

[Escriba aquí]

LA BATALLA DE LOS NOBLES



[Escriba aquí]



[Escriba aquí]

LA BATALLA DE LOS NOBLES JUEGO DE SIMULACION MEDIEVAL

Autor: Matt Fritz

Traducción y modificaciones: Ignacio Maté



La simulación

La simulación trata de reflejar la Europa feudal entre el 700 y el 1200 d.C. El objetivo es familiarizar a los estudiantes con algunas de las características básicas de la vida política y económica de la Edad Media: el feudalismo, la Iglesia, las cruzadas, los castillos, los matrimonios políticos... El juego utiliza un mazo estándar de cartas sin comodines. El as es la carta más baja, el rey la más alta.

Marcador

Cada jugador o equipo debe llevar la cuenta de su FAMA y su ORO en una hoja o con fichas.

Inicio

Cada jugador o grupo representa a una familia de la nobleza. Cada jugador/grupo tiene el control de un feudo: el hexágono donde está su castillo inicial y los 6 de alrededor. Cada jugador/grupo empieza con 10 puntos de FAMA y 0 de ORO (si se quiere acelerar el desarrollo se puede alterar este reparto inicial). Cada castillo inicial empieza con una protección de 1 punto, que puede ser mejorada.

Objetivo principal del juego

Convertirse en rey siendo el noble más poderoso. Eso se mide con la FAMA, que representa el estatus y reputación del noble. Cada noble debe ir comprando con su fama cada una de las insignias de la realeza (Corona, anillo de oro, cetro, mano de la justicia, espada y el manto). El noble que antes reúna estas insignias se convertirá en rey. Otra medida importante del poder es el número de hexágonos que controla. Esto determina el tamaño del ejército que puede convocar para las guerras y la cantidad de ORO que recogerá en impuestos.

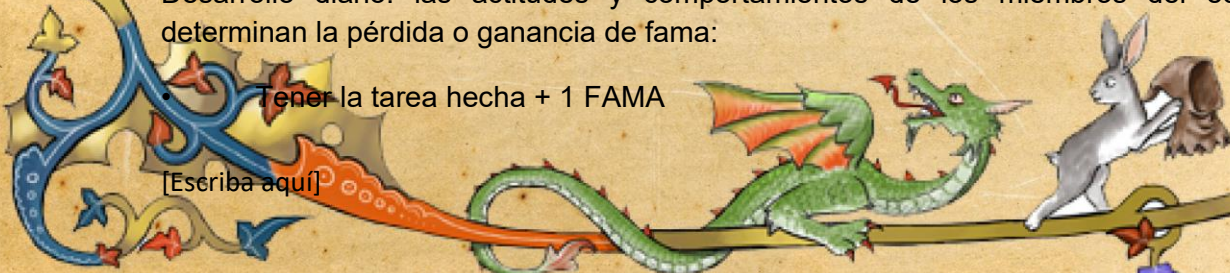
Como ganar y perder fama

Los miembros de cada equipo serán los responsables de que su noble alcance el nivel de fama necesario para convertirse en rey. El desarrollo de las clases diarias y los eventos especiales serán los medios para alcanzar la corona.

Desarrollo diario: las actitudes y comportamientos de los miembros del equipo determinan la pérdida o ganancia de fama:

- Tener la tarea hecha + 1 FAMA

[Escriba aquí]



[Escriba aquí]

- No tener la tarea – 1 FAMA
- Molestar en clase -1 FAMA
- Participar en las clases (con sentido) + 1 FAMA
- Levantarse sin permiso - 1 FAMA
- Insultar a un compañero -2 FAMA
- Agredir a un compañero -3 FAMA
- Realizar una tarea online + 3 FAMA

Secuencia de juego

Fase de eventos

Recaudar y pagar tributos

Construir

Luchar

Muerte

Matrimonios

Añadir hexágonos

- Fase de eventos

El efecto de la carta se aplica inmediatamente. (Para determinar los efectos pueden usarse cartas creadas exprofeso o una tabla y un dado de 10 caras). Podría ser aconsejable no utilizar eventos en el primer o primeros turnos.

- Recaudar y pagar tributos

Cada noble añade 1 ORO a su reserva por cada hexágono que controla (por tanto gana 7 de ORO en el primer turno). Luego resta de su reserva los gastos que todo noble medieval tenía: impuestos indirectos, reparaciones, multas, el pago a sus servidores y caballeros, banquetes, mantener su corte, visitas reales, gastos suntuosos o los que depare el azar. Estos gastos se elevan a 4 de ORO cada turno. Si el noble no puede pagar dicha cantidad pierde su ORO restante y 1 punto de FAMA. Este gasto siempre es fijo a menos que un evento diga otra cosa.

- Construir

Cada noble puede gastar su ORO en construir estos edificios:

Castillo inicial: Cada **1 ORO gastado mejora la fuerza** de su castillo inicial en 1 punto. Puede hacerse una vez por turno. Este castillo protege su hexágono y los 6 circundantes. Si alguno de estos hexágonos es atacado en una batalla la fuerza del castillo se suma al resultado del defensor para determinar el ganador de la batalla.

[Escriba aquí]

[Escriba aquí]

Además, un gran castillo es símbolo de prestigio, por lo que cada 2 puntos de fuerza del castillo añaden 1 a la FAMA.

Castillos adicionales: Una vez el noble se ha expandido más allá de sus 6 hexágonos originales el castillo inicial ya no ofrece protección a los nuevos hexágonos y estos son vulnerables a los ataques. Un noble puede construir más castillos para protegerlos. Cada nuevo castillo solo protege el hexágono donde está construido. **Cada nuevo castillo cuesta 2 de ORO** y puede ser ampliado como el castillo principal (1 de ORO = 1 de fuerza). **Cada nuevo castillo añade 1 a la FAMA** de su dueño, independientemente de su fuerza. En combate funcionan igual que la fortaleza principal, pero solo para el hexágono en que se encuentran.

Monasterio, catedral, Universidad, burgos: Cada noble puede construir uno de cada en cada hexágono que controla. **Cada uno cuesta 2 ORO** y otorga 1 a FAMA.



- Batallas

Cada noble puede lanzar un ataque contra otro noble, adyacente o no. **El coste del ataque es 2 ORO.** El noble atacado no debe pagar nada. El atacante indica a qué hexágono ataca. Cada noble debe indicar:

- si va personalmente a la batalla (si acudió personalmente a una guerra en la fase de eventos no puede acudir a una batalla en esta fase). Si lo hace, tiene más posibilidades de morir, pero a cambio tiene más posibilidades de ganar.
- cuántos hexágonos envían tropas a la batalla.

Baraja el mazo de cartas. Los puntos de fuerza de cada barón se calculan así: el atacante calcula el número de hexágonos controlados que entran en batalla y lo divide entre 2. El defensor, el número de hexágonos controlados que envía a la defensa + fuerza del castillo que protege el hexágono atacado, si lo hubiera, dividido entre 2 (todo esto, siempre redondeando hacia abajo o hacia arriba en función de los decimales). El resultado indica el número de cartas a robar y una más si el noble acude personalmente a la batalla. El que roba la carta más alta gana. En caso de empate se compara la segunda carta robada. El mínimo de cartas a robar siempre es una. El ganador añade 1 a su FAMA y el perdedor la resta. Si el atacante gana, el castillo defensor en el hexágono atacado es destruido y su constructor pierde los puntos de FAMA ganados por su construcción. El atacante puede, además, destruir el resto de edificios del hexágono y el perdedor pierde la FAMA que le otorgó su construcción.

Si el atacante gana y el hexágono estaba adyacente a uno de los suyos entonces se apodera de él. Cualquier edificio en el hexágono es destruido y el perdedor pierde los

[Escriba aquí]

[Escriba aquí]

puntos de FAMA que le dio su construcción. Un noble solo puede atacar una vez, pero puede ser atacado varias veces.

Por ejemplo, el noble A ataca al noble B y envía tropas desde 4 hexágonos. Además acude personalmente a la batalla. Su valor de ataque es por tanto de $4/2=2$. Son 2 cartas las que coge del mazo. Pero además, por acudir personalmente roba 1 más. Por tanto, al final, roba 3 cartas. El defensor, defiende con 3 hexágonos y el hexágono atacado tiene un castillo de valor 2. Lamentablemente, el noble había acudido personalmente a una guerra en la fase de eventos, por tanto no puede participar en la batalla. Así pues, el defensor tiene un valor de ataque de $(3+2)/2=2,5$. El defensor roba 3 cartas.

- Muerte

La Edad Media era un tiempo donde la esperanza de vida era mucho menor que la actual. Cada turno hay, al menos, una posibilidad de morir. Cada noble roba una carta del mazo. El noble morirá si saca un as. Además, si sale un 2 morirá si: hay una plaga activa, fue en persona a una batalla, a una guerra o una cruzada. Si muere, su hijo hereda el feudo con $2/3$ de la fama de su padre.

- Matrimonio

Tenían, y tienen, lugar por cuestiones políticas o económicas. Ambos nobles han de estar de acuerdo y cada noble puede realizar un matrimonio por juego. El matrimonio ofrece FAMA a ambas partes. Cada noble gana en FAMA $1/3$ de los puntos de FAMA que tiene la otra familia. Si un noble decide concertar un matrimonio con una familia de la baja nobleza (familia no jugador) ganará 2 de FAMA.

- Añadir hexágonos

Cada noble puede controlar tantos hexágonos como la mitad de su FAMA redondeada hacia abajo. Solo se puede ganar o perder un hexágono por turno en esta fase. El noble con más FAMA escoge primero el hexágono, luego el segundo, y así sucesivamente. Debe añadir un hexágono colindante a uno de los que ya controla y no puede escoger un hexágono controlado por otro noble. Si no hay hexágonos adyacentes disponibles no puede añadir ninguno. A partir de entonces deberá luchar con sus vecinos para conseguir un hexágono. Si un noble pierde el control de un hexágono los edificios en él construidos son destruidos y su FAMA se reduce convenientemente.

Finalizar la simulación

Cuando creas conveniente, anuncia que el rey ha muerto sin herederos. Uno de los nobles será el nuevo rey. Divide la fama de cada noble entre 3. Será el número de cartas que robarán para determinar al ganador. Un noble puede, si lo desea, donar sus cartas a otro (antes de robar). El noble que roba la carta más alta gana y se convierte en el nuevo rey.

Una forma más larga de determinarlo es dejar que se enzarcen en una larga guerra civil por el trono, dejando que formen alianzas o lleguen a un consenso convirtiendo el título de rey en algo electivo.

[Escriba aquí]

[Escriba aquí]

Eventos

El número y mezcla de cartas o tiradas de dados depende de la duración del juego. Los eventos pueden incluir estos sucesos u otros que se te ocurran:

Turno normal: No pasa nada de nada. Sí, en la Edad Media no siempre había dragones que rescatar y princesas que... rescatar.

Malas cosechas: Recibes la mitad de tributos este turno (redondeando hacia abajo)

Año de plenitud: Recibes el doble de tributos este año.

Epidemia: La gran mortandad entre tus siervos hace que recibas la mitad de tributos este año (redondeando hacia abajo). También aumentan las posibilidades de que el noble muera en la fase de muerte.

Guerra: Los tributos que cobra el rey este año hacen que tus gastos pasen de 4 a 6 de ORO este año. Además, cada noble decide cuántos de sus hexágonos responden a la llamada del rey enviando tropas a la guerra. El mínimo es 3. Si un noble no puede enviar un ejército de ese tamaño pierde 1 de FAMA. Puede enviar un ejército mayor. Cada noble escribe el número de hexágonos que enviarán tropas a la guerra en un papel. Cuando se muestre el número, el que más haya enviado gana 1 de FAMA. Los hexágonos que enviaron tropas a la guerra no pueden ser contados para las batallas de este turno. Además el noble decide si quiere ir personalmente a la guerra. Si lo hace gana 1 de FAMA pero no puede participar en batallas este turno y corre el riesgo de ser muerto en batalla.

Cruzada: El Papa convoca una cruzada. Los efectos son los mismos que para la guerra, pero los tributos no se incrementan. Cada noble que va a las cruzadas tira 1d6. Es el número de ORO que gana saqueando.

Fiesta en honor del rey: Los nobles deben hacer un regalo al rey. El regalo debe ser al menos de 2 ORO o el noble pierde 1 de FAMA. En secreto, cada noble anota el ORO que gasta en el regalo del rey. Quien más gasta recibe 1 de FAMA, quien menos gasta pierde 1 de FAMA.

Torneo: El rey convoca una justa. Los nobles o sus campeones se enfrentan por parejas. Cada noble contendiente roba una carta. La más alta pasa a la siguiente fase, la más baja no. En caso de empate se roba otra carta. El ganador gana 2 de FAMA, el segundo 1 de FAMA.

Visita papal: El Papa decide visitar a uno de los nobles para agradecerle su apoyo a la Iglesia. Determina el noble con más iglesias y monasterios. Si hay un empate, el de más FAMA gana. El Papa visita al ganador y construye una catedral (gratuitamente) en su hexágono central. El ganador gana 1 FAMA.

Feria real: El rey decide patrocinar una feria para incentivar el comercio. ¿Dónde celebrarla? Determina el noble con más universidades y burgos. En caso de empate, gana el de más FAMA. El ganador recibe 1de FAMA.

[Escriba aquí]

[Escriba aquí]

TABLAS DE AYUDA

| Acción | Coste en oro |
|---|---|
| Pagar tributos | Normalmente 4, pero puede variar en función de los eventos. |
| Construir un nuevo castillo, universidad, monasterio, iglesia o burgo | 2 |
| Mejorar castillo | 1 |
| Atacar un hexágono rival | 2 |

| Acción | Fama |
|---|------------------------------------|
| No poder pagar los tributos | -1 |
| Construir un nuevo castillo, universidad, monasterio, iglesia o burgo | +1 |
| Mejorar castillo inicial | +1 por cada 2 puntos de mejora |
| Ganar una batalla | +1 |
| Perder una batalla | -1 |
| Muerte del noble | pierde 1/3 |
| Matrimonio | añade 1/3 del total del otro noble |

| Acción | Muerte del noble (Roba una carta) |
|---------------------------------|-----------------------------------|
| Plaga, Guerra, cruzada, batalla | As o 2 |
| Ninguna de las anteriores | As |

[Escriba aquí]



[Escriba aquí]

FICHA DEL FEUDO

GRUPO:

NOMBRE DEL NOBLE:

ESCUDO DE ARMAS:

FAMA:

ORO:

CRONICA:



[Escriba aquí]



[Escriba aquí]



[Escriba aquí]



[Escriba aquí]



[Escriba aquí]



[Escriba aquí]



La batalla de los nobles està subjecte a una llicència de [Reconeixement-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional de Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



[Escriba aquí]

