

TROIA

COMPONENTES

- 54 cartas de ofrendas
- 6 fichas de dioses
- 6 fichas de héroes
- 6 peanas para los héroes
- 1 ficha de Héctor/Paris
- 1 ficha de Cornucopia
- 1 tablero

INTRODUCCIÓN

Tal y como relata Homero en la *Ilíada*, un conglomerado de pueblos griegos lleva años sitiando la ciudad de Troya como castigo por el rapto de Helena de Esparta por el príncipe Paris de Troya.

Los ciudadanos de ambos bandos hacen ofrendas a los dioses para ganarse su favor y así ayudar u obstaculizar a los héroes del campo de batalla.

PREPARACIÓN

Cada jugador toma el rol de uno de los dos bandos: los **griegos**  y los **troyanos** .

Coloca el tablero en el centro, orientando el lado griego hacia el jugador griego y el lado troyano hacia jugador troyano.

Coloca al azar las 6 fichas de dioses en la zona del Olimpo. Se recomienda que para la primera partida se use **ZEUS, HERMES, ARTEMIS, HÉRA, POSEIDON Y ARES**.

Coloca los 6 héroes con su peana en la casilla de combate. Orienta los héroes de tal forma que el jugador griego vea los héroes con el icono de Grecia  y el jugador troyano lo vea con el icono troyano .

Separa las cartas de ofrendas en dos mazos según su anverso:

27 cartas para Troya

27 cartas para Grecia

Cada jugador se queda con su mazo correspondiente, lo baraja, lo deja en su zona de juego y roba 2 cartas.

Coloca la ficha de **HECTOR/PARIS** en la casilla de protección del lado troyano.



¿CÓMO SE JUEGA?

El jugador griego empieza la ofensiva. El juego alternará los turnos entre el jugador griego y troyano hasta que uno de los dos consiga la victoria.

En su turno, cada jugador elige entre **OFRENDAR A LOS DIOS** o **ROBAR 2 CARTAS**.

OFRENDAR A LOS DIOS

1. Jugar las cartas de ofrendas:

El jugador decide a qué dios quiere ofrendar. Para ello, debe descartar una o más cartas de su mano en las que el número de ofrendas igualen o superen el coste indicado en el número al lado de la ficha en el Olimpo orientado al jugador. Al menos una de estas ofrendas debe ser la específica del dios ofrendado.



2. Mover el Dios del Olimpo:

Tras la ofrenda, el jugador se gana la influencia del Dios. Mueve la ficha del dios a la casilla más cercana a él, desplazando una posición a los dioses que ha saltado a su camino.

W. Mover el Héroe en Batalla

Cada héroe está relacionado con un dios. Esta relación se representa con una ofrenda, que difiere dependiendo del lado en que se mira, sea el lado griego o el lado troyano. La **ofrenda** en pequeño representa la ofrenda que tiene el oponente al otro lado.

El héroe vinculado al dios ofrendado se mueve por el campo de batalla:



Ofrenda superior: Si se descartan suficientes ofrendas específicas del Dios, el héroe se mueve dos posiciones en dirección al oponente.



Ofrenda mixta: Si se combina la ofrenda específica del dios con otras ofrendas, el héroe se mueve una posición en dirección al oponente.



El tablero tiene dos partes diferenciadas: La **zona terrenal** con la batalla de Troya y la **zona del Olimpo**.

La zona terrenal tiene 5 casillas:

Casilla de **combate**  : es la casilla central.

Casillas de **defensa**  : son las dos casillas adyacentes a la zona de combate.

Casillas de **protección**  : son las dos casillas situadas en cada extremo.



Un héroe no se puede mover más allá de la zona de protección.



4. Activar el poder especial del Dios:

El Dios concede su poder especial inmediatamente. Si no se puede realizar en ese momento, se pierde su acción. (Ver anexo con los poderes especiales).

5. Construir el caballo o mover a Hector/Paris

Si al final de su turno, un jugador consigue tener dos o más héroes en la zona de protección del oponente:

Jugador griego: Puede construir un trozo del caballo de Troya dejando encima de la mesa una de las cartas de su mano, en cualquier orden. Cada una de las cuatro piezas debe ser distinta.



Jugador troyano: El camino de **HECTOR/PARIS** a los barcos griegos pasa por 4 casillas diferentes: **1** Hector o Paris. **2** Paris. **3** Hector. **4** Hector y Paris. El jugador debe descartar las cartas indicadas para hacer avanzar la ficha hacia el siguiente tramo (solo una vez por turno).



Después, dos héroes de la casilla de protección del oponente vuelven a la casilla de combate (centro).

FINAL DE LA PARTIDA



El jugador griego gana inmediatamente la partida si consigue completar el caballo de Troya.

El jugador troyano gana inmediatamente la partida si consigue avanzar la ficha cuatro casillas.



En el momento que no haya más cartas en el mazo de cualquiera de los dos jugadores:

- Se compara el número de piezas del caballo con las casillas avanzadas de **HECTOR/PARIS**. El jugador que haya avanzado más gana la partida.

- En caso de empate, se revisa la posición de los héroes. El jugador que tenga más héroes en las casillas del oponente gana la partida. Si persiste el empate, jugad otra partida.

ANEXO

Habilidades de los dioses

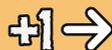
POSEIDON: Mueve un héroe un espacio, de protección a defensa.



ARES: Mueve un héroe un espacio, de defensa a combate.



HERMES: Mueve un héroe un espacio adelante.



ATHENA: Coge la ficha de Cornucopia. Descártala para obtener dos ofrendas de cualquier tipo este turno.



DORIS: Roba una carta de la mano de tu oponente.



HEPHAESTUS: Mueve un héroe de defensa a defensa.



HERA: Mueve un héroe un espacio, de defensa a protección.



ARTEMIS: Mueve un héroe un espacio, de combate a defensa.



ZEUS: Roba dos cartas.



IRIS: Mueve un Dios a cualquier localización del Olimpo.



APOLLO: Roba 1 carta del descarte de tu oponente.



APHRODITE: Mueve un héroe un espacio adelante y otro héroe un espacio atrás.



Autor: Eloi Pujadas / Ilustradora: Alba Aragón / Desarrollo: Francisco "Pak" Gallego / Diseño Gráfico: Mare Simó