

Cuando los Reyes marchan a la guerra

Deberéis decidir si avanzar a la batalla es el mejor movimiento...o no.

Despliegue

El ganador de una tirada elige que jugador desplegara la primera unidad. El ganador de esta tirada también debe elegir su zona de despliegue, como se muestra en el mapa. Los jugadores despliegan sus ejércitos utilizando el método de unidades alternas.

Primer Turno

Una vez que se complete el despliegue, el ganador de una tirada toma el primer turno. El jugador que haya terminado de desplegar su ejercito primero añade un +1 a su tirada.

Duración de la Partida

6 turnos o hasta la hora de comer.

Condiciones de Victoria

Puntos de Victoria

Al final de cada contienda, los jugadores determinan el ganador de la batalla. Para ello, calcula los Puntos de Victoria de cada jugador, comprueba si alguno de los jugadores ha cumplido el Objetivo Secundario y distribuye los puntos de batalla según se describe a continuación.

Unidades destruidas

Cada unidad que haya sido destruida por completo o haya huido del campo de batalla otorga una cantidad de puntos igual a su coste total.

Unidades huyendo

Cualquier unidad que esté huyendo al finalizar la batalla concede el 50 % de su coste en puntos redondeando hacia arriba. *Unidades mermadas*, cada unidad enemiga que haya sido reducida por debajo del 25% de su potencia inicial al final de la batalla confiere un número de puntos de victoria igual al 25% de su coste en puntos (redondeando fracciones hacia arriba).

General derrotado

Si el general enemigo fue retirado como baja obtienes 100 puntos adicionales.

Trofeos de guerra

Ganas 50 puntos adicionales por cada estandarte enemigo reclamado tal y como se describe en la página 200 del reglamento y 50 pts adicionales si el portaestandarte de batalla rival ha muerto.

Objetivos Secundarios

El escenario dispondrá de marcadores de objetivo conforme se ven en el mapa. El marcador del centro es permanente, los otros cuatro aparecerán aleatoriamente. Al inicio de cada **turno de juego**, tirad 1d6. Con un 5-6 no pasa nada, pero del 1 al 4 aparecerán los objetivos en su posición indicada durante ese turno solamente, luego habrá que tirar de nuevo.

Quien lo controle al final del turno completo de ambos jugadores, ganara 1 punto. Controlar el centro da 2 puntos. Se controlaran con *Unidades que Puntúan*.

Al final de la partida, el jugador que tenga mas puntos, se llevara 400 puntos adicionales de victoria.

