
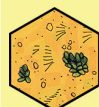
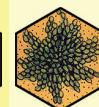
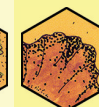
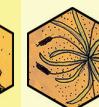
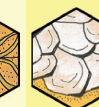
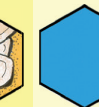
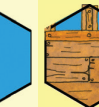


## AYUDA DE JUEGO Nº 1

Aspecto del terreno	Tipo de hexágono	Coste en puntos de movimiento por hexágono	Ventaja en cobertura	Ventaja en combate
	Terreno llano	1	Ninguna	0
	Arbusto	2 - A pie 4 - A caballo	Ligera	-
	Árbol	2 - A pie Intransitable para caballos	Ligera	-
	Pendiente	2 - A pie 4 - A caballo	Media si el tiro cruza el borde superior	-
	Pantano	2 - A pie 4 - A caballo	Ligera	-
	Roca	4 - A pie Intransitable para caballos	Ligera	-
	Río	4 - A pie Intransitable para caballos o personajes con armadura	Ligera, excepto si el tirador está adyacente al hexágono de agua	-
	Barandilla de puente	Intransitable desde el río	Ligera si el tiro cruza la barandilla	0

## SECUENCIA DE JUEGO


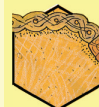
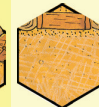
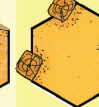

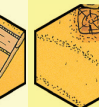
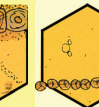
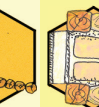
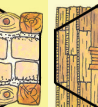

### Fase del jugador A

- TIRO OFENSIVO:** Todas las tropas con capacidad de tiro del bando A pueden tirar, con la excepción de aquellas que estén en contacto con un personaje enemigo.
- ANUNCIO DE CARGAS Y CONTRACARGAS DE CABALLERÍA:** El jugador A anuncia una a una las cargas que tiene intención de llevar a cabo con su caballería. El jugador B tiene, en algunos casos, la posibilidad de declarar contracargas (ver § 7.2).
- MOVIMIENTO Y TIRO DEFENSIVO:** Todos los personajes del bando A que no tiraron en la fase anterior podrán mover ahora. El resto tendrán que respetar las limitaciones del tipo de armas empleadas (ver § 5.1). El bando B puede lanzar proyectiles durante el movimiento de personajes del bando A, siempre que sea con personajes que no estén en contacto con el enemigo. Estos personajes deberán respetar las especificaciones del tiro defensivo (ver § 5.1 y § 5.3).
- COMBATE:** Todos los personajes del bando A que estén en contacto con personajes enemigos pueden atacar, excepto aquellas tropas que ya hayan tirado durante el paso 1.
- PERSONAJES ATURDIDOS:** Se levantan todos los personajes del bando A que quedaran aturridos durante la fase del jugador B (se voltean las fichas correspondientes).

### Fase del jugador B

Se juega exactamente como lo ha hecho el jugador A, pero esta vez es el bando B el que tiene la iniciativa y el que juega en vez del bando A. El jugador A puede intervenir con tiro defensivo durante el paso 3. Tras acabar el paso 5, comienza un nuevo turno de juego y el jugador A vuelve a empezar toda la secuencia completa. Nota: Es muy importante seguir estrictamente el orden de la secuencia de juego. No se iniciará un nuevo paso hasta que se haya terminado el anterior.

## TIPOS DE TERRENO

Aspecto del terreno	Tipo de hexágono	Coste en puntos de movimiento por hexágono	Ventaja en cobertura	Ventaja en combate
	Interior de casa	Infranqueable para caballos (excepto los hexágonos de puerta) 1 - A pie	Ninguna	+
	Muro de cañas y barro	Infranqueable	Infinita	0
	Ventana en muro de edificio	4 - A pie (entrar por ella), infranqueable para caballos	Media	At. - Def. +
	Puerta en muro de edificio	1	Media	Def. +
	Escalera	2 - A pie, infranqueable para caballos	Ninguna	-
	Esquina exterior de edificio	1	Media	0
	Valla	2 (saltarla)	Media	Def. +
	Entrada a la gran sala	2 - A pie, infranqueable para caballos	Media si se tira a lo largo del eje, infinita en cualquier otro caso	Def. +
	Trono	2 de frente, infranqueable por los lados	Ligera	Def. +
	Hogar	2	Ninguna	Def. -

# Diex Añie