

Khi Yion

Príncipe de la guerra

Akaram y Khi Yion

- Akaram es una campaña de rol con componentes de fantasía (hay dragones, elfos y enanos) y magia (poderosos hechizos, presencia de dioses y otros espíritus), pero sin abandonar el realismo (sistema de combate cercano a BRP, armas poderosas, facilidad de muerte o graves heridas...) de nuestro sistema S3.
- Akaram ha tenido un gran éxito entre nosotros con más de veinte años de juegos casi continuado
- Una de las regiones de la campaña, Kat-Tsa-Khen, al sur el continente principal, contiene una cultura (la khi) similar a la china o japonesa de la tierra real. Este juego se jugaría en parte de estas tierras imaginarias

Componentes de Khi Yion

- Khi Yion es un juego de tablero para dos jugadores (similar a las damas) con un dado que proporciona aleatoriedad.
- Para jugar a Khi Yion necesitarás:
 - Tablero (última página)
 - Un dado de seis caras
 - Las fichas recortadas y pegadas (antepenúltima página y tapa inferior en la siguiente –se pueden usar como relleno impresas en papel gruesas propias tapas o cuadraditos algo menores-), que incluyen: seis lanceros (士), seis arqueros (弩), cuatro samuráis (甲), tres jinetes (馬), dos ninjas (兇) y las tres fichas únicas, el monje (僧), el fanático (牧) y el príncipe (帝).

Reglas de Khi Yion

- Se determina aleatoriamente el jugador que inicia turno.
- Por turnos cada jugador tira el dado de seis caras. Cada punto representa una acción que puede realizarse con las fichas.
- Cada ficha podrá usar un único punto de un dado excepto de la ficha ninja que podrá usar tantos como quiera.
- Las acciones posibles son:
 - Movimiento: por cada punto del dado las fichas moverán una casilla excepto los jinetes y ninjas que moverán dos. Las casillas de muro 牆 no pueden ser ocupadas ni traspasadas y el príncipe 帝 no puede ocupar o traspasar tampoco las torres 塔.
 - Ataque y apoyo: ver sección de combate.
 - Suicidio del fanático: la pieza del fanático 牧 se retira, así como todas las que lo rodeen (lados y esquinas).
 - Situar una pieza en la línea inicial (marcada de color diferente).
- Si la tirada es de un seis, el jugado usará al menos un punto en situar pieza empezando siempre por una única (emperador, monje o fanático) si aún queda alguna y si queda espacio en la línea inicial.
- En caso de que el fanático ya esté en juego cuando salga un seis otra acción será su suicidio.

Combate de Khi Yion

- Una pieza junto (lado, no esquina) a una pieza enemiga podrá iniciar un ataque.
- Otras piezas que sean colindantes a la pieza atacada (lado, no esquina) pueden ‘apoyar’ el ataque esto no consumirá punto de acción.
- Los arqueros 弩 y ninjas 兇 pueden apoyar o iniciar un ataque a dos de distancia (no sólo estando junto a un lado de la ficha atacada). Puede contarse la distancia en diagonal o sea dos cuadrados separados por una esquina se considerarán para esto a distancia uno.
- Si la suma de los puntos de ataque supera o iguala los puntos de defensa de la unidad atacada esta es vencida y retirada del tablero.
- Las fichas junto a su monje (lado y esquina) o las que estén en una casilla de torre 塔 se considerarán que tienen un punto más de defensa.
- En la siguiente página se resumen ataque (A), defensa (D), movimiento por punto usado (M), si tiene apoyo a distancia (AD) y si tiene un poder especial.

士	Lancero	D 2	A 1	M 1	AD No	ESP No	
馬	Jinete	D 2	A 2	M 2	AD No	ESP No	
弩	Arquero	D 1	A 1	M 1	AD Sí	ESP No	
甲	Samurái	D 3	A 2	M 1	AD No	ESP No	
牧	Fanático	D 1	A 0	M 1	AD No	ESP Sacrificio	
僧	Monje	D 1	A 0	M 1	AD No	ESP No	
兇	Ninja	D 1	A 1	M 2	AD Sí	ESP Multiacción	
帝	Príncipe	D 1	A 0	M 1	AD No	ESP No	

Reglas de Victoria

- Un jugador gana el juego si:
 - Sitúa su ficha de príncipe 帝 en la casilla de trono 堡 en el centro del tablero.
 - Vence al príncipe enemigo.
 - El jugador contrario no puede mover ninguna de sus piezas.
- La única forma posible de tablas es si un fanático mata a ambos príncipes de forma simultánea.

士 弩 兇 帝

士 弩 兇 帝

士 弩 兇 僧

士 弩 兇 僧

士 弩 甲 牧

士 弩 甲 牧

士 弩 甲 馬

士 弩 甲 馬

士 弩 甲 馬

士 弩 甲 馬

士 弩 甲 馬

士 弩 甲 馬

士 弩 兇 帝

士 弩 兇 帝

士 弩 兇 僧

士 弩 兇 僧

士 弩 甲 牧

士 弩 甲 牧

士 弩 甲 馬

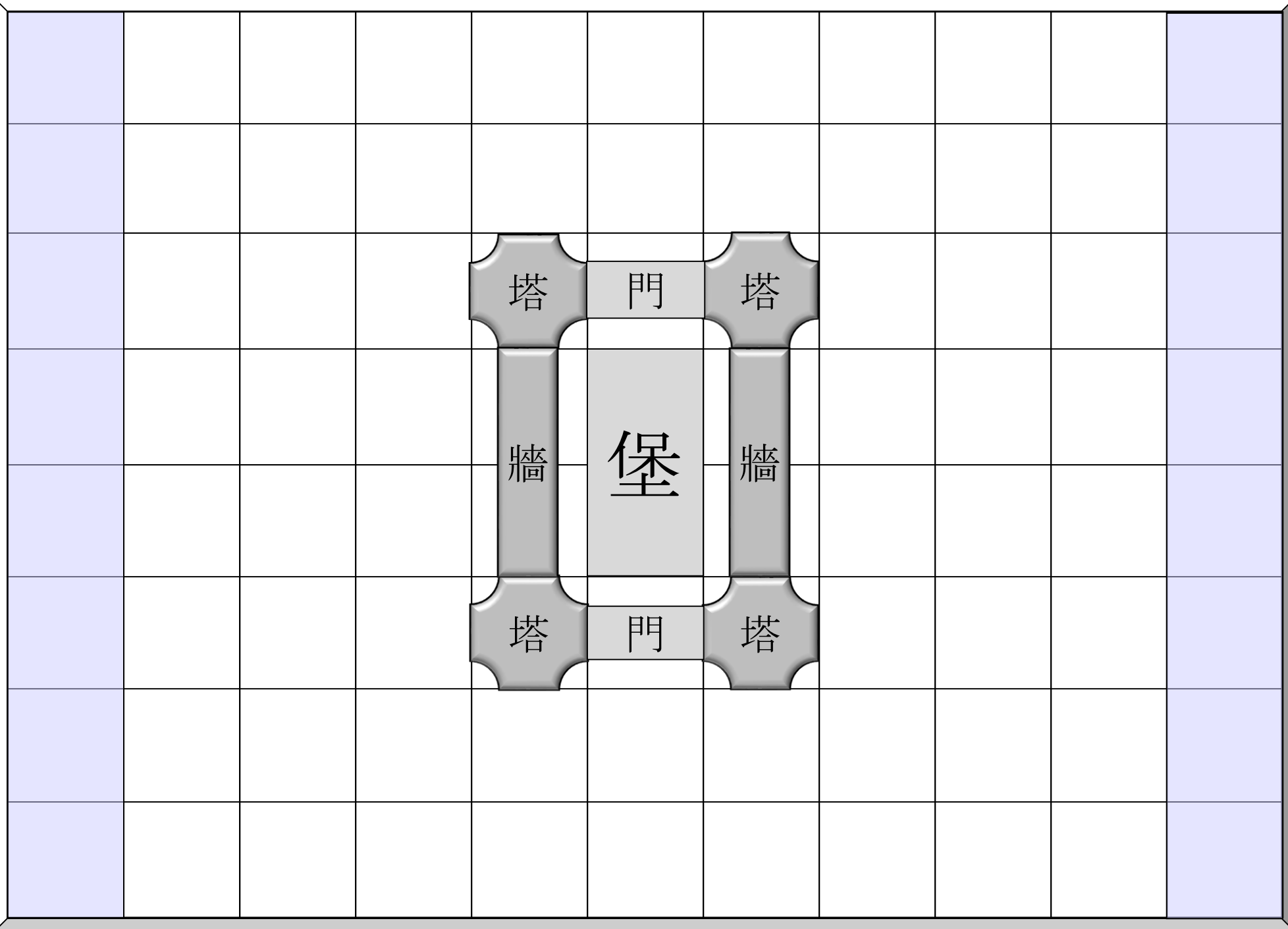
士 弩 甲 馬

士 弩 甲 馬

士 弩 甲 馬

士 弩 甲 馬

士 弩 甲 馬



KHI
YION