

REGLAMENTO







ÍNDICE DE CONTENIDOS

Componentes.....	2	Bonificación por Casilla Crucial.....	6
Términos Importantes.....	2	Puntuación por Dimensión de Crisis.....	6
Despliegue.....	3	Puntuación por Carta de Objetivo.....	6
La Partida.....	4	Crisis Final.....	6
Uso de las Cartas de Estrategia.....	4	Puntuación por Crisis Final.....	7
Fichas de Capital Político.....	5	Descarte de Eventos (Opcional).....	7
Zonas de Crisis.....	5	Resumen de Puntos de victoria.....	8
Comisionado de Paz.....	6	Resumen de la Secuencia de Acción.....	8

Introducción

Fort Sumter es un juego para dos jugadores que enfrenta a los Unionistas contra los Secesionistas en una Crisis Final que precede al estallido de la Guerra Civil Estadounidense. Se ganan puntos de victoria durante cada ronda y cuando acaba la Crisis Final basándose en el control de las diversas casillas del mapa. El jugador con más puntos de victoria ha conseguido movilizar a su bando para que entre en la guerra y gana la partida.

Componentes

- 25 fichas de madera de color gris 
- 1 cilindro gris para puntuación, con dos caras 
- 25 fichas de madera de color azul 
- 1 cilindro azul para puntuación, con dos caras 
- 1 marcador de ronda amarillo 
- 1 “Meeple” de Comisionado de Paz 
- 1 tablero
- 1 Reglamento (este manual)
- 1 Manual con Notas Históricas y del Diseñador
- 40 cartas de estrategia
- 12 cartas de objetivo

Términos Importantes:

Unionista: Este jugador representa a los pueblos que se opusieron a la separación de los estados del norte y del sur. El Unionista está representado por componentes azules y usa los eventos con el fondo de su color.

Secesionista: Este jugador representa un movimiento político que intentaba conservar una cultura moribunda basada en la labor de los esclavos. Motivados por la elección de Lincoln y su política de que la esclavitud no podía expandirse, el jugador Secesionista abandona la Constitución de los EE.UU. para evitar que la esclavitud deje de existir legalmente. El Secesionista está representado por componentes grises y usa los eventos con el fondo de su color.

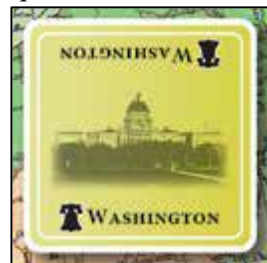
Primer Jugador: Durante la partida, los eventos o las reglas pueden pedir que el “primer jugador” efectúe una acción. Cuando

esto ocurra, el jugador que tiene actualmente mayor puntuación en PV es considerado el primer jugador. El rol del primer jugador puede cambiar durante una ronda de juego.

Casillas de Mapa: Las casillas del tablero están codificadas en base a una combinación de colores/iconos y etiquetadas con un nombre individual. Cada casilla puede contener hasta cuatro fichas de cada jugador.

- ★ • Azul/Estrella: Secesión
- 🔔 • Amarillo/Campana: Política
- 🔪 • Rojo/Cañón: Armamento
- 👤 • Verde/Persona: Opinión Pública.

Dimensión de Crisis: Un grupo de tres casillas del mapa con los mismos tres colores/iconos. Durante la puntuación al final de una ronda y al acabar la Crisis Final, un jugador gana 1 PV por Dimensión de Crisis que controle.



Casilla Crucial:

Una casilla de Dimensión de Crisis destacada con un doble borde blanco rodeando la casilla (*Washington, Border States, Newspapers y Federal Arsenals*). El control de una casilla crucial concede a un jugador un movimiento de bonificación al final de la ronda.

Control: Un jugador controla una casilla si tiene más fichas en ella que su oponente. Un jugador controla una Dimensión de la Crisis si controla las tres casillas de esta.

Medidor de Crisis: Dos medidores que rodean el lado izquierdo del mapa de juego, uno para cada jugador. Las fichas de Capital Político comienzan el juego en el Medidor de Crisis. Cada medidor consta de cuatro zonas (Inicial, Escalada, Tensión y Crisis Final).

Brecha: Cuando la primera ficha de Capital Político se retira de una zona del Medidor de Crisis.

Cartas de Estrategia: Un mazo de cartas, cada una de ellas con un valor con un color de fondo (azul, gris o ambos), un evento, un título y una localización de Dimensión de Crisis Final. *La imagen de una carta de estrategia sólo proporciona ambientación histórica.* Las cartas de estrategia se juegan por su valor durante una ronda para añadir fichas de Capital Político. Una carta de estrategia sólo se puede jugar por su evento si el color de fondo del valor (Azul: Unionista, Gris:

Secesionista) coincide con el color de ese jugador o si muestra ambos colores.

Cartas de Objetivo: Un mazo de cartas, cada una describiendo una localización específica del mapa y un evento. *La imagen de una carta de objetivo sólo proporciona ambientación histórica.* Las cartas de objetivo se revelan al final de cada ronda para obtener puntos de victoria y, bajo ciertas circunstancias, por su evento.

Valor: El número (1, 2 o 3) en la parte superior izquierda de cada carta de estrategia, que indica la cantidad de fichas de Capital Político que un jugador puede colocar en el mapa en ese turno.

Evento: El texto de una carta de estrategia o de objetivo que explica las opciones que tiene el jugador propietario, normalmente para añadir o retirar fichas de Capital Político del mapa.

Movimiento: El control de una Casilla Crucial te permite mover hasta dos fichas. El movimiento consiste simplemente en coger y colocar las fichas en otra casilla alineada con la Casilla Crucial.

Fichas de Capital Político: Las fichas de madera de colores usadas para indicar la influencia política en una casilla. Estas fichas comienzan la partida en el Medidor de Crisis. Una vez retiradas del Medidor de Crisis,

pasan de la reserva del jugador a las casillas del mapa y viceversa.

Comisionado de Paz: La ficha de madera que se usa para bloquear la colocación y retirada de fichas de Capital Político en una casilla.

Despliegue

Coloca el tablero en mitad del área de juego (véase ilustración).

Coloca el marcador de ronda amarillo en la primera casilla del Contador de Rondas. Coloca los dos cilindros de puntuación en la casilla “0” de Contador de PV (Puntos de Victoria), con su cara “+10” hacia abajo.

Hay dos medidores de crisis –uno para el Secesionista gris, uno para el Unionista azul– en donde cada jugador desplegará sus 16 fichas de madera de Capital Político, una por casilla. Entonces, cada jugador coloca fichas de bonificación: dos en la casilla de Escalada, tres en la casilla de Tensión, y cuatro en la casilla compartida de Crisis Final.

Coloca el “meeple” del Comisionado de Paz a un lado del tablero.



Baraja el mazo de estrategia y el mazo de objetivos por separado y colócalos cerca del tablero.

Los dos bordes más largos del tablero (los que miran a cada uno de los jugadores) indican áreas de fuera del tablero en las que los jugadores pueden colocar las cartas de Crisis Final, Objetivos Ocultos y reservas de fichas. Estas casillas comienzan la partida vacías.

La Partida

Al comienzo de cada ronda, reparte cuatro cartas de estrategia y dos cartas de objetivo a cada jugador. Ambos jugadores eligen en secreto y conservan *una* de sus cartas de *objetivo*, y después vuelven a barajar la otra (sin revelarla) en el mazo de cartas de objetivo.

Comenzando con el primer jugador (el jugador Unionista al comienzo del Turno 1), los jugadores alternan turnos para jugar una carta de estrategia, ya sea por su valor o por su evento. La ronda continúa así hasta que ambos jugadores hayan jugado tres cartas de estrategia. Las cartas de estrategia restantes (una para cada jugador) se dejan a un lado bocabajo para la Crisis Final.

Se llevan entonces a cabo las acciones de bonificación de las casillas cruciales, empezando por el primer jugador y siguiendo por su oponente. Las Dimensiones de Crisis se puntúan y después se revelan y puntúan las cartas de objetivo. Indica la puntuación actual de cada jugador actualizando su Cilindro de Puntuación en el contador de Puntos de Victoria (girándolo a su cada “+10” si es necesario). Comprueba si se cumplen las condiciones para la Crisis Final y, si no es así, pasa a la siguiente ronda.

Secuencia de Acciones en Cada Ronda

- Reparte cuatro cartas de estrategia a cada jugador.
- Reparte dos cartas de objetivo a cada jugador.
- Cada jugador escoge y conserva una carta de objetivo y vuelve a barajar la otra en el mazo.
- Se alternan turnos para jugar cartas de estrategia por su valor o por sus eventos hasta

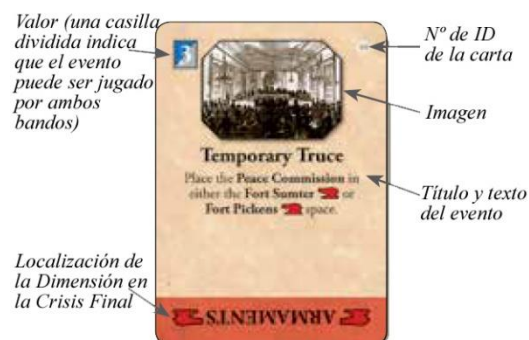
que cada jugador haya jugado tres cartas.

- Deja a un lado la carta restante de cada jugador en su casilla de Crisis Final en el borde del tablero.
- Lleva a cabo las acciones de bonificación de las Casillas Cruciales.
- Puntúa por Dimensiones de Crisis.
- Revela y puntúa las cartas de objetivo.
- Ejecuta el evento objetivo si puntuaste tu objetivo.
- Comprueba si hay Crisis Final o acaba la tercera ronda.

Se completan hasta tres rondas de juego, después se lleva a cabo la Crisis Final y la puntuación final determina el ganador.

Uso de las Cartas de Estrategia

Cuando se juegan durante una ronda normal, cada carta de estrategia puede ser usada por su evento *o* por su valor, tras lo cual se retira del juego. Cuando se juega una carta de estrategia durante la Crisis Final, sólo se usa la banda de color que contiene el tipo Dimensión de la Crisis.



Evento: Un jugador puede usar un evento si el color de fondo (es decir, azul para el Unionista o gris para el Secesionista) de la casilla de Valor del evento coincide con el del jugador o si se muestran ambos colores (como en la carta de ejemplo) en una casilla dividida por una diagonal. Si se juega una carta por su evento, lleva a cabo el texto del evento exactamente como está escrito. Los eventos pueden añadir, mover o retirar fichas del mapa.

Consejo Útil: Cuando una carta dice “hasta x fichas”, puedes elegir de cero a x .

Valor: Un jugador puede usar el valor de cualquier carta que tenga en la mano para añadir ese número de fichas al mapa. Los valores van de 1 a 3 e indican el número de sus

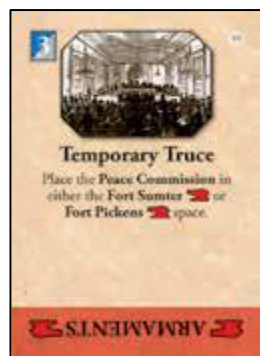
fichas que un jugador puede añadir a casillas del mapa.

Recordatorio: Hay un límite de cuatro fichas por jugador por casilla.

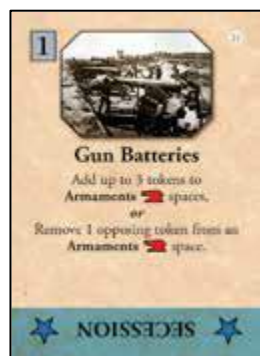
Cartas de Ejemplo:



Carta de evento **Unionista** de valor 2, Localización de Dimensión de Crisis Final de **Opinión Pública**.



Carta de evento **Unionista** o **Secesionista** de valor 3, Localización de Dimensión de Crisis Final de **Armamento**.

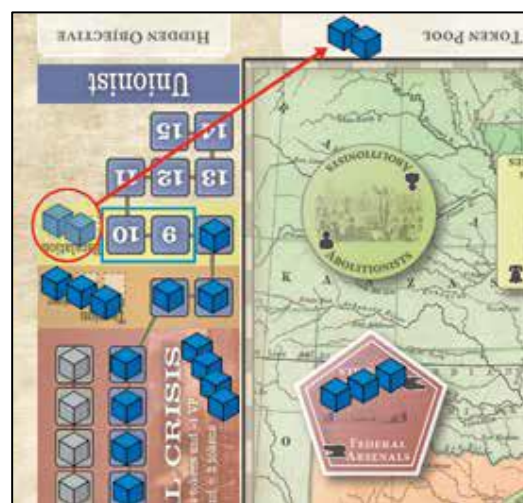


Carta de evento **Secesionista** de valor 1, Localización de Dimensión de Crisis Final de **Secesión**.

Fichas de Capital Político

Cuando añade fichas al mapa, un jugador debe usar primer cualquier ficha que haya en su reserva de fichas. Si su reserva de fichas está vacía, el jugador puede usar fichas de su Medidor de Crisis, quitando las fichas de una en una desde las casillas con el número más alto. Las fichas que cualquiera de los jugadores retire del mapa se colocan en la reserva de fichas del jugador propietario para su uso posterior. Ningún jugador comienza el juego con fichas de Capital Político en su reserva de fichas.

Cuando se termine de usar cartas de estrategia, si una casilla del Medidor de Crisis dentro de una zona de color (Escalada, Tensión o Crisis Final) ha quedado descubierta, el jugador propietario debe coger las fichas de bonificación de esa casilla y colocarlas en su reserva de fichas. El jugador que primero retire sus fichas de la casilla de Crisis Final de esta manera recibe pierde inmediatamente 1 PV. El segundo jugador sólo recibe dos de sus cuatro fichas de bonificación (deja las otras dos en la casilla para el resto de la partida), pero no pierde PV.



Fichas de Bonificación de la Casilla de Crisis: Las casillas 10 y 9 han sido reveladas debido al uso de una carta de estrategia. Una vez se ha terminado de jugar cartas, el jugador Unionista mueve dos de sus fichas de bonificación de su casilla de Escalada a su reserva de fichas.

Zonas de Crisis

Cada jugador tiene un Medidor de Crisis, que se compone de cuatro zonas:

- Zona Inicial (sin color): casillas 15 a 11
- Zona de Escalada (amarilla): casillas 10 a 8
- Zona de Tensión (naranja): casillas 7 a 6
- Zona de Crisis Final (roja): casillas 5 a 0

La primera vez que se retira una ficha de una sección, se considera que se ha “abierto brecha” en esa sección. Cuando se ha abierto brecha, el jugador termina su turno y entonces efectúa la siguiente acción, dependiendo de en qué zona se abrió brecha:

Escalada: El jugador mueve sus dos fichas de bonificación de la casilla de Escalada a su reserva de fichas.

Tensión: El *primer* jugador que abra brecha en la zona de Tensión mueve sus tres fichas de bonificación de la casilla de Tensión a su reserva de fichas. Entonces el otro jugador mueve inmediatamente al Comisionado de Paz de donde esté a cualquier casilla del mapa. El *segundo* jugador que abra brecha en la zona de Tensión mueve sus tres fichas de bonificación de la casilla de Tensión a su reserva de fichas.

Crisis Final: El *primer* jugador que abra brecha en la zona de Crisis Final mueve sus cuatro fichas de bonificación de la casilla de Crisis Final a su reserva de fichas y pierde 1 PV. El *segundo* jugador que abra brecha en esta zona sólo mueve dos sus fichas de bonificación de la casilla de Tensión a su reserva de fichas.

Es posible abrir brecha en varias zonas en un solo turno. Si esto ocurre, sigue los procedimientos anteriores siguiendo la secuencia (Escalada>Tensión>Crisis Final) para cada zona en la que se abra brecha.

Comisionado de Paz

* Colocación

Brecha en la Zona de Tensión: La primera vez que se abre brecha en cualquiera de las zonas de Tensión, el jugador oponente debe colocar al Comisionado de Paz en cualquier casilla del mapa después de que el otro jugador haya terminado de jugar su carta.

Mediante uso de Evento de carta: Hay tres eventos (*Peace Commissioner*, *Peace Conference*, *Temporary Truce*) que colocan la ficha del Comisionado de Paz.

* Movimiento

Mover/Retirar el Comisionado de Paz: Una vez jugado, el Comisionado de Paz sólo puede ser movido jugando el evento de una carta o si posteriormente se abre brecha en la zona de Tensión. Retira al Comisionado de Paz del mapa al comienzo de la Crisis Final.

* Efecto

El Comisionado de Paz bloquea la colocación o retirada de fichas de capital político en la casilla que ocupa, incluido por medio de eventos.

Bonificación por Casilla Crucial

Después de que ambos jugadores hayan jugado sus tres cartas de estrategia para esa ronda, el primer jugador comprueba el control de cada casilla crucial. Si está controlada por él, el primer jugador puede, dentro de las casillas de esa Dimensión de la Crisis:

- Mover dos fichas cualesquiera; o
- Retirar dos fichas cualesquiera (tuyas o de tu oponente); o
- Mover una ficha y retirar una ficha (tuyas o de tu oponente).

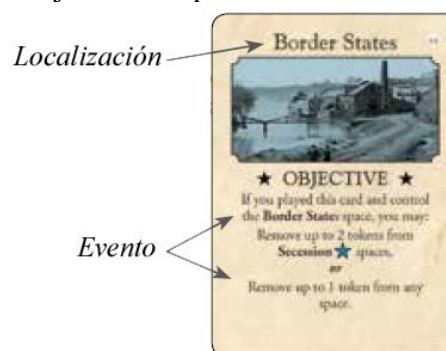
Una vez el primer jugador ha acabado, el jugador oponente hace lo mismo con cada casilla que controla.

Puntuación por Dimensiones de la Crisis

Tras ejecutar todas las bonificaciones por casilla Crucial, cada jugador gana 1 PV por Dimensión de la Crisis que controle (todas las tres casillas del mismo color).

Puntuación por Carta de Objetivo

Tras puntuar las Dimensiones de la Crisis, ambos jugadores revelan las cartas de objetivo que eligieron al comienzo de la ronda y obtienen 1 PV por cada una de esas localizaciones objetivo que controlen. Entonces, comenzando por el primer jugador, si obtuvo un PV por su carta, se ejecutan los eventos de esas cartas. Retira entonces las dos cartas de objetivo de la partida.



Cartas de Objetivo: Cada casilla del mapa tiene una carta de objetivo asociada.

Crisis Final

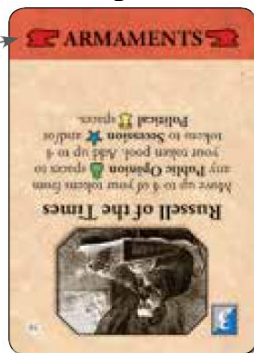
Al final de cualquier ronda en la que se haya abierto brecha en ambas zonas de Crisis Final, o después de que se hayan jugado tres rondas de cartas de estrategia, los jugadores

llevan a cabo la Crisis Final efectuando las siguientes acciones en el orden mostrado:

Retira la ficha de Comisionado de Paz de la partida.

Ambos jugadores cogen sus cartas de estrategia de Crisis Final de donde las dejaron apartadas en rondas anteriores. Si se reúnen de esta manera menos de tres cartas, reparte cartas de estrategia a ambos jugadores hasta que ambos tengan tres cartas. Revela las cartas de manera que la barra de color y el tipo en la parte inferior queden ahora en la parte superior de las cartas. Esta es la única parte de la carta que será usada durante la Crisis Final; todo lo demás se ignora.

Tipo de localización de Crisis Final



Cada jugador debe, en secreto, colocar sus tres cartas de Crisis Final bocabajo en la mesa en el orden en el que desea jugarlas (*la primera arriba del todo, la última al final*). Ambos jugadores revelan simultáneamente la primera carta (*la de arriba del todo*).

Si el tipo de localización **coincide**:

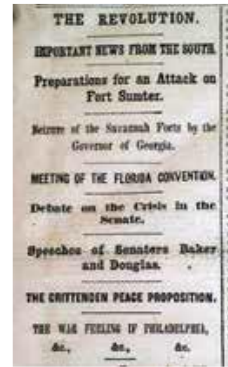
Ambos jugadores, comenzando por el primer jugador, deben:

- ◊ retirar una de sus fichas de una casilla de ese tipo de localización, o
- ◊ retirar dos de sus fichas de cualquier casilla o casillas.



Si el tipo de localización **no coincide**:

Cada jugador, comenzando por el primero, puede mover hasta dos de sus fichas de casillas y/o de la reserva de fichas a una o dos casillas que coincidan con el tipo de localización jugada.



Repite este proceso para la segunda y tercera carta de Crisis Final.

Puntuación por Crisis Final

Cada jugador obtiene ahora 1 PV:

- por cada Dimensión de la Crisis que controle; y
- si controla Fort Sumter; y
- si quedan al menos tres fichas más en su reserva de fichas que en la de su oponente.

El jugador con más PVs gana la partida. En caso de empate:

- El jugador que controla Fort Sumter gana.
- Si nadie controla Fort Sumter, el jugador que controla más casillas del mapa gana.
- Si sigue habiendo empate, el jugador Unionista gana.

Descarte de Eventos (Opcional)

Cuando tu oponente juega una carta de estrategia con un valor que coincide *únicamente* con tu color (Unionista azul, Secesionista gris; no ambos colores) puedes, cuando juegues tu siguiente carta, sustituir cualquier carta de tu mano de igual valor o superior por esta carta. El jugador debe jugar de inmediato esta nueva carta reclamada como evento. Esta opción *debe* ocurrir en la misma ronda de juego y no se puede posponer a la siguiente ronda ni a la crisis final.

- El oponente juega su carta de estrategia, completa su acción y descarta la carta que acaba de jugar.
- Como tu turno, descartas una carta cuyo valor de estrategia sea igual o superior a la carta que acaba de jugar el ponente y coges ésta.
- Juegas de inmediato y como evento la nueva carta que has reclamado.



Resumen de Puntos de Victoria

Durante las Rondas:

- 1 PV por el control de una Dimensión de la Crisis (casilla crucial y las dos casillas asociadas).
- 1 PV por controlar la casilla objetivo de cualquier jugador.

Al concluir la Crisis Final (después que se hayan jugado las tres cartas):

- 1 PV por el control de una Dimensión de la Crisis (casilla crucial y las dos casillas asociadas).
- 1 PV por el control de la casilla de Fort Sumter
- 1 PV por tener al menos 3 fichas más en tu reserva de fichas que tu oponente.

Secuencia de Acciones en Cada Ronda

- Reparte cuatro cartas de estrategia a cada jugador.
- Reparte dos cartas de objetivo a cada jugador.
- Cada jugador escoge y conserva una carta de objetivo y vuelve a barajar la otra en el mazo.
- Se alternan turnos para jugar cartas de estrategia por su valor o por sus eventos hasta que cada jugador haya jugado tres cartas.
- Deja a un lado la carta restante de cada jugador en su casilla de Crisis Final en el borde del tablero.
- Lleva a cabo las acciones de bonificación de las Casillas Cruciales.
- Puntúa por Dimensiones de la Crisis.
- Revela y puntúa las cartas de objetivo.
- Ejecuta el evento objetivo si puntuaste tu objetivo.
- Comprueba si hay Crisis Final o acaba la tercera ronda.

Se completan hasta tres rondas de juego, después se efectúa la Crisis Final y la puntuación final determina el ganador.

**Traducción de
LUIS H. AGÜE para GMT, 2018**



**GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com**