

REINO KIONNES

proyecto de juego de mesa

TRABAJO DE FIN DE MÁSTER
Universidad de Sevilla



ALUMNO:
Raúl Guanche Rosa

TUTOR:
Juan José Vargas Iglesias

CURSO:
2020/2021

CONVOCATORIA:
Septiembre

**ILUSTRADORA DE CARTAS, RETRATOS Y FICHAS:
Celene Aime Pérez Pérez
INSTAGRAM: @SKELLITON**

ÍNDICE

Introducción	5	Manual del juego	25
Objetivos	5	Historia del juego	26
Defnárade.com	6	Líderes y hangats	27
Universo Défnar	7	A tener en cuenta en el juego	29
Saturación défnar en Reino Kionnés	8	Distribución y reparto	30
Referentes	10	Comienza la partida	31
Público objetivo	12	Funcionamiento de la producción, construcción, creación de tropas, uso de la universidad, uso del templo y obtención de las reliquias	32
Buyer persona	12	Avance de tropas y avance naval	33
Elementos del juego	13	Combates	34
Tablero	13	Conquista, funcionamiento de la diplomacia y fun- cionamiento de El Destino de Vitergo	35
Fichas de acción	14	Victoria	36
Edificios	14	Glosario de términos défnars	37
Cartas	15		
Interfaz	17		
Otros elementos	17		
Mecánicas	18		
Fichas de acción	18		
Combate	20		
Organización de turnos	20		
El Destino de Vitergo	20		
Identidad visual	22		
Paleta cromática	22		
Tipografías	22		
Logo	23		
Diseño de la caja	24		

Introducción al juego.

Reino Kionnés es un juego de mesa de gestión de recursos y estrategia militar. Está pensado para jugadores pares (cuatro o dos) para su funcionamiento idóneo. Se busca que los participantes tengan un control total sobre su economía y fuerzas de combate. Pueden negociar con sus materias primas con otros jugadores, enviar refuerzos a sus aliados en la partida o planear los asedios y defensas de sus dominios combinando los cinco tipos de guerreros, así como moverlos por mar o tierra gracias a las galeras y las vías. El objetivo del juego es hacerse con todo el tablero.

El jugador avanza en el juego de distintas formas. La primera es construyendo edificios que produzcan recursos o que realicen otras funciones que le ayudarán en la búsqueda de su objetivo. La segunda es invirtiendo en los favores de los dioses y en avances tecnológicos (explicados en el árbol de avances), que les dará ventaja respecto a otros jugadores y ayudas puntuales. Y la tercera, es la forma de avance más estricta y la que viene a la cabeza cuando se menciona, que consiste en avanzar con las tropas por el tablero conquistando las regiones enemigas.

Objetivos.

Reino Kionnés forma parte del proyecto de creación de universo del archipiélago mediterráneo de Defnárade, comenzado en 2019. El tablero y las cartas conforman un canal de entrada a este nuevo mundo: el primero actúa como un mapa, enseñando la ubicación de los *hangat* (comarcas) que entran en disputa y algunos accidentes geográficos, y, lo segundo, se centra en aspectos más pequeños pero sin quitarle belleza a la saturación del Universo, como son las armaduras défnars, los dioses principales o mostrar la vida que hay en esta tierra, con las cartas de recursos representando a los aldeanos haciendo sus labores cotidianas.

El contexto del juego se ubica en la *Primera Era Previa a la Muerte de los Dioses* (en la cronología défnar), cuando el *diemmés* (líder) de Ps-kionno, Fakhet, quiere unificar Defnárade bajo su mando y acabar con el

sistema político del *herendelé* (creada para este proyecto). Las regiones afectadas son las más orientales de esta tierra, y son aquellas que el jugador tendrá que llevar hacia la victoria.

Es una forma de que el potencial consumidor de este Universo comience a familiarizarse con aspectos propios de los défnars, asimilándolos mediante la repetición del juego, como algunos términos (*hangat* o *diemmés*, por ejemplo), Esákritas o cabo Nedelia o el nombre de los personajes históricos que comandan cada región. De esta forma, si se adentra en Defnárade y se navega por las aguas del proyecto, leyendo mitos, cuentos o fábulas, el lector llegará a asociar estos nombres y conceptos entre las distintas obras, descubriendo un Universo suturado y que no olvida nada de lo que ha ocurrido.

Por ejemplo, en el mito (ya escrito) sobre la creación de la Estrella Polar y las constelaciones, aparecen personajes como Utilio de Fárades, Fakhet de Ps-kionno o lugares como Euremnes, que forman parte del lore de *Reino Kionnés*. Este proyecto de *worldbuilding* comienza con la escritura del código *Guía para nuevos residentes, mensajeros, viajeros, reyes, embajadores... que quieran pasar una temporada en Defnárade, Por Rhodes Mitsio* que actúa como un documento de consulta para saber cómo es esta tierra, sus costumbres o su división política, entre otros. Está ubicado, dentro de la cronología del Universo, en la *Tercera Era Posterior a la Muerte de los Dioses* (siglo IX d.C. en el *actual world*). Aun estando en un tiempo muy posterior, en el código se pueden encontrar la mayoría de características incorporados en el juego (y muchas más).



Defnárade.com.

El Universo Défnar se idea como un proyecto transmedia, yendo de los cuentos al juego de mesa, y del tablero a la *web*. Con esta página se pone al alcance del público un portal con el que conocer pequeñas historias o leyendas, o un lugar donde varios jugadores pueden contar sus mejores jugadas en *Reino Kionnés*: cómo consiguieron derrotar a sus enemigos cuando pensaban que todo estaba perdido.

Este foro forma parte de la macroestructura défnar. Tras dejar un tiempo para que el juego sea comprado y usado, se hará una votación de cuál será el destino real de esta guerra. Los jugadores habrán desarrollado algún apego a una facción o personaje, aquel que le haya proporcionado mejor experiencia de juego, por ejemplo. Una vez cerrado el consenso, se pasará a redactar el desenlace de este evento como una narración para que perdure en la Historia défnar.



inicio

Historia

mitos y leyendas

cuentos

foro

productos



Vista previa de cómo estaría diseñada la *landing page*. En el *banner* principal figura un botón que pone “deja tu huella con tu hazaña”, que llevaría al usuario al foro.

Glosario de términos.
Y TODAS SUS APARICIONES EN EL UNIVERSO.

últimas entradas:

SOBRE LAS FASES LUNARES.

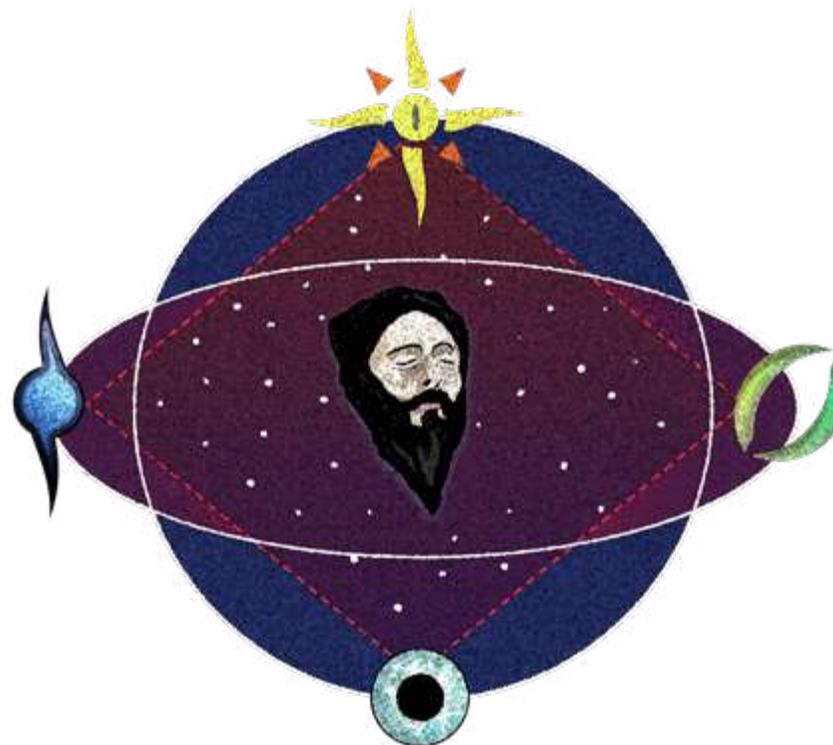
Universo Défnar.

El Universo Défnar ha sido dotado de varias capas de saturación a distintos niveles, creando un producto atractivo para los amantes de la *high fantasy* o, más bien, de la mitopoeia, y que disfruten de sumergirse en estos mundos y comprenderlos. Esta región se sitúa en el mar Mediterráneo, entre Malta y Creta, por lo que la influencia de la civilización griega y egipcia es notoria en las bases de la consolidación de su cultura.

La tribus y pueblos que habitaban esta región se consolidaron bajo el nombre de Defnárade tras haber sufrido los ataques de los Kriti, el pueblo que habitaba la isla vecina de Creta, conocido por todos como los minoicos. La guerra entre ambos bandos dejó debilitada a los cretenses, haciéndolos colapsar. Los défnars se unieron, tras darse cuenta de la fortaleza que tenían, bajo la administración de la figura política del *herendelé*, sistema basado en un sabio que recorría todos los *hangats*, y los líderes y asesores le hacían saber su situación en la *bilmada* y, conociendo la de todos, actuaba de forma equitativa. Al no estar asentado en un sitio, nunca había una ciudad capital que estuviese por encima de las otras. Así fueron las bases en la que se alzó esta civilización.

Aparte del sistema político descrito con anterioridad, el archipiélago défnar goza de más matices propios que saturan el Universo. Entre ellos hay que destacar: lengua y abecedario, mitología, unidades de medidas e, incluso, dos de sus *hangats* han desarrollado dos formas de concebir el mundo: una a nivel terrestre y otra a nivel cósmico.

La idea de este universo es que se expanda en el tiempo. En *Reino Kionnés* se trata el acontecimiento histórico que pone en peligro el sistema del *herendelé* por la intención de Fakhet de Pskionno de abarcar toda Defnárade bajo su estandarte, siglos después de la derrota de los Kriti. Aunque estos hechos se enmarcan en la edad antigua (en la cronología real), se tiene pensado que su historia avance y llegue hasta tiempos más modernos como, por ejemplo, la dictadura de Khiari Lemis en Defnárade, que apoyaba a las tropas italianas que se dirigían a luchar con Rommel al continente africano.



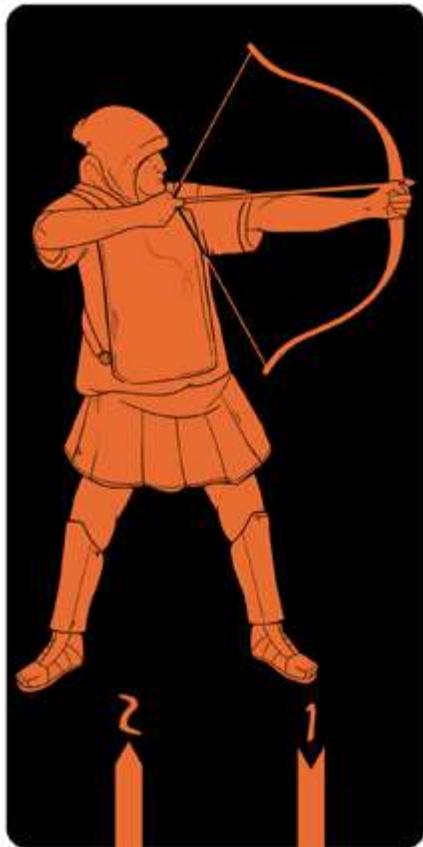
Arriba la concepción de Pskionno de los Cuatro Fuegos. Cada uno se encarga de forjar una estación del año, y el humano puede aspirar a usarlos cuando los dioses decidan. **Abajo** el estandarte del *hangat* de Ersios. En él se representa su idea de la tierra en forma de disco y separada ambas partes por los océanos; las ballenas se encargan de traer el aire desde la otra cara de la Tierra hacia la que habitan los humanos.



Saturación défnar en *Reino Kionnés*.

El diseño de *Reino Kionnés* ha sido pensado para que el jugador tenga contacto con este Universo y que, a su vez, vaya aprendiendo algunos nombres, como el nombre de las regiones que lidera (Mendrákrilon, Rosálipos, Euremnes y Pskionno) y el de sus líderes (Nikáritas, Étidas, Utilio de Fárades y Fakhet, respectivamente). Como se dijo anteriormente, el tablero, al ser un mapa, servirá para introducir accidentes geográficos que serán aludidos en el transcurso del universo.

Además, los mazos de cartas han sido diseñados también para este fin. El mazo de las fuerzas militares muestra las armaduras défnars que, si bien se asemeja a las griegas, tienen sus diferencias y cuentan con simbología de esta tierra. El otro mazo, el perteneciente a los dioses, muestra al jugador las deidades principales de Defnárade.



Arquero. Lleva una indumentaria défnar, diseñada desde cero.



Guerrero. Lleva en su escudo el dibujo del Sol, representando el ojo derecho de Eikrón, quien creó todo lo que se conoce a partir de su cuerpo.



Panoplia. Lleva el símbolo del dios protector, Trepstorios (el superior), y el del dios del infierno, Totrós (el inferior), en su escudo.



Esákrita. Unidad propia del Universo. Se identifican con el escorpión ante su filosofía de infligirse la muerte antes de ser capturados.



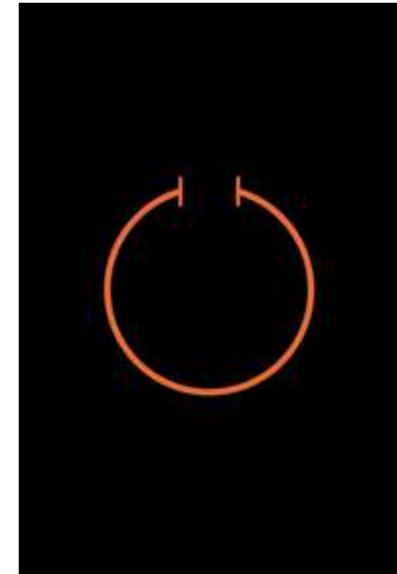
Totros. Representación de la deidad influida por el arte egipcio. Cada dios tendrá su carta (o cartas) con distintas acciones y representaciones.



Arriba. El retrato de Utilio de Fárades muestra el bastón característico del *herendelé*, el *húsar*. **Abajo.** Fakhet lleva el símbolo de Lódeaf, dios de la guerra y la buena muerte, en su casco, arriba del protector nasal.



Tablero. Una herramienta que sirve para enseñar la topografía y mares de esta parte de la región de Defnárade.



Anverso del *alignment*. Este elemento recibe el nombre de “El Destino de Vitergo” en el juego, pues es el dios de los inicios y de los ciclos. En el anverso se encuentra su símbolo.

Referentes.

La idea detrás de este proyecto era llevar al tablero la experiencia que da un videojuego de gestión de recursos. Por su naturaleza virtual, tienen economías complejas controladas por una IA y reglas que permiten al jugador afrontar la labor de liderar una civilización sin siquiera adivinar la complejidad que hay tras los aldeanos y guerreros. Llevado a un *table top*, hay que mantener la misma sencillez, sabiendo que es el jugador quien deberá calcularlo todo y estar pendiente para que la partida vaya

Risk (2004):



El tablero está inspirado en este, al ser el juego de conquista por antonomasia. Consiste en un mapa en el que se divide el territorio a invadir. En *Reino Kionnés*, estas regiones donde reposan las tropas son los rectángulos que forman las zonas edificables.

como lo indica el manual de reglas, y, a su vez, haciendo un juego completo en varios aspectos sin cansarlo durante el *gameplay*.

Atendiendo al público objetivo, se han buscado referentes conocidos a los que haya podido jugar. Cuando comienza sus andanzas por la tierra défnar, se topará con mecánicas que le suenan de otros juegos pero funcionan de otra forma, para que no las encuentre aburridas ni repetitivas. Los referentes son:

Magic (1993):

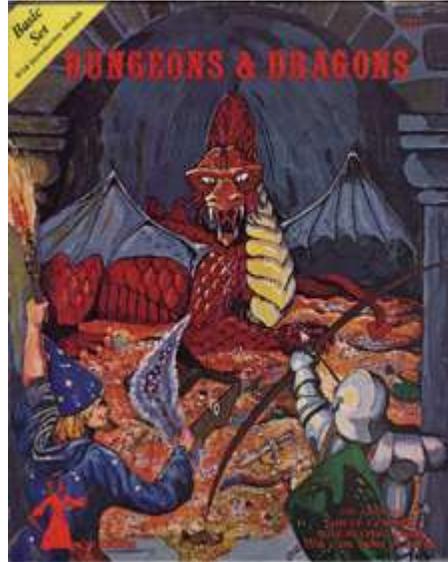


Es el juego de batallas de cartas más conocido por la comunidad de jugadores. Su forma de combate es sencilla, aunque la organización de los mazos es difícil de comprender para los novatos. En *Reino Kionnés* se suprime el maná y el azar; el jugador “crea” las cartas del guerrero que quiera y escoge las que mejor le convenga para ganar la batalla. Con esto, se le añade una mayor importancia a la estrategia; la creación de tropas se hace pensando en los planes de futuros ataques o defensas.

***Dungeons & Dragons* (1977):**

Lo interesante en *Reino Kionnés* es la idea de que algunos actos de los jugadores tengan su influencia en el futuro de la partida, como si fuese un juego de rol pero sin entrar en detalles como las habilidades y los niveles, que dificultan la partida para los novatos.

La primera versión de *D&D* incluía los *alignment*, una de las primeras formas con las que el jugador podía rolear su personaje dentro del juego y, por ende, sencilla y asimilable. Esta idea se trae a *Reino Kionnés* dando la posibilidad de hacer distintos actos (en algunos casos no contemplados por las reglas) organizados en los ejes de Malvado / Bondadoso y Legítimo / Ilegítimo. Una vez hechos, al acabar la Jornada, se ha de realizar una tirada con los dados. Cada número corresponde a unas consecuencias que sufrirá el jugador según la naturaleza de los actos.



***Los Colonos de Catán* (1995):**

Su mecánica de obtención de recursos y comercio lleva siendo la misma desde los ochenta, dejando claro que el jugador la interioriza con facilidad. En *Reino Kionnés* se suple la obtención de materias por azar y se produce por acción directa del jugador. Además, en este nuevo juego de mesa, se ha expandido las opciones de construcción, pudiendo hacer edificios que incrementen la economía para obtener más ganancias.



Público objetivo.

El público objetivo de *Reino Kionnés* comprende entre los 16 y 35 años y prefieren consumir productos ideados dentro de universos ficticios, aunque no le dice que no a otro tipo de contenido.

Buyer persona:



Martín García Esgueva

22 años.

Soltero.

Estudió comunicación audiovisual.

Acaba de terminar la carrera, al igual que sus amigos. Ya no se ven tanto porque están todos centrados en buscar trabajo o ganar algo de dinero por algún medio.

Martín acaba de terminar la carrera y ahora está intentando conseguir trabajo de lo suyo, al igual que sus amigos de la universidad. Con ellos, durante el curso, descubrió el mundo que había más allá de los clásicos juegos de mesa. Ahora, suelen ir a tiendas a mirar que títulos hay disponibles, y han creado un fondo común para comprarlos y ampliar su colección. Han entablado amistad con el dependiente de la tienda que suelen visitar, y hablan con él de las novedades en el mercado y de sus mejores partidas.

Ya no se reúnen todos los días para echarse unas partidas, como hacían mientras estudiaban. Pero han acordado que las tardes de viernes están reservadas para jugar. En sus sesiones, les gusta variar entre juegos, por lo que no les atrae el rol por su duración. Aún así, les gusta vivir la experiencia del tablero al máximo, metiéndose en el papel de un conquistador ruso si juegan al *Risk* o siendo unos paladines en *Avalon*.

Piensa y siente...

Martin quiere encontrar trabajo, pero en el fondo teme que le toque un puesto con horario variable o que no pueda coordinar con su grupo de amigos; las tardes de los viernes no las quiere perder.

Escucha...

Le encanta la música rock, en especial el punk, pero hay días que le gusta poner una *playlist* de un género aleatorio y descubrir nuevos ritmos. También suele escuchar podcasts culturales sobre historia o especializados en cine o juegos.

Dice y hace...

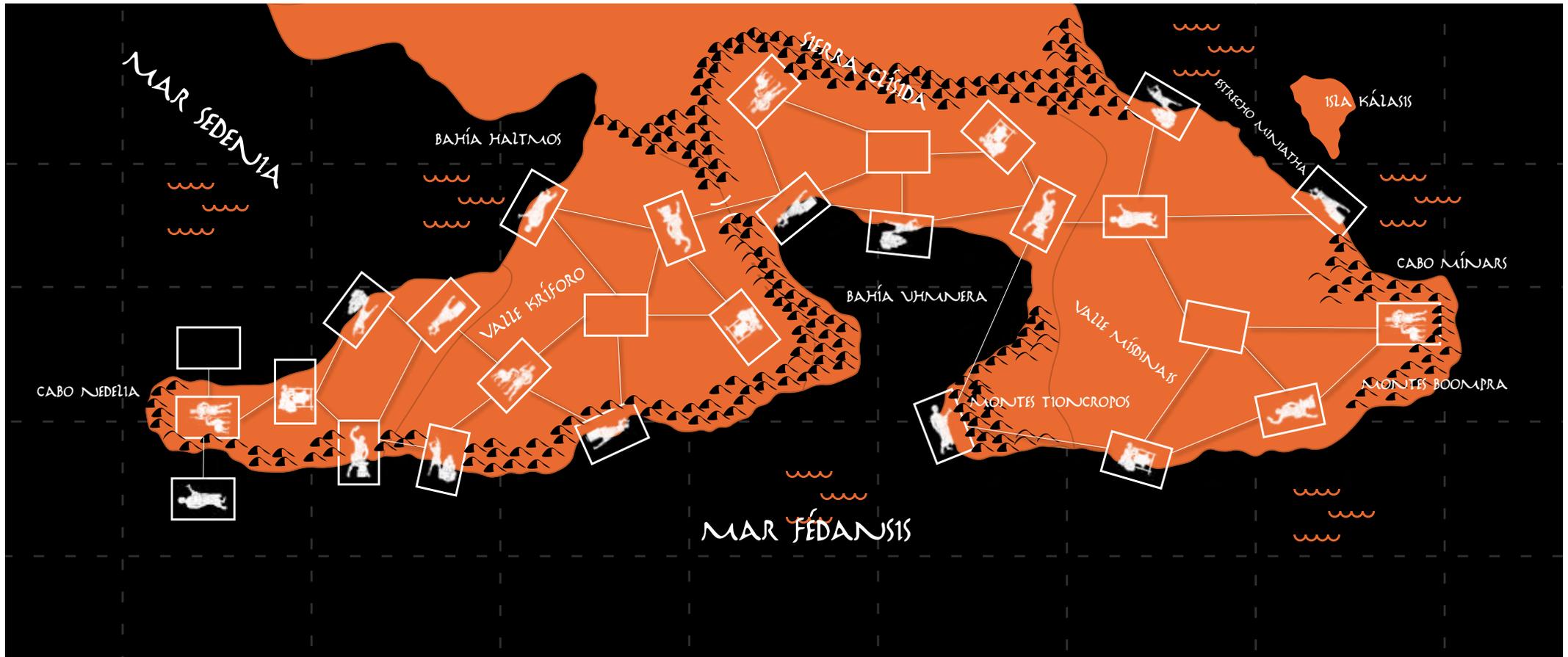
Nunca le ha importado lo que piensen de él la gente ajena a su círculo. Varias personas de su edad le han hecho saber que sus planes de viernes es una pérdida de tiempo. Pero, como demuestra en su día a día, una persona bien organizada puede hacer de todo.

Ve...

La misma curiosidad que tiene con la música también lo tiene con el cine y los videojuegos, aunque en estas áreas le gusta explorar más. Lee sobre películas y se interesa por las adaptaciones de una historia a diferentes medios, de lo que suele conversar con sus amigos. Les fascina aquellas títulos que componen un Universo, pues le gusta conocer los diferentes puntos de vista de ese mundo.

Elementos del juego.

Tablero.



Las dimensiones del tablero son de 135 cm de ancho por 56 cm de alto. Se ven los rectángulos, que son las zonas edificables, en donde el jugador construye edificios, crea tropas y que debe defender y atacar. Las líneas que las unen son las rutas que el jugador puede usar para mover sus efectivos entre estas. Las líneas discontinuas del mar son las casillas por las que se mueven las galeras (una por turno).

Fichas de acción.

Son las fichas que usa el jugador para producir, mover tropas, construir edificios y realizar la acción especial de cada facción. Se colocan en las zonas del tablero al principio de la ronda.

Cada jugador tendrá:

- 6 de producción.
- 3 de construcción.
- 3 de movimiento.
- 1 especial de cada facción.



Edificios.

Son modelos realistas en 3D, no abstractos, de 2 cm por 2 cm. El jugador los coloca en sus zonas edificables. Si es conquistada, pasan a manos del enemigo.

Los edificios de los que dispondrá el jugador son:

- 3 campamentos madereros.
- 3 herrerías.
- 3 canteras de piedras.
- 2 minas de oro.
- 2 granjas.
- 2 talleres de cuero.
- 1 templo.
- 1 universidad.
- 2 puertos.
- 3 cuarteles.



Cartas.

Las cartas son los recursos producidos por el jugador (que ha de invertir para avanzar en el juego), los guerreros (que emplea en las batallas) y las ayudas que le dan los dioses durante la partida al tener un templo construido.

Hay otro mazo, el de las reliquias, que se conforman por cuatro cartas, una de cada facción, que se barajan y reparten aleatoriamente entre los jugadores. Son necesarias para construir el templo.

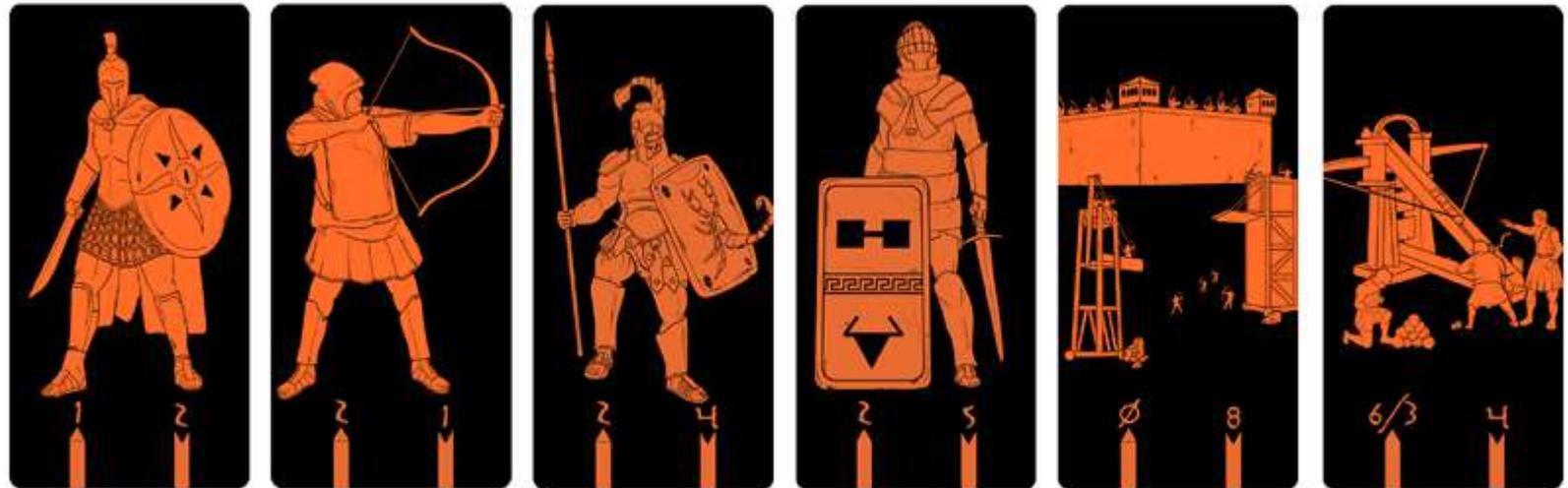




Las cartas de recursos se producen en los distintos edificios de apoyo económico y se invierten para crear tropas, avanzar en el árbol tecnológico y construir edificios.

El mazo común se compone de:

- 56 de madera.
- 50 de hierro.
- 46 de piedra.
- 40 de oro.
- 36 de comida
- 34 de cuero.



Las cartas de militares son las usadas por el jugador para combatir con los otros y defender o atacar las distintas zonas.

El mazo común se compone de:

- 60 guerreros.
- 60 arqueros.
- 40 guerreros con panoplia.
- 30 balistas.
- 12 torres de asedio.
- 12 Esákritas (a disposición del jugador de Mendrákrilon).

Fichas militares. Cuando el jugador craftea un militar, se coloca esta ficha 3D de 0'5 cm de ancho por 0'5 cm de alto en una zona con cuartel. Se mueven por el tablero con la ficha de acción de movimiento. Hay 25 por facción.



Mecánicas.

Las mecánicas de *Reino Kionnés* están inspiradas en los juegos usados como referentes. Se han llevado hasta su forma más simple para evitar que haya un proceso de comparación entre los títulos y provocar un efecto espejo que conlleve a la pérdida del interés del consumidor.

Fichas de acción.

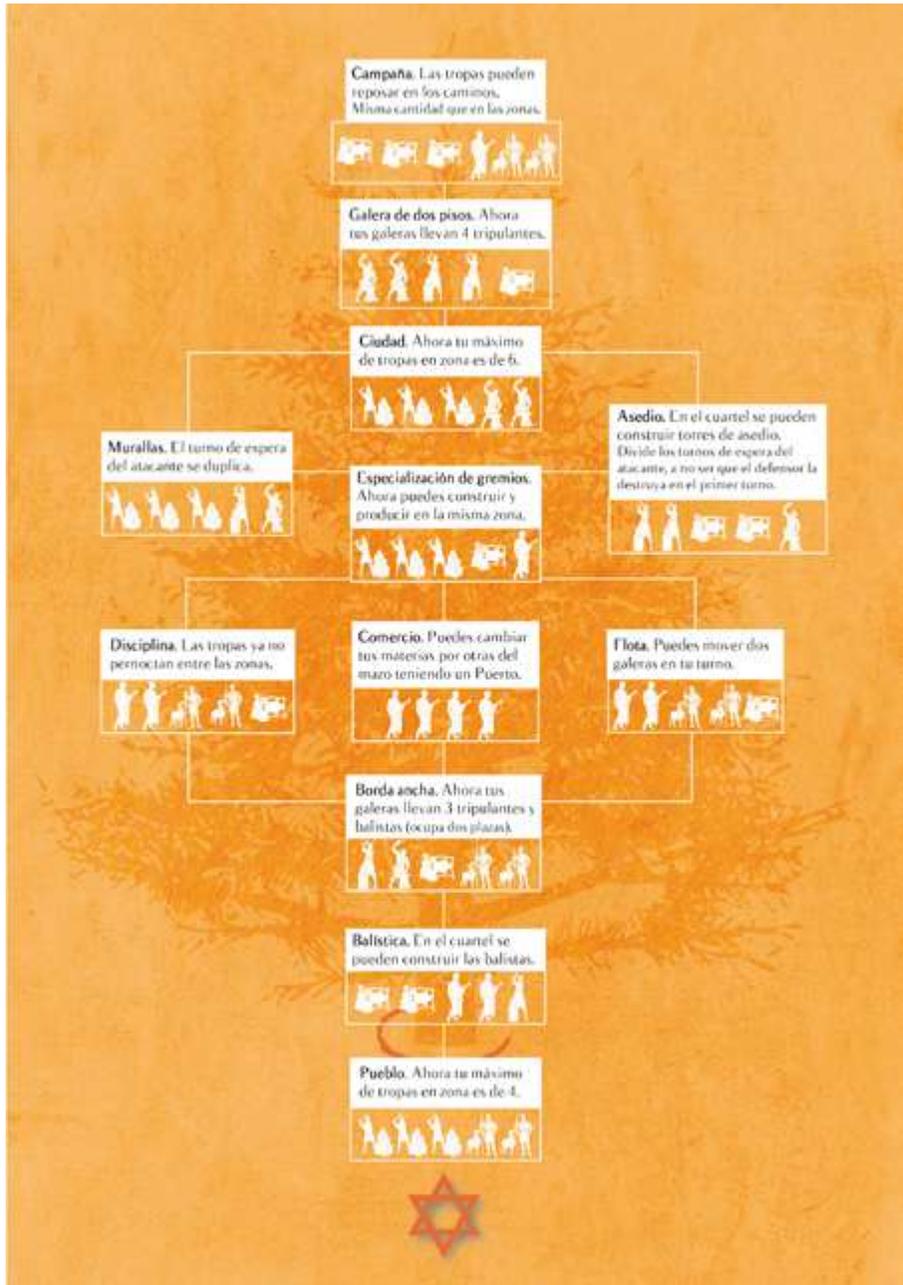
Son las fichas que hacen que la partida avance. Todos los jugadores las colocan bocabajo en las zonas edificables. Se les da la vuelta y cada uno actuará bajo lo indicado en estas en su turno.

Tienen cuatro funciones:

- **Abastecimiento.** Se recoge el o los recursos que produce esa zona. El jugador tomará las respectivas cartas del mazo de materias, que usará para construir edificios, crear tropas o pagar avances.
- **Construcción.** Los recursos obtenidos se invierten para construir edificios, que permitirán al jugador crear soldados, barcos, pedir milagros a los dioses, avanzar en el árbol tecnológico o incrementar su economía.
- **Movimientos.** Cuando el jugador tenga bajo su poder barcos y/o guerreros, podrá moverlos por el tablero en busca de reforzar posiciones o invadir zonas enemigas a lo largo del tablero. Con la ficha de movimiento también se entra en combate al movilizar tropas hacia una parte ocupada por otro jugador.
- **Acción especial.** Cada facción tiene una ventaja propia que pueden usar dos veces por Jornada.



El jugador de la imagen ha decidido construir (ficha con el martillo), abastecerse (ficha con la ánfora), moverse a la zona enemiga para atacar (ficha de las sandalias) y usar la acción especial de su facción (ficha con el estandarte).



Árbol de avances con el coste de su descubrimiento y la explicación sobre cómo cambia el estado de la partida para el jugador.

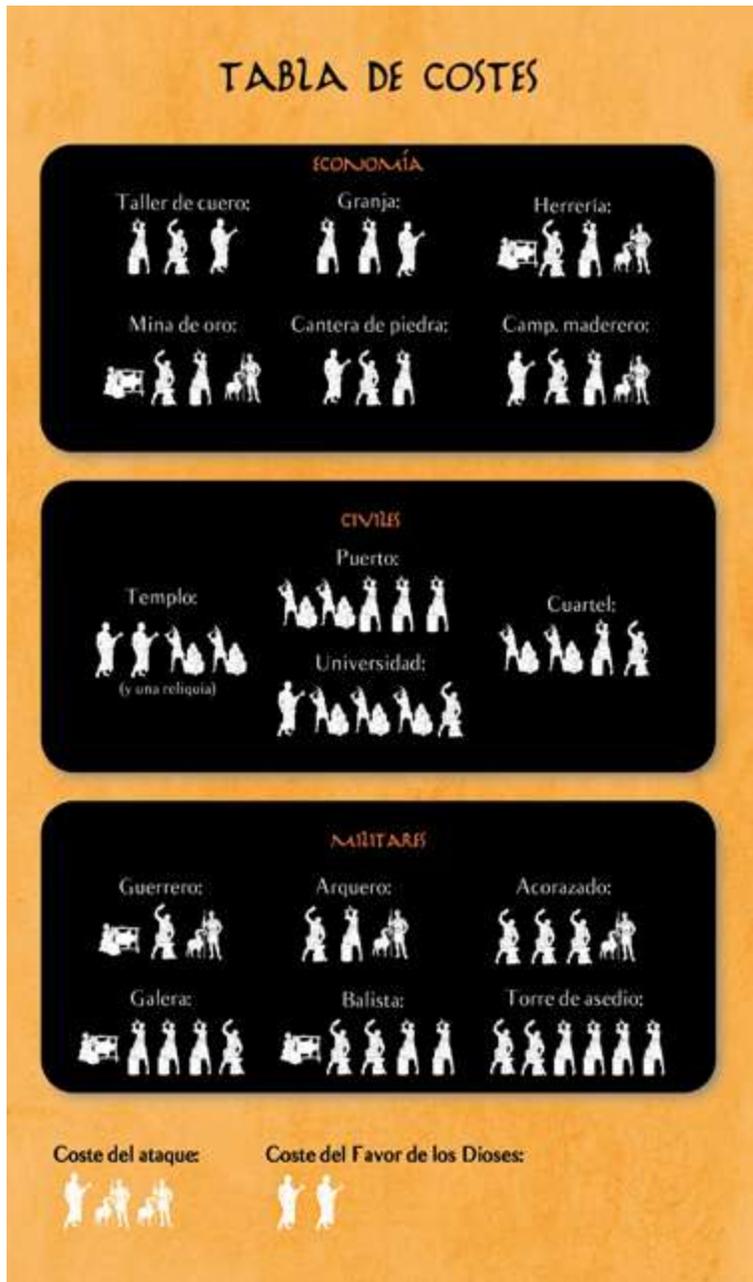


Tabla de costes. Enseña al jugador los recursos que han de emplearse para crear los distintos elementos del juego.

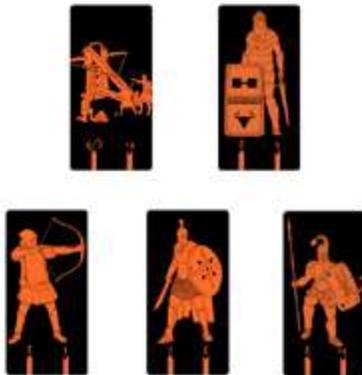
Combate.

El combate se inicia al poner una ficha de movimiento y llevar las tropas hacia una zona ocupada por otro jugador. Por cada casco militar que se haya movilizado a la batalla, el jugador coge una carta de su mazo de guerreros creados; los que mejor le convengan para su ataque.

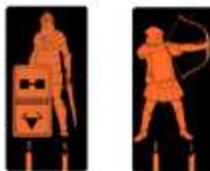
Cartas en mano del defensor (ocultas al enemigo):



Campo de batalla (Visibles las cartas que pueden hacer y recibir daño):



cartas en mano del atacante (visibles al enemigo):



Organización de los turnos.

Reino Kionnés divide los actos en ronda, turno y Jornada.

- **Ronda.** Comienza el juego con la ronda, ya que es el momento en el que todos los jugadores colocan sus fichas de acción boca abajo. Cuando estén todos seguros de sus decisiones, se voltean.
- **Turno.** Cada jugador en su turno efectúa las acciones ordenadas por sus fichas. Cuando haya realizado todo lo pertinente, le toca al siguiente.
- **Jornada.** Se compone de un total de cuatro rondas. Durante cada Jornada, los jugadores responden a sus actos en *El Destino de Vitergo* (*alignment*) y cambian, si quieren, su estado de diplomacia con los otros.

El Destino de Vitergo (*Alignment*).

El Destino de Vitergo es la mecánica novedosa y distintiva de *Reino Kionnés*. Se presenta cuatro zonas, bondadoso legítimo, bondadoso ilegítimo, maligno legítimo y maligno ilegítimo, y, en cada una de ellas, hay escritos cuatro actos posibles que el jugador puede hacer “atentando contra el funcionamiento normal del juego” o que el propio transcurso de la partida le llevará a hacer.

Cada vez que el jugador decida actuar bajo una de estas posibilidades, pondrá una ficha en el recuadro correspondiente. Al cumplirse la Jornada, mirará en cuál de ellos tiene más fichas (o, si ha repartido equitativamente, en el más desfavorable) y tirará el dado. El resultado numérico se corresponde con el de la consecuencia que sufrirá.

Siguiente página. La hoja que conforma *El Destino de Vitergo*, con las posibles acciones y sus castigos o recompensas.

BONDADOSO

Informar con tiempo de maniobra de un ataque al enemigo para que el enemigo esté en igualdad de condiciones.

Mostrar todos los efectivos en el combate, al igual que el adversario.

Aliarse con la facción que peor vaya.

Dejar que el enemigo se retire sin atacarle.

LEGÍTIMO

Conquistar una zona y venderla a otro jugador por un precio.

Demoler un edificio durante la partida para cambiarlo de sitio (destruirlo tras la retirada no afecta a esta opción).

Atacar a un neutral sin esperar al vencimiento de la Jornada.

Aniquilar a todas las tropas del oponente en fuga.

MALICNO

1. Tus aldeanos te han traído materias extra. Toma cuatro recursos.

2. Los poemas sobre tu persona son cuantiosos. Se ha unido una tropa a tu ejército (guerrero o arquero).

3. Tus enemigos te honran. Recibe cuatro materias del contrincante que escojas.

4. Las aguas te llevan a tu costa una galera vacía.

5. Tus hazañas hablan por ti. La zona que elijas no recibirá ningún ataque en la Jornada.

6. Tus aliados serán recompensados. Eligen dos materias o un guerrero o arquero (cada uno).

1. Algunos de tus hombres no se fian de ti... Las tropas de una zona que colindan con otro jugador desertan y se unen a él.

2. La destrucción nunca viene sola... Destruye un puerto, universidad, templo o cuartel.

3. Tu dureza en el combate se ha ganado el favor de Lódeaf y Totró. Coge el mazo y busca la carta de ambos dioses que desees.

4. El gremio de constructores está contento contigo. En una ronda de esta jornada puedes poner una ficha de construcción en una zona donde haya otra.

5. Tus ataques extremos han calado en las tropas. Solo podrás recibir dos veces refuerzos en el próximo combate.

6. Saben que no te andas a medias tintas. Los neutrales han de cambiar su relación contigo: amigos o enemigos.

Ganar tres batallas seguidas sin importar cómo (incluso negociando).

Conquistar una zona y venderla a ese jugador por un precio.

Quedarse sin cartas militares a la espera de refuerzos durante la misma batalla dos veces.

Amenazar con atacar para que el otro jugador se sienta a negociar.

NEGÍTIMO

Obligar a las tropas a avanzar directamente a una zona.

Aniquilar a todas sus tropas en un ataque fallido.

Atacar a un aliado sin esperar al vencimiento de la Jornada.

Reclamar recursos de una zona a la que no se le haya puesto la ficha.

1. Tus hombres se mueven de forma furtiva. Lleva hasta un máximo de tres militares a la zona que quieras.

2. Tus formas de gobierno son inseguras... durante esta Jornada son todos neutrales contigo.

3. En el silencio de la noche los espías se cuejan en las aldeas cercanas. Dos veces en esta Jornada puedes levantar la ficha de acción de la zona aledaña.

4. Tus hombres son silenciosos. Durante esta Jornada, puedes robar todos los recursos producidos en la zona ajena colindante. Nadie sabrá nada... puede ser a un aliado.

5. Algunos de tus hombres no se fian de ti... Las tropas de una zona que colindan con otro jugador desertan y se unen a él.

6. Tus palabras, a veces envenenadas, maravillan a la diosa Rihás. En esta jornada puedes cambiar tu estado de diplomacia cuando te convenga.

1. Tu mejor sabio se ha suicidado... pierdes un avance.

2. Se habla de una desertión. Cuatro militares abandonan tu ejército.

3. Demasiada dureza... dos aldeas niegan hacer sus trabajos. Dos zonas a elegir no producen ni construyen durante la Jornada.

4. Los dioses no responden a los sacerdotes. No se pueden usar sus favores en la Jornada.

5. Era su oportunidad... los guerreros embarcados se han amotinado. Pierdes una galera y su tripulación.

6. Nadie se fia de ti. No puedes hacer aliados en la partida.

Identidad visual.

El contexto del juego se ubica en la época clásica, por lo que los colores y estilo de las ilustraciones deberían recordar a esta etapa. Una de las artes plásticas más representativa de la cultura griega es la cerámica y sus motivos ornamentales.

Tras un revisionado de estas obras, se concluyó que algunos colores se repetían entre unas y otras, lo que los hacía característicos. De igual modo lo era su forma de dibujar las escenas y personajes mitológicos, destacando la forma sobre el fondo, y, ambos, con colores lisos.



Referentes seleccionados para elaborar la paleta cromática y las ilustraciones.

Paleta de color.



#000000. Color principal.



#E86B31. Color secundario.



#402C35. Color usado solo para detalles.

Tipografías.

El diseño del juego cuenta con dos tipografías. Para los títulos se usó *Marathon*, una fuente de letra de estilo *handwriting* que recuerda a las palabras escritas en la cerámica de la Antigua Grecia. La segunda, empleada para subtítulos en su variante *bold* y para cuerpo de texto en la *regular*, es *Balham*. Es una letra legible a tamaños pequeños y los caracteres presentan anchura variable en sus trazos, lo que recuerda a las inscripciones en mármol.

ABCDEFGHIJKLM
MNÑOPQRSTU
VWXYZ

Marathon. Fuente principal.

ABCDEFGHIJKLM
MNÑOPQRSTU
VWXYZ

abcdefghijkl
mnñopqrstu
vwxyz

Balham. Fuente secundaria.



REINO · KIONNÉS

el juego de mesa

Imagotipo. Logo con texto y tagline.

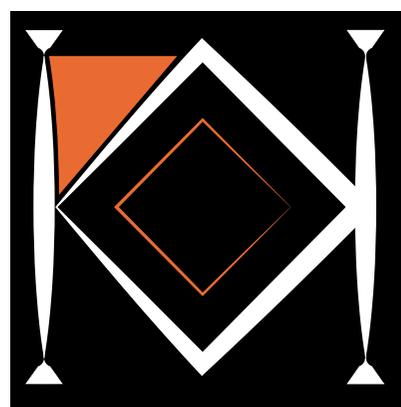
Logo.

El concepto del logo era jugar con la R y la K de *Reino Kionnés*. El resultado surge tras enfrentar los caracteres (como harán los jugadores entre ellos durante la partida) y rematarlos con adornos, como si fuesen la basa y el capitel de dos columnas.

Para formar la R, se rellena con el color secundario la parte correspondiente y, para evitar que el diseño se desequilibre, se añade más peso a la otra parte del logo, haciendo el rombo resultante más ancho en esa zona. En el medio de esta forma hay otra igual girada 180º grados. Esta *matrioska* de figuras representa el juego (la grande), que integra en su interior al Universo Defnárde (la menor).



Logo con el color secundario.



Logo en blanco.



Versión a color.



Caja del juego. Resultado final.

Manual de reglas del juego.

Maquetado como si fuesen en A5.



REINO
KIONNES

...

manual del juego

“El sonido de los tambores no es lo único que se oye antes de comenzar la guerra; el golpeo metálico de los martillos con el hierro de las hojas lo precede. En el silencio de las forjas de todo aquel hangat, comienzan los ecos que se vuelven corpóreos en el campo de batalla. Toda una región replicando una sonata para los oídos de Lodeaf; toda una nación bajo las oscuras mantas de Cripsio.

La región de Defnárade, que se había ensalzado como una unidad férrea, ahora su lado oriental es volátil. Eurennes vigila los pasos furtivos de Pskionno. Rosálipos acecha los barcos que llegan a Mendrákrilon cargados de guerreros. Las aldeas no duermen produciendo todo lo necesario para la embestida. Los soldados abrillantan armaduras y afilan sus armas. Los dioses acechan desde su mundo, preparados para actuar.

Las arenas movedizas de la guerra van a tragarse a los hangats más débiles. No es tiempo para arder y luego atacar; son tiempos de morder y ver sangrar.”

(Fragmento sacado de *Tiempos de hermanos enemigos y armados*, obra de Rummtalis de Surpídrea, cronista).

HANGATS Y LÍDERES





NIKÁRITAS DE MENDRÁKRILON

Criada en Henfis, el único hangat fuera de Defnárade, bajo la protección de su madre, curandera del cuartel Esákrita, demostró una gran agilidad con la espada y una gran habilidad en la estrategia. Los guerreros de allí, de superlativa fuerza y coraje, dedicaban sus horas muertas a enseñarle las artes del combate. Creció como un militar respetado más, aunque nunca se pudo ajustar la armadura esákrita característica.

La historia de Nikáritas llegó a Mendrákrilon, donde su padre se había marchado a trabajar como uno de los asesores del diemmes Détep. Cuando él comenzó a palidecer ante la enfermedad del mandato, los sabios se reunieron para elegir a un sucesor. Su padre, sabiendo de la fama que había conseguido su hija, la propuso: si era respetada

por los Esákritas, lo sería por el pueblo. Nunca se había interesado por ella, pero veía en Nikáritas una vía fácil de acceder a la alta vida de la élite.

Tras el fallo de los asesores y la ceremonia tradicional, Nikáritas fue nombrada líder de Mendrákrilon. Su padre la cubrió de elogios, pero, por consejos maternos, nunca se fio de su lengua bífida. Ante la amenaza de la guerra con sus hangats vecinos, tomó la sabia decisión de que la doble moral no tenían cavidad. Y mandó a su propio padre a ser separado de su cabeza.

Nikáritas sigue siendo muy apreciada en Henfis, hangat que no ha dudado en hacerle saber que tiene su apoyo militar. Los Esákritas han embarcado y quieren llegar a tierra para poner en práctica lo que han entrenado.

ÉTIDAS DE ROSÁLIPOS

Étidas es el joven diemmes de Rosálipos, recién sucesor de su padre, Nutmén. Ha sido criado en palacio y en las artes de la dialéctica y la política. La insistencia de su padre por dejar el liderazgo en buenas manos le ha hecho ocuparse casi personalmente de su educación, haciéndole capaz de leer a las personas para saber con quién es menester aliarse y confiar y en quién no.

Solía asistir a las reuniones de su padre con el herendelé en la bilmada, quedándose con las posturas que adoptaban los dos en el diálogo, y las practicaba cuando se quedaba a solas en su cuarto. Por cuenta propia, salía de la rumtá y se acercaba al pueblo, para ver cómo vivía la gente y saber de primera mano sus problemas.

La educación en la biblioteca y lo conocido en la aldea, le ha convertido en un joven atento, consciente y silencioso, que solo habla tras reflexionar y tener el seguro de la solidez de sus argumentos. Esta actitud cauta le ha hecho ganar más amigos que enemigos, y el agradecimiento eterno de su pueblo.

Con la guerra tocando a las puertas, a reclamado el apoyo de sus ejércitos y fábricas para hacer posible la defensa del hangat y su expansión sobre las cenizas de sus enemigos. Todos irán con Étidas hasta el final, cueste lo que cueste. Una región que cree firmemente en su diemmes es difícil de someter: Los ciudadanos azuzarán por la noche sus burros y caballos para llevarle recursos allá donde esté, sin importar las consecuencias.



UTILIO DE FÁRADES

Originario del hangat Fárades, Utilio lleva varios años como herendelé de Defnárade. Tras haber intentado mantener la paz en el territorio, ve que es difícil contentar a todos: la ambición de los humanos nunca desaparece. Fakhét enciende sus fraguas al norte y Nikáritas ensancha los puertos para recibir más tropas. Conoce a Étidas, el joven diemmés de Rosálipos, y lo ve con ganas de demostrar su fortaleza en situaciones complicadas; los vítores de su pueblo le alientan a ello. La cara y sosegada Euremnes es la indicada para aguantar las embestidas de los beligerantes y volver a la paz.

Butrass, líder del hangat, solicitó de urgencia la presencia de Utilio en sus dominios. Tras su llegada y sin demora, el entregó todo poder al heren-

delé con la intención de mantener la integridad de Euremnes: el pueblo se ha arrojado a sus brazos, como si fuese su salvador. Esta región es importante, es la zona marítima que goza de un gran esplendor comercial con otros pueblos extranjeros: perderla sería un golpe duro para Defnárade.

Utilio espera que los otros hangats occidentales se movilicen para apoyar a Euremnes y conservar su valiosa ruta comercial, pero, por ahora, miran hacia otro lado. No puede esperar a que se haga realidad un futuro incierto, es la primera región al alcance de Pskionno y debe actuar rápido. Los buques mercantes provisionan los puertos de materias para tener todo preparado a tiempo: el tirano Fakhét se encontrará una muralla en su camino.

FAKHET DE PSKIONNO

El querido diemmés de Pskionno que es visto como un tirano por los extranjeros. En este hangat lo normal es que el hijo mayor se dedique a las artes de la guerra hasta la adultez, mientras que sus otros hermanos pueden desempeñar cualquier otro oficio. Fakhét, como el primogénito, fue llevado a los cuarteles de entrenamiento desde la tierna edad de 10 años.

Muy pocos de sus compañeros, que habían llegado por la fuerza, demostraron el interés de Fakhét por todo lo relativo a la guerra, desde los preparativos hasta la posibilidad de suicidio en el caso de sufrir una derrota inminente: el código de los guerreros kionneses le maravillaba sobremanera.

Se presentó voluntario para ir a vigilar el litoral norte, donde los pueblos sufrían las incursiones rápidas y letales de los habitantes de Alsopia.

Ni los combates bajo las estrellas ni las inclemencias del tiempo hicieron que Fakhét palideciese. Se cuenta que una vez, en el fortín, él fue el único de su destacamento que resistió durante varios días un ataque alsópico. Se organizó en los muros y repelió los asaltos del enemigo, hasta acabar con todos con el filo de su espada, ya mellado, y su lanza rota.

Tras conocer esto, el diemmés kionnés Kháledis lo trajo a su presencia y le propuso convertirse en parte de su guardia personal. Aceptó. Sabiendo el poder de las fuerzas de Pskionno, la guardia del líder comenzó una conspiración para hacer que el hangat creciese, pues aquel gran vigor en tan pequeño espacio iba a reventar como un volcán. Tras el asesinato de Kháledis, Fakhét obtuvo el poder, apoyado por sus hombres. Cubrió de promesas al pueblo que ahora cabalga los lomos del imparable dios Lódeaf.

REGLAS

A TENER EN CUENTA SOBRE

REINO KIONNES

- El tablero se divide en cuatro regiones que representan las comarcas (*hangats* en lengua Défnar). En cada una hay siete rectángulos, que son las zonas edificables en las que el jugador construye sus edificios y produce tropas y recursos. Las que abarcan tierra y mar son en las que se puede construir los puertos y desembarcar las tropas (aliadas o enemigas).
- El tiempo dentro del juego se constituye de tres formas: El Turno, la Ronda y la Jornada (que serían cuatro rondas completas).
- El juego avanza gracias a las fichas de acción, con las que produce recursos, edifica, mueve tropas y realiza la acción especial de cada *hangat* en su turno. La ficha que corresponde a la acción especial solo se puede usar un máximo de dos veces por Jornada.
- Cada jugador coge la/s carta/s de recursos correspondiente cuando los produce y las entrega al mazo cuando las invierte.
- Si ha construido, coloca el edificio en la zona edificable que haya puesto la ficha (hasta un máximo de cuatro edificios en cada una).
- Los cascos militares es la representación de las fuerzas de combate reclutadas en el tablero: se paga el coste de la tropa, se coge la carta correspondiente y se pone la ficha en una de las zonas con cuartel. Las cartas de guerreros y balística las tiene el jugador en su mano; el oponente no las puede ver.
- El Destino de Vitergo (*alignment*), la tabla de diplomacia y el árbol de avances se ponen fuera del tablero para no estorbar la partida.
- Todos comienzan como neutro durante la primera Jornada.

DISTRIBUCIÓN Y REPARTO.

1. Los jugadores escogen su facción. Teniendo como referencia Cabo Nedelia, primero se encontraría Mendrákrilon, Rosálipos en el segundo, Euremnes en el tercero y Pskionno en el cuarto.

Cada líder de estas regiones ha creado lazos de amistad con otros pueblos ajenos a Defnárade o con el suyo. Es por esto que cada una goza de un privilegio que puede usar dos veces por Jornada:

- **Mendrákrilon:** Nikáritas se ha ganado el respeto, no solo de su *hangat*, sino también el de Henfis. Conquistando todos los encantos de la palabra y de la política, sus aliados no dudarán en enviarle tropas para su defensa. Los Esákritas, la unidad de élite henfisense, arribará a sus puertos.

**Para usar la ficha es necesario tener construido un puerto y una galera en el tablero.*

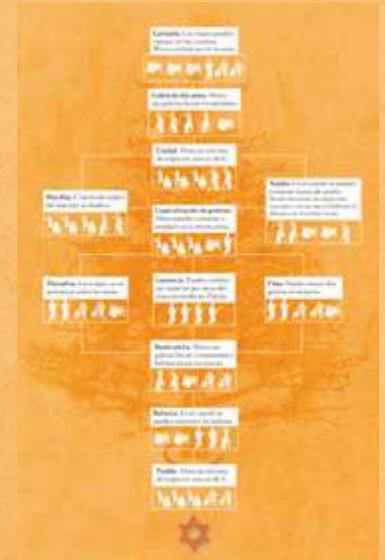
- **Rosálipos:** El joven rey Étidas ha enamorado a su pueblo y le apoyarán hasta el fin de la lucha, cueste lo que cueste. Aunque le sea conquistada una zona, los recursos producidos en esta zona irán para su causa, aunque el nuevo diemmes haya puesto una ficha de producción. También incluye obtener el favor de los dioses en el templo.

- **Euremnes:** Bastión del último herendelé, que ha decidido llevar a Euremnes hasta la victoria al representar los ideales fraguados en la lucha contra los Kriti. Las relaciones comerciales de este *hangat* con otras regiones son estrechas y fructíferas. Euremnes incluye dentro de los edificios de producción al Puerto, al que llegarán barcos con el recurso que Utilio de Fárades requiera.

- **Pskionno:** El tirano Fakheth está dispuesto a ser el único rey de toda la tierra Défnar y acabar con el sistema de mandato del herendelé. Si tiene que fuetear a sus tropas para que avancen con rapidez, lo hará. Pskionno puede dar el mandato de producir recursos y avanzar tropas en la misma zona y turno.

2. Cogen todas las fichas de su color, la tabla de costes y las fichas de acción.

3. En las zonas edificables (los rectángulos blancos), hay un dibujo en su interior que indica el recurso que esta da al jugador sin la necesidad de construir ningún edificio de producción. En el que queda libre, cada uno coloca el edificio de producción que quiera.



Árbol de avances.

4. Las cartas de recursos y militares se colocan bocarriba y se ponen en nueve montones atendiendo a su tipo. Las cartas del Favor de los Dioses se barajan y se colocan boca abajo. El mazo de Esákritas se coloca cerca del jugador que vaya con Mendrákrilon, dado que es el único en poder usarlos.



El Destino de Vitergo.

5. Se colocan fuera del tablero El Destino de Vitergo, la tabla de diplomacia, con los marcadores en neutro (durante la primera Jornada obligatoriamente), y el árbol de avances.

	MENDRÁKRILON	ROSÁLIPOS	EUREMNES	PSKIONNO
MENDRÁKRILON	X			
ROSÁLIPOS		X		
EUREMNES			X	
PSKIONNO				X

Tabla de diplomacia.

6. Las cuatro cartas de reliquias se barajan y se reparten al azar entre los jugadores. Este recurso es esencial para construir los Templos.

Cabo Nedelia

Mendrákrilon

Rosálipos

a. Zonas edificables.

Euremnes

b. Vías de conexión.

Pskionno

c. Recurso que produce la zona sin necesidad de construir.



Tablero. Vista previa.

TODO ESTÁ A PUNTO... COMIENZA LA GUERRA.

1. Puede empezar el de mayor edad o bien el que haya sacado la tirada más alta con el dado.
2. Establecido el orden, todos los jugadores colocan sus fichas de acción al inicio de la ronda. Una vez colocadas, se les da la vuelta.



Fichas de acción. De producción, construcción y movimiento (respectivamente.)



Fichas de acción. Con estas se hace la acción especial de cada facción. Son Mendrákrilon, Rosálipos, Pskionno y Euremnes, respectivamente

3. Cuando todas sean visibles, desde el primero hasta el último, los jugadores actúan. Siempre se empieza por la recogida de recursos, luego se realiza las acciones en el orden que mejor se ajuste a sus planes.

LOS CARROS ESTÁN CARGADOS.



1. Los recursos se producen con la ficha de producción. Se recoge aquel recurso que acompaña a la zona y el de los edificios de producción. Siempre es una carta por cada uno.

- | | |
|--------------------------------------|------------------------------------|
| a. El taller de cuero produce cuero. | d. La mina de oro, oro. |
| b. La granja, comida. | e. La cantera, piedra. |
| c. La herrería, hierro. | f. El campamento maderero, madera. |

2. No hay un máximo de recursos que pueda poseer el jugador.
3. Si la zona que tiene esta ficha es atacada en el turno previo, no se puede abastecer.

ANDAMIOS MONTADOS.



1. Una vez el jugador tenga los recursos que necesite (o prevea que los va a tener), coloca la ficha de construcción para poder colocar el edificio. Si no, tendrá que esperar a la siguiente ronda.
2. Se entrega los recursos necesarios al mazo y se coloca el edificio donde esté la ficha.

AFILANDO LAS ARMAS.

1. Cuando el jugador construya un cuartel, podrá crear su ejército (el coste de cada unidad está en la tabla).
2. Cuando las crea, coje la carta del guerro o maquinaria que ha hecho y pone un casco en la zona con cuartel.
3. En las zonas puede haber hasta un máximo de tres cascos.

LOS SABIOS Y ESTUDIANTES TIENEN ALGO QUE OFRECER.

1. Si el jugador ha construido una universidad, tendrá acceso al árbol tecnológico. En él, pagará recursos para obtener ventajas y mejoras.
2. Las fichas de los jugadores (una de dominación) se colocan en la estrella y escalan conforme los avances vayan siendo sufragados.
3. Los antiguos avances conviven con los nuevos: si una ficha está por encima de otros avances, puede usar todos los anteriores.
4. Si el jugador pierde su universidad, no podrá seguir avanzando.

LOS DIOSSES RESPONDEN.

1. Si el jugador ha conseguido una reliquia y tiene los materiales necesarios, podrá construir un templo.
2. Para coger una carta del Favor de los Dioses, debe poner una ficha de abastecimiento en esta zona. Cogerá la carta y los recursos.
3. Solo se podrá coger dos por Jornada.

OBTENER RELIQUIA.

1. Las reliquias son necesarias para construir el templo y poder acceder al Favor de los Dioses.
2. Puede que en el reparto de estas reliquias el jugador haya tenido suerte y le ha tocado la suya. Si no, tendrá que negociar con los otros para conseguirla. Puede cambiarla o comprarla al precio que le pongan. Este intercambio sí se puede hacer siendo neutro (y aliado).

¡AVANZAD, TROPAS!

1. Cuando hay guerreros en el tablero, se puede usar la ficha de movimiento.
2. En su turno, mueve los cascos hacia la vía de conexión. El jugador debe de dejarlas en la línea blanca (a mitad de camino de la otra zona). Al siguiente turno, llegarán sin necesidad de poner otra ficha de movimiento.
3. Puede mover tantas fichas como el jugador quiera de esa zona: una, dos o las tres.
4. Si ha movido algunos guerreros y la siguiente zona está llena y no hay opción de mover esos soldados a otra zona, vuelven de donde han salido. Si tampoco pueden volver, mueren por las inclemencias del tiempo y las bestias que acechan los caminos... Cuando pase esto, el jugador debe retirar las fichas militares y devuelve una carta militar por cada una al mazo, independientemente de su tipo.



** Entre Euremnes y Rosálipos se encuentra un paso angosto que separa los hangats. Si Euremnes decide atacar a Rosálipos por este estrecho y Rosálipos decide que no quiere combatir por el momento, se lanzaría el dado de seis: si Euremnes saca el mayor número, ataca, si no, Rosálipos no sufre el asedio (y viceversa).*

Esta regla se mantiene durante toda la partida, sea cual sea la facción.

¡A LOS REMOS!

Si el jugador ha construido un puerto, podrá crear barcos. Solo podrá haber uno atracado por cada puerto. Con las galeras, se tiene la opción de atacar zonas edificables marítimas enemigas si van embarcadas las tropas.

El proceso es:

1. Se mueve las tropas hacia la zona portuaria. No se puede llevar balística.
2. Una vez hayan llegado, se colocan las fichas alrededor de la galera y el jugador deja bocarriba las cartas de las tropas embarcadas. Para zarpar, se pone otra ficha de movimiento en esa zona.
3. Una vez en el mar, la galera se moverá en cada turno del jugador sin la necesidad de fichas de movimiento. Si tiene dos barcos en el mar, avanza una por turno.
4. Tardará en llegar al destino dependiendo de las casillas marítimas.
5. Si dos galeras coinciden en la casilla marítima, pueden combatir si tienen unidades de ataque a distancia (arqueros); si está en una casilla con zona edificable marítima, también hay escaramuza. Si una embarcación queda sin tripulantes, se hunde y sale del tablero. Se puede reutilizar si se construye otra.

Casillas marítimas. Cada galera se mueve de una en una.



¡A LA CARGA! ¡POR LÓDEAF! ¡POR TOTRÓS!

1. Cuando se coloca la ficha de movimiento en una zona edificable que está conectada con otra enemiga y se paga el asedio, se produce el combate. Se mueven las fichas dentro de la zona enemiga (aquí deja de importar el número máximo de efectivos permitidos por cada zona).
2. La partida se para y nadie puede poner fichas de acción, salvo los dos beligerantes. Punto 9.
3. Los jugadores cogen de su mazo militar una carta por cada ficha, la que más se adapte a su estrategia (excepto las embarcadas).
4. El atacante muestra y deja bocarriba sus cartas. Los refuerzos de otras zonas que mueva a la batalla si las mantiene ocultas.
5. El defensor debe hacer visible una, al menos.
6. El defensor comienza el combate si tiene alguna carta que tenga daño a distancia (arquero), por dos turnos seguidos (daño directo al bajarla y su siguiente turno, dado que el enemigo debe de esperar un turno para atacar con sus cartas). De no ser así, empezaría el atacante con sus arqueros, pero durante un turno.
 - a. Si ninguno tuviese arqueros, se empieza directamente con el combate cuerpo a cuerpo. Empezando el atacante.
7. Solo se pueden usar las cartas que han sido bajadas a la mesa y hayan permanecido un turno (la balista ha de esperar dos para atacar, y puede recibir daños desde que se descubre). Sacar una carta y usarla de forma inmediata no está permitido.

El daño de la balista es de seis puntos, a repartir entre tres objetivos, a elección del jugador.
8. Cuando un guerrero haya muerto (le hayan quitado los puntos de vida), se le da la vuelta y se quita la ficha del tablero.

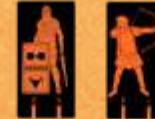
Cartas en mano del defensor (ocultas al enemigo):



Campo de batalla (Visibles las cartas que pueden hacer y recibir daño):



cartas en mano del atacante (visibles al enemigo):



Ficha militar. Los puntos de ataque están a la izquierda; los de defensa, a la derecha.

9. Los jugadores en conflicto pueden poner solo una ficha de movimiento por turno en las zonas edificables para traer refuerzos.
 - a. Si la zona es contigua a la que está en guerra, tardaría los refuerzos dos turnos en llegar. En el primero estarían a mitad de camino y, en el próximo, arriban; el jugador coge las cartas de su mazo que desee.
 - b. Puede recurrir a zonas más alejadas, pero tardarán más en llegar.
 - c. Las tropas se mueven por las zonas no afectadas por la batalla como lo hacen normalmente, no pudiendo haber más de tres tropas por zona.
 - d. Cada jugador puede reclamar los refuerzos que vea necesarios, pero tendrá que estar atento de no dejar otras zonas desprotegidas o quedarse sin guerreros.

¡ONDEAD EL ESTANDARTE, ORGULLOSOS!

1. El combate llega a su fin tras:
 - a. Haberse quedado uno de los jugadores sin cartas en su mano, al no llegar los refuerzos a tiempo. Solo el atacante puede estar un turno sin tropas, a la espera de más.
 - b. Rindiéndose. Si pasa esto, el perdedor retira sus tropas a las zonas conectadas a su antiguo dominio. Si ya no tiene, pasan a ser del conquistador.
El jugador se rinde en su turno y su oponente, en el siguiente, tiene la oportunidad de atacar por última vez a las tropas en fuga (estas no le devolverán el daño).
 - c. Tras haber masacrado a todas las tropas enemigas del tablero.
2. Si el ganador es el defensor, mantiene la zona bajo su dominio.
3. Si el ganador es el atacante, coloca una ficha de dominio en la zona (para indicar que es suya) y ya podrá poner sus fichas de acción aquí. El perdedor puede destruir un edificio de los allí construidos para ponerlo en su siguiente turno en otra zona pagando su coste de nuevo.

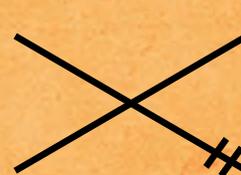


Fichas de dominio. Indica la nueva posesión de la zona edificable. Son de Mendorákrilon, Rosálipos, Pskionno y Euremnes, respectivamente

DIPLOMACIA.

La tabla de diplomacia representa la relación del jugador con los otros. Si son aliados, se pueden enviar recursos y tropas; si son neutrales, no se pueden atacar ni enviarse ayuda; si son enemigos, se puede entrar en combate con ellos.

Para ser aliados, ambos tienen que estar de acuerdo. El cambio a neutral y enemigo lo puede hacer una de las partes.



Fichas de diplomacia. Izquierda, la de enemigos; derecha, la de aliados.



ALIGNMENT. EL DESTINO DE VITERGO..

Tras haberse cumplido las cuatro rondas, los jugadores tendrán que enfrentarse al dios défnar de los ciclos y del destino, Vitergo.

1. Los ejes dejan cuatro espacios, que se corresponden con:
 - a. Bondadoso legítimo.
 - b. Bondadoso ilegítimo.
 - c. Maligno legítimo.
 - d. Maligno ilegítimo.
2. Cada uno permite al jugador en su turno ceder ante ciertos actos que van desde la bondad más pura hasta lo más vil. Estas opciones contribuyen a un funcionamiento distinto del juego (se pueden leer en los mismos recuadros).
3. Cada jugador pondrá una ficha de conquista en el cuadrante que corresponda al acto que ha decidido hacer o que le ha ocurrido, al final de su turno (si se da el caso).
4. Al terminar la Jornada, tirará el dado. El número corresponde a un castigo que deberá cumplir recién comience la siguiente.
 - a. Deberá atender al cuadrante de consecuencias, que corresponda al que más fichas le haya puesto.
 - b. Si tiene la misma cantidad de fichas en varias, pagará por sus peores actos.

BONDADOSO	
a. Informar con tiempo de maniobra de un ataque al enemigo para que el enemigo esté en igualdad de condiciones. Mostrar todos los efectivos en el combate, al igual que el adversario. Aliarse con la facción que peor vaya. Dejar que el enemigo se retire sin atacarle.	c. Ganar tres batallas seguidas sin importar cómo (incluso negociando). Conquistar una zona y vendérsela a ese jugador por un precio. Quedarse sin cartas militares a la espera de refuerzos durante la misma batalla dos veces. Amenazar con atacar para que el otro jugador se sienta a negociar.
LEGÍTIMO	ILEGÍTIMO
b. Conquistar una zona y vendérsela a otro jugador por un precio. Demoler un edificio durante la partida para cambiarlo de sitio (destruirlo tras la retirada no afecta a esta opción). Atacar a un neutral sin esperar al vencimiento de la Jornada. Aniquilar a todas las tropas del oponente en fuga.	d. Obligar a las tropas a avanzar directamente a una zona. Aniquilar a todas sus tropas en un ataque fallido. Atacar a un aliado sin esperar al vencimiento de la Jornada. Reclamar recursos de una zona a la que no se le haya puesto la ficha.
MALIGNO	

VICTORIA.

Gana el jugador que se haga con todo el tablero. Y en la victoria, no se permiten aliados...

a. 1. Tus aldeanos se han traído materias extra. Toma cuatro recursos. 2. Los poemas sobre tu persona son cuantiosos. Se ha unido una tropa a tu ejército (guerrero o arquero). 3. Tus enemigos te honran. Recibe cuatro materias del contrincante que escijas. 4. Las aguas te llevan a tu costa una galera vacía. 5. Tus barabas hablan por ti. La zona que elijas no recibirá ningún ataque en la Jornada. 6. Tus aliados serán recompensados. Eligen dos materias o un guerrero o arquero (cada uno).	c. 1. Tus hombres se mueven de forma furtiva. Lleva hasta un máximo de tres militares a la zona que quieras. 2. Tus formas de gobierno son inseguras... durante esta Jornada son todos neutrales contigo. 3. En el silencio de la noche los espías se cuelan en las aldeas cercanas. Dos veces en esta Jornada puedes levantar la ficha de acción de la zona aldeaña. 4. Tus hombres son silenciosos. Durante esta Jornada, puedes robar todos los recursos producidos en la zona ajena colindante. Nadie sabrá nada... puede ser a un aliado. 5. Algunos de tus hombres no se fian de ti... Las tropas de una zona que colindan con otro jugador desertan y se unen a él. 6. Tus palabras, a veces envenenadas, maravillan a la diosa Ribas. En esta jornada puedes cambiar tu estado de diplomacia cuando te convenga.
b. 1. Algunos de tus hombres no se fian de ti... Las tropas de una zona que colindan con otro jugador desertan y se unen a él. 2. La destrucción nunca viene sola... Destruye un puerto, universidad, templo o cuartel. 3. Tu dureza en el combate se ha ganado el favor de Lódeaf y Totróv. Coge el mazo y busca la carta de ambos dioses que desees. 4. El gremio de constructores está contento contigo. En una ronda de esta jornada puedes poner una ficha de construcción en una zona donde haya otra. 5. Tus ataques extremos han caído en las tropas. Solo podrás recibir dos veces refuerzos en el próximo combate. 6. Saben que no te andas a medias tintas. Los neutrales han de cambiar su relación contigo amigos o enemigos.	d. 1. Tu mejor sabio se ha suicidado... pierdes un avance. 2. Se habla de una desertión. Cuatro militares abandonan tu ejército. 3. Demasiada dureza... dos aldeas niegan hacer sus trabajos. Dos zonas a elegir no producen ni construyen durante la Jornada. 4. Los dioses no responden a los sacerdotes. No se pueden usar sus favores en la Jornada. 5. En su oportunidad... los guerreros embarcados se han amotinado. Pierdes una galera y su tripulación. 6. Nadie se fia de ti. No puedes hacer aliados en la partida.

Hoja del alignment. Las acciones de la zona clara coinciden en el mismo orden que los de la parte baja, las consecuencias.



GLOSARIO DE TÉRMINOS EN DÉFNAR:

Bilmada (ᠪᠢᠮᠠᠳᠠ): Edificio de reunión entre el *herendelé* y el *diem-més*, acompañado de sus asesores.

Diemmes (ᠳᠢᠡᠮᠮᠡᠰ): Líder de un *hangat*. Se diferencia de un rey porque no tiene un control absoluto, depende de la aprobación del *herendelé* para actuar.

Herendelé (ᠬᠡᠷᠡᠨᠳᠡᠯᠡ): Figura de la política de Defnárade que iba de *hangat* en *hangat* reuniéndose con los *diemmes* de cada uno, y le hacían saber sus planes y estado económico, social... para que él supiese actuar de forma equitativa.

Húsar (ᠬᠤᠰᠠᠷ): Bastón que daba la palabra a quien lo tuviese en las reuniones con el *herendelé*, celebradas en el bilmada. Lo llevaba siempre esta figura.

Lódeaf (ᠯᠣᠳᠡᠶ): Dios défnar de la guerra y de la buena muerte.

Rumtá (ᠷᠤᠮᠲᠠ): Edificio donde vivía el *diemmes* con su familia, los asesores de confianza y su guardia personal.

Totrós (ᠲᠣᠲᠷᠠᠰ): Dios défnar del infierno.



