

Un Juego sobre San Patricio en Irlanda

Banish the Snakes



REGLAMENTO

DISEÑO DEL JUEGO

Kevin McPartland y Jerry Shiles

CONTENIDO

1. Introducción.....	2	9. Reemplazo de Líderes.....	8
2. Componentes del Juego.....	2	10. Acciones.....	8
3. El Tablero.....	3	11. Muerte.....	11
4. Despliegue del Juego.....	4	12. Fin de la Partida.....	11
5. El Turno de Jugador.....	5	13. Resultados.....	12
6. Cartas de Evento.....	6	14. Niveles de Juego.....	12
7. Paganismo en Gran Bretaña.....	7	15. Partida en Solitario.....	12
8. Reposición de Pobladores.....	8	16. Créditos.....	13
		Índice de Términos Importantes..	13

1. INTRODUCCIÓN

“Si tengo algún valor, es el de vivir mi vida al servicio de Dios para enseñar a estas gentes”.

◆ *San Patricio* ◆

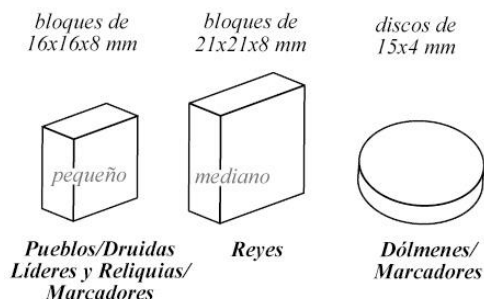
Cuenta la leyenda que San Patricio expulsó a las serpientes de Irlanda. Es cierto que no hay serpientes en ninguna parte de la isla, ¡pero no las ha habido desde la Edad de Hielo! Así que la leyenda parece ser una alegoría sobre su éxito a la hora de convertir a Irlanda al Cristianismo. **Banish the Snakes** es un juego cooperativo que se ambienta en la Irlanda del siglo V, durante la caída del Imperio Romano en Occidente y cuando Irlanda se convirtió a la religión cristiana. Los jugadores representan a “Santos”: Patricio y otros que se han propuesto convertir a los paganos de la isla. Debéis trabajar como equipo para convertir a las gentes de Irlanda antes de que los bárbaros aplasten por completo Bretaña. Si fracasáis, ¡los irlandeses no podrán salvar la Civilización durante los próximos siglos!

2. COMPONENTES

- ◆ 1 Libreto con las Reglas de *Banish the Snakes*
- ◆ 1 Tablero
- ◆ 91 Cartas de Juego
 - ◆ 64 Cartas de Evento
 - ◆ 12 Cartas de Santos Iniciales
 - ◆ 9 Cartas de Don del Espíritu
 - ◆ 6 Cartas de Ayuda para los Jugadores
- ◆ 6 Peones de Jugadores
- ◆ 1 Marcador especial de Turno de Jugador
- ◆ 1 Dado Especial de seis caras
- ◆ 2 láminas con adhesivos para Bloques/Discos
- ◆ 150 fichas de madera
 - ◆ 94 bloques pequeños para Pobladores, Druidas, Líderes, Tumbas/Reliquias
 - ◆ 4 bloques pequeños para llevar la cuenta del Paganismo en Gran Bretaña
 - ◆ 6 bloques medianos para el Gran Rey y los Reyes Provinciales
 - ◆ 8 Discos para los Dólmenes
 - ◆ 18 Discos para las Tarjetas de los Jugadores (3 por Jugador)
 - ◆ 8 Discos (Iglesias Nivel 0)
 - ◆ 6 Cubos (Iglesias Nivel 1)

- ◆ 4 Edificios Pequeños (Iglesias Nivel 2)
- ◆ 1 Edificio Grande (Iglesia Nivel 3, Catedral”)

Nota: se proporcionan algunos bloques y adhesivos de repuesto.



Aplicación de los Adhesivos de las Láminas:

Pega los adhesivos correspondientes a la parte frontal (y al reverso, cuando sea necesario) de los bloques de cada grupo.

Nota: los bloques de Líderes y de Paganismo tienen parejas específicas (consulta las flechas en las hojas de adhesivos). **Asegúrate de que coincidan los adhesivos correctos de cada bloque.**

- ◆ Pega los adhesivos de *Pobladores Paganos* y *Rebaños Cristianos** a los bloques pequeños verdes. (*: sólo decorativos. Opcionales)
- ◆ Pega los adhesivos con los símbolos de *Druida* y *Acebo** a los bloques pequeños rojos. (*: sólo decorativos. Opcionales)
- ◆ Pega los adhesivos de *Líderes Paganos* y *Cristianos* a los bloques pequeños azules.
- ◆ Pega los adhesivos de *Reliquias* y *Tumbas* a los bloques pequeños azul claro.
- ◆ Pega los adhesivos de *Gran Rey* a los bloques medianos púrpura. El Gran Rey tiene dos bloques (una sola cara).
- ◆ Pega los adhesivos de *Reyes Provinciales* a los bloques medianos dorados (una sola cara).
- ◆ Pega los adhesivos de estatus *Pagano* y *Cristiano* para cada región de Gran Bretaña a los bloques pequeños de madera natural.
- ◆ Pega el adhesivo *Paganismo* a los bloques pequeños de madera natural (una sola cara).
- ◆ Pega los adhesivos de *Dolmen* a los discos amarillos (una sola cara).

TIPOS DE FICHAS

POBLADORES



Cristianos Paganos

DRUIDAS



Reverso Anverso

LÍDERES



Cristiano Paganos*

TUMBAS/RELIQUIAS



Reliquias Tumba

SEDE DEL GRAN REY



Reverso Anverso

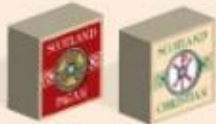
SEDES DE REYES PROVINCIALES



Reverso Anverso

MARCADORES DE PAGANISMO

(Escocia)



Pagano Cristiano

(Strathclyde)



Pagano Cristiano

(Inglaterra)



Pagano Cristiano

MARCADOR DE AVANCE DEL PAGANISMO



Reverso Anverso

DISCOS DE DOLMÉN



DISCOS PARA LAS TARJETAS DE JUGADOR



IGLESIAS



Nivel 0



Nivel 1



Nivel 2



Nivel 3

*: véanse las flechas en las hojas de adhesivos para los emparejamientos correctos

Tipos de Cartas



3. EL TABLERO

El tablero muestra un mapa de Irlanda en el siglo V. Hay cuatro *Provincias* (igual que hoy en día), pero todavía no hay condados. Cada *Provincia* está dividida en dos o tres *Áreas*. Hay espacios para los *Pobladores* (diversas cantidades en cada *Área*), *Druidas* (uno en cada *Área*), *Jefes* (uno en cada *Área*), *Reyes* (uno en cada *Provincia*) y para el *Gran Rey* en Tara. Hay un diagrama de Gran Bretaña dividido en Escocia,

Strathclyde e Inglaterra. Había muchas más divisiones en la Gran Bretaña de la época, pero han sido simplificadas a estas tres. Se proporciona un marcador para llevar la cuenta de la continua decadencia de la civilización romana en Gran Bretaña.

4. DESPLIEGUE DEL JUEGO

Coloca el indicador de *Avance del Paganismo* en Gran Bretaña, en la casilla Inicio [At Start, A]. Después coloca los tres marcadores *Paganismo* en sus casillas respectivas (Escocia, Strathclyde e Inglaterra), por la cara Cristiana [B].

Coloca al azar un marcador de *Pobladores* en cada casilla *Pobladores* (People) del tablero, por la cara Pagano [C]. Tras colocarlos, ordénalos en cada Área por orden numérico, del más bajo a la izquierda al más alto a la derecha. Coloca los Pobladores restantes a un lado, con la cara Pagano hacia abajo [C1].

Coloca todos los marcadores de *Líder* en un recipiente opaco. Coloca al azar un Líder en cada una de las casillas Jefe (*Chief*) del tablero y en las sedes de los Reyes (*King*) y

del Gran Rey (*High King*), todos con la cara Pagana hacia arriba (sin mirar la otra cara) [D].

Coloca al azar un marcador de *Druida* –con la cara con el número hacia abajo– en cada una de las casillas *Druida/Iglesia* (*Druid/Church*) del tablero [E]. Deja los restantes *Druidas* a un lado, con la cara con número hacia abajo [F].

Coloca las *Iglesias* [G], *Dólmenes* [H] y *Tumba/Reliquias* (con la Reliquia hacia abajo) [I] en montones a un lado, preparadas para usar.

Deja las cartas de *Don del Espíritu* [J] a un lado, preparadas para usar. Pueden ser examinadas por los jugadores en cualquier momento.

Retira las Cartas de *Evento* que dicen “de Escocia”, “de Strathclyde” y “de Inglaterra” en sus títulos y colócalas en tres mazos separados en sus respectivas localizaciones en el diagrama de Gran Bretaña [K]. Se barajarán para formar un Mazo de Robo cuando sus respectivas regiones se vuelvan Paganas.



Coloca la carta “Arturo, Rey de los Britanos” (*Arthur, King of the Britons*) en la localización Carta Principal (*Key Card*) del tablero [L]. Esta carta se utilizará para determinar el primer Evento y después se colocará con las cartas escocesas. Se barajará para formar un mazo más tarde.

Deja a un lado las doce cartas de Santos de “Mazo” (véase a continuación). Coloca las restantes Cartas de Evento en la localización Mazo de Robo (*Draw Deck*) del tablero [M].

Cada jugador coge una Carta de Ayuda y una Tarjeta de Jugador del color de su peón y sus discos marcadores [N]. Los jugadores reciben entonces una de las cartas de *Santos Iniciales*. Estos pueden ser uno de los santos reales que se unieron históricamente a Patricio en su misión en Irlanda, o uno de los Santos que aparecieron después. Los jugadores pueden elegirlos o bien robarlos al azar. Se recomienda que, para la primera partida, se usen los Santos históricos. Coloca tu carta de Santo en la casilla “Coloca aquí tu carta de Santo activo” (*Place active Saint card here*) de tu Tarjeta de Jugador [O]. Devuelve los otros Santos Iniciales a la caja. No se usarán en esta partida.

Elige seis cartas de *Santos* para el Mazo de Robo. Estas deben ser cartas de *Mazo*, no Cartas de *Santos Iniciales*. **¡No puede añadirse al Mazo de Robo ningún Santo con el que se empiece la partida!** Los jugadores deberían llegar a un consenso sobre qué cartas añadir o, si todos los Santos Iniciales son Históricos, simplemente añade las seis cartas de Mazo Históricas. Devuelve los otros Santos del Mazo a la caja: no se usarán en la partida. Baraja las seis cartas de Santos de mazo elegidas con las demás cartas de Evento y colócalas todas bocabajo en la localización Mazo de Robo del mapa.

Coloca tu disco marcador de *Celo* (*Zeal*) en la casilla de más a la izquierda de tu medidor de Celo (excepto Patrick y Palladius) y tu marcador *Puntos de Acción* (*Action Points*) en la casilla 4 (excepto Auxilius). Cada jugador escoge un Área de Irlanda en donde colocar su peón (excepto Palladius, que comienza en Eoganacht).

Si Patrick está en la partida, su marcador de Celo comienza una casilla a la derecha. Si Palladius está al principio de la partida, su marcador de Celo comienza dos casillas a la derecha; gira también el marcador de Pobladores de más a la izquierda a su cara de Rebaño. ¡Palladius ha estado ocupado!

La partida está lista para comenzar. Palladius va primero, a menos que no esté en la partida, y después Patrick va primero. Si ninguno está en la partida, los jugadores pueden tirar el dado para ver cuál de sus Santos va primero. Dale el *Marcador de Turno* [P] a ese jugador; la partida seguirá en sentido horario a partir de él.

5. EL TURNO DE JUGADOR

Cada turno de jugador consta de la resolución de una Carta de Evento y de varias Acciones:

5.1 Resolución de una Carta de Evento

Roba la *Carta de Evento* superior del *Mazo de Robo*, lee el título de la carta y resuelve cualquier instrucción bajo el título. La mayoría de Cartas de Evento tienen varios Eventos. El Evento que se jugará depende de la manera en que la Carta de Evento coincida con la flecha, barras y colores de la localización *Carta Actual*. Coloca la carta en la localización Carta Actual (*Current Card*). La flecha de la Carta Principal se alinearán con las barras de la nueva Carta de Evento que se acaba de robar. Los colores también coincidirán. Resuelve el Evento indicado. Tras resolver el Evento, coloca la Carta Principal en la parte superior del *Montón de Descarte* (*Discard Pile*).

(Excepto en el primer turno, en el que se usa la carta “Arturo, Rey de los Britanos” para determinar el primer Evento y se coloca después con las Cartas Escocesas). Mueve entonces la Carta Actual a la localización Carta Principal. Se usará para determinar el Evento de la siguiente carta [Véase **Figura 1**].

5.2 Acciones del Juego

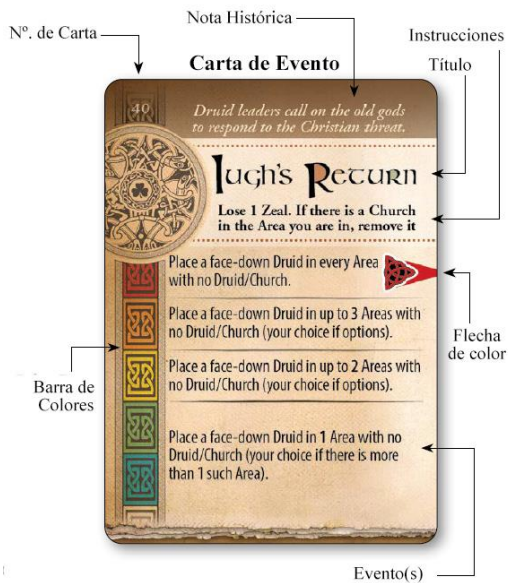
El jugador realiza entonces sus Acciones [10.0]. Al principio, todos (excepto Auxilius) tienen 4 Acciones. Esto se verá reducido a medida que tu Santo pierda Celo (de-

bido a Acciones Fallidas y Eventos). La *Tarjeta de Ayuda para el Jugador* describe las Acciones que un jugador puede realizar. Estas incluyen mover, construir iglesias, dar o coger cartas de otros jugadores, crear Reliquias y un Esfuerzo Final. Pero las Acciones más importantes son la *Acción Convertir* y la *Acción Preparar (o Evangelizar)*.

Los jugadores pueden usar el *registro de Puntos de Acción* de su Tarjeta de Jugador para llevar la cuenta de las Acciones que realizan. Simplemente comienzan su turno con el marcador en la casilla numerada que se corresponda a la cantidad de Acciones que tendrán en este turno, indicadas en el medidor de Celo. Ves bajando una casilla en el registro cada vez que realices una Acción hasta que te queden cero Acciones. [Véase Figura 2].

5.3 Pasar el Marcador de Turno

Cuando un jugador ha completado sus Acciones, para el Marcador de Turno al siguiente jugador (en sentido horario) para que este efectúe su turno.



6. CARTAS DE EVENTO

A la hora de resolver una carta, usa el Evento de la carta que se alinee con la flecha de la Carta Principal. Cualquier otro Evento se ignora. Ten en cuenta que en algunas cartas hay un único Evento, así que no importa dónde esté localizada la flecha en la Carta Principal. Resuelve el Evento antes de continuar el turno del jugador.

Hay tipos concretos de Cartas de Evento que un jugador puede guardarse para usar más tarde. Las cartas "Guardar" incluyen: cartas de Santos, cartas que dicen "guárdate esta carta" o cartas de Dones del Espíritu. Son las únicas cartas que no tienen flecha de color en su lado derecho. En lugar de jugar un Evento, mete la Carta parcialmente bajo tu Tarjeta de Jugador, en los lugares designados (*Keeper*).



Figura 1

Nota: es especialmente importante colocar las cartas de Santos parcialmente solapadas para que no se vea su parte superior, ya que sus habilidades no pueden ser usadas hasta que pasen a ser el Santo Activo (excepto la versión de Columba del Mazo) [Véase Figura 3].

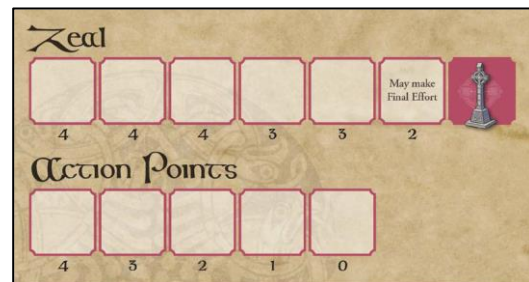


Figura 2

Cuando juegues con cuatro a seis jugadores, sólo será posible conservar dos cartas "Guardar" por jugador. En solitario y en partidas

de dos y tres jugadores, se pueden conservar hasta tres cartas “Guardar”. Si ya has guardado el número máximo de cartas y robas otra, debes descartar una de las cartas, o bien una de las que tenías ya guardadas, o la que acabas de robar.



Figura 3

7. PAGANISMO EN GRAN BRETAÑA.

Gran Bretaña comienza la partida siendo enteramente Cristiana. Cuando se roba una Carta de Evento que avanza el Paganismo en Gran Bretaña, avanza el marcador de Paganismo una o dos casillas. La primera de estas

cartas avanzará el marcador a la casilla “Escocia Pagana” (*Scotland Pagan*). Dale la vuelta al marcador de Escocia a su cara Pagana y baraja las cartas de Escocia en el Mazo de Robo [Véase Figura 4].

Cuando el marcador de Paganismo avance a la casilla “Strathclyde Pagana” (*Strathclyde Pagan*), haz lo mismo con el marcador y las cartas de Evento de Strathclyde. Cuando el marcador llegue a la casilla “Inglaterra Pagana” (*England Pagan*), haz lo mismo con el marcador y las cartas de Inglaterra.

La Carta de Evento “Arturo: Rey de los Britanos” hará retroceder el marcador de Paganismo una casilla. Si el marcador cruza un límite al retroceder, no quites las cartas de Evento que se han añadido recientemente al mazo, y no añadas cartas posteriormente si el marcador de Paganismo vuelve a cruzar el límite.

Nota: la partida acaba en el instante en el que el indicador Avance del Paganismo llega a la casilla Fin de la Partida (Game Ends). Véase la sección Final de la Partida [12.0].



Figura 4

8. ELIMINACIÓN / REPOSICIÓN DE POBLADORES



Los *Pobladores Paganos* serán convertidos a *Rebaños Cristianos* durante el transcurso de la partida. Cuando un Evento te diga que Elimines un marcador de Pobladores de un Área, elimina primero un Rebaño. Elimina primero el Rebaño de más a la derecha si hay más de uno. Si no hay Rebaño que eliminar, elimina entonces Pobladores Paganos. Elimina siempre los Pobladores paganos con el número más bajo (el de más a la izquierda) del Área. Reemplaza los Pobladores que eliminaste con un marcador de Pobladores Paganos robado al azar y colócalo en orden numérico en el Área. Cuando una carta te diga que elimines y reemplaces Pobladores y Líderes, reemplaza siempre primero Pobladores.

9. ELIMINACIÓN / REEMPLAZO DE LÍDERES

Ciertas Cartas de Evento precisan de la eliminación de *Líderes: Jefes, Reyes* y el *Gran Rey*. Cuando esto ocurra, todos los Líderes eliminados deben ser reemplazados siguiendo esta secuencia:

- ◆ Primero, elimina todos los Líderes que exigió la Carta de Evento y déjalos aparte.
- ◆ Después, reemplaza todos los Jefes que falten robando al azar un nuevo Líder para cada Área que no tenga Jefe. Colócalos con su cara Jefe Cristiano boca arriba si más de la mitad de los Pobladores del área son Rebaños Cristianos. Si hay más Paganos en el Área, o si hay tantos como Cristianos, entonces coloca el Jefe con la cara Pagana boca arriba.
- ◆ A continuación, reemplaza los Reyes que falten seleccionando uno de los Jefes de su Provincia: tira el dado y compara el resultado con los números que aparecen junto a las Jefes en el Área. Asciende al Jefe indicado a Rey.
- ◆ A continuación, reemplaza al Gran Rey si resultó eliminado por el Evento. Tira el dado y compara el resultado con los números adyacentes de cada uno de los Reyes de Irlanda. Asciende al Rey indicado a Gran Rey.

Reemplaza los Jefes y Reyes ascendidos como se acaba de describir hasta que todos los espacios de Líder de Irlanda se hayan vuelto a ocupar. Finalmente, los Líderes eliminados que se dejaron a un lado se devuelven al contenedor opaco.

10. ACCIONES

Las Acciones que cada jugador puede realizar están descritas en la tarjeta de Ayuda para los Jugadores. Realizar cada acción descrita cuesta 1 Punto de Acción. Conforme vayas efectuando tus Acciones, baja el marcador de tu Registro de Puntos de Acción de tu Tarjeta de Jugador. Pueden realizarse las Acciones en cualquier combinación, incluso realizar la misma Acción consecutivamente (excepto [10.3]; véase a continuación). Sólo puedes realizar Acciones en las Áreas en las que está localizada tu ficha de Santo. Estas incluyen Convertir Pobladores, Druidas y Jefes, Construir y Mejorar Iglesias, Crear Reliquias, y un Esfuerzo Final. Se puede intentar Convertir Reyes desde cualquier Área de la Provincia del Rey. Convertir al Gran Rey debe intentarse en el Área Southern Ui Neill. Preparar (o Evangelizar) debe suceder en la misma Área que el intento de Conversión.

10.1 Acciones Preparar y Convertir

Irlanda se regía por una red de relaciones. Los Pobladores estaban influenciados por sus Jefes y Druidas, mientras que la jerarquía de líderes estaba influenciada por sus superiores y por los Druidas. ¡Los Druidas sólo estaban influenciados por su propia fe! Véase el *Diagrama de Influencia* para conocer estas relaciones.

Cada intento de Convertir cuesta 1 punto de Acción. Puedes gastar puntos de Acción para Preparar (o Evangelizar) antes de tu intento de Convertir. Cada punto de Acción gastado para Preparar proporciona un modificador de +1 a tu intento. Recuerda: ¡debes reservarte al menos un punto de Acción tras gastar puntos en la Preparación del intento de Conversión!

El Diagrama de Influencia muestra gráficamente los diferentes modificadores usados para los intentos de conversión que son generados por los elementos del mapa. Ten en cuenta que este diagrama no muestra los modificadores generados por las cartas, como habilidades de Santos y Dones del Espíritu.



El lado derecho del diagrama muestra la jerarquía política de los Líderes. El Gran Rey de Tara sólo tiene influencia sobre los cuatro Reyes Provinciales de Irlanda. Antes de intentar convertir un Rey, ¡asegúrate de tener en cuenta la influencia del Gran Rey! A continuación, cada Rey tiene influencia sobre los dos Jefes de su Provincia (o, en el caso del Rey de Ulster, los tres Jefes). Finalmente, los Jefes influyen a los Pobladores de sus Áreas. Los Reyes no tienen influencia directa sobre los Pobladores: gobiernan a través de los Jefes.

Los elementos de cada Área influyen los intentos de conversión de esa área. Primero está la casilla Druida/Iglesia. Si hay un Druida boca abajo en el Área, **no** es posible intentar otras Conversiones en esa área. ¡Considera en que su influencia negativa es infinita! Si está boca arriba en la casilla, entonces modifica negativamente el intento. Si hay una Iglesia en la casilla, entonces se aplica un modificador positivo basado en el Nivel de la Iglesia. Finalmente, las Reliquias o Tumbas del Área pueden tener modificadores positivos, mientras que los Dólmenes proporcionarán modificadores negativos.

Los Reyes son un caso especial. Se modifican en base a los **peores** modificadores de las Áreas de su Provincia. Si hay un Druida en un Área de su Provincia, este tiene prioridad, y anulará una Iglesia de otra Área de su Provincia. Además, **todas** las Reliquias, Tumbas y Dólmenes de las dos (o tres) Áreas de su Provincia contarán a la hora de Convertir a un Rey.

El Gran Rey resulta influenciado por los elementos que estén con él en el Área Southern Ui Neill: el Druida o la Iglesia, y las Reliquias, Tumbas o Dólmenes.

Al contrario que con los Pobladores y Líderes, no conoces el valor de un Druida cuando intentas Convertirlo por primera vez. Considera que su nivel de influencia es ilimitado. Debes asignar la Acción de Convertir (y gastar Acciones de Preparación) antes de girar el marcador de Druida para ver su valor. *No pueden realizar otros intentos de Conversión en un Área hasta que el Druida haya sido eliminado o se conozca su valor.* Los Reyes no pueden ser Convertidos hasta que todos los Druidas de su Provincia hayan sido eliminados o el valor de estos sea conocido.

Puedes usar el Control de Intentos de Conversión (*Convert Attempt Slider*) de tu Tarjeta de Jugador para llevar la cuenta de los modificadores de que disponen tus intentos de Conversión. *Coloca el marcador en este medidor sobre el número de la ficha objetivo.* Por ejemplo, coloca el marcador en la casilla “-3” cuando intentes convertir una ficha de Pobladores Paganos -3.

Desliza el marcador hacia la izquierda para la influencia negativa. Por ejemplo, si el bloque de Pobladores Paganos -3 está en un área con un Jefe Pagano -2, desliza el marcador dos casillas hacia la izquierda, a la casilla “-5”.

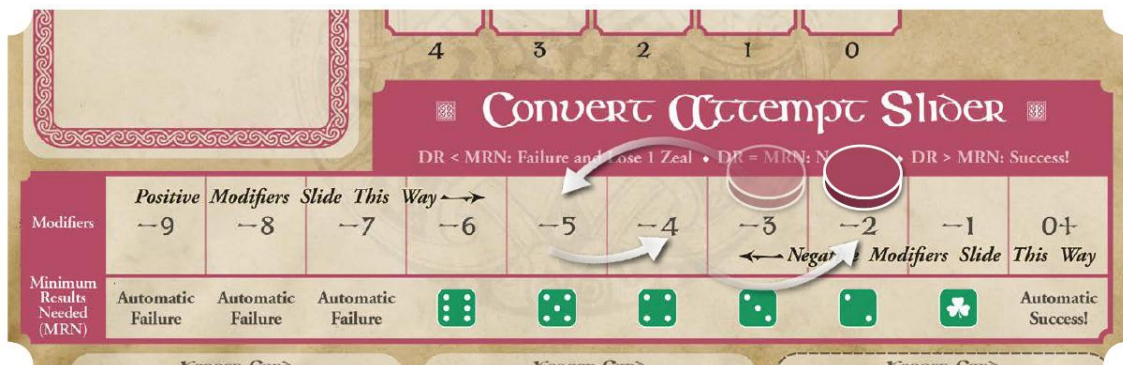
Desliza el marcador hacia la derecha para la influencia positiva. Por ejemplo, si Patrick está intentando la Conversión, desliza el marcador una casilla hacia la derecha (por su habilidad), a la casilla “-4”. Si Patrick gasta dos Acciones en Preparar (Evangelizar), entonces desliza el marcador dos casillas más hacia la derecha, a la casilla “-2”.

Todos los jugadores pueden seguir este proceso, usando el Control de Intentos de Conversión de sus propias Tarjeta de Jugadores.

La imagen del dado que se muestra bajo la casilla en la que el marcador termina durante el intento de Conversión es el *Resultado Mínimo Necesario (RMN)*. Tira el dado:

Si el resultado es igual al RMN, no hay efecto.

Si el resultado es mayor que el RMN, entonces tu intento de conversión tiene éxito:



dale la vuelta a los Pobladores y a los Líderes a su cara Cristiana y elimina los marcadores de Druida.

Si el resultado es menor que el RMN, entonces tu intento de conversión ha fracasado y pierdes uno de Celos: mueve el marcador que hay en el Medidor de Celos de tu Santo (en tu Tarjeta de Jugador) una casilla a la derecha. Además, si has fallado al intentar Convertir un Druida, coloca un marcador de *Dolmen* activo en el Área; ¡el éxito del Druida ha revivido el poder de uno de estos antiguos monumentos de piedra!

Si sacas un “6” en *cualquier* intento de Conversión en un Área que contiene uno (o más) Dólmenes activos, puedes eliminar uno de ellos.

10.2 Acciones de Movimiento

Puedes gastar 1 Acción para Mover a tu Santo. Puedes mover el peón de Santo a cualquier Área adyacente. Algunos Santos tienen habilidades especiales que les permiten mover a Áreas no adyacentes por el coste de 1 Acción.

10.3 Construir y Mejorar Iglesias

Puedes gastar 1 Acción para Construir o Mejorar una Iglesia. Sólo puedes Construir una nueva Iglesia en un Área en la que haya sido eliminado el Druida: se utiliza la misma casilla Druida/Iglesia para colocar Druidas e Iglesias. Cuando Construyas una Iglesia, coloca una Iglesia de nivel 0 en la casilla Druida/Iglesia del Área. (Puesto que sólo hay ocho Iglesias de Nivel 0, para colocar una Iglesia en cada Área, debe haberse Mejorado una Iglesia en alguna parte de Irlanda).

Cuando mejoras una Iglesia, retira el marcador de Iglesia de tu Área y reemplázalo con

el del siguiente nivel de Iglesia (nivel 0 con nivel 1, nivel 1 con nivel 2 y nivel 2 con nivel 3). Ten en cuenta que no pueden haber más de seis Iglesias de nivel 1 en Irlanda, cuatro Iglesias de nivel 2 y una única Catedral: la Iglesia de nivel 3.

Puedes Construir o Mejorar una Iglesia en un Área sólo una vez durante tu turno. Puedes mover a otra Área y Construir o Mejorar una Iglesia en un nivel en esa Área en el mismo turno. Las Iglesias proporcionan un modificador positivo a todos los intentos de Conversión. Cuando intentes una Acción de Conversión con un Rey, la Iglesia más grande de la Provincia del Rey se añade al intento (a menos que también haya un Druida en la Provincia, en cuyo caso se aplica el modificador negativo del Druida). Un intento de Conversión del Gran Rey se ve influenciado por cualquier iglesia que haya con él en el Área Southern Ui Neill.

10.4 Dar o Coger Cartas

Puedes gastar 1 Acción para coger una carta “Guardar” de otro Santo (¡con el permiso de ese jugador!) o dar una carta “Guardar” a otro Santo que esté en la misma Área que tú. La carta debe estar en la sección de Cartas “Guardar” (*Keeper*) de su Tarjeta de Jugador. El Santo que recibe la carta debe tener un espacio para Cartas “Guardar” vacío o bien descartarse una carta en ese momento.

10.5 Crear una Reliquia

Cuando un Santo muera, selecciona un marcador de *Tumba* al azar y colócalo en el Área en el que este o esta murió. Esto proporciona un modificador de +1 para futuros intentos de Conversión en esa área.

Un Santo puede gastar 1 Acción para convertir una Tumba en una *Reliquia*. Dale la vuelta al marcador de Tumba a su cara de

Reliquia. El valor de la Reliquia puede variar entre 0 y +3, tal y como se indica en esta. Las Reliquias se colocan bajo el peón del Santo en el mapa. Cualquier Santo puede mover con él las Reliquias –sin coste alguno– de un Área a otra. Las Reliquias proporcionan un modificador positivo (equivalente al valor de la Reliquia) a todos los intentos de Conversión en el Área en la que está.

10.6 Esfuerzo Final

Si el Celo de tu Santo está en la casilla en la que pone “Puede Hacer el Esfuerzo Final” (*May male Fina Effort*), entonces puedes gastar 1 Acción para hacer un Esfuerzo Final. Este es similar a la Acción Preparar (Evangelizar), excepto porque el Control de Intento de Conversión se mueve dos casillas a la derecha (en lugar de una). Además, tu Santo perderá uno de Celo en el esfuerzo y por lo tanto morirá.

II. MUERTE

Cuando el Celo de tu Santo llega a la última casilla del medidor de Celo, señalada con una cruz celta, tu Santo habrá muerto. ¡Son mártires de la causa! Elimina la carta de Santo de la partida y coloca un marcador de Tumba al azar en el Área en la que está localizado el peón de tu Santo. Si tu Santo muere mientras estabas efectuando Acciones, tu turno finaliza. (Si tu Santo murió debido a un Evento que eliminaba varios puntos de Celo, cualquier cantidad de Celo además del que causó su muerte se ignora).

Si el Santo tiene una Carta “Guardar” de Santo, muévela a la casilla “Coloca aquí la Carta de Santo activo”. (Si tienes dos Cartas de Santo “Guardar”, decide cuál promocionas a Santo activo). Este es tu nuevo Santo activo. Cualquier otra Carta “Guardar” se deja donde está (Excepto algunas cartas de Don del Espíritu, que se eliminan cuando un Santo muere). Mueve tu marcador de Celo a la casilla de más a la izquierda (incluso aunque el marcador de Celo de tu Santo inicial no empezara en ella). Coloca tu marcador de Puntos de Acción en la casilla 4. ¡Tu nuevo Santo tendrá Habilidades especiales diferentes a las de tu Santo anterior! Ten en cuenta que, aunque las Cartas “Guardar” de Santos se dejan parcialmente bajo tu Tarjeta de Jugador, estos se consideran simples seguidores del Santo activo. *¡No pueden usar sus*

Habilidades hasta que pasen a ser el Santo activo! (Columba es la única excepción a esta regla).

Si no tienes una Carta “Guardar” de Santo cuando tu Santo activo muere, dale la vuelta a tu Tarjeta de Jugador; tu peón representa ahora a un acólito de tu Santo original. Coloca tu marcador de Celo en la casilla de más a la izquierda y tu marcador de Puntos de Acción en la casilla 4. Ten en cuenta que los Acólitos no tienen habilidades especiales y que su medidor de Celo es más corto. Si obtienes una Carta “Guardar” de Santo, gira entonces de inmediato tu Tarjeta de Jugador y coloca la nueva carta de Santo en la casilla “Coloca aquí tu Carta de Santo activo”, preparando tu nuevo Santo como se acaba de describir. (Esto terminará tu Turno si durante este cogiste una carta de Santo de otro jugador). Si el medidor de Celo de un Acólito llega a la casilla señalada con una cruz celta, *la partida termina de inmediato.*

12. FINAL DE LA PARTIDA

La partida puede acabar de cuatro formas:

1. En el instante en el que todos los marcadores de Pobladores de Irlanda están por su cara Rebaño Cristiano. Cuando esto ocurra, la partida termina de inmediato: ¡tú y tu equipo habréis obtenido una Victoria Total! (Puede que queden algunos Líderes Paganos o incluso Druidas en Irlanda).
2. En el instante en el que el marcador de Paganismo en Gran Bretaña llega a la casilla Fin de la Partida.
3. Cuando el Mazo de Robo se queda sin cartas. Detén la partida cuando un jugador, al comienzo de su turno, no tenga carta de Evento para robar.
4. En el instante que el medidor de Celo de cualquier Acólito llegue a la casilla señalada con una cruz celta.

Si la partida termina de una de las tres últimas maneras, entonces cuenta los puntos totales que habéis ganado:

- ◆ +2 por cada Área llena de Rebaños Cristianos
- ◆ +1 por cualquier otra Área en la que la mitad de los Pobladores sean Rebaños Cristianos.
- ◆ +1 por un Gran Rey Cristiano.
- ◆ +½ por cada Rey Cristiano.

- ◆ +1 si hay una Catedral (una Iglesia de nivel 3) en cualquier parte de Irlanda.
- ◆ -1 por cada Dolmen activo en Irlanda.
- ◆ -1 por cada Druida en Irlanda.

13. RESULTADOS

De 0 a 6 ½ puntos: Derrota Total.

El Cristianismo se ha extinguido en Irlanda, y con él la alfabetización y la historia escrita. Los Años Oscuros se extenderán durante más siglos en Europa. Puede que el Cristianismo acabe volviendo a Irlanda, pero quizá sea la versión Ortodoxa de la religión que hay en el Este.

De 7 a 12 ½ puntos: Derrota Parcial.

Los cristianos son una minoría perseguida y en apuros en Irlanda. La alfabetización sólo existe en pequeños grupos en los confines olvidados de Irlanda. La comunidad cristiana irlandesa no tiene la suficiente fuerza como para enviar misioneros al resto del mundo, de manera que los Años Oscuros continúan en Europa.

De 13 a 18 ½ puntos: Victoria Parcial.

El Cristianismo acabará convirtiéndose en la cultura prevaleciente de Irlanda, pero le costará varios cientos de años. Para cuando los misioneros irlandeses partan hacia el mundo, encontrarán una Europa que se ha recuperado por sí misma de los Años Oscuros. Son recibidos con sospechas y censura, considerados herejes por los cristianos que consiguieron finalmente civilizar Europa.

De 19 a 21 puntos: Victoria Total.

El Cristianismo prospera en Irlanda, mientras que el paganismo se apodera de Europa Occidental. ¡Las artes, la escritura, la literatura y la historia florecen en la Isla Esmeralda! Pronto los misioneros irlandeses devolverán estos atributos civilizadores a Gran Bretaña y a la Europa continental. Columba ya ha comenzado este proceso en Escocia desde su gran centro de aprendizaje de Iona. Este es el resultado histórico. Véase *De Cómo los Irlandeses salvaron la Civilización*, un libro de Thomas Cahill que describe lo que sucedió a continuación.

14. NIVELES DE JUEGO

El Despliegue de la Partida descrito al comienzo de estas reglas es para el Nivel Estándar de juego. Puede que desees comenzar tu primera partida con el nivel de Principiante, mientras que los jugadores con experiencia quizá quieran intentar el nivel Avanzado del juego.

Nivel Principiante:

Retira los dos Druidas de -6 y no uses las reglas de los Dólmenes. Retira dos de las tres Reliquias de 0. Retira la carta “*Major Invasion from England*” (nº, 53). Estos elementos se devuelven a la caja y no se usan en la partida.

Nivel Avanzado:

Retira la Reliquia de +3. Coge tus 3 cartas de Don del Espíritu favoritas y retíralas de la partida. Comienza la partida con el Paganismo en Gran Bretaña ya avanzado una casilla, en “Escocia Pagana”; baraja las cartas de Escocia y la de Arturo en el mazo al principio de la partida. La primera carta de Evento se juego en el nivel azul.

Los jugadores con experiencia también pueden modificar el nivel del juego escogiendo Santos Iniciales y del Mazo con una buena combinación de habilidades. O, si buscas un desafío, ¡puedes escoger combinaciones particularmente débiles!

15. PARTIDA EN SOLITARIO

Banish the Snakes funciona bien con cualquier cantidad de jugadores. Lo hemos dejado en seis porque más sería poco práctico.

Para jugar en solitario, puedes hacerlo con un solo santo. Algunos Santos funcionan mejor que otros cuando están solos, y por supuesto, ¡jugar con Ciaran desde el principio sería totalmente inapropiado! Así que elige bien a tu Santo Inicial. Sin embargo, jugar con un solo Santo reduce tus opciones, puesto que no refleja el trabajo en equipo presente en el juego estándar, en donde las diferentes habilidades de los Santos funcionan mejor en las diversas situaciones. Alternativamente, puedes jugar con cualquier cantidad de Santos Iniciales. Simplemente ve pasando de un Santo a otro a medida que el juego avanza. Para ello, no es necesario el

“juego esquizofrénico” que se requeriría para un juego competitivo: todos los Santos con los que juegas trabajan de cara a una meta común. ¡Considérate un jugador en equipo particularmente agresivo y que toma las decisiones por todos! Ten en cuenta que, si juegas en solitario con cuatro o más Santos, cada uno sólo puede conservar dos cartas “Guardar”.

16. CRÉDITOS

◆ **Diseñado por:**

Kevin McPartland y Jerry Shiles

◆ **Desarrollado por:**

Kurt Hoffman and Paul Brenner

◆ **Edición de Reglas:**

Jim McFetridge

◆ **Gráficos:**

Terry Leeds

Las ilustraciones de montañas del tablero fueron creadas usando Fantasy Map Builder de Map Effects (mapeffects.co)

◆ **Pruebas de Juego:**

Stanley Buck, Ben Butler, Holly Butler, Father Todd Carter, Craig Cromwell, Dave Dentel, Linda Ettinger, Brian Goodwin, Ed Hoffman, Eric Hoffman, Rex Lehman, Kari McPartland, Karlyn McPartland, Tyler Meeneely, Tommy Sampson, David Sampson, Will Sampson, Father Eric Tolentino y muchos otros demasiado numerosos para mencionar... *Mi agradecimiento a todos.*

◆ **Traducción al Español:**

Luis E. Hernández Agüe

vez jugada, esta carta se mueve a la izquierda y pasa a ser la nueva Carta Principal.

Carta de Ayuda para el Jugador..... [2.0, 4.0, 5.0, 10.1]

Describe las acciones disponibles para los Jugadores y muestra un diagrama con la red de relaciones de Irlanda (Influencia).

Carta de Evento..... [2.0, 4.0, 5.0, 7.0, 9.0, 12.0, 14.0]

Cartas de Evento que se barajan para formar el Mazo de Robo. Incluyen Santos, eventos y cartas “Guárdate Esta Carta”.

Carta Principal..... [4.0, 5.0, 6.0]

La flecha de color de la carta Principal determina qué Evento o Eventos tendrán lugar en la carta Actual.

Carta de Santo Inicial..... [2.0, 4.0]

Al comienzo de la partida, cada jugador recibe una de estas cartas (elegidas o robadas al azar) y la coloca en la casilla de Carta de Santo Activo de su Tarjeta.

Cartas de Dones del Espíritu..... [2.0, 4.0, 6.0, 11.0, 14.0]

Cartas “Guardar” que proporcionan a los jugadores bonificaciones y/o habilidades especiales.

Cartas “Guardar”... [6.0, 10.4, 11.0, 15.0]

Cartas que el jugador puede conservar: cartas de Santo, cartas que dicen “guárdate esta carta” o cartas de Dones del Espíritu.

Celo..... [4.0, 5.0, 10.1, 10.6, 11.0, 12.0]

Se registra en la Tarjeta de Jugador. Determina el total de puntos de Acción que un jugador tiene en su turno. Tu Santo pierde Celo durante el transcurso de la partida (debido a Acciones fallidas y a Eventos) y va siendo cada vez menos eficaz. Tu Santo muere cuando su Celo llega a la última casilla del medidor.

Control de Intentos de Conversión.. [10.1, 10.6]

Localizado en cada Tarjeta de Jugador. Se usa para llevar la cuenta de los modificadores para los intentos de Conversión.

Dolmen..... [2.0, 4.0, 10.1, 12.0, 14.0]

Discos amarillos. Antiguos monumentos de piedra de importancia funeraria/ceremonial. Los Druidas pueden reavivar su poder durante el transcurso de la partida. Los Dólmenes proporcionan un modificador negativo a todos los intentos de Conversión de su Área y afectan a los puntos de victoria al Final de la Partida.

ÍNDICE DE TÉRMINOS IMPORTANTES

Acciones..... [5.0, 10.0]

Incluyen: Preparar/Convertir, Mover, Construir/Mejorar iglesias, dar/coger cartas, crear Reliquias y el Esfuerzo Final.

Área..... [3.0, 4.0, 8.0, 9.0, 10.0, 10.1-10.5, 11.0, 12.0]

Cada provincia del tablero está dividida en 2 o 3 Áreas. Cada Área contiene casillas en las que se colocan los Pobladores, Jefes y Druidas/Iglesias.

Carta Actual..... [5.0]

La carta de Evento que está actualmente en juego. Cada jugador la roba, durante su turno, de la parte superior del Mazo de Robo y la coloca en el espacio correspondiente del tablero, adyacente a la Carta Principal. Una

Druidas..... [2.0, 3.0, 4.0, 10.0, 10.1, 10.3, 12.0, 14.0]

Bloques rojos. Esenciales en los intentos de Conversión. Cada Área del tablero comienza con un Druida (con la cara numerada hacia abajo).

Gran Rey..... [2.0, 3.0, 4.0, 9.0, 10.0, 10.1, 10.3, 12.0]

El Líder supremo de Irlanda (bloque azul). El Gran Rey comienza la partida por su cara Pagana y se coloca sobre dos bloques púrpura que le ayudan a destacar.

Iglesia..... [2.0, 4.0, 5.0, 10.0, 10.3, 12.0]

Fichas grises de madera usadas para señalar los diferentes niveles de las Iglesias en la Irlanda del siglo V (Niveles 0-3). Las Iglesias proporcionan un modificador positivo a todos los intentos de Conversión de su Área y afectan a los puntos de victoria al Final de la Partida.

Influencia..... [10.1, 10.3]

Irlanda estaba gobernada por una red de relaciones. Véase el Diagrama de Influencias para conocerla.

Jefe..... [3.0, 4.0, 9.0, 10.0, 10.1]

Un Líder de Área (bloque azul) con dos caras (Cristiano o Pagano). Todos comienzan la partida por su cara Pagana.

Líderes..... [2.0, 8.0, 9.0, 10.1, 12.0]

Bloques azules de dos caras: Jefes, Reyes Provinciales y el Gran Rey.

Mazo de Descartes..... [5.0]

Localizado en el tablero. Tras resolver el Evento, la Carta Principal se coloca en la parte superior del Mazo de Descartes (excepto en el primer turno, en el que “*Arturo, Rey de los Britanos*” se coloca con las Cartas Escocesas).

Mazo de Robo..... [4.0, 5.0, 7.0, 12.0]

Cartas de Evento que se barajan y colocan en los espacios correspondientes del tablero. La partida termina cuando el Mazo de Robo se agota.

Paganismo en Gran Bretaña..... [2.0, 4.0, 7.0, 12.0, 13.0, 14.0]

Gran Bretaña comienza la partida siendo enteramente Cristiana. Se usan marcadores para señalar el avance del Paganismo en Escocia, Strathclyde e Inglaterra. La partida termina en el instante en el que el indicador de Avance del paganismo llega a la casilla Fin de la Partida.

Pobladores (Paganos).... [2.0, 3.0, 4.0, 8.0, 9.0, 10.0, 10.1, 12.0]

Bloques verdes. Comienzan con la cara Pagana hacia arriba hasta que son convertidos en Rebaños Cristianos durante el transcurso de la partida

Pobladores (Rebaño Cristiano)... [2.0, 3.0, 4.0, 8.0, 9.0, 10.0, 10.1, 12.0]

Bloques verdes. Se giran a esta cara una vez son convertidos.

Provincia..... [3.0, 9.0, 10.0, 10.1, 10.3]

La Irlanda del siglo V estaba dividida en cuatro Provincias (cada una de con 2 o 3 Áreas). Cada Provincia tiene su propio Rey,

Registro de Puntos de Acción... [5.0, 10.0]

Localizado en cada Tarjeta de Jugador. El total de Puntos de Acción disponibles en cada turno queda determinado por el medidor de Celo y si el jugador tiene la carta de Auxilius. Cada Acción cuesta 1 Punto de Acción.

Reliquias..... [2.0, 4.0, 5.0, 10.0, 10.5, 14.0]

Bloques azul claro. Un Santo puede gastar 1 Acción para convertir una Tumba, girándola a su cara Reliquia. Las Reliquias proporcionan un modificador positivo (equivalente al valor de la Reliquia) a todos los intentos de Conversión en el Área en la que está localizada, o pueden acabar resultando inútiles.

Resultado Mínimo Necesario (RMN)..... [10.1]

Se usa para el Control de Intentos de Conversión. TIR= RMN (Sin Efecto), TIR < RMN (Fracaso), TIR > RMN (¡Éxito!).

Rey Provincial (o “Rey”)..... [2.0, 3.0, 4.0, 9.0, 10.0, 10.1, 10.3, 12.0]

Un Líder Provincial (bloque azul) con dos caras (Cristiano o Pagano). Cada Rey se coloca sobre un bloque dorado que le ayuda a destacar.

Todos los Reyes comienzan la Partida por su cara Pagana.

Tarjeta de Jugador..... [2.0, 4.0, 5.0, 6.0, 10.0, 10.1, 10.4, 11.0]

Cada jugador usa una para registrar su Celo, Puntos de Acción e Intentos de Conversión y para gestionar sus cartas de Santo/“Guardar”.

Tumbas..... [2.0, 4.0, 10.5, 11.0]

Bloques azul claro. Los marcadores de Tumba se seleccionan al azar y se colocan en el área en la que murió un Santo. Proporcionan un modificador positivo a todos los intentos de Conversión del Área en la que están localizados.

ACCIONES DE JUGADOR

1. Robar y Resolver una Carta de Evento

2. Realizar Acciones

♦ Preparar (Evangelizar): +1 a la tirada de Conversión

♦ Intento de Conversión:

-- vs. Druidas

-- vs. Líderes: Jefes, Reyes y Gran Rey

-- vs. Pobladores

♦ Mover (normalmente a un Área adyacente)

♦ Construir una nueva Iglesia (en una localización de Druida vacía)

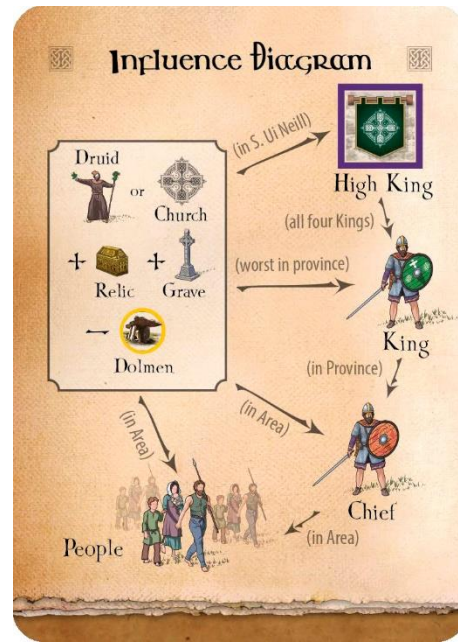
♦ Mejorar una Iglesia (donde haya ya una Iglesia)

♦ Dar o Coger Carta (con otro jugador del Área)

♦ Crear una Reliquia (gira un marcador de Tumba)

♦ Esfuerzo Final (sólo en la última casilla de Celo)

3. Pasar el Marcador de Turno



INTENTOS DE CONVERSIÓN [10.1]

TIR < RMN; Fallo y pierdes 1 Celo ♦ TIR = RMN: Sin Efecto ♦ TIR > RMN: ¡Éxito!
 TIR = 6 Elimina 1 Dolmen del Área (si lo hay)

MODIFICADORES

Preparar (Evangelizar): +1 por Acción gastada **Don del Espíritu:** según indique la carta

Líder Pagano: - valor del bloque **Esfuerzo Final:** +2

Líder Cristiano: + valor del bloque **Tumba:** +1

Iglesia: + Nivel de Iglesia **Reliquia:** + valor del bloque

Druida: - valor del bloque **Dolmen:** -1

Habilidad del Santo: según indique la carta

Resultado Mínimo Necesario (RMN)



GMT Games, LLC
 P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • GMTGames.com