

RIOT Cast the First Stone

Reglas del juego en Español

Una versión actualizada y corregida de las reglas puede ser encontrada en nuestra web: <http://riotboardgame.com>

Para correcciones escribir a Ilario Gelmetti ilario@eigenlab.org

Piezas

1 tablero de juego - 42 cartas manifestantes - 10 cartas opinión pública - 2 cartas objetivo nacionalistas - 4 tableros jugadores - 96 piezas unidades

Tablero de juego

El tablero de juego tiene una **Comisaría** y en el interior de este un **Hospital**, luego hay **6 barrios** divididos por líneas blancas.

Cada barrio consta de: **edificios** (que pueden ser de 1 o de 2 créditos), una calle y 2 **puntos de ingreso** (la Comisaría para la Policía y un marco redondo para los Manifestantes).

Bandos

En RIOT hay 4 bandos: la **Policía** y 3 **Manifestantes**: Autonomes, Anarquistas y Nacionalistas.

Como se gana la partida

- La **Policía** gana cuando se descubre la última Carta Opinión Pública.
- Los **Autonomes** y los **Anarquistas** ganan cuando consiguen 7 Puntos Barrio.
- Los **Nacionalistas** ganan cuando obtienen el objetivo secreto que sólo ellos conocen. Este objetivo se coge al azar al principio de la partida.

Cartas Opinión Publica (Cartas OP)

Una **carta Opinión Publica** se descubre **al final** de cada turno donde la **Policía** ha sido involucrada por lo menos en un **enfrentamiento de contacto** que haya tenido un ganador (da igual si la Policía gana o pierde).

Al final del turno, si coge una carta OP, la Policía también viene afectada por lo que la carta OP pone.

Cada turno puede ser descubierta **solo una carta OP**, si hay mas de un enfrentamiento de contacto igualmente la Policía coge una sola carta por turno. Pero la Policía puede coger una carta OP también en cada turno de los otros jugadores si estos la atacan y hacen un enfrentamiento de contacto con ella, entonces en una partida con 4 jugadores la Policía puede llegar a hacer un máximo de 4 puntos por ronda.

Puntos Barrio

Al principio de cada turno los Autonomen o los Anarquistas cogen un **Punto Barrio** por cada **barrio** donde tienen **ocupados todos los edificios**.

Etapas del Turno

1. Recuento de los Puntos Barrio y de los créditos
2. Compra de Cartas y de Unidades
3. Posicionamiento de las Unidades
4. Movimiento y uso de las Cartas
5. Enfrentamientos

1. Recuento de los Puntos Barrio y de los créditos

Autonomen y Anarquistas a principios de sus turnos miran los barrios donde controlan todos los edificio y apuntan eventuales **Puntos Barrio** en su tabla de resumen.

Autonomen, Anarquistas y Nacionalistas cogen créditos por cada edificio que controlan, cada edificio puede dar 1 o 2 créditos, como pone el numero que está pintado en el edificio mismo en el tablero de juego. Se puede poner mas unidades en un edificio pero esto no sirve para cobrar más créditos.

La **Policía** calcula sus créditos cada turno mirando a cuantas unidades enemigas hay en el juego, contando **solo las del bando que tiene meno unidades**. Entonces la Policía cobra **un crédito para cada unidad que hay de esto bando**, incluyendo las unidades heridas.

En la partida con **3 jugadores** la Policía cobra un **bonus de 2 créditos** para cada turno.

En la partida con **4 jugadores** la Policía cobra un **bonus de 3 créditos** para cada turno.

Los créditos que no han sido utilizados se tiran, no pueden ser guardados para el turno siguiente.

2. Compra de Cartas y de Unidades

Con los créditos obtenidos, cada bando puede **comprar cartas y unidades**. La **Policía** tiene **solo unidades** por comprar.

El precio de las unidades es indicado en la tabla de resumen de cada jugador.

Las **cartas tienen un precio que crece** si compras mas de una **en el mismo turno**: la primera que compras en un turno costa 1 crédito, la segunda 2, la tercera 3, la cuarta 4. Entonces para comprar 3 cartas en el mismo turno se necesitan $1+2+3=6$ créditos.

3. Posicionamiento de las Unidades

Una vez que han sido compradas las unidades, el jugador **manifestante** las pone **en los Puntos de Ingreso** que prefiere.

La **Policía** pone todas las unidades que compra **en la Comisaria**.

4. Movimiento y uso de las Cartas

Movimiento

Después de haber posicionado las unidades en los Puntos de Ingreso, el jugador puede mover de **un movimiento cada una de sus unidades**, incluidas las que acaba de crear y la que estaban heridas desde el turno anterior.

El primer movimiento de una unidad que acaba de ser creada y de las heridas es siempre **desde el Punto de Ingreso a la calle del mismo barrio**. Las unidades **no se pueden quedar** en un Punto de Ingreso.

Las unidades que **ya están en la calle** pueden **entrar en un edificio** vacío para ocuparlo o **atacar** un edificio que ya está ocupado. Pero para poder entrar o atacar un edificio se falta que en la calle no haya **ninguna unidad enemiga**, de otra manera esta unidad puede decidir de **interponerse** o de dejar pasar. En caso que el jugador enemigo decida de interponerse, el primero jugador puede decidir de usar algunas de sus unidades para atacar las que se interponen o renunciar a entrar/atacar el edificio.

Las unidades pueden moverse libremente desde la calle de un barrio a la calle de un barrio cercano o salir de los edificios sin que las unidades enemigas puedan interponerse.

Solo las unidades de la Policía pueden entrar en la Comisaria, desde la cual se puede llegar a todas las calles.

Cartas

Las cartas pueden ser jugadas en **cualquier momento de tu turno** (antes, durante o después del movimiento), menos las que son **cartas Blitz** (tienen el símbolo

de un rayo ⚡) que pueden ser usadas solo y siempre **en los enfrentamientos** donde el jugador es involucrado.

5. Enfrentamientos

Todas las unidades pueden atacar a todos los grupos de unidades enemigas que se encuentran en un sitio donde puedan alcanzar a llegar. Por ejemplo para **atacar un edificio** se falta también un **movimiento**, como si las unidades que atacan estuvieran entrando en este.

En un enfrentamiento se **suma la fuerza** de todas las unidades que atacan y se compara con la fuerza de las unidades que defienden, quien tiene la fuerza mas grande gana, si hay un **empate** no pasa nada y **no se elimina** ninguna unidad.

Cada jugador tiene que declarar con cuales unidades está atacando, puede elegir de atacar solo con algunas dejando las otras listas para otras acciones. Al revés, quien defiende, defiende siempre con todas las unidades que tiene en esta área.

La Policía **no puede** nunca atacar cuando está en **minoría**.

Quien **defiende un edificio** recibe un **bonus de +1** a la fuerza en combate cuando los atacan. No se puede atacar desde un edificio.

Un específico grupo de unidades puede ser atacado máximo dos veces por el mismo jugador en el mismo turno.

Los enfrentamientos se dividen en dos etapas: **enfrentamiento a distancia** y **enfrentamiento de contacto**.

Después de haber decidido cuales unidades atacan y el objetivo, empieza la etapa de enfrentamiento a distancia y los dos jugadores pueden usar las **cartas Blitz de ataque a distancia** (ver mas abajo *ataques a distancia*). Cuando el efecto de las cartas Blitz (⚡) ha sido aplicado, quien está atacando **puede elegir** si seguir con el enfrentamiento de contacto o **parar**.

Ahora los jugadores pueden jugar las **otras cartas Blitz** (las que no son de distancia) y luego se resuelve el enfrentamiento calculando las **fuerzas** del atacante y del defensor.

El perdedor **elimina todas** las unidades involucradas de la plancha; el ganador **calcula su perdidas y sus heridos** (ver mas abajo *perdidas y heridos*).

Ataques a distancia

Cuando un jugador juega una carta Blitz de ataque a distancia en un enfrentamiento, de pronto **elige** cual de **las unidades enemigas** defensores es el objetivo de esta carta. Esta unidad recibe **inmediatamente** el daño que pone la carta y se **hiere** o se **saca del juego** (si el daño es suficiente), de todo modo no va a participar a la próxima fase del enfrentamiento.

NB 1: Cada unidad de la Policía, excepto la mas básica, **aguantan el primero punto de daño** de las cartas Blitz de ataque a distancia, gracias a sus **escudos** (♣). Esto significa que contra estas unidades una carta de +1 es inútil, mientras una carta de +2 o dos de +1 juntas hacen un solo daño.

NB 2: si un enfrentamiento con la Policía se acaba en esta fase (por ejemplo si después de usar los ataque a distancia hay un **empate** o la Policía es **en minoría**) no hay **ningún efecto** en los puntos de **Opinión Publica**.

Perdidas y heridos

El grupo de unidades ganador en un enfrentamiento recibe tantos **daños** cuanto es la **fuerza del grupo perdedor** involucrado. Los daños se reparten empezando desde las unidades **mas débiles** (si la fuerza es igual, antes las mas baratas). Una unidad está **herida** si los daños que recibe son **menos que su fuerza**.

Los Manifestantes ponen sus unidades heridas en el **punto de ingreso** del barrio donde ha pasado el enfrentamiento; al próximo turno estas unidades son **como nuevas** y pueden mover en la calle otra vez.

La Policía pone sus unidades heridas en el **Hospital**; estas pueden **mover en la Comisaria** al turno siguiente y, en otro turno mas, salir a la calle como si fueran nuevas.

Atacar y defender un edificio

Las unidades en un edificio tienen un **bonus de +1 a la fuerza** para defender. Desde dentro el edificio **no pueden atacar**.

Quien ataca **no puede usar cartas Blitz** de ataque a distancia en contra de unidades en un edificio, pero **el defensor puede** usarlas.

Si el atacante gana, todas sus unidades que **sobreviven** (incluidas las heridas por el enfrentamiento de contacto) **entran** ya a ocupar el edificio (menos si es la Policía, que no entra nunca en los edificios).

Si el defensor gana, todas sus unidades que sobreviven (incluidas las heridas) **se quedan** en el edificio.

Primera ronda

Cada jugador Manifestante, siguiendo un orden aleatorio, pone una unidad **de las mas básicas** que tiene en el interior de un edificio, uno cualquier. Cada jugador pone **otra unidad básica** hasta cuando cada jugador tenga **dos edificios** ocupados con una unidad cada uno en **dos barrios distintos**.

Partida con 2 jugadores: El Manifestante pone **3 unidades** en 3 edificios de 3 barrios distintos.

Ahora la Policía cobra los créditos y puede empezar su primero turno.

Desde ahora, la Policía, al final de cada turno suyo, **elige el orden** de los turnos de los otros jugadores.

Unidades especiales

Mediactivista



Cuando esta unidad es involucrada en un enfrentamiento con la Policía, este enfrentamiento no vale para los puntos de Opinión Publica.



Cuando esta unidad está defendiendo y se elimina, el jugador coge una carta por gratis.

Black Block



Cuando ataca alguien en la calle desde la calle tiene fuerza 3, de otra manera (si defiende o ataca un edificio) tiene fuerza 2.

Paramilitar



En el primero turno cuando acaba de ser creada, esta unidad puede atacar directamente (siempre que en la misma calle no haya nadie a pararla) un edificio ocupado. No puede entrar directamente en un edificio vacío, solo atacar uno ocupado.

Camioneta



Puede mover de dos movimientos cada turno, también para salir de el Hospital.

SWAT



En el primero turno cuando acaba de ser creada, esta unidad puede atacar directamente (siempre que en la misma calle no haya nadie a pararla) un edificio ocupado.

Preguntas frecuentes

¿Cuántas unidades pueden estar en un edificio al mismo tiempo?

No hay límite. De toda manera, no se cobra más fichas de crédito por tener más unidades en un edificio. A veces, merece la pena poner más unidades en cada edificio para proteger mejor el barrio.

¿Qué pasa si en un enfrentamiento donde participa también la Policía se resuelve con los ataques a distancia (entonces no hay enfrentamiento de contacto)?

La Policía no recibe ningún punto porque no se ha tenido algún enfrentamiento de contacto (entonces no gira ninguna carta Opinión Pública).

¿Como funciona la carta “+1 pero máximo empate”?

El jugador Autonomien puede usar esta carta para perder haciendo más daño, o para llegar a un empate (entonces no pasa nada).

¿Como evito la victoria de la Policía?

Si no tienes ninguna carta o unidad que te permita de atacar la Policía sin que esta coja una carta de Punto Opinión Pública, intenta de no hacerlo.

Recuerda que la Policía puede hacer un Punto Opinión Pública para cada turno cuando participa en un enfrentamiento (que no se acabe con la fase de ataque a distancia y que no sea un empate) entonces podría llegar a hacer mas de un punto por cada ronda si los otros jugadores la atacan.

Los Autonomos pueden ser mas tranquilos con las unidades mediactivista que si es presente en el enfrentamiento hace que la Policia no coja una carta de Opinión Pública.

Los Anarquista pueden comprar muchas cartas para tener cartas “Ningún efecto su Opinión Publica”.

Los Nacionalistas tendrían que no atacar nunca la Policia, y cuando esta los ataca pueden usar la carta “No enfrentamiento”.

¿Si alguien se interpone en un enfrentamiento declarado, que pasa?

Quien ataca puede elegir con cuales unidades atacar. Después de que estas unidades hayan sido heridas o eliminadas, el atacante podrá seguir el ataque con otras unidades que todavía no haya usado.

¿Tengo que hacer salir las unidades que están en un punto de ingreso (unidades que acabo de crear o que han sido heridas a la ronda anterior)?

Sí, esto vale para todos, la Policia y los Protestantes. La única diferencia es que las unidades de la Policia, después de haber salido de el Hospital, pueden quedarse en la Comisaria cuanto quieran.

¿Qué pasa si una unidad viene herida atacando un edificio?

Si gana el ataque, entra igualmente en el edificio (juntas con las que no han sido heridas) y no pierde los puntos de vida.

¿Qué significa “ataque combo”?

Si quieres entrar en (o atacar) un edificio con unidades que tienes en la calle, pero en la misma calle hay enemigos, estos pueden decidir de no dejarte pasar. En el caso que suceda, puedes intentar un ataque combo. Significa sacar las unidades del enemigo de la calle usando unidades nuevas que acabas de crear y luego entrar en (o atacar) el edificio con las unidades que ya tenías en la calle y que no has usado para atacar (y que entonces todavía no han usado su movimiento).

Acuerda de girar las unidades que has usado para el ataque para distinguirlas desde las otras.

¿Qué pasa si una unidad resulta herida defendiendo un edificio?

Se queda en el edificio, sin perder ningún punto de vida.

¿Qué pasa si en un enfrentamiento, después de usar las cartas (por ejemplo las de ataque a distancia), acaba en empate?

Si el enfrentamiento acaba en empate ninguna unidad viene eliminada y las unidades del atacante no pueden tener más movimientos.

¿La Policia puede entrar en los edificios?

No, puede entrar y salir únicamente desde la Comisaria de Policia y el Hospital que tiene al interior. Tampoco pueden entrar aunque hayan ganado atacando un edificio: las unidades de la Policia que no están muertas ni heridas se quedan en la calle (y terminan sus movimientos).

¿Qué bandos tengo que usar en una partida con dos jugadores?

El juego ha sido probado jugando con Policía y Autónomos. La Policía no coge créditos bonus (como pasa en la partida a 3 y 4 jugadores). De toda manera podéis probar combinaciones diferentes si queréis.

¿Qué bandos tengo que usar en una partida con tres jugadores?

El juego ha sido probado jugando con Policía y Autónomos y Anarquistas. La Policía coge un bonus de 2 créditos cada turno. De toda manera podéis probar combinaciones diferentes si queréis.

¿Por qué las unidades tienen dos caras?

Para ayudarte a recordar cuales ya han completado su acción y cuales se pueden todavía usar.

¿Puede pasar que un jugador sea eliminado desde el juego?

Sí, pasa cuando un jugador manifestante no tiene más unidades.

Esto no vale para la Policía, que sigue jugando también si no tiene más unidades.

¿Cada unidad puede atacar una vez por cada ronda o cada turno?

Cada jugador puede usar sus unidades para mover y/o atacar solo en su turno, entonces solo una vez por cada ronda, pero estas unidades pueden defender todas las veces que alguien las ataca.

¿Las unidades que atacan un edificio pueden “morir”?

Claramente sí, las que sean eliminadas se sacaran del juego. Si los atacantes ganan, las unidades heridas juntas con las no heridas entran directamente en el edificio ocupándolo.

¿Si una mediactivista que se interpone en un enfrentamiento y es eliminada, el jugador Autonomo coge su carta?

Sí, es como si la mediactivista estuviera defendiendo.

¿Pueden entrar unidades de grupos diferentes desde el mismo punto de ingreso?

Claramente sí!

Glosario

Protestantes: todos los bandos excepto la Policía.

Tablero: representa una pequeña ciudad con 6 áreas y una Comisaria de la Policía en el medio.

Créditos: puedes usarlos para comprar Cartas Riot o para crear unidades.

Cartas Riot: únicamente los Protestantes pueden tener Cartas Riot, dan varios bonus y las puedes utilizar durante tu turno.

Cartas Riot Blitz: puedes utilizar únicamente durante un enfrentamiento donde estas involucrado directamente. Tienen un relámpago (⚡) pintado su la carta.

Cartas Opinión Pública: son los puntos de victoria para la Policía, pero también hacen daño a la Policía cada vez que se gira una.

Ocupación: cuando una o mas unidades de los Protestantes entran en un edificio.

Desalojo: cuando unas unidades atacan un edificio ocupado.

Movimiento: cuando un jugador cambia de sitio una unidad desde un Punto de Ingreso hasta una calle, desde una calle hasta una otra adyacente, desde una calle hasta dentro un edificio en la misma calle y el revés.

Punto de Ingreso: en cada calle hay un circulo blanco donde las unidades aparecen cuando acaban de ser creadas. Para salir a la calle se necesita un movimiento.

Enfrentamiento: cuando un jugador elige unas de sus unidades para atacar todas las unidades de un enemigo en una área (una calle o un edificio). Puedes atacar solo donde puedes moverte (entonces para atacar un edificio, tus unidades necesitan también un movimiento).

Interposición: cuando un jugador decide de usar todas sus unidades en una area para ponerse en el medio de un ataque que acaba de ser declarado en la misma calle. El jugador que ha declarado el ataque puede dejar o atacar las unidades que se han puesto en el medio.

Ataque a distancia: las Cartas Riot Blitz (⚡) hacen daño al enemigo antes del contacto, cada Carta Riot Blitz tiene que ser dirigida a una unidad y mas cartas pueden ser dirigidas contra la misma unidad, agregando el daño. Pueden ser usada sea defendiendo que atacando, pero no atacando un edificio.

Puntos de barrio: los Autonomos y los Anarquistas cogen puntos de barrio al principio de cada propio turno, uno por cada barrio donde ocupan todos los edificios.

Objetivo secreto: los Nacionalistas tienen un objetivo secreto para ganar el partido, esto lo cogen al azar al principio del partido sin enseñarlo a los demás.

Turno/Ronda: un Turno es lo que juega un solo jugador, una Ronda es la suma de un Turno por cada jugador.