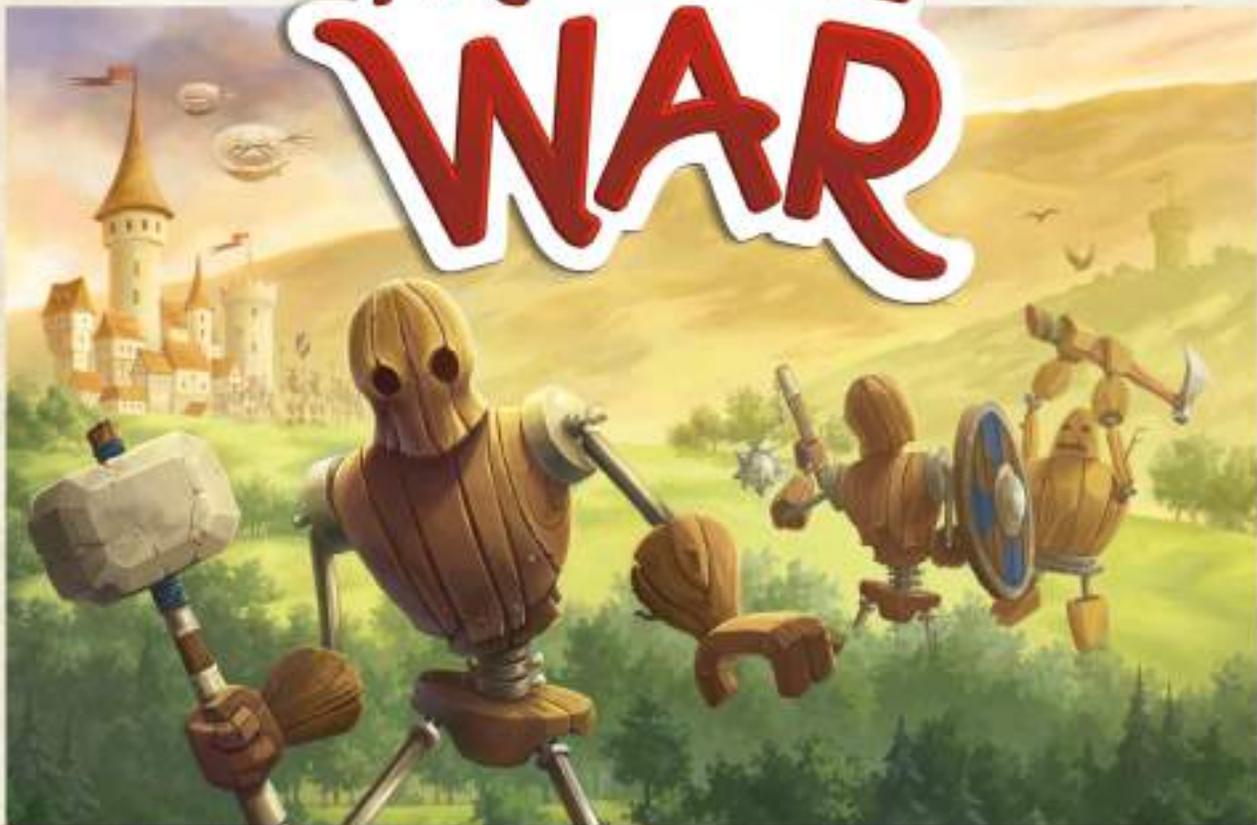


MEEPLE WAR



Una Guerra presentada por
Max VALEMBOIS

en un Campo de Batalla dibujado por
Anne HEIDSIECK

y perfectamente reconstruida por
Blue Cocker Games

Para 2 a 4 jugadores de 10 años en adelante

Tiempo de Juego: 15 min por Jugador.

Before these elegant little wooden figures served faithfully in Carcassone City and many other playful treasures, did you know that the Meeples were originally battle vehicles for the 4 kingdoms of Lilliput? Play as one of the leaders of those kingdoms and re-enact (in life-size!) those tremendous battles of history. It's Meeple War!

COMPONENTES

► Para cada Jugador:

◆ **13 Meebles** de madera de su color.



◆ **10 Edificios** de doble cara de su color (un lado Construcción y el otro edificio).



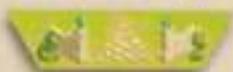
◆ **4 Trabajadores.**



◆ **1 Recinto del Pueblo** rodeado por un río.



◆ **1 Puerta del Pueblo.**



◆ **1 Montaña de Reputación:** Los Meebles se colocarán aquí para indicar sus puntos de victoria recogidos durante el juego.



◆ **1 Árbol** que oculta el Bosque.



◆ **1 Depósito.**



► Para todos los Jugadores:

◆ **36 Territorios** a doble cara, (un lado liso y el otro con un Territorio).



Nota: Los 11 Territorios utilizados para la configuración, tienen una ilustración trasera diferente.



◆ **5 Tokens de Actualización de Territorio.**



◆ **1 Escalera de Puntos de Valor.**



◆ **1 Token de Martillo** que pasará de jugador en jugador, indicando el jugador activo.



TERRITORIOS Y DESCRIPCIÓN DE LOS EDIFICIOS

TERRITORIOS

Los territorios son de doble cara: La parte posterior tiene un campo vacío:



Trasera

Nota: Para ordenarlos rápidamente, los 11 Territorios que se usan para el Setup, tienen una ilustración en la parte trasera diferente:



Trasera Setup

Y hay 3 tipos de delanteras:

- ◆ **Los Territorios Neutros:** Son territorios vacíos. Algunos de ellos están parcialmente rodeados de bosques.



- ◆ **Las Estructuras:** Estos territorios pueden darte una Bonificación. Para obtener el Bono, debes tener **al menos 2 Meeples** en una Estructura, **al comienzo de tu turno**.



Nota: El Bono es temporal. Para beneficiarse de él, deberás tener posesión del Territorio con al menos 2 Meeples al comienzo de tu turno y defender tu posición. Los efectos de los Bonos se explican en la página 13 y en la "Referencia rápida para el jugador".



Forja de Escudos (1)



Forja de Armas (1)



Torre de Madera (5)



Torre de Piedra (1)



Taller (4)



Pueblo (3)



Cabaña Druida (2)

- ◆ **Los Lugares Especiales** (Hay tres tipos):



- ◆ las dos **Cavernas**, permitirán que tus Meeples se muevan más lejos a través de pasajes subterráneos.



- ◆ Los dos **Altars del Dios Antiguo** te permitirán matar a un Meeple Oponente, ¡Realizando un Sacrificio!



- ◆ Y las tres Salidas de **Túnel de Mina**, que permitirán a los Meeples moverse rápidamente de una salida de Túnel a otra...



Nota: Todos los efectos de los Lugares Especiales se explican en las páginas 8 y 13.

EDIFICIOS



Construction side



Building side

Nota: Todas las acciones de Construcción se explican en las páginas 11 y 12 y en la Referencia rápida situada de la última página.



Plaza del Pueblo



Gremio de Saqueadores



Academia Militar



Aeropuerto



Escuela de Pilotos



Hermandad de los Fantasmas



Universidad



Abadía



Fábrica



Catapulta

PREPARACIÓN

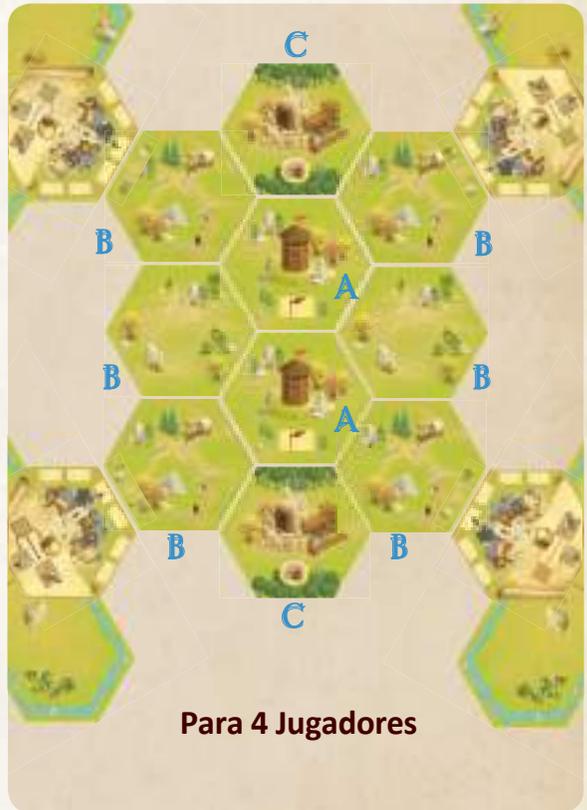
- ◆ Separa los 11 Territorios usando su lado trasero especial y coloca las Loquetas de **Torre (A)**, las loquetas de **Territorios Neutros (B)** y las loquetas de **Mina (C)** en el centro de la mesa según el número de jugadores.



Para 2 Jugadores



Para 3 Jugadores



Para 4 Jugadores

- ◆ Cada Jugador elige un color y toma los siguientes elementos:

- Los 13 **Meebles**
- Los 10 **Edificios**
- 4 **Trabajadores**
- **Recinto del Pueblo**
- **La Puerta del Pueblo**
- **La Montaña de Reputación**
- **El Deposito**
- **El Árbol que oculta el Bosque**

Mezcla los Territorios y colócalos formando una **pila boca abajo** cerca del tablero **(G)**.

Nota: Mezcla los Territorios del Setup no usados con el resto de la pila.

Coloca los 5 tokens de **Actualización de Territorio (K)** y La **Escalera de Puntos de Valor (H)** cerca del tablero.

Coloca 1 Meeple de cada Color en el **espacio 0** de La Escalera de Puntos de Valor.

► EJEMPLO DE SETUP PARA 4 JUGADORES



Nota: Para una partida de Inicio Rápido, consulta la página 6.

- Alrededor de los Territorios del "Setup", cada jugador coloca su **Recinto del Pueblo (J)** y coloca en la parte superior, su **Plaza del Pueblo (D)** y su **Puerta del Pueblo (E)**:



- Cada jugador coloca, cerca de su Pueblo, su **Depósito**, su **Montaña de Reputación**, su **Stock de Meebles**, sus **4 Trabajadores**, su **Árbol que oculta el Bosque** y sus **9 Edificios Restantes (F)**.

- Cada jugador coloca **2 de sus Meebles** en su **Depósito** y **1 de sus Trabajadores** en el **espacio de Inicio** de la **"Ruta de Acción"** de su Plaza del Pueblo

El primer jugador (un rol que no influye en el juego) es el que, desde un acuerdo común, proclama la Sentencia mas poderosa. Este toma el **Token de Martillo (1)** que representa al Jugador Activo.

Nota: Para identificar la Plaza del Pueblo, tiene una trasera diferente (con árboles). También es el único edificio con 6 puntos de Defensa.



PARTIDA CON INICIO RÁPIDO

Para una partida de inicio rápido, cada jugador comienza con **3 de sus edificios** ya construidos.

Nota: El resto de configuración es idéntica.

Los jugadores comienzan con los siguientes edificios:

1^{er} jugador:

- ◆ Los Edificios **Plaza del Pueblo**, **Escuela de Pilotos** y **Fábrica**:



2^d Jugador

- ◆ Los Edificios **Plaza del Pueblo**, **Catapulta** y **Hermandad de los Fantasmas**:



3^{er} jugador (Si participa):

- ◆ Los Edificios **Plaza del Pueblo**, **Academia Militar** y **Abadía**:



4th jugador (Si participa):

- ◆ Los Edificios **Plaza del Pueblo**, **Gremio de los Saqueadores** y **Universidad**:



OBJETIVO DEL JUEGO

El juego termina tan pronto como un jugador obtenga **al menos 6 Puntos de Victoria** durante su turno. El jugador con más puntos será el ganador. **Hay 3 formas de obtener Puntos de Victoria:**



- ◆ **Ganando Puntos de Valor por la Destrucción de Meebles Oponentes**
(1 Punto de Victoria por 7 Puntos de Valor)
- ◆ **Al destruir Edificios Enemigos**
(1 Punto de Victoria para cada punto de Defensa)
- ◆ **Controlando Territorios con Torre**
(1 o 2 Puntos de Victoria según la Torre).

TURNO DE JUEGO

Cada jugador lleva a cabo, respetando su orden, **todas** las fases del juego. Después, se pasa la **Ficha de Martillo**, (que indica el jugador activo) al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.



FASES DEL TURNO DE JUEGO

- ▶ 1 Bonificaciones Territoriales
- ▶ 2 Movimiento de los Trabajadores
- ▶ 3 Llevar a cabo las Acciones de los Edificios
- ▶ 4 Movimiento de Meebles en el campo de Batalla
- ▶ 5 Resolución



BONUS DE TERRITORIO

Al comienzo de tu turno, si tienes **2 o más Meebles en una Estructura**, recibes la **Bonificación de Estructura**.

Advertencia: Algunas Bonificaciones permanecen **activas durante todo el turno**, pero la presencia de 2 Meebles en la Estructura **solo se verifica al comienzo del turno**. Aunque los Meebles se muevan más tarde durante el turno, la Bonificación seguirá activa hasta el final del Turno.

Nota: Los Efectos de las Bonificaciones se explican en la página 13 y en la Referencia Rápida.

MOVIMIENTO DE TRABAJADORES

Cada **Trabajador** presente en una Ruta de Construcción o una Ruta de Acción, se mueve hacia adelante **1 Espacio**.



Los **Edificios** entran en juego por la "Cara de Construcción" y con un **Trabajador** en el espacio de Inicio de la Ruta.  (Consulta la página 11). **Solo** puede haber **1 Trabajador** en un Edificio. Si un **Trabajador** llega al espacio "Fin de Construcción" de la  "Ruta de Construcción" de un Edificio, se **voltea** el Edificio y se coloca al **Trabajador** en la **Posición Inicial** de la "Ruta de Acción". Cuando un **Trabajador** está en el **último espacio** de una "Ruta de Acción", al moverse, se debe **volver a colocar** en el espacio inicial de esa Ruta. Cada **trabajador** se debe **mover cada turno**. No puede quedarse en el mismo lugar, ni moverse hacia atrás.

Advertencia: Debes **mover** a tus trabajadores **antes** de realizar las **Acciones de Construcción**. De lo contrario, es fácil olvidar si los has movido o no.

ACCIONES DE LOS EDIFICIOS

Cuando un Trabajador llega a un "Espacio de Acción" **al final** de la "Ruta de Acción" de un Edificio, el jugador lleva a cabo la acción que coincide con el **Icono**.

si un jugador tiene que hacer **varias Acciones** en el mismo Turno, las puede hacer en el **orden que quiera**.

Nota: Todas las acciones de los Edificios se explican en la página 11 y en la Referencia Rápida "de la última página.

MOVIMIENTO DE MEEPLES EN EL CAMPO DE BATALLA

Cada Meeple situado en un Territorio puede moverse:

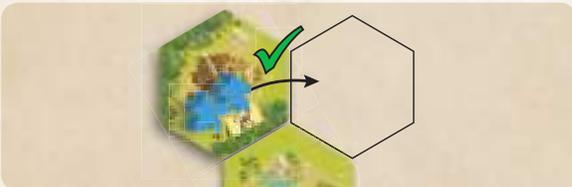
- A un **Territorio Adyacente**.

(Un lado adyacente, no una esquina).

Los Meebles **NO pueden cruzar el Bosque** que rodea un Territorio.



- A un **Espacio Adyacente vacío** para **Explorar**. (Ver Exploración en página 9).



- A un **Edificio Oponente adyacente**. El Meeple se **coloca** en uno de los **espacios de Defensa vacíos** del Edificio atacado.



Un jugador **nunca puede** mover sus propios Meebles **a sus Edificios** a menos que se produzca una **Conversión**. (página 12).

Un Meeple colocado en un espacio de Defensa **NO** puede ser **movido o eliminado**: Estará **inmovilizado** hasta que el Edificio sea **Destruído** (página 9) o se produzca una **Conversión** (página 12).

Un jugador puede tener **múltiples Meebles** en un **mismo** Territorio, en el mismo espacio vacío o en el mismo Edificio Enemigo.

Si un jugador **mueve** sus Meebles a un **Territorio ocupado** por Meebles de un Adversario, se producirá una **Batalla**.

IMPORTANTE: No se permite mover meeple a los **espacios vacíos del Recinto del Pueblo**.



EXCEPCIONES:

- **Cavernas:** Los Meebles que dejan un Territorio con Caverna, se pueden mover a otro Territorio, en lugar de con su movimiento habitual de 1 espacio, con **un rango de 2 espacios**. Los **Bosques NO limitan** este movimiento. Por otro lado, **NO** es posible **llegar a un Edificio o a un Espacio Vacío** moviéndose desde una Caverna.



Altars de Dioses Antiguos: Si con un movimiento, un jugador lleva a un Meeple o a un grupo de Meeples a un Altar, debe **sacrificar a 1** de esos Meeples como Culto al Dios.

Después, puede **Destruir 1 Meeple Oponente** en un territorio Adyacente o un Territorio a 2 espacios del Altar.

Si se destruye un Meeple oponente de esa forma, el jugador **gana 1 Punto de Valor** y su Meeple **sube 1 Escalón** en la Escalera de Puntos de Valor. Tanto el Meeple sacrificado como el Meeple destruido, **vuelven al Stock** de sus propietarios. Esto solo sucede una vez por turno por cada Altar. Aunque no haya un Meeple del Adversario a dos espacios, no será destruido, pero el meeple del Altar todavía tendrá que ser sacrificado.

El Túnel de las Minas: Cuando un Meeple se mueve a un Territorio de Mina con Túnel **sin Oponentes**, puede **moverse inmediatamente a otra salida de Túnel**.

Los Meeples que **ya estén** en un Territorio de Túnel de Mina pueden, en vez de hacer su movimiento normal, **moverse a otra salida de Túnel**.

IMPORTANTE: Si algún Meeple se mueve a un Altar o a un Territorio de Túnel de Mina ocupado por **Adversarios**, hay que resolver **primero** la **Batalla**, antes que los efectos del Túnel o del Altar.

RESOLUCIÓN

Las posibles Exploraciones, Batallas y Destrucción de Edificios se llevarán a cabo **en este ORDEN:**

► **EXPLORACIÓN (1º)**

Si, después de su movimiento, un jugador coloca uno o más Meeples en un espacio vacío, se produce una Exploración. El jugador **coge el Territorio de la parte de arriba de la pila** y lo coloca en el espacio explorado, boca arriba bajo sus Meeples. Si el Territorio está rodeado de **Bosque**, el jugador debe colocarlo de manera que sea **accesible desde el Territorio** adyacente desde donde proceden los Meeples.

Si un jugador tiene que hacer más de una Exploración, las resolverá **una por una**, señalando cada vez el espacio que están explorando. Si el Territorio robado es un **Altar de Dios Antiguo**, el jugador debe **aplicar el efecto inmediatamente**, (ver página 8).

► **BATALLAS (2º)**

Si, después de un movimiento, **los Meeples de diferentes jugadores se encuentran en un mismo territorio**, se produce una Batalla. Los jugadores van **eliminado** sus propios Meeples uno a uno, **al mismo tiempo**, hasta que **solo queden** los Meeples de un solo jugador en el Territorio. Retira los Meeples vencidos al Stock de cada jugador.

El jugador Atacante que ha participado en la Batalla **gana 1 Punto de Valor por cada Meeple destruido**.

El jugador Defensor gana **1 Punto de Valor por cada 2 Meeples Oponentes destruidos**. No gana ningún punto si solo destruye 1. Si ganaría un punto si destruyera 2 o 3 Meeples, etc.



Por cada Punto de Valor ganado, el jugador **sube su marcador de la Escalera de Valor** un espacio hacia arriba.

Excepciones:

◆ Si el **Defensor** controla la Estructura de **Forja de Escudos**, **NO** pierde al primer Meeple.



◆ Si el **Atacante** controla la Estructura de **Forja de Armas**, **destruye a 1 Meeple Oponente antes** de que empiece la **Batalla**.



◆ Si uno de los jugadores tiene un trabajador en una **Acción de Reciclaje**, los Meeples eliminados de este jugador **no vuelven a su Stock**, sino que van directamente a su **Depósito**.



DESTRUCCIÓN DE EDIFICIOS (3º)

Si, en cualquier momento, se llena el último espacio de **Defensa de un Edificio**, este será **destruido**. Los jugadores que tengan **Meebles** en esos Espacios de **Defensa**, los **colocan** en un espacio vacío de su **Montaña de Reputación**. Cada uno de esos Meebles otorgará un **Punto de Victoria**. (No se podrán jugar de nuevo). El Edificio destruido se retira del juego permanentemente y se coloca en la caja. El **trabajador** que estuviera en el Edificio destruido vuelve al **Stock** del jugador.



ACTUALIZACIÓN DE TERRITORIOS

En cualquier momento durante la partida (durante tu turno o el de un oponente), el jugador puede **usar sus tokens** para modificar una loseta de Territorio.

Los **tokens** para Actualizar un Territorio (ganados con una de las acciones de la **Universidad**) pueden colocarse **solo** en espacios de **Territorios en Blanco** (nunca en una **Estructura** o un **Lugar Especial**) que no hayan sido modificados. Después de modificar un Territorio, este se considera una **Estructura**, dando al jugador que la controle, la **Bonificación** correspondiente.

El **Token de "Arbol que Oculta el Bosque"** se puede colocar en un lado de cualquier Territorio. al colocarlo, el Territorio se considera como si ya **no tuviera Bosque** en ese lado. Los tokens **no pueden moverse o eliminarse** después de ser colocados.



VALOR

Durante su turno, un jugador gana **1 Punto de Valor** por cada **Meeple Oponente destruido**. Fuera de su turno, (mientras sea **Defensor en una Batalla**), un jugador gana **1 Punto de Valor** por cada **2 Meebles Oponentes destruidos**. Por cada punto de Valor ganado, el jugador sube su Meeple un paso en la **Escalera de Puntos de Valor**.

Tan pronto como un jugador **alcance 7 puntos de Valor**, devuelve a su Meeple a la posición 0 de la **Escalera de Valor** y gana **1 Punto de Victoria**. Coge un Meeple de su **Stock** y lo coloca en su **Montaña de Reputación**.

Si no le quedan en su **Stock** puede cogerlos de su **Depósito** o del **Campo de Batalla**.

Si aún tiene que anotarse puntos de valor, el Meeple comienza desde el espacio 0 del **Track de Valor**.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina tan pronto como un jugador alcance **6 Puntos de Victoria** durante su turno.

Un jugador gana:

♦ **1 Punto de Victoria** por cada Meeple en su **Montaña de Reputación**.

♦ **1 Punto de Victoria** por cada símbolo  en un Territorio con **Torre** que controle: (2 Meebles deben estar presentes en ese Territorio al comienzo de su turno).

Recordatorio: Estos puntos no se pierden durante el turno aunque los Meebles se muevan.

El jugador con más Puntos de Victoria ganará la **Batalla de los Meebles**!

En caso de **Empate**, gana el jugador con **más Puntos de Valor**. En caso de seguir el empate, ganaría el que tuviera **más Meebles en el Campo de Batalla y Edificios**. Si continúa el empate, deberá jugarse otra partida.

ACCIONES DE LOS EDIFICIOS



Construcción de Edificio

Elije un Edificio de los que te quedan y Ponlo por la **'Cara de Construcción'** en uno de los cuatro espacios posibles dentro de tu Pueblo. Coloca un **trabajador** de tu Stock en la posición **inicial** de la Ruta del Edificio. Si el espacio elegido está **ocupado**, el nuevo edificio **sustituye** al antiguo y este vuelve a la pila de edificios disponibles, para poder ser reconstruido más adelante. Si el edificio antiguo tenía espacios de Defensa ocupados por Meebles, **Oponentes**, estos se transforman inmediatamente en **Puntos de Victoria** que gana el propietario al colocarlos en su **Montaña de la Reputación**.



Finde Construcción

Cuando un **trabajador** llegue al espacio **'Finde Construcción'**, el edificio se voltea por el lado de Edificio Terminado y el trabajador se coloca en el espacio inicial de la Ruta de Acción.



Si había Meebles **Oponentes** en los espacios de **Defensa** del edificio en construcción, **vuelven al Stock** de los jugadores correspondientes. Estos Meebles **NO** se transforman en **puntos de Victoria**.



Ensamblaje de Meebles

Coloca X Meebles, tomados de tu Stock en tu **Deposito**.



Implementar Tropas

Coloca hasta **X** Meebles de tu Deposito en el **territorio frente a la Puerta** de tu Pueblo.



Refuerzo

Coloca hasta **X** Meebles desde tu **Depósito**, en un Territorio ya ocupado **por al menos uno de tus Meebles**, o en el Territorio **Frente a la Puerta** de tu Pueblo.



Tropas Voladoras

Coloca **1** Meeple de tu Deposito en **cada Territorio ocupado por al menos uno** de tus Meebles.

Nota: Si no tienes suficientes Meebles en tu Depósito para realizar un Ensamblaje de Meebles, un Refuerzo o Tropas Voladoras, coloca todas las disponibles, (el resto del efecto se pierde).



Tropas Voladoras Furtivas

Coloca **1** Meeple de tu Deposito en un territorio **adyacente a un Territorio ocupado por al menos un oponente** Meeple.



Tropas Oponentes Asustadas

Mueve X Meebles **Oponentes** de uno o más territorios a los **Territorios adyacentes**. Esta acción puede conducir a un Sacrificio en un Altar o a una Batalla que se resuelva de inmediato. Los puntos de Valor creados por ese Sacrificio o esa Batalla como ataques los ganan los jugadores que posean los Meebles asustados.



Quemar un Ejército Oponente

Destruye a todos los Meeples oponentes de un solo territorio y gana la misma cantidad de **Puntos de Valor**. Los Meeples destruidos vuelven al Stock del jugador correspondiente.



Bombardear un Edificio

Coloca **1 Meeple de tu Stock** (o si tu Stock está vacío) de tu Depósito o de un Territorio, en un espacio de Defensa vacío de un Edificio oponente.



Reciclaje

Mientras uno de tus Trabajadores este colocado en el espacio de acción de Reciclaje (tanto durante tu turno como también durante el turno del oponente), todos tus Meeples destruidos irán directamente a tu Depósito, y no a tu Stock como de costumbre. Esto sucede sin importar de qué manera se destruyan los Meeples (Batallas, Altar de Dios, Qemaduras, etc.)



Conversión

Intercambia uno de los Meeples en un espacio de Defensa de un Edificio por uno de tus Meeples de tu Stock o, (si tu stock está vacío), desde tu Depósito o desde un Territorio. Esto se puede hacer en uno de tus Edificios o en un Edificio Oponente.



Productividad

Mueve a **1 de tus trabajadores** un paso más hacia delante este turno.



Mejora del Territorio

Elige un token de Actualización de Territorio de los disponibles y colócalo en tu Stock. Puedes usar este token en cualquier momento del juego, (durante tu turno o en el turno de tu oponente), para actualizar un Territorio en blanco. (Consulta Mejoras de Territorio en página 10).

¡Advertencia!

Solo se puede enviar a los Territorios, Meeples ensamblados. Así que, en cada acción de colocación de Meeples en un Territorio, si no hay suficientes Meeples en el Depósito del jugador, el resto de la acción se pierde.

si los Meeples se despliegan a un Territorio ocupado por Oponentes, el movimiento se termina y se produce una Batalla al final de la fase de movimiento.



BONUS DE TERRITORIOS

Recordatorio: Para obtener el Bonus, un jugador debe tener, **al comienzo de su turno, al menos 2 de sus Meeples** en la "Estructura" o en el "Territorio en Blanco con Token de Actualización". Aunque después, el jugador mueva esos Meeples, no pierde el beneficio de es Bonus hasta que acabe su turno.



Asamblea Meeple

Coloca **1 Meeple de tu Stock** en tu Depósito.



Forja de Armas

Cuando seas el jugador **Atacante**, destruye **1 Meeple Oponente** antes de cada Batalla.



Desplegar un Meeple

Coloca **1 meeple de tu Depósito**, en el territorio frente a la Puerta de tu Pueblo o en el Territorio que te de esta Bonificación.



Forja de Escudos

Cuando seas el jugador **Defensor**, **NO pierdes el 1º Meeple** en cada Batalla.

Nota: Si no tienes suficientes Meeples para este despliegue, coloca todos los disponibles (pero el resto de la Bonificación se pierde).



Torres

Obtienes **1 Punto de Victoria** por cada símbolo en los Territorios de Torre que controles al comienzo de tu turno.

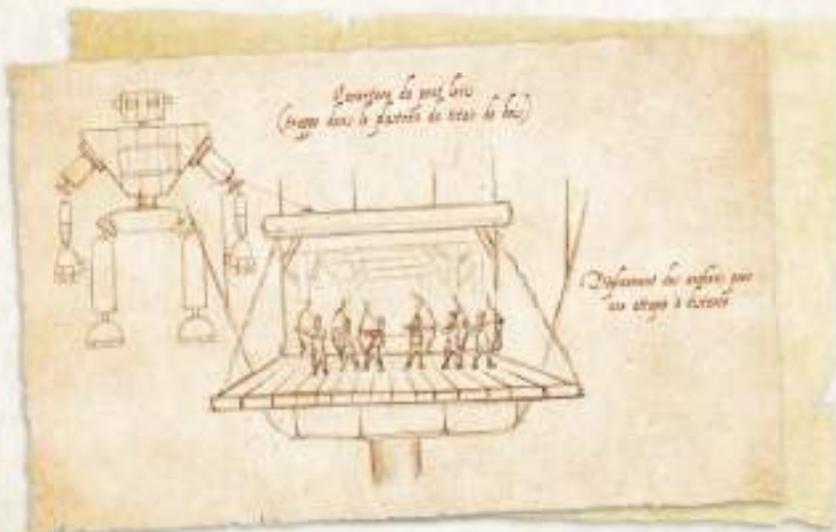


Control de la Naturaleza

Durante este turno, todos tus Meeples podrán **atravesar Bosques**.

Advertencia: Estos puntos son temporales. **No se marcarán** en la Montaña de Reputación.

Estos puntos no se pierden durante el turno, aunque dejes de tener el control de la Torre.



TERRITORIOS ESPECIALES



Caverna

Los Meeples que ya están en un Territorio de Cavernas, pueden en lugar de su movimiento normal de 1 espacio, **mover** a otro Territorio sin límite, **dentro de un margen de 2 espacios**. Los Bosques no bloquean el movimiento de Caverna. Pero, por otro lado, el movimiento de Cavernas no se podrá usar para **alcanzar un Espacio vacío o un Edificio Dponente**.



Mina

Tan pronto como los Meeples **entren** en un Territorio de Túnel de Mina sin Meeples Dponentes, pueden **colocarse** inmediatamente en **otra salida de Túnel** de Mina.

Los Meeples que **ya estuvieran** en un territorio de túnel de Mina pueden, en lugar de su movimiento normal, **moverse a otra salida** de Túnel de Mina.

Si los Meeples aterrizan en un Territorio del Túnel de Mina mediante el uso de una **Caverna**, inmediatamente pueden **colocarse en otro extremo de Túnel** de Mina.



Altar de Dios Antiguo

Si después de un movimiento, un jugador lleva a un Meeple o grupo de Meeples a un Altar, tiene que **sacrificar 1 de esos Meeples** por el Dios antiguo.

Después, pueden **destruir 1 Meeple Dponente** de un territorio en un **radio de 2 espacios alrededor** del Altar. El Meeple Sacrificado y el destruido van al Stock de su dueño.

Los jugadores **ganan 1 Punto de Valor** por el Meeple Dponente destruido.

Cada Altar, **solo** puede usarse **1 vez por turno**, lo que permite un Sacrificio y la Destrucción de un Meeple Dponente.

Un Meeple siempre tiene que ser sacrificado tan pronto como algún Meeple ingrese a ese Territorio, **incluso si no hay Destrucción del Meeple Dponente**, (Porque no haya oponente dentro del alcance).

Un jugador puede elegir no destruir a un Meeple Dponente.

No es posible Destruir un Meeple en un lugar de "Defensa".

Los Túneles y las Cavernas no afectan el rango entre el Altar y el Meeple destruido.



CRÉDITOS

Game designer: Max VALEMBOIS

Illustrator: Anne HEIDSIECK

Rules writing: Dominique BODIN

3D film: Max VALEMBOIS

Development: Blue Cocker Team

Graphic design: Anne HEIDSIECK

Translation: Max VALEMBOIS

Meet our illustrator www.anneheidsieck.blogspot.fr

Testers: the BuenaPartistes, the player-visitor of the Toulouse game festival 'l'Alchimie du jeu', Jesper and of course 'les toiletteurs': Guillaume, Cédric, Renaud, Lola, Simon & Romaric.

The Blue Dog wants to thank Andrée Francès, Bruno Desch, Christophe Hermier, Richard Allin, Jean-Emmanuel Gilbert, Matthieu Halfen, Renaud Challat, Nathalie Geoffrin, Frédéric Maupomé et Yannick Mescam. Without their support, this game would not exist.

The Game designer thanks Jesper and Guillaume for the gameplay, Carl and Neik for the rules and Lorraine for the daily support.



Meeple War is a game by **BLUE COCKER GAMES**.

Tel.+33 (0) 534 280 501

209, avenue de Castres 31500 Toulouse - France

www.bluecocker.com

© BLUE COCKER GAMES 2016. All rights reserved.

REFERENCIA RÁPIDA

► BONUS DE TERRITORIOS



Mueve 1 Meeple de tu "Stock" a tu "Depósito".



Mueve 1 Meeple de tu "Depósito" al Territorio frente a las "Puertas de tu Pueblo".



Atraviesa "Bosques" con todos tus Meeples, este turno.



Destruye 1 Meeple Oponente antes de cada Batalla, cuando seas el jugador Atacante.



No pierdas el 1º Meeple en cada Batalla, Cuando seas el jugador Defensor.

► TERRITORIOS ESPECIALES



Permite a los Meeples que ya se encuentren en él, **move** libremente a otro Territorio dentro de **2 Espacios** de Distancia.



Sacrifica a 1 de tus Meeples del Territorio, **destruye** a 1 Meeple Oponente de un Territorio dentro de un rango de **2 espacios** y **gana 1 PuntadeVictoria**.



Si **no** tiene Meeples Oponentes, puedes **enviar** a los Meeples que entren o ya estén en él, a **cualquier otra Salida** de Túnel.

► ACCIONES DE LOS EDIFICIOS



Elige 1 Edificio y colócalo por la cara "En Construcción" en tu Pueblo. Coloca 1 Trabajador en el Espacio Inicial de la "Ruta de Construcción".



Voltea el Edificio por el lado "Construido" y mueve al Trabajador al Espacio de Inicio del "Camino de Acción".



Envía X Meeples de tu "Stock" a tu "Depósito".



Envía X Meeples de tu "Depósito" al Territorio frente a las "Puertas de tu Pueblo".



Envía X Meeples de tu "Depósito" a un Territorio ocupado por 1 o más de tus Meeples.



Envía 1 Meeple de tu "Depósito" a un Territorio adyacente a un Territorio donde haya por lo menos 1 Meeple Oponente.



Mueve X Meeples Oponentes a un Territorio adyacente.



Destruye todos los Meeples de un Territorio y obtén los Puntos de Valor.



Coloca 1 Meeple de tu "Stock" en un espacio vacío de "Defensa" de un Edificio.



Intercambia uno de tus Meeples por un Meeple Oponente en cualquier Espacio de "Defensa".



Devuelve todos los Meeples del jugador eliminados en la Batalla a su "Depósito" e vez de a su Stock.



Mueve un Trabajador tuyo 1 Paso Extra hacia delante este turno.



Elige un Token de Bonificación de Territorio entre los disponibles.



Coloca 1 Meeple de tu "Depósito" en cada Territorio ocupado por al menos 1 de tus Meeples.