

WARHAMMER
40,000

CONQUEST

EL JUEGO DE CARTAS



INTRODUCCIÓN AL JUEGO

BIENVENIDO AL MILENIO SINIESTRO...

En el despiadado universo del lejano futuro sólo hay guerra.

La reciente exploración del sector Traxis, en el corazón del segmentum Ultima, ha revelado la existencia de abundantes recursos naturales y artefactos perdidos durante la Edad Oscura de la Tecnología. A fin de procurarse estos tesoros, el Imperio del Hombre libra una guerra cruenta y desesperada en todo el sector contra interminables oleadas de demonios y alienígenas. Las pérfidas fuerzas del Caos lo saquean y corrompen todo a su paso con el único propósito de conquistar y sembrar la locura. Mientras tanto, toda clase de especies alienígenas pugnan por erigir sus imperios, erradicando a quienes suponen un reto para su supremacía.

Nada está decidido en este conflicto desolador en el que lo único seguro es que se derramará sangre, se alzarán campeones y solamente puede haber un vencedor.

Resumen del juego

Warhammer 40.000: Conquista es un trepidante juego de cartas que enfrenta a dos jugadores en una encarnizada guerra por el control de un sector de la galaxia. Cada jugador asume el control de un señor de la guerra y de las tropas que éste tiene bajo su mando, luchando por conquistar planetas cruciales en una serie de batallas. El juego es al mismo tiempo táctico y estratégico, ya que ambos jugadores han de resolver conflictos inmediatos mientras planifican y se preparan para futuras etapas de la campaña.

Cómo utilizar este cuaderno

El cuaderno que tienes en las manos se ha redactado a modo de introducción a las reglas de **Warhammer 40.000: Conquista** para jugadores noveles. Debe utilizarse como guía para aprender a jugar en una primera partida. Al final del cuaderno se explica también cómo crear mazos personalizados.

Las reglas completas se recogen en la *Guía de referencia* incluida en esta caja básica, en la que también se aclaran los aspectos más complejos como la interpretación de los textos de las cartas, la resolución de conflictos entre efectos simultáneos y la secuencia de juego de cada fase. Se recomienda a los jugadores principiantes que aprendan a jugar utilizando este cuaderno introductorio, y que consulten la *Guía de referencia* únicamente para resolver las dudas que surjan durante las partidas.

Para la primera partida

Se recomienda a los jugadores que usen los mazos de inicio pregenerados que se incluyen en esta caja básica.

Mazo de inicio de Marines espaciales: Formado por el Capitán Cato Sicarius como señor de la guerra (ver ilustración a la derecha), todas las cartas de los Marines espaciales numeradas del 8 al 30, y una copia de cada una de las cartas neutrales numeradas del 169 al 174.

Mazo de inicio de Orkos: Formado por Nazdreg como señor de la guerra (ver ilustración a la derecha), todas las cartas de los Orkos numeradas del 54 al 76, y una copia de cada una de las cartas neutrales numeradas del 169 al 174.

Con este mismo procedimiento se pueden construir un mazo de inicio para cualquier otra facción; basta con usar todas las cartas pertenecientes a dicha facción más una copia de cada una de las cartas neutrales incluidas en esta caja básica.



Señor de la guerra
Marine espacial



Señor de la guerra Orko



Living Card Game

Warhammer 40.000: Conquista es un juego de cartas para 2 jugadores que puede disfrutarse sólo con el contenido de esta caja básica.

Además, **Warhammer 40.000: Conquista** es un Living Card Game® (juego de cartas vivo), lo que significa que podrás enriquecer tus partidas personalizando y ampliando tus mazos con la publicación periódica de expansiones de 60 cartas llamadas Arsenales y otros productos en formato caja. Estas expansiones contienen diversas cartas adicionales que añaden nuevas posibilidades de personalización y más formas de explorar la prolija ambientación de **Warhammer 40.000**.

A diferencia de los juegos de cartas coleccionables, las expansiones de este LCG tienen una distribución fija y no contienen cartas aleatorias.



CONTENIDO

En esta sección se enumeran los componentes incluidos en esta caja básica para facilitar su identificación.



222 cartas de juego,
más 2 cartas de referencia
para los jugadores



10 cartas de Planeta



40 cartas de ficha
de Unidad



30 fichas
de Recurso



1 ficha de Primer Planeta



30 fichas
de Daño



1 ficha de iniciativa



2 discos de mando

Facciones

Esta caja básica incluye mazos de inicio para siete facciones y una selección de cartas neutrales que cualquiera de estas facciones puede utilizar. Las facciones de la caja básica son:

- | | |
|---------------------------|-----------------------|
| Marines espaciales | Eldars oscuros |
| Astra Militarum | Eldars |
| Orkos | Tau |
| Caos | |

En futuras expansiones se introducirán otras dos facciones en el juego: los temibles Necrones, con el poder de poseer las almas de sus enemigos, y los voraces Tiránidos, que consumen todo cuanto encuentran en su camino.

- | | |
|-----------------|------------------|
| Necrones | Tiránidos |
|-----------------|------------------|

Montaje del disco de mando

Antes de jugar es preciso montar los discos como se muestra en la imagen, usando los conectores de plástico para unir ambas piezas.



I: CONCEPTOS IMPORTANTES

En esta sección se tratan diversos conceptos fundamentales que han de tenerse en cuenta al aprender a jugar y en las partidas posteriores.

La regla de oro

Si el enunciado de una carta contradice directamente alguna regla de este cuaderno o de la *Guía de referencia*, siempre tendrá prioridad el texto de la carta.

Victoria y derrota

Warhammer 40.000: Conquista emula una campaña militar por el control del sector galáctico Traxis. Ocupando los mundos más importantes, un jugador puede dominar esta campaña y ganar la partida.

Cada Planeta tiene uno, dos o tres símbolos distintos que indican el tipo de ventaja que proporcionan para la campaña bélica: Material, Defensa estratégica o Tecnología. Estos símbolos aparecen ubicados a la izquierda del nombre de cada carta de Planeta.

Los distintos tipos de símbolos carecen de propiedades inherentes; tan sólo sirven para clasificar los Planetas a fin de que los jugadores puedan combinar tres de un mismo tipo y ganar así la partida.

Cada ronda de juego se libra una batalla en el Planeta señalado por la ficha de Primer Planeta para determinar qué jugador añade ese Planeta a su zona de victorias. La zona de victorias es un espacio considerado fuera del juego y situado frente a un jugador en el que éste deposita todos los Planetas que ha conquistado. Un jugador gana la partida inmediatamente cuando tiene en su zona de victorias 3 Planetas con un mismo tipo en común.



Derrota instantánea por muerte del señor de la guerra

Si el señor de la guerra de un jugador es derrotado estando sano (es decir, si acumula una cantidad de daño igual o superior a sus puntos de golpe), se le da la vuelta a su carta para dejar boca arriba la cara de Malherido. Si el señor de la guerra de un jugador es derrotado estando Malherido, ese jugador pierde la partida inmediatamente.



Señor de la guerra sano



Señor de la guerra Malherido

Derrota instantánea por quedarse sin cartas

Si un jugador se queda sin cartas en su mazo de robo, pierde la partida inmediatamente.

Consejo para principiantes

Se puede empezar a jugar sin utilizar los textos de reglas de las cartas. Los jugadores noveles que no estén familiarizados con las mecánicas de un LCG pueden jugar la primera partida (o al menos las primeras rondas) ignorando todos los enunciados de las cartas. Cuando se sientan cómodos con la estructura básica de la ronda y el sistema de juego, pueden empezar a aplicar los textos de reglas de las cartas.

II: PREPARATIVOS

Para preparar una partida de *Warhammer 40.000: Conquista* es preciso llevar a cabo los siguientes pasos en el orden indicado:

1) **Escoger señores de la guerra y mazos.** Cada jugador elige el mazo con el que va a jugar, y coloca su señor de la guerra en la mesa frente a él (con la cara de “sano” boca arriba), en una zona de la superficie de juego que se denomina su “cuartel general” (CG).

2) **Barajar los mazos.** Cada jugador baraja concienzudamente su mazo hasta que su adversario quede satisfecho, y luego lo coloca en su CG, al lado de su señor de la guerra.

3) **Colocar los Planetas.**

Se barajan las 10 cartas de Planeta y se reparten 7 de ellas boca abajo, formando una fila en el centro de la superficie de juego, entre ambos jugadores. Las 3 cartas de Planeta que sobran se devuelven a la caja sin mirarlas.



Las cartas de Planeta tienen este formato.

4) **Determinar la iniciativa.** Los jugadores echan a suertes cuál de ellos empezará la partida con la ficha de Iniciativa. El jugador afortunado debe colocar esta ficha frente a él.

5) **Mostrar los Planetas.** El jugador que tiene la ficha de Iniciativa pone boca arriba 5 Planetas empezando por el primero de su izquierda; los 2 últimos Planetas se dejan boca abajo. A continuación coloca la ficha de Primer Planeta sobre el primero empezando por su izquierda.

6) **Coger los discos de mando.** Cada jugador coge un disco de mando y se lo pone delante.

7) **Preparar la reserva común.** Todas las fichas de Unidad, Recurso y Daño deben agruparse en sendos montones y situarse al alcance de ambos jugadores.

8) **Robar la mano inicial.** Cada jugador roba tantas cartas de la parte superior de su mazo como el valor de mano inicial de su señor de la guerra (ver más adelante). Si no queda satisfecho con esta mano inicial, el jugador puede volver a robarla una vez (ver página 15 de la *Guía de referencia*).

9) **Coger los recursos iniciales.** Cada jugador coge tantos recursos de la reserva común como el valor de recursos iniciales de su señor de la guerra y los añade a su propia reserva de recursos. Cada señor de la guerra empieza la partida con el número de cartas y recursos que se indica en la parte inferior central de su carta, como se indica bajo estas líneas.



Número de la izquierda: empieza con 7 cartas

Número de la derecha: empieza con 7 recursos

Zona de juego recomendada



Tom



Reserva común

Kris



III: SECUENCIA DE JUEGO

Una partida de *Warhammer 40.000: Conquista* se juega a lo largo de una serie de rondas. Cada ronda consta de cuatro fases. En algunas de estas fases los jugadores actúan a la vez, pero en otras deben seguir una secuencia establecida. Las distintas fases de una ronda son, por orden consecutivo:

1. Fase de Despliegue
2. Fase de Mando
3. Fase de Combate
4. Fase de Cuartel general

A continuación se describen todas ellas con mayor detalle.

Fase 1: Despliegue

La fase de Despliegue representa la congregación y movilización de tropas que precede a un enfrentamiento militar. Durante esta fase, cada jugador puede desplegar cartas desde su mano con el fin de prepararse para el inminente conflicto.

Empezando por el jugador que tiene la iniciativa, los jugadores se van alternando resolviendo un turno de despliegue cada uno. En cada turno de despliegue, un jugador debe llevar a cabo uno de los siguientes pasos:

- ☠ Desplegar una carta desde su mano.
- ☠ Usar la capacidad de acción de una carta, para lo cual ha de seguir las instrucciones enunciadas tras el encabezado “**Acción:**” (ver página 3 de la *Guía de referencia*).
- ☠ Pasar.

Si un jugador pasa en uno de sus turnos de despliegue, ya no podrá resolver más turnos de despliegue durante el resto de la fase. Su adversario puede seguir resolviendo turnos de despliegue hasta que también decida pasar. Cuando ambos jugadores hayan pasado, se da por finalizada la fase de Despliegue.

Desplegar una carta

Es obligatorio pagar el coste en recursos de toda carta que se quiera desplegar. Para ello, el jugador debe coger tantas fichas de Recurso de su reserva como indique el coste de la carta y depositarlas en la reserva común de fichas.



Coste y tipo

El coste de una carta es el número que figura en su esquina superior izquierda. Debajo de este coste hay un pequeño recuadro de texto en el que se indica su tipo.

Cuando un jugador despliega una **tropa**, debe colocarla en su lado de la mesa bajo un Planeta que esté boca arriba, indicando así que la Unidad se ha desplegado en ese Planeta.



Cuando un jugador despliega una carta de **Accesorio**, debe colocarla ligeramente por debajo de otra carta, junto a un componente o en una zona de juego, según se especifique en su texto de reglas. Esto se denomina “vincular una carta”.



Una Unidad desplegada en un Planeta

Cuando un jugador despliega una carta de **Apoyo**, debe colocarla en su cuartel general (en la fila posterior, junto a su mazo).

Las cartas de **Evento** no se despliegan; en vez de eso, cada carta explica cuándo se puede jugar. Cuando un jugador decide jugar una carta de Evento, primero ha de pagar su coste, luego se resuelve su capacidad, y por último se añade la carta de Evento a su pila de descartes.

Cartas preparadas y agotadas

Las cartas entran en juego **preparadas** (en posición vertical). Para efectuar un ataque o utilizar ciertas capacidades, una carta debe **agotarse** (se gira 90° para ponerla de lado). Una carta agotada ya ha sido utilizada, y no puede volver a agotarse hasta que un efecto de juego o una capacidad de carta la preparen de nuevo.



Carta preparada



Carta agotada

Fase 2: Mando

La fase de Mando representa el aspecto estratégico de la campaña militar que se libra en el sector Traxis. Durante esta fase, cada jugador asigna en secreto su señor de la guerra a un Planeta para tratar de obtener una ventaja estratégica en él. Una vez hecho esto, el bando con mayor capacidad de mando en cada Planeta recibe las bonificaciones que éste ofrece durante el resto de la ronda.

La fase de Mando se divide en dos pasos: la asignación del señor de la guerra y la resolución de luchas de mando. A continuación se explican ambos con más detalle.

Paso 1: Asignación

Durante este paso, cada jugador debe asignar en secreto su señor de la guerra a uno de los Planetas que estén boca arriba. Esto ayudará al jugador a ganar la lucha de mando en ese Planeta, y también garantiza que se librará una batalla en él durante la ronda actual.

Cada jugador utiliza su disco de mando para seleccionar un número que se corresponda con uno de los Planetas que están boca arriba en la zona de juego. El Primer Planeta siempre se corresponde con el número 1 del disco de mando, y cada Planeta posterior (conforme se van alejando del primero) se corresponde con el siguiente número del disco.

Ambos jugadores deben ajustar sus discos a la vez y sin que su adversario pueda verlos. Cada uno ha de escoger el Planeta al que desea asignar su señor de la guerra; normalmente es un número entre 1 y 5, aunque la cantidad de Planetas disponibles se irá reduciendo a lo largo de la partida.

Una vez que los jugadores han tomado una decisión y ajustado en secreto sus discos, deben mostrarlos a la vez. Ambos jugadores asignan sus respectivos señores de la guerra al Planeta escogido, así como todas las Unidades presentes en sus cuarteles generales (un jugador podría tener en su cuartel general Unidades que no son señores de la guerra como consecuencia de un efecto de juego o una capacidad de carta). Todas las cartas asignadas se trasladan físicamente al Planeta escogido, teniendo en cuenta lo siguiente:

- ☠ Los señores de la guerra se colocan en su estado actual (preparados o agotados).
- ☠ Las demás Unidades asignadas junto con el señor de la guerra se agotan al colocarse en el Planeta (si ya estaban agotadas, permanecen así al trasladarse).

Paso 2: Luchas de mando

Durante este paso, los jugadores resuelven una lucha de mando en cada Planeta que esté boca arriba. Una lucha de mando representa una batalla estratégica por los recursos y la influencia que proporcionan estos Planetas.

Empezando por el Primer Planeta y avanzando por la fila de Planetas situados boca arriba, se resuelve una lucha de mando en cada Planeta en función de las fuerzas que tenga en él cada jugador, teniendo en cuenta lo siguiente:

- ☠ Si en el Planeta sólo hay un jugador con un **señor de la guerra preparado**, ese jugador gana automáticamente la lucha de mando en ese Planeta.
- ☠ Si cada jugador tiene un señor de la guerra preparado en un Planeta, o si ninguno de ellos tiene un señor de la guerra preparado en ese Planeta, gana la lucha de mando el jugador que sume más iconos de mando entre las **Unidades preparadas** que tenga asignadas a ese Planeta. En caso de empate, nadie gana esa lucha de mando.



Cuando un jugador gana una lucha de mando, se le otorga el derecho de recibir ambas, una o ninguna de las bonificaciones que proporciona el Planeta. Si ninguno de los jugadores gana una lucha de mando, estas bonificaciones se ignoran.



*Cartas de bonificación:
puedes robar este
número de cartas.*

*Recursos de bonificación:
puedes añadir este número
de recursos a tu reserva.*



Resolución de luchas de mando

Ejemplo 1 (abajo): Como no hay ningún señor de la guerra presente, sólo se comparan los iconos de mando de las Unidades preparadas que están asignadas al Planeta. Tom gana esta lucha de mando, ya que su Land Raider posee más iconos de mando (3) que el Noble Goff (0) y los Tipejoz vazilonez de Nazdreg (1) juntos. Cabe destacar que el Explorador de la 10ª compañía de Tom no aporta sus iconos de mando a la lucha porque está agotado.

Ejemplo 2 (abajo): Cuando sólo hay un señor de la guerra preparado presente, el jugador que lo controla gana automáticamente la lucha de mando. En este caso Tom vuelve a ganar la lucha de mando, ya que controla al Capitán Cato Sicarius, el único señor de la guerra preparado y presente en el Planeta.

Si ambos señores de la guerra estuviesen presentes y preparados, se anularían el uno al otro y habría que resolver la lucha de mando sumando y comparando los iconos de mando de todas las Unidades preparadas que estuvieran en el Planeta.

Tom



Tom



Kris



Kris

Fase 3: Combate

La fase de Combate representa el enfrentamiento directo de los ejércitos en el campo de batalla. Se trata del aspecto más táctico del juego, y es en esta fase cuando los jugadores pueden confrontar sus fuerzas en una lucha por la supremacía.

Durante la fase de Combate, ha de librarse una batalla:

- ☠ En el Primer Planeta, y también
- ☠ En todo Planeta además del primero en el que haya presente al menos un señor de la guerra.

Siempre se resuelve en primer lugar la batalla disputada en el Primer Planeta, y luego se resuelven todas las batallas posteriores siguiendo el orden de colocación de los Planetas. No deben librarse batallas en los Planetas que no cumplan al menos una de las condiciones anteriores.

Durante una batalla, cada jugador utiliza las Unidades que tiene en el Planeta para atacar a las Unidades desplegadas por su adversario en ese mismo Planeta. El objetivo de una batalla consiste en ser el único jugador con Unidades presentes en el Planeta donde tiene lugar el enfrentamiento.

Cómo librar una batalla

Durante una batalla, un jugador tiene la iniciativa si su señor de la guerra está presente en ese Planeta al comienzo de la batalla. Si ambos señores de la guerra están presentes al comienzo de la batalla, o si no hay ningún señor de la guerra en ese Planeta al comenzar la batalla, ostentará la iniciativa el jugador que tenga en su poder la ficha de Iniciativa. Es preciso señalar que la *ficha de Iniciativa* no cambia de manos cuando un jugador obtiene la iniciativa por tener a su señor de la guerra en el Planeta donde tiene lugar la batalla.

Cada batalla se libra en una serie de rondas de combate.

Al comienzo de la primera ronda de combate (pero no en las posteriores rondas de la misma batalla), se resuelve una escaramuza a distancia. Empezando por el jugador que tiene la iniciativa, ambos jugadores se van alternando para:

- ☠ Atacar con una Unidad preparada que posea la palabra clave A distancia (ver “Efectuar un ataque” en la página 10), o bien
- ☠ Pasar su turno si no puede atacar con ninguna Unidad que posea la palabra clave A distancia.

Si un jugador pasa su turno, su adversario puede seguir realizando ataques a distancia hasta verse obligado también a pasar. Cuando ambos jugadores hayan pasado de forma consecutiva, finaliza la escaramuza a distancia y la ronda de combate continúa.

Durante el resto de la actual ronda de combate y para todas las rondas de combate sucesivas de esta batalla, y empezando por el jugador que tiene la iniciativa, ambos jugadores se van alternando para:

- ☠ Atacar con una Unidad preparada, o bien
- ☠ Pasar su turno si no puede atacar.

Si un jugador pasa su turno, su adversario puede seguir realizando ataques hasta verse obligado también a pasar. Cuando ambos jugadores hayan pasado de forma consecutiva, se da por finalizada la ronda de combate.

Una vez completada la ronda de combate (normalmente cuando todas las Unidades presentes en el Planeta están agotadas), todas las Unidades presentes en el Planeta se preparan simultáneamente. Cada jugador, empezando por el que tiene la iniciativa en la batalla, dispone de una oportunidad para retirar de la batalla cualquier cantidad de sus Unidades y trasladarlas a su cuartel general. Tras efectuar estas retiradas, comienza una nueva ronda de combate.

Cada oportunidad que recibe un jugador para atacar o pasar durante una batalla se denomina su **turno de combate**.

Si es el turno de combate de un jugador y su adversario no tiene Unidades en el Planeta donde se está librando la batalla actual, ésta finaliza en el acto con la victoria del jugador que aún dispone de Unidades (ver página 11). Si ningún jugador conserva Unidades en el Planeta, la batalla termina en empate.



Efectuar un ataque

Para llevar a cabo un ataque hay que resolver los siguientes pasos:

- 1) **Declarar al atacante.** El jugador atacante elige una Unidad preparada que controle en el Planeta y la agota para atacar. Esto designa a dicha Unidad como “atacante”.
- 2) **Declarar al defensor.** El jugador atacante elige una Unidad enemiga que esté en el Planeta y anuncia que será el objetivo de su ataque. Esto designa a dicha Unidad como “defensora”.
- 3) **Resolver el ataque.** El defensor recibe tanto daño como la puntuación de Ataque (ATQ) de la Unidad atacante.



Arriba pueden verse las puntuaciones de ATQ y PG en una carta de Unidad. El ATQ se representa con un número blanco sobre fondo negro, y los PG se indican con un número negro sobre fondo blanco.

Infligir daño

Para infligir daño, ya sea a consecuencia de un ataque o del texto de reglas de una carta, es preciso seguir estos pasos:

- 1) **Adjudicar el daño.** Se colocan tantas fichas de Daño como la cantidad de daño infligido junto a las Unidades que reciben este daño.
- 2) **Usar escudos.** El jugador que controla cada Unidad que haya recibido daños tiene la opción de utilizar una carta escudo con cada Unidad (ver a continuación) para evitar parcial o totalmente el daño que ha recibido.
- 3) **Resolver el daño.** Todo daño adjudicado que no haya sido evitado ni desviado se coloca sobre cada Unidad, hasta un máximo igual a sus puntos de golpe restantes. Todo exceso de daño se ignora. Si una Unidad no recibe daño durante este paso, se considera que no se le ha infligido daño alguno.

Escudos

Cuando una Unidad es atacada o se le inflige daño a consecuencia de algún efecto, el jugador que la controla puede descartar una carta de su mano que tenga al menos 1 icono de escudo impreso para evitar una cantidad de daño máxima equivalente al número de iconos de escudo impresos en la carta descartada. Cuando una carta se utiliza de esta manera, se denomina “carta escudo”. Solamente se puede utilizar 1 carta escudo con cada Unidad que reciba daños. Los iconos de escudo, de haberlos, aparecen en la parte superior izquierda de la carta, como puede verse a continuación:



Unidades dañadas

Si una tropa acumula tanto o más daño que sus puntos de golpe, es destruida y se coloca en la pila de descartes de su propietario.

Si una ficha de Unidad acumula tanto o más daño que sus puntos de golpe, es destruida y se devuelve a la reserva común de fichas.

Si un señor de la guerra sano acumula tanto o más daño que sus puntos de golpe, es derrotado y se coloca en el cuartel general de su propietario, agotado y con la cara de Malherido boca arriba. Todas las fichas de Daño que tuviera encima se retiran al ponerse boca arriba su cara de Malherido. Las cartas vinculadas a un señor de la guerra permanecen vinculadas a él cuando queda Malherido. **Si un señor de la guerra Malherido acumula tanto o más daño que sus puntos de golpe, es derrotado y su propietario pierde inmediatamente la partida.**



Ganar una batalla

Cuando un jugador gana una batalla en un Planeta, puede (si lo desea) resolver la capacidad de batalla de ese Planeta.

Cuando un jugador gana una batalla **en el Primer Planeta**, también gana ese Planeta y lo coloca en su zona de victorias. Las Unidades supervivientes se trasladan a su cuartel general en el mismo estado en que estuvieran al final de la batalla (preparadas o agotadas). La ficha de Primer Planeta se sitúa en el lugar que ha dejado vacante el Planeta conquistado; todavía no se traslada al siguiente Planeta.

Es recomendable que los jugadores acoten sus zonas de victoria detrás de sus pilas de descartes y bien alejadas de la zona de juego común. **Recuerda: cuando un jugador tiene 3 Planetas de un mismo tipo en su zona de victorias, gana la partida inmediatamente.**

Si la batalla librada en el Primer Planeta termina y a ningún jugador le quedan Unidades en él, ninguno de ellos gana el Planeta y éste se retira del juego.

Cuando un jugador gana una batalla en cualquier otro Planeta, su señor de la guerra (si estaba asignado a ese Planeta) regresa a su cuartel general en el mismo estado en que estuviera al finalizar la batalla (preparado o agotado). El Planeta permanece en juego, y las demás Unidades supervivientes se quedan en ese Planeta, también en el mismo estado con el que terminaron la batalla.

Consejo estratégico: Es complicado ganar todas las batallas, y de todos modos basta con ganar 3 Planetas de un mismo tipo para ganar la partida. En vez de dispersar tus fuerzas en demasiados frentes, identifica los Planetas que sean indispensables para tu estrategia y centra tu atención en esas batallas. Pero ten en cuenta que tu adversario estará haciendo lo mismo que tú para alzarse con la victoria; procura hacerle frente en los Planetas que más le interesen para negárselos. Y recuerda, aunque la campaña te sea desfavorable y todo parezca perdido, aún puedes salir victorioso si te enfrentas al señor de la guerra de tu adversario y lo derrotas.

Retirada del señor de la guerra

El señor de la guerra de un jugador puede agotarse para retirarse de una batalla en cualquier momento en el que pueda agotarse para atacar. Si un jugador se decanta por esta opción, debe agotar su señor de la guerra y declarar que va a retirarse en lugar de atacar, tras lo cual coloca su señor de la guerra en su cuartel general, agotado. Esto consume el turno de combate del jugador, y su adversario resolverá el siguiente turno. Únicamente se puede retirar de este modo a los señores de la guerra.

Consejo estratégico: Cuando un señor de la guerra está Malherido, pierde gran parte de su utilidad, y si es derrotado en este estado, el jugador que lo controla pierde la partida. Si tu señor de la guerra participa en una batalla y las probabilidades están en tu contra, suele ser aconsejable retirarlo para que pueda continuar la lucha en una batalla futura (a ser posible en circunstancias más favorables).





Ejemplo de batalla



Tom



Kris

Ronda de combate 1

- 1) Tom (que juega con los Marines espaciales) tiene la iniciativa en esta batalla. No hay ninguna Unidad presente con la palabra clave A distancia, por lo que agota al Recluta impetuoso para atacar al Noble Goff, infligiéndole 2 puntos de daño.
- 2) Kris (que lleva a los Orkos) dispone ahora de un turno para atacar. Agota al Noble Goff para atacar al Tecnomarinero de los Manos de Hierro y le inflige 6 puntos de daño, suficientes para destruirlo.

Todas las Unidades que participan en esta batalla están agotadas, y la ronda de combate toca a su fin. A continuación se preparan todas las Unidades presentes en el Planeta, cada jugador renuncia a su oportunidad para retirar Unidades, y finalmente empieza una nueva ronda.

Ronda de combate 2

- 3) Dado que ostenta la iniciativa, Tom efectúa el primer ataque. Agota al Recluta impetuoso para atacar al Noble Goff e infligirle otros 2 puntos de daño. Kris descarta Atake de znotlingz desde su mano como carta escudo para anular 1 punto del daño infligido (puesto que la carta tiene 1 icono de escudo).
- 4) De nuevo es el turno de Kris. Agota al Noble Goff para atacar al Recluta impetuoso, causándole 6 puntos de daño. El total acumulado basta para destruir la Unidad de Tom.

Todas las Unidades que participan en esta batalla están agotadas, y la ronda de combate toca a su fin. A continuación se preparan todas las Unidades presentes en el Planeta, cada jugador renuncia a su oportunidad para retirar Unidades, y finalmente empieza una nueva ronda. Tom no tiene Unidades disponibles, así que no puede atacar. Es el turno de Kris para atacar, y como a Tom no le queda ninguna Unidad, Kris gana la batalla. Ahora tiene la opción de resolver la capacidad de batalla de ese Planeta, y si además la batalla se ha librado en el Primer Planeta, también añadiría éste a su zona de victorias.



Tom



Kris

Fase 4: Cuartel general

La fase de Cuartel general brinda una oportunidad para que las fuerzas de los señores de la guerra se reagrupen en sus respectivos cuarteles generales, se abastezcan de recursos y evalúen su situación actual en el conflicto. Supone un descanso para las fatigadas tropas antes de su próxima movilización.

Durante la fase de Cuartel general han de resolverse estos pasos en el orden indicado:

- 1) Se coloca la ficha de Primer Planeta sobre el Planeta que esté boca arriba en el extremo izquierdo de la fila de Planetas (visto desde la perspectiva del jugador que **empezó la partida** con la ficha de Iniciativa). Este Planeta es ahora el Primer Planeta.
- 2) Se revela la primera carta de Planeta que esté boca abajo empezando por la izquierda (desde la perspectiva del jugador que empezó la partida con la ficha de Iniciativa), si es que queda alguna.
- 3) Cada jugador roba 2 cartas.
- 4) Cada jugador coge 4 recursos de la reserva común de fichas.
- 5) Cada jugador prepara todas las cartas agotadas que controla.
- 6) Se entrega la ficha de Iniciativa al otro jugador.

La partida continúa con la fase de Despliegue de la siguiente ronda de juego.

¿Y ahora qué?

Ya conoces los fundamentos de las reglas de *Warhammer 40.000: Conquista*. A lo mejor te interesa leerte el ejemplo de la página siguiente, que ilustra una ronda de juego al detalle. Cuando hayas jugado un par de partidas de prueba, cambia de facción. Recuerda que cada mazo de inicio puede formarse utilizando todas las cartas de una facción concreta más 1 copia de cada carta neutral (las numeradas del 169 al 174) incluida en la caja básica del juego.

Una vez que hayas practicado lo suficiente y le vayas cogiendo el tranquillo a los distintos mazos de inicio, estarás listo para explorar el gratificante proceso de creación de mazos personalizados, que permite a los jugadores formar sus propios mazos originales en torno a un concepto. Al final de este reglamento se dan instrucciones específicas para la creación de mazos personalizados.

Por último, la *Guía de referencia* contiene abundante información adicional sobre los entresijos del juego. Se recomienda su lectura completa a todos los jugadores que deseen profundizar en sus mecánicas.





Ejemplo de ronda de juego



Aquí tienes un ejemplo de la primera ronda de una partida. Tom juega con los Marines espaciales y ha ganado la iniciativa; la primera carta de Planeta empezando por su izquierda se pone boca arriba y se convierte en el Primer Planeta. Luego se ponen también boca arriba los 4 Planetas siguientes, pero los 2 últimos se dejan boca abajo.

Durante la fase de Despliegue, Tom despliega un Tecnomarino de los Manos de Hierro en el Planeta 1. Kris, que juega con los Orkos, despliega un Noble Goff también en el Planeta 1. Acto seguido Tom despliega un Recluta impetuoso en el Planeta 1. Ambos jugadores pasan, y con esto termina la fase de Despliegue.

A) Durante la fase de Mando, Kris asigna su señor de la guerra al Planeta 3 y Tom asigna su señor de la guerra al Planeta 5. Llegado este punto se resuelven las luchas de mando por orden, empezando por el Planeta 1. Tom gana la lucha de mando en este Planeta, lo que le proporciona 1 recurso y le permite robar 1 carta; Kris gana la lucha en el Planeta 3 y roba 2 cartas; Tom gana en el Planeta 5 y recibe 1 recurso y 1 carta.

B) Durante la fase de Combate se libran batallas en el Planeta 1 (el Primer Planeta), el Planeta 3 y el Planeta 5 (porque en los dos últimos hay presente un señor de la guerra). La batalla del Planeta 1 transcurre tal y como se describe en el “Ejemplo de batalla” de la página 12.

Kris ha ganado esta batalla. Normalmente la Unidad superviviente de Kris regresaría a su cuartel general, pero Kris decide resolver la capacidad de batalla del Planeta y traslada su Noble Goff al Planeta 2. Después, como ha ganado la batalla, Kris puede colocar el Planeta en su zona de victorias. En este punto la ficha de Primer Planeta no se encuentra sobre ninguno de los Planetas de la fila: por tanto, no hay Primer Planeta.

A continuación se libra una batalla en el Planeta 3, y la gana Kris porque Tom no tiene ninguna Unidad en él. Kris aplica la capacidad de batalla del Planeta 3 y obliga a Tom a descartar 1 carta al azar de su mano.

Acto seguido se libra una batalla en el Planeta 5, y la victoria es para Tom porque Kris no tiene ninguna Unidad presente. Tom usa la capacidad de batalla del Planeta 5, que le permite resolver la capacidad de batalla de otro Planeta cualquiera. Escoge el Planeta 3 y descarta 1 carta al azar de la mano de Kris.

C) Durante la fase de Cuartel general, se coloca la ficha de Primer Planeta sobre el Planeta señalado como “Planeta 2”. Después se pone boca arriba el Planeta que está boca abajo adyacente al Planeta 5. Kris y Tom roban 2 cartas y reciben 4 recursos cada uno. Luego preparan todas sus cartas agotadas y Tom cede la ficha de Iniciativa a Kris. Y con esto ya está todo listo para empezar una nueva ronda.

IV: CREACIÓN DE MAZOS PERSONALIZADOS

La caja básica de *Warhammer 40.000: Conquista* está diseñada para ofrecer una experiencia de juego completa para 2 jugadores con un grado considerable de variedad. Los mazos de inicio recomendados que contiene deberían proporcionar muchas horas de diversión.

Sin embargo, cuando los jugadores hayan explotado a fondo los mazos de inicio, quizá deseen profundizar en la mecánica de juego para disfrutar de una experiencia más intensa y emocionante construyendo sus propios mazos. Esta sección contiene las reglas necesarias para hacerlo.

¿Por qué diseñar un mazo personalizado?

La creación de un mazo es el procedimiento por el cual un jugador puede personalizar su mazo para desafiar a sus adversarios con estrategias e ideas originales. Esto proporciona una experiencia de juego más novedosa: en vez de adaptar su estilo de juego a la estrategia planteada por un mazo de inicio, puede construir un mazo propio siguiendo sus propias preferencias. Los mazos personalizados aportan nuevas posibilidades y estimulan la implicación de los jugadores en el juego. Cuando un jugador diseña su propio mazo, no sólo está participando del juego: está influyendo de manera activa en él.

Reglas para la creación de mazos personalizados

El primer paso para la creación de un mazo personalizado de *Warhammer 40.000: Conquista* consiste en elegir un señor de la guerra. Cuando un jugador escoge al señor de la guerra que liderará sus fuerzas, las 8 cartas distintivas que pertenecen a la escuadra distintiva de ese señor de la guerra pasan automáticamente a ser las 8 primeras cartas del mazo. Cada escuadra distintiva se identifica mediante un número exclusivo (ver imagen de la derecha) que comparte con el señor de la guerra que la lidera.



Una vez seleccionado el señor de la guerra, un jugador puede añadir a su mazo cualquier carta de Apoyo, Evento, Accesorio o tropa que no sea distintiva, siempre y cuando pertenezca a la misma facción que su señor de la guerra o sea neutral.

Además, puede añadir a su mazo cualquier carta de Unidad, Apoyo, Evento o Accesorio de una (y sólo una) de las dos facciones adyacentes a la suya en la rueda de alianzas (página 16), siempre y cuando dichas cartas no tengan iconos que las iden-

tifiquen como leales o distintivas. Esto significa que solamente pueden añadirse cartas leales a un mazo si pertenecen a la misma facción que el señor de la guerra de dicho mazo. Al añadir cartas de una facción aliada, el jugador sacrifica la opción de usar cartas de la otra facción adyacente. ¡Escoge con cuidado a tus aliados!

La cualidad de una carta como distintiva o leal se indica mediante un icono situado sobre la esquina superior derecha del recuadro de texto.



Carta distintiva



Carta leal

Al diseñar un mazo, pueden incluirse hasta 3 copias de cada carta no distintiva. No pueden añadirse otros señores de la guerra al mazo. Tampoco pueden incluirse otras cartas distintivas que no sean las 8 designadas para la escuadra distintiva del señor de la guerra escogido. Disponer de copias adicionales de las cartas más efectivas es un método excelente para crear mazos más potentes y consistentes. Aunque la caja básica solamente contiene una o dos copias de la mayoría de las cartas, pueden utilizarse más cajas básicas y expansiones para crear mazos personalizados.

Todo mazo debe tener un mínimo de 50 cartas sin contar al señor de la guerra (pero sí contando sus 8 cartas distintivas). No existe límite a la cantidad de cartas que pueden añadirse a un mazo; no obstante, los mazos más pequeños se juegan con mayor fluidez que los grandes, y por lo tanto suelen ser más fiables en partidas de torneos.

Contenido del mazo

A la hora de construir un mazo personalizado para un torneo, lo primero que debe hacer el jugador es elegir un señor de la guerra. Acto seguido, debe añadir a su mazo:

- ☠ Las 8 cartas de la escuadra distintiva del señor de la guerra elegido (son obligatorias).
- ☠ Hasta 3 copias de cada una de las cartas no distintivas que pertenezcan a la facción de su señor de la guerra.
- ☠ Hasta 3 copias de cada carta no distintiva ni leal de una (y sólo una) facción aliada adyacente a la suya en la rueda de alianzas.
- ☠ Hasta 3 copias de cada carta neutral.
- ☠ Un mínimo de 50 cartas en total (sin contar la del señor de la guerra).

RUEDA DE ALIANZAS

Este diagrama representa las distintas alianzas que pueden forjarse en *Warhammer 40.000: Conquista*. Al crear su propio mazo, un jugador puede utilizar cartas de una facción adyacente a la de su señor de la guerra (es decir, cualquier facción que esté unida a la suya propia mediante una línea), siempre y cuando las cartas seleccionadas no sean distintivas ni leales.

Los Necrones y los Tiránidos aparecerán en futuras expansiones. Gracias a sus siniestros poderes de posesión, los Necrones pueden utilizar cartas no leales ni distintivas de las siete facciones básicas de la rueda de alianzas. Los Tiránidos representan una amenaza exterior que no colabora con ninguna facción, puesto que su único propósito es devorar todo lo que se cruza en su camino.

ASTRA MILITARUM

MARINES ESPACIALES

ORKOS

TAU

NECRONES

CAOS

ELDARS

ELDARS OSCUROS

TIRÁNIDOS

