

# SHADOW THRONE

## Deluxe Print and Play

### Componentes e Instrucciones

#### 2 Power Track

Imprimir y cortar.

#### 3-9 Frente de las cartas

Cada página debe ser impresa 1 vez. Si deseas el reverso de las cartas, imprime la página 10 en la parte trasera de cada página antes de cortar las cartas por las líneas grises. Colocar las cartas en folios protectores puede ayudar a la hora de mezclar y aumentar la duración de las mismas.

#### 10 Reverso de las cartas

Si deseas que tus cartas tengan reverso, imprime esta página en la parte trasera de cada una de las páginas 3-9.

#### 11-13 Planilla de marcadores

Imprime cada página y antes de cortar los marcadores por las líneas rosa has lo siguiente: o bien, dobla cada página por la mitad por la línea gris y pega ambas mitades juntas, o corta la página por la línea gris y luego pega ambas partes en ambos lados de una pieza de cartón. De esta forma la imagen estará en ambos lados de cada marcador.

#### 14-21 Reglamento

El reglamento se encuentra diseñado de manera que las páginas deben ser impresas en el frente y reverso del mismo trozo de papel en el orden en el que se encuentran. Por ejemplo, la página 14 y 15 deben imprimirse en caras opuestas del mismo trozo de papel. Luego de haber impreso todas las páginas, colócalas una sobre otra de manera de que la página 14 se encuentre en el reverso de la primera página, luego la página 16 en el reverso de la siguiente y así sucesivamente. Finalmente une todas las páginas por la línea central con broches metálicos y dobla todas las páginas juntas por la misma línea. ¡Ahora tienes un reglamento!

#### 22-23 Caja

La página 22 tiene la imagen superior de la caja y las imágenes para el lado inferior e izquierdo. La página 23 tiene la imagen que corresponde al fondo de la caja y los lados superior y derecho. La caja no es necesario para jugar. Pero los juegos para jugar e imprimir profesionales vienen en una caja.

### ¡Disfrutalo!

De parte de todos nosotros en Nothing Sacred Games, un pequeño estudio de diseño en Oakland, California, muchas gracias por haber apoyado Shadow Throne. Realmente apreciamos tu interés en nuestros juegos y nos encantaría escuchar más de ti.

[nothingsacredgames.com](http://nothingsacredgames.com) - [facebook.com/NothingSacredGames](https://facebook.com/NothingSacredGames) - [@nothingsacredg](https://twitter.com/nothingsacredg)

Si has disfrutado el juego por favor considera valorarlo en Board Game Geek!

[boardgamegeek.com/boardgame/158812/shadow-throne](http://boardgamegeek.com/boardgame/158812/shadow-throne)

Ten en cuenta que este no es un Print and play gratuito.  
Juegalo con tus amigos pero por favor ¡no compartas el archivo!  
Copyright © 2015 Nothing Sacred Games



# POWER TRACK



1 2 3 4 5

6 7 8 9 10

11 12 13 14 15

16 17 18 19 20

21 22 23 24 25

PLEBEYO  
Campesino Obediente



*Intercambian trabajo en el campo por protección. Algunas veces incluso la obtienen.*

PLEBEYO  
Campesino Obediente



*Intercambian trabajo en el campo por protección. Algunas veces incluso la obtienen.*

PLEBEYO  
Campesino Obediente



*Intercambian trabajo en el campo por protección. Algunas veces incluso la obtienen.*

PLEBEYO  
Soldado Leal



*Kyros valora la lealtad incluso por sobre la inclemencia.*

PLEBEYO  
Recolector de Impuestos



*Devolved a Kyros aquello que es de Kyros.*

PLEBEYO  
Recolector de Impuestos



*Devolved a Kyros aquello que es de Kyros.*

PLEBEYO  
Recolector de Impuestos



*Devolved a Kyros aquello que es de Kyros.*

PLEBEYO  
Soldado Leal



*Kyros valora la lealtad incluso por sobre la inclemencia.*

● PLEBEYO

**Soldado Leal**

● 1 ● 1 ● 1 ● 1

● Kyros valora la lealtad incluso por sobre la inelencencia.

● ● ÉLITE

**Guardia del Rey**

● 4 ● 2 ● 2 ● 2

● "Protegeré la Corona desde este aliento hasta mi último" - Juramento de la Guardia del Rey

● ● ÉLITE

**Caballeros de Bentheon**

● 2 ● 1 ● 1 ● 1

● ★ Mata ● a todos los Plebeyos ● de otras facciones en esta oleada.

● "En el Poder, la autoridad." - Credo de la casa Bentheon

● ● ● NOBLE

**Capitán Khamon Phabos**

● 6 ● 2 ● 2 ● 3

● "Soy el escudo de la corona. Sólo la alcanzarán pasando a través de mí."

● PLEBEYO

**Soldado Leal**

● 1 ● 1 ● 1 ● 1

● Kyros valora la lealtad incluso por sobre la inelencencia.

● ● ÉLITE

**Guardia del Rey**

● 4 ● 2 ● 2 ● 2

● "Protegeré la Corona desde este aliento hasta mi último" - Juramento de la Guardia del Rey

● ● ÉLITE

**Caballeros de Bentheon**

● 2 ● 1 ● 1 ● 1

● ★ Mata ● a todos los Plebeyos ● de otras facciones en esta oleada.

● "En el Poder, la autoridad." - Credo de la casa Bentheon

● ● ● NOBLE

**Anna Lys, Hacedora de Yudas**

● 2 ● 2 ● 3 ● 3

● ★ Mata ● a todos los Élitres ● de otras facciones en esta oleada.

● "Conservo un favor de cada noble al que derroto. Llevaré conmigo también uno tuyo."

NOBLE

Datura, Asesino Narcotizado

•••

2

3

3

2

Mata a todos los Nobles ••••• de otras facciones en esta olaada.

“Lo siento. Ordenes del Rey.”

•••

1

0

5

5

NOBLE

Rey Kyros

3

Puedes jugar otro personaje de la facción del Imperio de tu mano.

“Veré Abyssmia en ruinas antes de ver a un traidor sentado en el trono.”

•••

1

0

2

2

PLEBEYO

Forajido

PLEBEYO

Esclavo Desafiante

•

1

1

0

3

Arriesgan su vida tanto por el amor a su Reina como por el odio a su Rey.

•

1

1

0

3

PLEBEYO

Forajido

Cualquiera puede unirse a la rebelión. Sin preguntas.

•

1

1

0

3

PLEBEYO

Forajido

PLEBEYO

Esclavo Desafiante

•

1

1

0

3

Arriesgan su vida tanto por el amor a su Reina como por el odio a su Rey.

•

1

1

0

3

PLEBEYO

Forajido

Cualquiera puede unirse a la rebelión. Sin preguntas.

•

1

1

0

3

PLEBEYO

Forajido

PLEBEYO

Esclavo Desafiante

•

1

1

0

3

Arriesgan su vida tanto por el amor a su Reina como por el odio a su Rey.

•

1

1

0

3

PLEBEYO

Forajido

Cualquiera puede unirse a la rebelión. Sin preguntas.

•

1

1

0

3

PLEBEYO

Forajido

• PLEBEYO  
Soldado Amotinado

• 1  
• 1  
• 1

• PLEBEYO  
Soldado Amotinado

• 1  
• 1  
• 1

• ÉLITE  
Guardia de la Reina

• 3  
• 1  
• 1  
• 2

• ÉLITE  
Guardia de la Reina

• 3  
• 1  
• 1  
• 2

• PLEBEYO  
Soldado Amotinado

• 1  
• 1  
• 1

No serán influenciados por amenazas o fe ciega. Ellos anhelan justicia.

• PLEBEYO  
Soldado Amotinado

• 1  
• 1  
• 1

No serán influenciados por amenazas o fe ciega. Ellos anhelan justicia.

• ÉLITE  
Exploradores de Phabos

• 2  
• 2  
• 2  
• 1

Son aldeanos y forasteros pero su habilidad es incomparable.

• ÉLITE  
Exploradores de Phabos

• 2  
• 2  
• 2  
• 1

Son aldeanos y forasteros pero su habilidad es incomparable.

• PLEBEYO  
Soldado Amotinado

• 1  
• 1  
• 1

• PLEBEYO  
Soldado Amotinado

• 1  
• 1  
• 1

• ÉLITE  
Exploradores de Phabos

• 2  
• 2  
• 2  
• 1

• ÉLITE  
Exploradores de Phabos

• 2  
• 2  
• 2  
• 1

• PLEBEYO  
Soldado Amotinado

• 1  
• 1  
• 1

No serán influenciados por amenazas o fe ciega. Ellos anhelan justicia.

• PLEBEYO  
Soldado Amotinado

• 1  
• 1  
• 1

No serán influenciados por amenazas o fe ciega. Ellos anhelan justicia.

• ÉLITE  
Exploradores de Phabos

• 2  
• 2  
• 2  
• 1

Cada otro Rebelde en esta oleada obtiene +1 de poder.

Luchan con el estilo de guerra Phabosiano: rápido, imprudente y despiadado.

• ÉLITE  
Exploradores de Phabos

• 2  
• 2  
• 2  
• 1

Cada otro Rebelde en esta oleada obtiene +1 de poder.

Luchan con el estilo de guerra Phabosiano: rápido, imprudente y despiadado.

NOBLE

Picureas, Hijo de las Rosas

●●●  
●●  
●  
●  
●

★ Cada Rebelde **F** en la próxima oleada obtiene +1 de poder **M**.

**F** "Ganar un corazón requiere pasión. Ganar una guerra requiere planificación."

NOBLE

Langman, Espina de la Corona

●●●  
●●  
●  
●  
●

★ Si los Rebeldes **F** pierden esta batalla, Langman permanece bajo tu control para la siguiente.

**F** "Paciencia Picureas. Una derrota ahora significa una victoria después."

NOBLE

Sythera, la Susurradora

●●●  
●●  
●  
●  
●

★ Los personajes de otras facciones en esta oleada no utilizan sus habilidades especiales **★** o **★**.

**F** "Dices 'salvador' como si fuera algo malo."

NOBLE

Reina Etheeria

●●●  
●●  
●  
●  
●

★ Cada Plebeyo ● de la facción Rebelde **F** en esta o cualquier oleada anterior obtiene +1 de poder **M**.

**F** "El Rey ha perdido los corazones de la gente. Así también el mío."

PLEBEYO

Monje Guerrero

●  
●  
●  
●  
●

**M** Fuerte en cuerpo y fe.

PLEBEYO

Monje Guerrero

●  
●  
●  
●  
●

**M** Fuerte en cuerpo y fe.

PLEBEYO

Monje Guerrero

●  
●  
●  
●  
●

**M** Fuerte en cuerpo y fe.

PLEBEYO

Monje Guerrero

●  
●  
●  
●  
●

**M** Fuerte en cuerpo y fe.

• PLEBEYO  
Maestro del Diezmo

• 1  
• 0  
• +2

• PLEBEYO  
Maestro del Diezmo

• 1  
• 0  
• +2

• PLEBEYO  
Maestro del Diezmo

• 1  
• 0  
• +2

• ÉLITE  
Pastor de los Perdidos

• 0  
• 2  
• -2

• PLEBEYO  
Campesino Piadoso

• 1  
• 1  
• -0

• 3

Con la Diosa y suficientes monedas, todo es posible.

• PLEBEYO  
Campesino Piadoso

• 1  
• 1  
• -0

• 3

Con la Diosa y suficientes monedas, todo es posible.

• PLEBEYO  
Campesino Piadoso

• 1  
• 1  
• -0

• 3

Con la Diosa y suficientes monedas, todo es posible.

• ÉLITE  
Pastor de los Perdidos

• 0  
• 2  
• -2

• 3

Convierte 3 a todos los plebeyos de otras facciones en esta ola da a la facción de la Iglesia.

En épocas oscuras, muchos acuden a poderes terrenales. Nosotros les recordamos una verdad superior.

• PLEBEYO  
Campesino Piadoso

• 1  
• 1  
• -0

• 3

• PLEBEYO  
Campesino Piadoso

• 1  
• 1  
• -0

• 3

• PLEBEYO  
Campesino Piadoso

• 1  
• 1  
• -0

• 3

• ÉLITE  
Pastor de los Perdidos

• 0  
• 2  
• -2

• 3

Convierte 3 a todos los plebeyos de otras facciones en esta ola da a la facción de la Iglesia.

En épocas oscuras, muchos acuden a poderes terrenales. Nosotros les recordamos una verdad superior.

• PLEBEYO  
Campesino Piadoso

• 1  
• 1  
• -0

• 3

¿Crees que Ella escucha sus plegarias?

• PLEBEYO  
Campesino Piadoso

• 1  
• 1  
• -0

• 3

¿Crees que Ella escucha sus plegarias?

• PLEBEYO  
Campesino Piadoso

• 1  
• 1  
• -0

• 3

¿Crees que Ella escucha sus plegarias?

• ÉLITE  
Pastor de los Perdidos

• 0  
• 2  
• -2

• 3

Convierte 3 a todos los plebeyos de otras facciones en esta ola da a la facción de la Iglesia.

En épocas oscuras, muchos acuden a poderes terrenales. Nosotros les recordamos una verdad superior.

ÉLITE  
Caballeros de Godesea

3  
1  
0

“La Diosa nos guía.”  
- Credo de la casa Godesea

NOBLE  
Protos, Absolvedor de Pecados

0  
3  
-3

Convertirte a todos los élitos ● de otras facciones en esta oleada a la facción de la Iglesia .  
“La fe de mi hermano es débil. He de sentar un mejor Benheon en el trono.”

NOBLE  
Simone la Doliente

4  
2  
-2  
1

Cuando Simone muera , obtienes 5 puntos de influencia .  
“He vivido por la Fe y también moriré por ella”

ÉLITE  
Caballeros de Godesea

3  
1  
0

“La Diosa nos guía.”  
- Credo de la casa Godesea

NOBLE  
Thavna el Revelador

1  
3  
-3

Si tienes 1 oro o menos Thavna obtiene +3 de poder .

“Mi fuerza proviene de la Diosa, no de una bolsa de monedas.”

NOBLE  
Princesa Beatrice

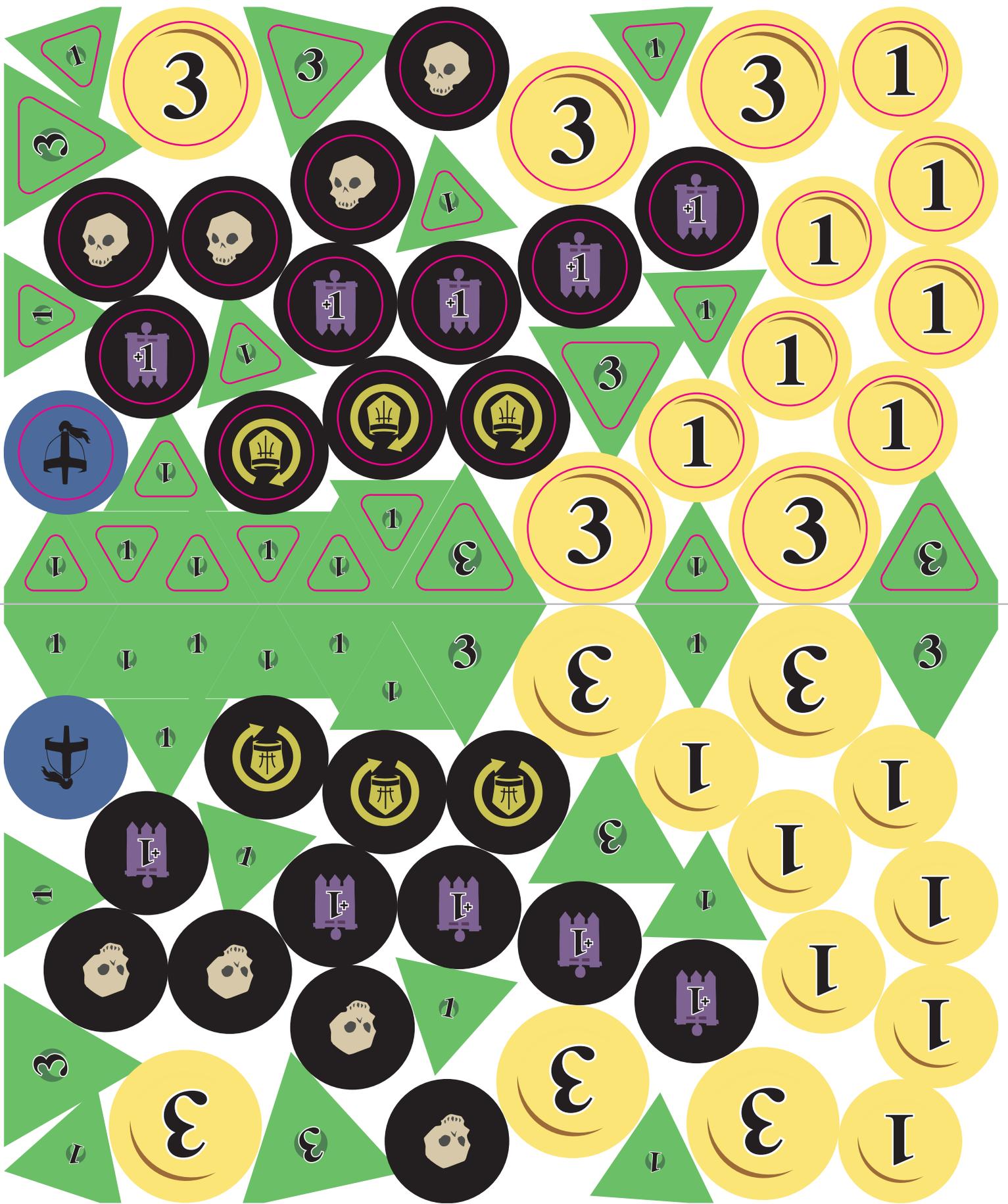
0  
5  
-5

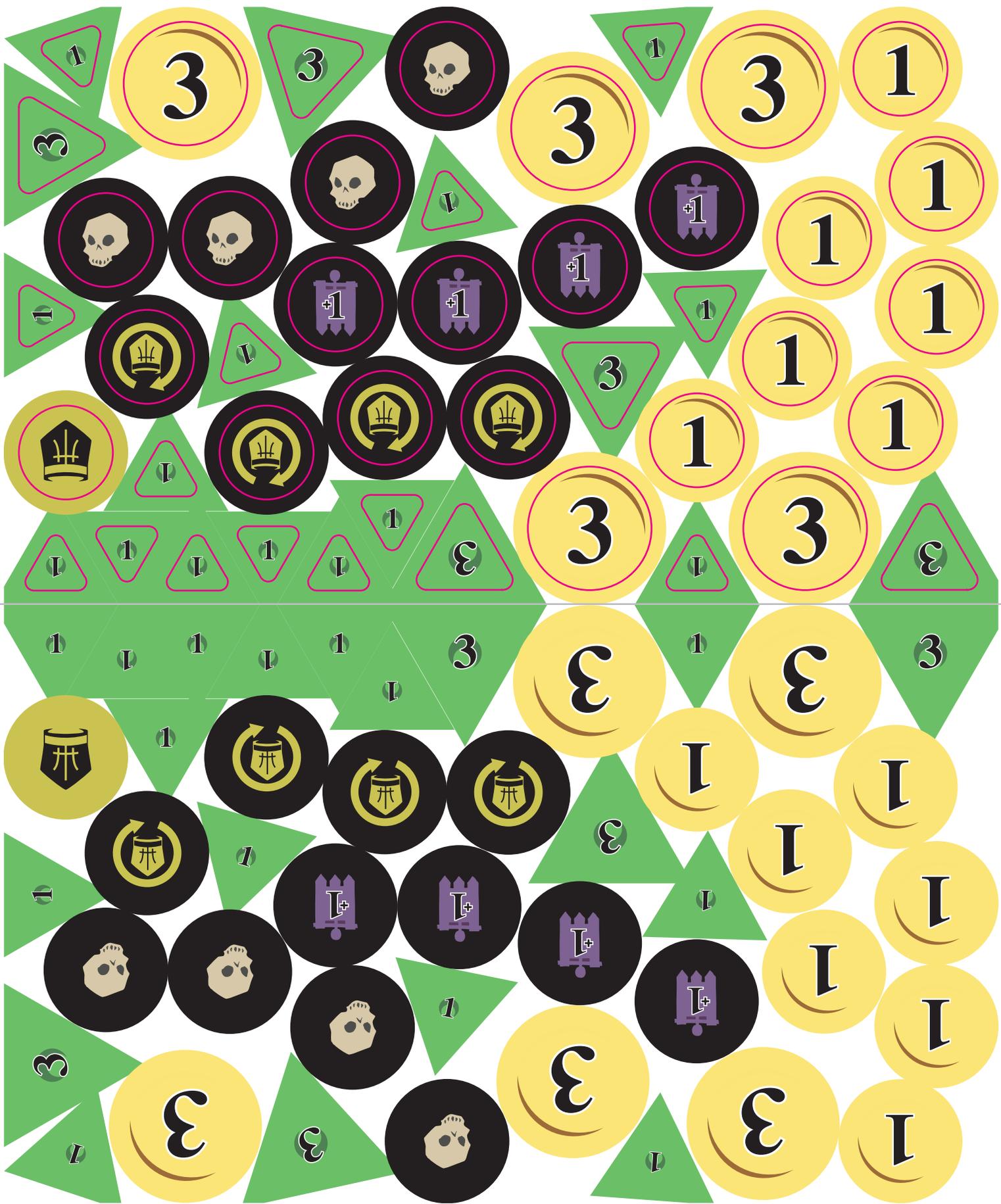
Convertirte a todos los plebeyos ● de otras facciones en esta oleada a la facción de la Iglesia . Todos ellos obtienen +1 de poder .

“Aclymia sufre por los pecados de la realeza. Reinar en nombre de Ella sera mi penitencia.”

SHROUW  
THRONE







# SHADOW THRONE

## REFERENCIA RÁPIDA

### PREPARACIÓN

1. Colocar las cartas de personaje de tres facciones formando un solo mazo.
2. Entregar a cada jugador 3 de oro ●.

### FASE DE INTRIGA

1. Colocar la ficha de cada facción en la parte superior del Power Track.
2. Barajar el mazo de personajes.
3. Repartir a cada jugador un grupo de 6 cartas boca abajo.
4. Cada jugador mira entre sus cartas, escoge una de ellas para agregar a su mano y pasa las cartas que quedan a su vecino de la izquierda.
5. Repetir el paso 4 hasta que todas los grupos se hayan acabado.

### FASE DE CONFLICTOS

1. Cada jugador elige de forma simultánea y en secreto un personaje para añadir a la batalla.
2. Cada jugador revela su personaje elegido.
3. Cada jugador recibe ● o paga ● oro.
4. Resolver las habilidades especiales.
5. Actualizar el Power Track.
6. Repetir los pasos 1–5 tres veces más, para un total de cuatro oleadas.

### PERSONAJES MUERTOS

- No contribuyen poder 🗡️.
- Sólo conceden la mitad (redondeando hacia abajo) de influencia ▼.
- Entregan oro ● de consolución de manera normal.

### ORO POR SILENCIO

- Un personaje cuesta 1 de oro ● adicional si se ha jugado un personaje de la misma facción en la oleada inmediata anterior.

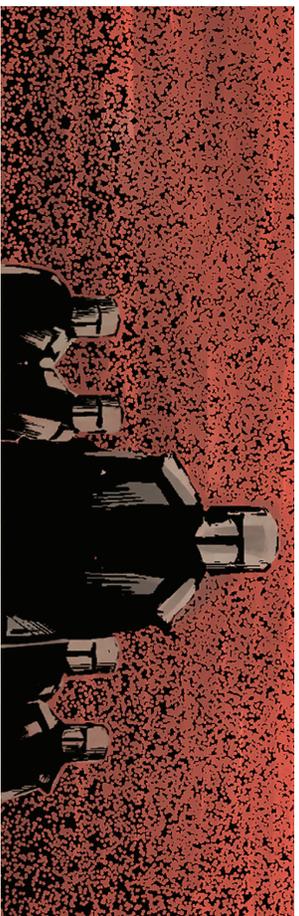
### FASE DE RESOLUCIÓN

1. Actualizar el Power Track.
2. Determinar qué facción ganó la batalla.
3. Cada jugador recoge influencia ▼ por los personajes que ha jugado de la facción ganadora.
4. Cada jugador recoge oro ● de consolución por los personajes que ha jugado de las facciones perdedoras.
5. Si algún jugador posee 15 o más influencia ▼, el juego termina.
6. Cada jugador conserva una carta en su mano para la siguiente batalla y descarta el resto.
7. Agregar todas las cartas jugadas y descartadas al mazo.
8. Regresar a la Fase de Intriga.

# SHADOW THRONE

## RULES OF PLAY





## HISTORIA

El Imperio de Aelysmia se está desmoronando. El rey Kyros Benthleon intenta aferrarse al poder por cualquier medio a su alcance. La reina Eletheria ha abandonado a su marido para liderar una rebelión de soldados descontentos y pueblos oprimidos que buscan derrocarlo. La princesa Beatrice, rechazando a sus padres, se ha unido a la Iglesia.

Tú, junto a los demás jugadores, como miembros de una sociedad secreta, rigen sobre Aelysmia. Mas tu trabajo no consiste en poner orden sobre el reino. Lo único que deseas es estar en el bando ganador cuando la lucha termine. Tejiendo maquiavélicas alianzas y determinando el resultado de batallas cruciales, acumularás influencia para cuando la guerra finalmente se resuelva. Cuando todo concluya, podrá ser el rey, la reina o la princesa quien ostente la corona, pero serás tú quien gobierne desde el Trono de Sombras.

## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO Y OBJETIVO

Tú y los otros jugadores manipularán personajes pertenecientes a distintas facciones, determinando el resultado de las batallas hasta el final de la guerra. Quien obtenga la mayor cantidad de influencia  será el vencedor.

El juego tiene lugar durante el transcurso de varias *batallas*. Cada batalla comienza con una *fase de intriga*, donde los jugadores toman el control de personajes. Cada batalla se libra en la *fase de conflicto* durante cuatro oleadas. En cada oleada los jugadores añaden nuevos personajes a la batalla. Finalmente, en la *fase de resolución*, los jugadores asociados a la facción vencedora obtienen *influencia* .

El juego termina cuando un jugador acumula 15 o más puntos de influencia , por lo general después de tres a cinco batallas.

## CRÉDITOS

Diseño del Juego: Teale Fristoe

Diseño Gráfico: Slim Mittens

Arte: Jesse Parrotti

Historia: Benjamin Huffman

Traducción al español: Mariano Pasquetto



© 2015 Nothing Sacred Games  
nothingsacredgames.com

## PERSONAJES DE LA IGLESIA

**Pastor de los Perdidos.** El Pastor de los Perdidos convierte  a todos los plebeyos  en su oleada.

**Protis, Absolvedor de Pecados.** Protis convierte  a todos los élfes  en su oleada.

**Princesa Beatrice.** Beatrice convierte  a todos los plebeyos  en su oleada y les otorga +1 de poder .

\* Beatrice no otorga +1 de poder  a los plebeyos  que ya formaban parte de la facción de la Iglesia .

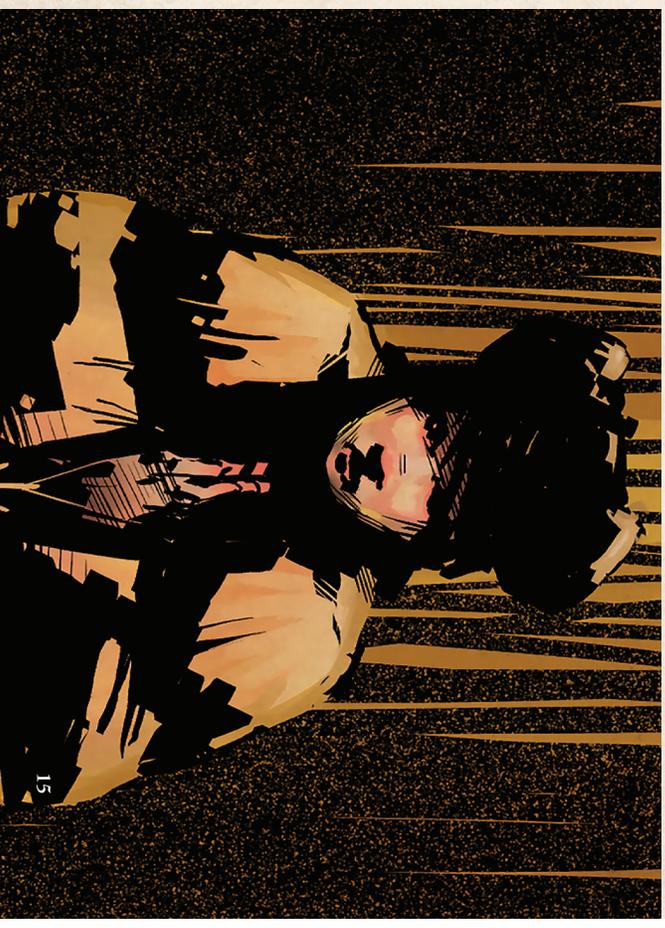
\* Si un plebeyo  se convierte en la facción de la Iglesia  por otra fuente al mismo tiempo que por causa de Beatrice, todavía obtiene +1 de poder .

**Simone la Doliente.** Si Simone muere, otorga influencia  especial.

\* Simone otorga influencia  especial, incluso si ella muere en una oleada después de ser jugada.

\* Si la muerte de Simone produce que un jugador posea 15 o más puntos de influencia , el juego no termina sino hasta la Fase de Resolución, como sucedería normalmente.

**Thayma el Revelador.** Thayma obtiene poder  extra si el jugador que lo jugó tiene 0 o 1 de oro  después de pagar su costo .



# IGLESIA

Antes de que liberara a Picureas y abandonara a su marido, Eletheria dispuso que Beatrice se alojara con la hermana Simone, profesora de religión de Beatrice. Dejar a Beatrice a merced de Kyros le parecía simplemente demasiado peligroso.

Kyros tuvo una furiosa reacción hacia Eletheria. Exigió a la Iglesia que regresara a Beatrice, pero Simone, remiendo por la seguridad de Beatrice, se negó. El rey no tomó la negativa a la ligera. Condenó a la Iglesia como traidores, esencialmente declarándoles la guerra.

Beatrice estaba asustada, confundida, y sintiéndose abandonada. No sabía a quién recurrir. Pero el hermano Protis estaba allí para consolarla.

Protis, hermano menor de Kyros, nunca tuvo oportunidad al trono, pero rápidamente se abrió camino a través de la Iglesia. Aun así, nunca perdió de vista la corona, ni aplacó su resentimiento. Si bien la mayoría de los miembros de la Iglesia aceptaron de mala gana la guerra como una necesidad, Protis la recibió a brazos abiertos. Esta era su oportunidad de reclamar lo que él sentía era suyo por derecho.

Protis convenció a Beatrice para que denunciara a sus dos padres como pecadores y declarara su lealtad a la Iglesia. Ahora la Iglesia se encuentra en el reacio tercer bando de una lucha sangrienta para controlar el reino.

## HABILIDAD ESPECIAL DE LA IGLESIA: CONVERSIÓN

Muchos personajes de la facción de la Iglesia  convierten  a los personajes de otras facciones al lado de la Iglesia .

- + Cuando un personaje es convertido , coloca una ficha  en ese personaje. El personaje es ahora parte de la facción de la Iglesia  y deja de pertenecer a su facción original.
- + Personajes muertos  no pueden ser convertidos .
- + Un personaje convertido  aporta su poder  a la facción a la que es convertido, no a su facción original.
- + Un personaje convertido  otorga influencia  si la facción a la que es convertido gana la batalla y entrega oro  de consolación si la facción a la que es convertido pierde la batalla.
- + Cuando tu personaje es convertido , tienes que pagar *Oro por Silencio* en la siguiente oleada en función de su facción original, no en base a su nueva facción (Ver Oro por Silencio, página 7).

## PIEZAS Y PREPARACIÓN

1. Baraja las 54 cartas de **Personaje** (18 cartas por cada una de las 3 facciones), formando un solo mazo.
2. Coloca las 3 fichas de **Facción** en la parte superior del **Power Track**.
3. Coloca las fichas restantes en un lugar de fácil acceso a todos los jugadores.
4. Cada jugador recibe 3 piezas de oro .



 x21

 x15

 x10

 x13

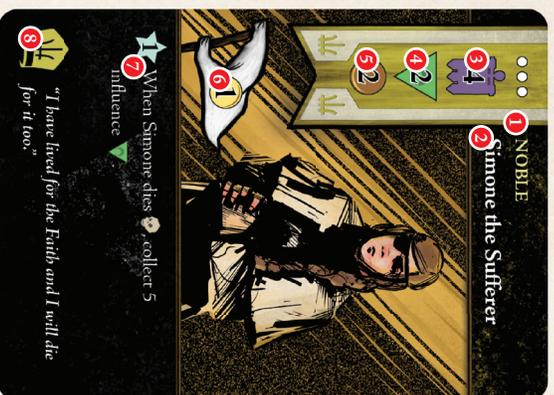
 x42

 x13

 x15

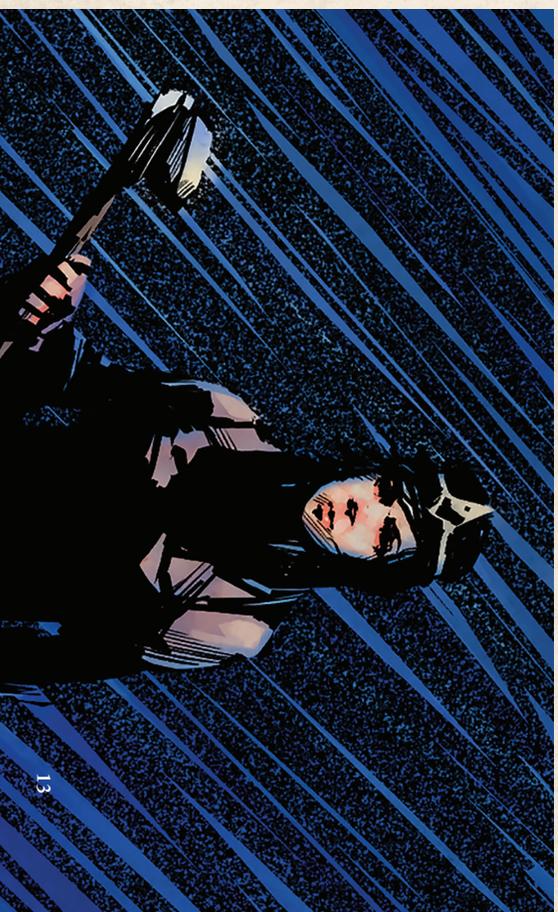
## CARTA EJEMPLO DE PERSONAJE

- Rango.** Algunas reglas especiales se aplican según el Rango. El Rango también puede indicar cómo utilizar a un personaje.
  - Los *Plebeyos* conceden oro . Son la columna vertebral de la economía.
  - Los *Élites* son más poderosos y a menudo determinan el resultado de las batallas.
  - Los *Nobles* cuestan mucho oro , a cambio de ofrecer una gran cantidad de Influencia .
- Nombre.** El nombre del personaje.
- Poder.** Cantidad de poder que contribuye el personaje a su facción. La facción con la mayor cantidad de poder gana la batalla.
- Influencia.** La cantidad de influencia que el personaje otorga si su facción gana la batalla.
- Costo o ingreso.** Se debe pagar esta cantidad de oro al utilizar el personaje si tiene un costo ( ) o se obtiene esta cantidad de oro al utilizar el personaje si tiene un ingreso ().
- Oro de consolación.** Se obtiene esta cantidad de oro si la facción del personaje pierde la batalla. No todos los personajes otorgan oro de consolación.
- Habilidad especial.** Las habilidades especiales se activan al pagar por el personaje. Ver Paso 4 de la Fase de Conflicto (página 6) y la sección de detalles de cada facción (páginas 10–15) para más información. No todos los personajes poseen una habilidad especial.
- Facción.** Facción a la que pertenece el personaje. También está indicada por el color de la carta. Las facciones son: el Imperio , los Rebeldes , y la Iglesia .



## PERSONAJES REBELDES

- Exploradores de Phabos. Los Exploradores de Phabos dan +1 de poder a todos los personajes Rebeldes en su misma oleada.
- Picureas, Hijo de las Rosas. Picureas da +1 de poder a cada personaje Rebelde en la oleada posterior a la que es jugado.
- Si Picureas se juega en la oleada final de una batalla, su habilidad no tiene efecto.
- Reina Eletheria. La Reina Eletheria da +1 de poder a cada plebeyo Rebelde en su oleada y todas las oleadas anteriores.
- La Reina Eletheria no inspira personajes jugados en oleadas posteriores.
- Langman, Espina de la Corona. Cuando los Rebeldes pierden una batalla, Langman se queda para luchar un día más. Si la habilidad de Langman se activa y la facción Rebelde pierde la batalla, no se añadirá de nuevo al mazo. Déjalo en juego para la siguiente batalla como si hubiera sido jugado en una oleada anterior.
- Retira cualquier u otra ficha de Langman antes de la próxima batalla.
  - Langman no se queda en la batalla si muere , incluso después de que su habilidad se halla activado.
  - Si la facción Rebelde pierde una segunda batalla, baraja a Langman en el mazo.
- Syrhera la Susurradora. Syrhera impide que personajes de otras facciones en la misma oleada utilicen sus habilidades y . Debes tratar a esos personajes como si no tuvieran habilidades.



# REBELDES

Rhynus, el padre del actual rey Kyros, tuvo un único acontecimiento de trascendencia durante su reinado sobre Acdysmia. Hace unos veinte años logró conquistar Rota, un pequeño reino en el sur. Durante décadas, la gente de Rota había evadido ser sometido por los Bentheon, pero Rhynus finalmente logró subyugarlos.

Aunque su reinado duró varios años más, Rhynus nunca fue capaz de vivir a la altura de este logro. Principalmente debido a que el joven gobernante de Rota, Langman Paneros, nunca aceptó la derrota. Siguiendo los pasos de muchos de los pueblos conquistados de Acdysmia, se alzó en armas contra la corona, y aunque nunca logró derrocar a Rhynus, siempre se las arregló para evadir el ser capturado. Algunos incluso dicen que su persistencia fue lo que condujo a la muerte temprana de Rhynus.

Langman, que se hizo conocido como la Espina de la Corona, continuó contrariando a Kyros cuando este asumió el trono. Sin embargo, Kyros fue capaz de desviar su atención a otra parte y con el tiempo capturar a Picureas, el hijo que Langman había escondido durante la caída de Rota, ahora un joven impetuoso. Kyros finalmente creyó que había logrado romper la maldición de la Espina de la Corona. Encerró a Picureas y, en su forma característica, dejó que se deteriora lentamente en el calabozo del castillo. Seguramente Langman no persistiría si eso significaba la dolorosa muerte de su hijo...

Pero Kyros no previó el efecto que tendría Picureas sobre su esposa Eletheria. Ella siempre había sido empática hacia los extranjeros sometidos y a sus interminables rebeliones. No pasó mucho tiempo para que Eletheria se enamorase de Picureas, cuyos encantos del príncipe eran irresistibles incluso en los confines de un calabozo. Fue entonces mera cuestión de tiempo antes de que tuviera la oportunidad de liberarlo, y los dos huyeran juntos.

Ahora, con la Reina en su vanguardia, los muchos pueblos conquistados de Acdysmia han unido fuerzas, y la Rebelión finalmente puede tener una oportunidad.

## HABILIDAD ESPECIAL DE LOS REBELDES: INSPIRAR

Muchos personajes de la facción Rebelde  conceden poder  adicional a otras fuerzas Rebeldes.

- + Coloca una ficha  en un personaje para cada +1 de poder  que recibe.
- + Si un personaje muere , retira todas las fichas  de él.



## PASOS DE UNA RONDA

Cada ronda de *Shadow Throne* representa una batalla con tres fases: *Fase de Intriga*, *Fase de Conflicto* y *Fase de Resolución*.

Antes de que una batalla se libre, los jugadores roman el control de personajes en la Fase de Intriga. Luego, los jugadores determinan qué personajes lucharán en la Fase de Conflicto. Por último, la batalla se resuelve y los vencedores obtienen su recompensa en la Fase de Resolución.

### FASE DE INTRIGA

En la Fase de Intriga, los jugadores controlan personajes de las diferentes facciones mediante la elección de cartas, lo que conlleva alianzas con dichos personajes. O chantajes. O secuestros. O algo aún más nefasto. Sigue estos pasos:

1. **Reinicia el Power Track.** Coloca la ficha de cada una de las 3 facciones en la parte superior del Power Track en las palabras *Power Track*.
  2. **Baraja el mazo de Personajes.**
  3. **Reparte los grupos.** Entrega a cada jugador un *grupo* de 6 cartas boca abajo.
  4. **Elige del grupo.** Cada jugador mira su grupo de cartas, elige una de ellas y la añade a su *mano*, y pasa el resto de las cartas al jugador de su izquierda.
- La mano de un jugador debe mantenerse oculta de los demás jugadores, pero un jugador puede examinar su propia mano en cualquier momento.
5. **Continúa eligiendo.** Repite el paso 4 hasta que todas los grupos se hayan terminado.

## FASE DE CONFLICTO

En la Fase de Conflicto, los jugadores deciden qué personajes combatirán en la batalla.

Cada Fase de Conflicto se compone de **cuatro oleadas**, donde cada oleada se compone de:

1. **Elección de personajes.** Cada jugador elige una carta de personaje de su mano y la coloca boca abajo frente a él. Todos los jugadores hacen esto al mismo tiempo.
  - + Cada jugador debe colocar los personajes de las nuevas oleadas a la derecha de los personajes de oleadas anteriores.
2. **Revelar personajes.** Los jugadores muestran la carta de personaje que han elegido.
3. **Recoger o pagar oro.** Cada jugador, o bien recoge oro (●) si su personaje elegido tiene un ingreso (●) o paga oro (●) si su personaje elegido tiene un costo (●).
  - + Consulta la siguiente página sobre reglas especiales relacionadas con el oro.
4. **Resolver habilidades especiales.** Se activan todas las habilidades especiales de los personajes de esta oleada.
  - + Las habilidades especiales se activan en orden ascendente. Se activan todas las habilidades (★), luego todas las (2), y por último todas las (3).
  - + Habilidades del mismo número ocurren simultáneamente. La página 8 ofrece un ejemplo detallado sobre cómo resolver habilidades especiales simultáneas.
  - + La sección Detalles de las Faciones (páginas 10-15) incluye más información sobre las habilidades especiales.
5. **Actualizar el Power Track.** Para cada facción, se suma el poder (■) de todos los personajes de la batalla de esa facción y se coloca el símbolo de la facción en ese número en el Power Track.
  - + Los personajes muertos (☠) no contribuyen poder (■).

*Nota: El Power Track se utiliza simplemente para ayudar a los jugadores a recordar qué facción está por delante. El recuento final de la Fase de Resolución determina qué facción realmente gana la batalla.*

Sigue los pasos 1-5 de la Fase de Conflicto 4 veces, una vez por cada oleada.



## PERSONAJES DEL IMPERIO

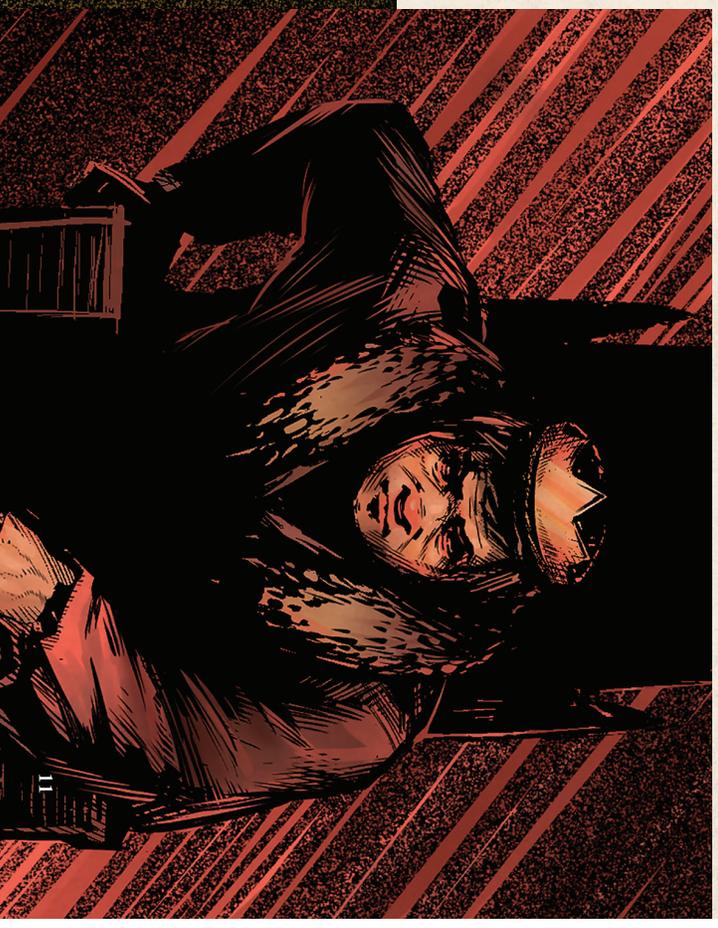
**Caballeros de Benthleon.** Los Caballeros de Benthleon matan (☠) a todos los plebeyos (○) en su oleada. No matan a personajes del Imperio (■).

**Anna Lys, Hacedora de Virudas.** Anna Lys mata (☠) a todos los élfes (○○) en su oleada. No mata a personajes del Imperio (■).

**Datura, Aesino Narcotizado.** Datura mata (☠) a todos los nobles (○○○) en su oleada. No mata a personajes del Imperio (■).

**Rey Kyros.** El Rey Kyros permite jugar una carta extra del Imperio (■).

- + Se obtienen ingresos (●) o pagan costos (●) con normalidad.
- + No se tiene que pagar Oro por Silencio debido a la carta extra.
- + Si no se posee un personaje del Imperio (■) en la mano, no se puede pagar o no se quiere jugar uno, no es necesario jugar otra carta. Tampoco es necesario aclarar a los demás jugadores la razón.
- + La carta adicional se considera parte de la misma oleada que el Rey Kyros. Habilidades que se produjeron antes de la habilidad del Rey Kyros no afectan a la carta adicional. Sin embargo, las habilidades que se producen al mismo tiempo que la habilidad del Rey Kyros afectan a la carta adicional de manera normal.
- + Si la carta adicional tiene una habilidad especial, esta se activa al mismo tiempo que las habilidades (★) incluso si se trata de una habilidad (★) o (2).



Durante muchas generaciones, los Benthcons han gobernado Adymia, por lo que consideran desde hace tiempo que liderar el reino es tanto su derecho como su deber, lo cual han hecho con autoridad.

Librando una serie de guerras expansionistas para ayudar a conservar su dominio, han mantenido a los habitantes del reino bien abastecidos y contentos, han desarrollado un sofisticado sistema militar, y han demostrado su eficacia como líderes. Pero también han ganado muchos enemigos entre sus diversos súbditos.

El actual Rey, Kyros Benthcon, se encuentra en un punto de inflexión. Pequeñas rebeliones se han formado y han sido rápidamente aplastadas múltiples veces, pero la más reciente ha visto grupos tradicionalmente antagónicos unir sus fuerzas. Y lo más significativo, su esposa, la reina Elothria, se les ha unido.

Kyros no ha tomado a la ligera tal reto: considera la corona su derecho por nacimiento y su obligación, y no planea renunciar a ella sin luchar. Esto solamente ha vuelto al rey aún más despiadado, y ahora mantiene su control sobre el reino gracias a un armamento superior y simple brutalidad.

## HABILIDAD ESPECIAL DEL IMPERIO: MATANZA

Muchos personajes de la facción del Imperio  pueden matar  a miembros de otra facción.

- Cuando se mata a un personaje, coloca una ficha  sobre él.
- Un personaje muerto no contribuye poder  para su facción.
- Si un personaje muere antes de que su habilidad especial se active, esta habilidad no se activará.

*Por ejemplo: Si una habilidad  mata a un personaje, entonces su habilidad  no se activa.*

*Nota: Debido a que todas las habilidades del mismo número se activan de forma simultánea, si una habilidad  mata a un personaje, su habilidad  si es activada.*

- Un personaje muerto sólo concede la mitad de su influencia , redondeando hacia abajo.
- Un personaje muerto entrega oro  de consuelación de manera normal.
- Cuando un personaje muere, todavía se debe pagar Oro por Silencio durante la siguiente oleada (Ver Oro por Silencio, página 7).

## FASE DE CONFLICTO: REGLAS ESPECIALES SOBRE ORO

**Oro por Silencio.** Los jugadores no quieren verse estrechamente asociados a ninguna facción. Después de la primera oleada de una batalla, si un jugador utiliza un personaje de la misma facción de la oleada inmediatamente anterior, este cuesta 1 pieza de oro más .

*Ejemplo: la carta Campesino Obediente por lo general cuesta 0 de oro  pero cuesta 1 de oro  si el mismo jugador utilizó un personaje del Imperio  en la oleada anterior.*

*Ejemplo: la carta Forajido generalmente proporciona 2 de oro  , pero si un jugador utilizó un personaje Rebelde  en la oleada anterior, cobrará sólo 1 de oro  . No se debe pagar 1 de oro y luego cobrar 2.*

- Cuando un personaje es convertido (véase la sección sobre la Iglesia, página 14), se debe pagar el Oro por Silencio por su facción original y no por su nueva facción.
- El Oro por Silencio no es acumulativo. Si se juegan tres personajes Rebeldes  en oleadas sucesivas, el tercer personaje cuesta 1 de oro  adicional, no 2.

**Jugadores Pobres.** Si un jugador no puede pagar el costo de oro  de la carta elegida (o es ilegal jugarla por alguna otra razón), este la revela, la coloca boca abajo, y recoge 1 de oro  . El personaje no se considera parte de la batalla. Además, el jugador no tiene que pagar Oro por Silencio en la próxima oleada.

*Nota: Esto no es opcional. Si puede pagarse el costo del personaje elegida, este debe pagarse y el personaje es jugado. Si no se puede pagar la carta, se cobra 1 de oro  y se coloca la carta boca abajo.*



## FASE DE CONFLICTO:

### RESOLUCIÓN DE HABILIDADES ESPECIALES

*Ejemplo:* En una oleada, un Forajido (Rebelde ♠ plebeyo ♀), un Pastor de los Perdidos (Iglesia ♠ elite ♂ con una habilidad especial ♠ que convierte plebeyos ♀) y la Reina Eletheria (Rebelde ♠ noble ♂ con una habilidad especial ♠ que aumenta el poder ♠ de los plebeyos ♀) Rebellés ♠) son todos jugadores. ¿Cómo se resuelven las dos reglas especiales?

• Primero se juegan las cartas adicionales requeridas por las habilidades especiales. *Nota: Solo la carta de Rey Kyros tiene una habilidad especial que requiere una carta adicional, por lo que en nuestro caso no hay cartas adicionales que necesiten ser jugadas.*



• A continuación, se determina qué personajes se ven afectados por cada habilidad especial. En este caso, tanto el Pastor de los Perdidos como la Reina Eletheria afectan al Forajido.

• Por último, las habilidades especiales tienen efecto. Si la habilidad afecta a personajes, lo hace sobre los personajes determinados en el paso anterior. En este caso, el Pastor de los Perdidos convierte al Forajido mientras que al mismo tiempo la Reina Eletheria aumenta su poder.



• Al final el Forajido obtiene 1 de poder ♠ y ahora es parte de la facción de la Iglesia ♠.

## FASE DE RESOLUCIÓN

En la Fase de Resolución, se determina el resultado de la batalla y los vencedores recogen su botín. Se deben seguir los siguientes pasos:

1. **Poder total.** Para cada facción, se suma el poder ♠ de todos los personajes de todas las oleadas. *Recuerda:* Los personajes muertos no aportan poder ♠.

2. **Determinar la facción ganadora.** ¡La facción con la mayor cantidad de poder ♠ gana la batalla!

• Si hay un empate, todas las facciones igualadas con la mayor cantidad de poder ♠ se consideran vencedoras.

3. **Recoger influencia.** Cada jugador recoge influencia ♠ por los personajes de la facción vencedora que jugó.

• Los personajes muertos ♠ sólo proporcionan la mitad de su influencia ♠, redondeando hacia abajo.

4. **Recolecta oro de consuelo.** Cada jugador recoge oro de consuelo ♠ de los personajes que jugó pertenecientes a las facciones que no ganaron.

*Por ejemplo: Si un jugador juega un Campesino Obediente durante la batalla, pero la facción del Imperio ♠ no obtiene la victoria, el jugador obtiene 3 de oro ♠.*

5. **Fin del juego?** Si al menos un jugador tiene 15 o más puntos de influencia ♠, ¡El juego termina! Véase la sección "Fin de la Partida" a continuación.

6. **Conserva una carta para la siguiente batalla.** Cada jugador conserva una carta de su mano que no haya jugado para la siguiente batalla y descarta el resto.

• La carta guardada comienza en la mano del jugador en la siguiente Fase de Intriga. Esta carta *no* se agrega a los grupos que se pasan al jugador de la izquierda durante la Fase de Intriga.

• Después de la primera batalla, cada jugador mantendrá 1 carta de la última batalla y elegirá 6 más, por lo que cada jugador tendrá 7 cartas al comienzo de la Fase de Conflicto.

7. **Formar el mazo.** Las cartas descartadas y jugadas en la batalla se barajan de nuevo en el mazo. ¡Es hora de luchar otra batalla!

## FIN DE LA PARTIDA

El juego termina en la Fase de Resolución, cuando al menos un jugador tiene 15 o más puntos de influencia ♠. En ese momento, ¡Quién posea la mayor cantidad de influencia ♠ gana!

En el caso de empate, ¡El que posea la mayor cantidad de oro ♠ entre los que tienen la mayor influencia ♠ gana!

Si todavía hay un empate, el reino ha terminado en ruinas y nadie es el vencedor.

## VARIANTE DE JUEGO

Para un juego más épico, intenta jugar a 20 o incluso ¡25 puntos de influencia ♠!



# SHADOW THRONE

3-5 Players  
30-45 Min  
Ages 14+

NOTHING SACRED GAMES PRESENTS TEALE FRISTOE'S

# SHADOW THRONE



# SHADOW THRONE

# SHADOW THRONE

# SHADOW THRONE

The kingdom is crumbling. The King clings to power by any means necessary. The Queen has abandoned her husband, leading a rebellion to overthrow him. The Princess has disavowed both of her parents to join the church, which seeks to rule the kingdom through her.

You and the other players, as members of a secret society, hold sway over the kingdom, but your job is not to set it right. You just want to be on the winning side when the fighting ends. By carefully weaving Machiavellian alliances and influencing the outcome of crucial battles, you'll ensure that you're on top when the war finally resolves. In the end, the King, the Queen, or the Princess may wear the crown, but you will rule from the shadow throne.



### Contents

- 54 Character Cards
- 132 Tokens
- 1 Game Board
- 1 Rule Book

### Credits

Game Design: Teale Fristoe  
 Art: Jesse Parrotti  
 Graphic Design: Slim Mittens  
 Story: Benjamin Huffman



For more information, including reviews and video tutorials, visit [shadowthronegame.com](http://shadowthronegame.com).

[nothingsacredgames@gmail.com](mailto:nothingsacredgames@gmail.com) | [nothingsacredgames.com](http://nothingsacredgames.com)  
 © 2015 Nothing Sacred Games. All rights reserved.

Made in China



This game contains small pieces and is not suitable for children under 3 years of age.



# SHADOW THRONE

