

Comienza la Aventura

La Campaña es un juego estratégico de batalla en el que deberás administrar eficientemente tus recursos para formar un ejército, reclutando guerreros, armándolos y enviándolos a enfrentarse con los ejércitos rivales; mientras construyes tu castillo.

Para ser el vencedor de La Campaña tu ejército deberá eliminar a los guerreros de tus oponentes, o ser el primero en finalizar la construcción de su castillo.

Pueden enfrentarse de 2 a 5 jugadores, combatiendo inividualmente o formando alianzas.

Se recomienda jugar a partir de los 10 años.

Elementos del Juego

La Campaña es un juego de cartas, que consta de un mazo compuesto por Guerreros, Armas, Oro, y algunas cartas especiales:

-15 cartas de Guerreros (5 Magos, 5 Caballeros, 5 Arqueros).
-27 cartas de Armas (9 Pociones, 9 Espadas, 9 Flechas; numeradas del 1 al 9).
-11 cartas de Oro (numeradas del 1 al 9, repitiéndose el 5 y el 7).
-7 Cartas Especiales (3 Poderes, 1 Dragón, 1 Asedio, 1 Ladrón, 1 Espía).
-4 cartas de Referencia.
-Este reglamento.

Descripción de las Cartas

Guerreros: Cada jugador los deberá Reclutar para formar su ejército y Atacar con ellos a sus rivales. Cada Guerrero tiene 10 vidas. Los hay de 3 tipos, cada uno de los cuales tiene su propio tipo de Arma y una ventaja particular.

MAGOS: Su Arma son las Pociones. Tienen ventaja sobre los Caballeros.

CABALLEROS: Su Arma son las Espadas. Tienen ventaja sobre los Arqueros.

ARQUEROS: Su Arma son las Flechas. Tienen ventaja sobre los Magos.

Magos.



Caballeros.



Arqueros.



Más adelante se explicará cómo Reclutar Guerreros, y sus ventajas al momento de atacar.

Armas: Los Guerreros las usarán para Atacar a los rivales, pero también sirven para Comerciar, y las de valor 1 pueden usarse como Reliquias para Construir el Castillo. Hay 3 tipos de Armas, cada una correspondiente a un tipo de Guerrero.

POCIONES: Arma que utilizan los Magos para Atacar. La Poción de valor 1 puede ser utilizada como Arma o como Reliquia.



ESPADAS: Arma que utilizan los Caballeros para Atacar. La Espada de valor 1 puede ser utilizada como Arma o como Reliquia.



FLECHAS: Arma que utilizan los Arqueros para Atacar. La carta de valor 1 puede ser utilizada como Arma o como Reliquia.



Más adelante se explicará el uso de las Armas en sus diversas funciones.

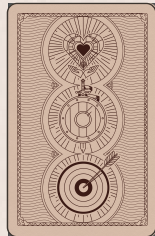
Oro; El Oro puede usarse tanto para Comerciar como para Construir el Castillo. El Oro de valor 1 tiene la particularidad de ser la única carta que al usarse como Reliquia suma su valor para Construir el Castillo, como se explicará luego.



Cartas Especiales

Cartas únicas que te otorgan ventajas frente a los rivales. Utilizándolas estratégicamente ¡pueden hacerte ganar batallas!

Poderes: Le otorgan un Poder a alguno de los Guerreros que tengas en tu campo de batalla. Cada carta de Poder activará la habilidad correspondiente al tipo de Guerrero en el que se juege: Sanación para los Magos, Escudo para los Caballeros, y Tiro Certero para los Arqueros. Esta carta no puede ser usada por el Dragón.



Las cartas especiales Asedio, Dragón, Ladrón y Espía tienen cada una un funcionamiento particular.

Más adelante se explicará el funcionamiento de cada Carta Especial.

Objetivo

El objetivo del juego es vencer a los ejércitos rivales.

Para ser el vencedor de La Campaña deberás:

- Ganar 2 batallas, en partidas de 2 ó 3 jugadores en Modalidad Individual, o de 4 en Modalidad Alianzas.
-Ganar una única batalla, en partidas de 4 ó 5 jugadores en Modalidad Individual.

Hay 2 maneras de ganar una batalla:

-Ser el único ejército o alianza que quede en pie (cuando todos los Guerreros en los campos de batalla enemigos han sido eliminados).
-Ser el primer ejército o alianza en terminar de Construir su Castillo (con un mínimo de 25 oros en Modalidad Individual, y de 30 oros en Modalidad Alianzas).

Preparación

-Separar las 4 cartas de Referencia y ubicarlas en la mesa de modo que todos los jugadores tengan una a la vista para consultar en caso de necesitarlo.

-Formar un mazo con los 15 Guerreros y otro mazo de recursos con las 45 cartas restantes (Armas, Oro y Cartas Especiales).

Para partidas de 2 jugadores, en la preparación, se deberá descartar 1 Guerrero de cada tipo, quedando en total 12 Guerreros disponibles.

-Mezclar los 2 mazos por separado y repartir a cada jugador 3 Guerreros y 4 cartas del mazo de recursos.

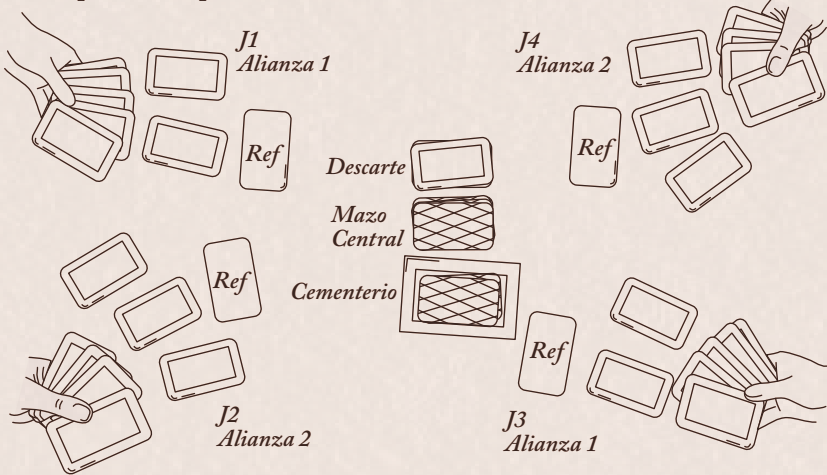
-Cuando cada jugador tenga sus 7 cartas se mezclan los Guerreros y recursos restantes, formando un único mazo. Se lo mezcla bien y se lo coloca en el

centro de la mesa, al alcance de todos. Este será el mazo central. A uno de sus lados debe dejarse un espacio para el pozo de descarte, y del otro lado un espacio que bará las veces de Cementerio, pudiendo usar la caja vacía para este fin.

-En partidas de 4 jugadores puede jugarse en Modalidad Alianzas: Se forman 2 parejas, cuyos integrantes serán aliados. Cada aliado tendrá su propio campo de batalla, con su propio ejército, pero construirá un único Castillo junto a su aliado, y ambos podrán cooperar entre sí durante las batallas. Los integrantes de una Alianza deben sentarse de manera intercalada con la Alianza rival.

Una vez finalizada la preparación, se dará comienzo a la primera batalla. Para preparar las siguientes batallas deben seguirse las mismas reglas de preparación.

Preparación de partida en Modalidad Alianzas:



Cómo Jugar

INICIANDO LA BATALLA

Para iniciar una batalla, de manera simultánea cada jugador selecciona de su mano de cartas uno o más Guerreros para Reclutar colocándolos boca abajo, frente a sí, en lo que será su campo de batalla (es decir, sobre la mesa). Es obligatorio comenzar con al menos un Guerrero en el campo de batalla.

Luego, en cualquier momento del turno, se podrán Reclutar más Guerreros para fortalecer los ejércitos, pudiendo haber como máximo 5 Guerreros en un campo de batalla de manera simultánea.

Una vez que todos los jugadores bayan reclutado el o los Guerreros iniciales de su ejército, los revelarán en simultáneo. Luego la persona más joven jugará el primer turno, comenzando la primera batalla. Una vez finalizado su turno, hará lo mismo el jugador ubicado a su derecha, continuando la partida en ronda y en sentido antihorario, jugando un turno cada jugador hasta que la batalla tenga un vencedor.

Las batallas subsiguientes, si correspondiera, serán iniciadas por quien esté a la derecha de quien haya iniciado la batalla anterior, y siempre se continuará jugando en ronda, en sentido antihorario.

Turno de Juego

En cada turno se podrá realizar una vez cada una de estas 5 acciones, siempre en el siguiente orden:

i - Tomar una carta.
ii - Atacar (con Armas/ con Asedio) / Usar Poderes.
iii - Sabotaje (Robar / Espiar).
iv - Comerciar (con Oro / por Trueque).
v - Construir.

Además, en cualquier momento y una única vez por turno un jugador puede Reclutar (bajar un Guerrero de su mano a su campo de batalla), o Enviar Un Refuerzo (bajar un Guerrero de su mano al campo de batalla de un aliado).

Cada jugador NUNCA podrá superar los 5 guerreros a la vez en el campo de batalla.

Esto puede hacerse antes o después de realizar cualquier otra de las 5 acciones posibles, dentro del turno del jugador. ¡Atención! Si durante un turno se desea Atacar con un Guerrero que aún no está en el campo de batalla, pero sí en la mano del jugador, éste debe ser reclutado antes de llegar a la acción ii. El Dragón se recluta como cualquier otro Guerrero, aunque al atacar o ser atacado funcione de manera diferente (ver acción ii).

Una vez reclutado, un Guerrero nunca podrá cambiar de ejército ni volver a la mano de un jugador. No hay límite de Guerreros a enviar como refuerzos al aliado durante una batalla, siempre respetando el máximo de 5 Guerreros por jugador en simultáneo en el campo de batalla, y de un único envío de refuerzos por turno.

Explicación de las Acciones

I - TOMAR UNA CARTA: Tomar la primera carta del mazo central. Esta acción puede realizarse siempre y cuando el jugador tenga en su mano menos de 7 cartas, sin importar cuántas tenga en su campo de batalla. En caso de tener 7 cartas en mano y desear tomar una nueva, podrá deshacerse de una de las cartas de su mano, dejándola en el pozo de descarte, para luego poder tomar otra del mazo central.

Si durante la batalla el mazo central se acaba, mezclar todas las cartas del pozo de descarte (NO las del Cementerio), y formar con ellas un nuevo mazo central.

Atención: Durante toda la partida el límite de mano es de 7 cartas.

II. ATACAR / USAR PODERES: Con esta acción se puede Atacar con Armas (a un Guerrero rival), Atacar con Asedio (a un Castillo rival), o usar Poderes. Sólo puede tomarse una de las 3 opciones por turno.

ATACAR CON ARMAS

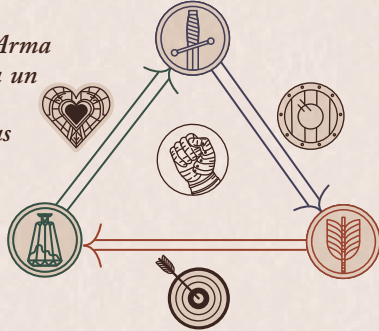
Para atacar con Armas se debe poseer el Arma correspondiente a alguno de los Guerreros que se tienen en el campo de batalla. Siempre se ataca con una única carta. Se baja el Arma seleccionada y se elige el objetivo, que puede ser cualquier Guerrero que se encuentre en un campo de batalla enemigo.

Regla opcional para partidas de 5 jugadores: Un jugador sólo puede Atacar con Armas a uno de los dos jugadores ubicados a su lado, (a su izquierda o a su derecha). El Ataque con Asedio siempre puede usarse contra cualquier jugador.

Ataque



Cada Guerrero ataca usando el Arma que le corresponde. Puede Atacar a un único Guerrero rival por turno. El daño que le cause dependerá de las ventajas entre tipos de Guerreros, representadas en el siguiente esquema:



Al Atacar siempre deben tenerse en cuenta las ventajas entre Guerreros, que determinarán si el ataque realizado es PURO o IMPURO.

ATAQUE PURO

Sucede cuando un Guerrero ataca a otro sobre el que tiene Ventaja (Mago a Caballero, Caballero a Arquero, o Arquero a Mago), y ocasiona Daño Puro: igual al valor del Arma con la que se ataca. Para indicar el daño ocasionado se coloca el Arma utilizada encima del Guerrero atacado, perpendicular a este.

Ejemplo: Si un Mago ataca a un Caballero le hace Daño Puro. Si ataca con una Poción de valor 7, le hará 7 puntos de Daño, y debe indicarse de la siguiente manera:

Ataque Puro

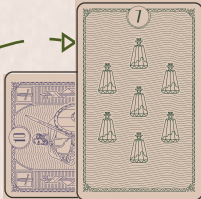
Atacante

Ataca con Poción valor 7.



Mago

Rival



Caballero

3 de vida

Al atacar a un Caballero le hace Daño Puro (7 de daño). Se indica con el Arma encima del Guerrero atacado, perpendicular a él.

ATAQUE IMPURO

Sucede cuando un Guerrero ataca a otro sobre el que NO tiene ventaja (Mago a Arquero o a Mago, Caballero a Mago o a Caballero, o Arquero a Caballero o a Arquero), y ocasiona Daño Impuro: igual a la mitad del valor del Arma con la que se ataca (la mitad exacta, sin redondear). Para indicar el Daño ocasionado se coloca el Arma utilizada debajo del Guerrero atacado, perpendicular a este.

Ejemplo: Si un Arquero ataca a un Caballero o a otro Arquero le hace Daño Impuro. Si ataca con una Flecha de valor 9, bará 4,5 puntos de daño, y debe indicarse de la siguiente manera:

Es muy importante recordar que, para distinguir el Daño Puro del Daño Impuro, se disponen las cartas encima del Guerrero atacado cuando se trata de Daño Puro, y debajo cuando se trata de Daño Impuro.



El Dragón es el único Súper Guerrero del juego. Tiene 10 vidas, como cualquier Guerrero, pero puede Atacar con cualquier Arma, adquiriendo la ventaja propia del tipo de Guerrero correspondiente al Arma usada. Por ejemplo, si un Dragón ataca con Flechas adquirirá la ventaja del Arquero, por lo que hará Daño Puro si ataca a un Mago, y Daño Impuro si ataca a un Arquero o Caballero.

Ningún Guerrero tiene ventaja sobre el Dragón, por lo que al ser atacado el Dragón siempre recibirá Daño Impuro, sin importar el tipo de Guerrero que lo ataque ni el Arma usada para hacerlo.

El Dragón no puede usar ningún Poder, ni puede ser sanado ni protegido. Si el Dragón recibe un Tiro Certero (ver más adelante) sólo le bará 5 puntos de daño.

Si el Dragón muere va al Cementerio, por lo que sólo entrará en juego una vez por batalla.

BAJAS

Si un Guerrero acumula 10 o más puntos de daño es eliminado inmediatamente. Todas las Armas con las que fue atacado van al pozo de descarte, boca arriba, y el Guerrero vencido va al Cementerio, boca abajo.

Si a un Guerrero lo atacan de modo que el valor del ataque supera la cantidad de vida que posee, el valor excedente se pierde. ¡Es muy importante administrar correctamente las Armas!

Toda carta que vaya al Cementerio no volverá a estar en juego durante toda la batalla, sea Guerrero o Dragón.

ELIMINACIÓN DE JUGADORES

Si un jugador se queda sin Guerreros en su campo de batalla, en cualquier momento de la partida, es eliminado inmediatamente y, luego de entregar su Botín de Guerra a quien lo eliminó, debe descartar todas las cartas que tenga en su mano. Si el jugador eliminado estaba construyendo un Castillo, todas las cartas que componían el mismo también van al pozo de descarte.

En Modalidad Alianzas, si el jugador eliminado tiene el castillo este también va al pozo de descarte. La partida continuará sin él, pero siguiendo el orden de turno habitual.

Siempre que un jugador se quede sin Guerreros en su campo de batalla será eliminado de la partida, sin importar cuántas cartas pudiera tener en su mano.

Botín de Guerra: Cuando se elimina a un rival, quien lo eliminó tomará una carta, al azar, de la mano del jugador eliminado a modo de Botín de Guerra. En Modalidad Alianzas, luego, su aliado podrá obtener 2 Botines de Guerra, al azar, de la mano del jugador eliminado, siempre que a éste aún le queden cartas, y que el límite de mano del aliado lo permita (recordar que si se tienen 7 cartas en mano se deberá optar por quedarse con ellas, o descartar 1 ó 2 para obtener el Botín de Guerra).

Es importante recordar que cualquier Guerrero que entre en juego después de la acción de Atacar (ii) tendrá que esperar un próximo turno para efectuar un ataque, ya sea con Armas o usando un Poder.

Atacar con Asedio

Jugar la carta de Asedio permite atacar a un Castillo rival, destruyéndolo parcialmente. El Castillo atacado perderá una de sus cartas de Oro, no pudiendo ser nunca la Reliquia. El jugador atacado tomará todas las cartas de Oro que componen su Castillo, a excepción de la Reliquia, las mezclará y las ofrecerá al atacante para que éste, sin verlas, tome una. El Oro tomado, junto a la carta de Asedio, van al pozo de descarte. Así, el Asedio podría volver a usarse durante la misma batalla.

Poderes

Al jugar una carta de Poder el efecto que puede activarse depende de los Guerreros que se tengan en el campo de batalla. Cada poder afecta siempre a un único Guerrero. Los posibles efectos son:

-SANACIÓN (Poder del Mago): Para activarla se debe tener un Mago en el campo de batalla propio. La Sanación puede aplicarse en dicho Mago o en cualquier otro Guerrero que esté en el campo de batalla propio, o de un aliado. La Sanación cura todo el daño que tenga el Guerrero en que se aplique. También puede usarse para curar el daño de un Guerrero protegido por un Escudo, aunque no cura el daño que tuviera el Escudo. Todas las armas que estuvieran afectando al Guerrero curado, van al pozo de descarte, junto a la carta de Poder usada.

-ESCUDO (Poder del Caballero): Para activarlo se debe tener un Caballero en el campo de batalla propio. El Escudo puede proteger a dicho Caballero o a cualquier otro Guerrero que esté en el campo de batalla propio o de un aliado. El Escudo da 5 vidas extra al Guerrero en que se use, sin importar si está dañado o no. Debe bajarse la carta de Poder frente al Guerrero a proteger, perpendicular a él. Nunca un Guerrero podrá tener más de un Escudo. Para atacar a un Guerrero protegido, primero debe destruirse el Escudo, atacándolo del mismo modo que a cualquier Guerrero. Siempre que se ataque al Escudo se le ocasionará Daño Impuro, sin importar quién ni con qué Arma lo haga. Cuando con un ataque se destruye un Escudo (por haber acumulado 5 o más de daño), cualquier daño excedente se pierde sin afectar al Guerrero protegido por el Escudo. El Escudo destruido va al pozo de descarte.

-TIRO CERTERO (Poder del Arquero): Para activarlo se debe tener un Arquero en el campo de batalla propio. El Tiro Certero elimina a cualquier Guerrero rival inmediatamente, sin importar de qué tipo sea ni si está dañado o no, a excepción del Dragón, a quien sólo le ocasiona 5 puntos de daño. En caso de usar el Tiro Certero sobre un Guerrero protegido por un Escudo, se elimina el Escudo sin afectar al Guerrero protegido.

III - SABOTAJE (ROBAR / ESPIAR): Se necesita del Ladrón para Robar y del Espía para Espiar. Sólo puede tomarse una de estas dos opciones por turno. Una vez jugados, tanto Ladrón como Espía van al pozo de descarte.

Robar: Al jugar el Ladrón se elige un rival y se roba 1 carta de su mano al azar. Una vez utilizada esta carta, vuelve al pozo de descarte, por lo que podría volver a estar disponible durante la batalla.

Espiar: Al jugar el Espía se pueden ver las primeras 5 cartas del mazo central, o bien ver las cartas de la mano de algún rival a elección, sin mostrarlas a nadie más. Si se opta por ver las cartas del mazo central, deben mirarse y devolverse en el mismo orden en que se encontraban. Una vez utilizada esta carta, vuelve al pozo de descarte, por lo que podría volver a estar disponible durante la batalla.

IV - COMERCLAR: Pueden comprarse cartas del mazo central con Oro o por Trueque. Sólo se puede usar una de las alternativas por turno.

Comerciar con Oro: Sólo puede usarse una carta de Oro por compra, obteniendo tantas cartas del mazo central como la mitad del valor del Oro jugado, redondeando hacia abajo y perdiendo el sobrante si el valor del Oro es impar (por ejemplo, si se paga con un Oro de valor 7 se obtienen 3 cartas del mazo central, y el Oro restante se pierde). Siempre se podrá optar por comprar menos cartas de las que el Oro pagado permita. El Oro usado para Comerciar va al pozo de descarte.

Dos monedas de oro es el valor de una carta del centro del mazo.

No olvides antes de Comerciar que siempre se debe respetar el límite de 7 en mano. Pueden descartarse tantas cartas como se quiera antes de comprar nuevas, para no superar dicho límite.

Comerciar por Trueque: Por cada carta del mazo central que se desee comprar deben pagarse 3 cartas de cualquier tipo, de cualquier valor y en cualquier combinación. Pueden comprarse un máximo de 2 cartas por turno a través del Trueque. Las cartas con las que se realiza la compra van al pozo de descarte.

Construir el Castillo

V - CONSTRUIR: Para comenzar a Construir el Castillo siempre debe bajarse una Reliquia (cualquier carta de valor 1) boca arriba en el campo de batalla propio, o de un aliado. Para continuar con la construcción se irán bajando cartas de Oro sobre ella, una a una. Sólo puede agregarse una carta por turno al Castillo, ya sea Reliquia u Oro. Las Cartas deben jugarse una sobre otra, de modo tal que su valor quede a la vista. En la Modalidad Alianzas cada alianza tendrá un único Castillo. Así, los miembros de una Alianza bajarán Oros sobre una misma Reliquia, ubicada en el campo de batalla de cualquiera de sus miembros. El Castillo estará completo cuando contenga al menos 25 Oros en Modalidad Individual, o 30 Oros en Modalidad Alianzas; y bará vencedor de la batalla a su/s propietario/s de manera inmediata.

ACLARACIONES GENERALES PARA LAS BATALLAS

-Si en cualquier momento de la partida el mazo central se agota, se toma el pozo de descarte, se mezcla y se lo coloca como nuevo mazo central.

-En caso de que un jugador o Alianza considere perdida una batalla puede rendirse para agilizar la partida, y pasar a la siguiente batalla, si corresponde.

-Si en algún momento un jugador supera el límite de 7 cartas en mano tendrá como penalización la pérdida, al azar, de la mitad de sus cartas (si tiene una cantidad impar se redondea hacia abajo). Las cartas que perderá serán tomadas por un oponente, sin mirarlas, e irán al pozo de descarte. Esto se aplica en el momento en el que se toma la carta excedente, o ni bien sea advertido.

SOBRE LOS CREADORES:

Somos Eloy (Creador) y Lucas (Ilustrador), de Buenos Aires, Argentina; dos amigos de la infancia que se reencontraron para crear La Campaña.

Lo que comenzó como conversaciones nostálgicas sobre los juegos de nuestra juventud, se transformó en un proyecto que combina estrategia, diseño y pasión por el entretenimiento.

Redacción de Reglamento: Laura Carballido Delloro.

En nuestras redes subimos contenido, como demostraciones de cómo jugar, anuncios sobre eventos, torneos, lanzamientos y mucho más.

Podrás encontrar más información en nuestra web sobre expansiones del juego o sobre cómo jugar en la modalidad solitario: www.lacampañajuego.com

Encontranos en Instagram y Tiktok como: @lacampaniajuego

También subimos contenido y partidas en Youtube: lacampaniajuego

Además podes sumarte a la comunidad de WhatsApp, en el link de la bio de Instagram.

¡YA SOS PARTE DE ESTA AVENTURA!

AHORA SI, ¡A BATALLAR!

La Campaña®

