





TELLSTONES

KING'S GAMBIT



# TELLSTONES™

## KING'S GAMBIT

Mira las reglas en [playtellstones.com](http://playtellstones.com)

*Diseño del juego*

Chris Cantrell

*Reglamento*

Prashant Saraswat

*Pruebas del juego*

Maxfield Stewart, Dean Douglas  
Prashant Saraswat, Charley Choucard  
Ryan Rinkel

*Arte*

Danny Beck, Craig Parkinson  
Jose Martin

*Diseño del reglamento*

Marc Neidlinger

*Ilustraciones*

Grady Frederick

*Historias de Runaterra*

Michael Yichao, Michael Wieske

*Secretos adicionales resguardados por*

Vivianette Ocasio, Matt Dunn

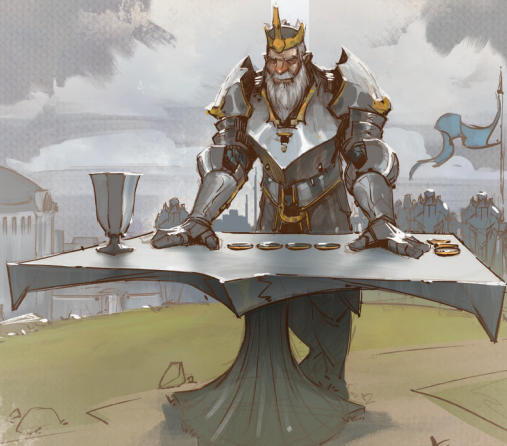
*Edición*

Laurie Goulding, Abigail Harvey

*Runaterra es un mundo infinito, de magia y aventura. Aquí, un campeón puede decidir el destino de naciones enteras al enfrentarse contra guerreros tan poderosos como él o contra horrores ancestrales que amenazan todo lo existente...*

*La mayoría de los pueblos de Runaterra juega Tellstones.*

*Aunque varía entre culturas, naciones y tribus, algunos lo describen como un duelo de mentes: un juego de engaño en donde ambos jugadores comienzan con la misma información. No solo se desafía la memoria, gana el que observa, confunde y despista al oponente.*



# Preparativos del juego

*Tellstones: King's Gambit* se juega con siete piedras, cada una inscrita con un símbolo único. El primer jugador que consiga tres puntos gana el juego.

Para empezar, extiende el tapete de juego horizontalmente entre cada jugador. La formación al centro se llamará la *Línea*.

Coloca las siete piedras boca arriba, junto al tapete, para que todos los símbolos sean visibles mientras juegas. Esto será el *Pozo*.



El "Pozo"

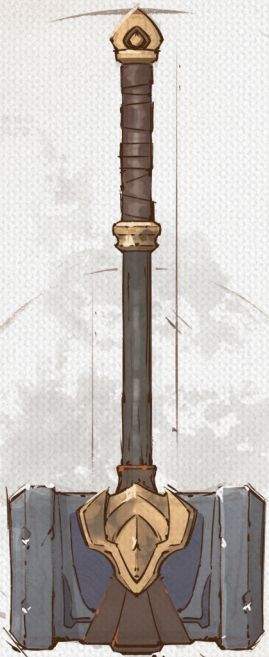
La "Línea"

Cada jugador toma una ficha de puntuación y la pone junto al tapete.

Elige al azar una piedra del Pozo y colócala boca arriba, a la mitad de la Línea. Ahora decidan quién irá primero.

Cuando llegue su turno, cada jugador deberá elegir una de seis acciones, ya sea para manipular la Línea o para tratar de ganar puntos. Al finalizar tu acción, será el turno de tu oponente.





*Para las personas oriundas de Demacia, el juego Tellstones es mejor conocido como "King's Gambit".*

*Siglos atrás, la leyenda del Rey Santon I cuenta que su hermano Amigus lo desafió por el derecho al trono y puso en peligro la paz del reino. Para evitar el derramamiento de sangre o algún engaño, los dos hermanos acordaron que quien ganara una partida de Tellstones sería el rey legítimo y verdadero, mientras que el otro ocuparía el cargo de fiel protector y mariscal superior.*

*Santon arriesgó todo ese día para salvar la vida de su gente. Victorioso, su reinado fue largo y justo, y Amigus sirvió con lealtad hasta el día de su muerte.*

# Acciones

4

## Colocar

Señala una piedra en el Pozo y dile a tu oponente dónde colocarla en la Línea. La nueva piedra debe quedar boca arriba, a la izquierda o derecha de las piedras que ya están en juego.



*Importante: cuando tomas una acción (colocar, esconder o intercambiar), recuerda que tú eliges las piedras afectadas, pero tu oponente siempre realiza la acción por ti.*

## Esconder

Señala una piedra boca arriba en la Línea y dile a tu oponente que la ponga boca abajo. La piedra no cambia su posición en la Línea.



## Intercambiar

Debes señalar en la Línea un par de piedras (boca arriba, boca abajo o una de cada una) y decirle a tu oponente que las intercambie de lugar. Las piedras seguirán boca arriba o boca abajo después de haberse intercambiado.



## Espiar

Sin que tu oponente vea, mira el símbolo de alguna piedra boca abajo en la Línea y devuélvela a su posición. Ahora bien, si tu oponente ganó un punto en su último turno o en tu último turno, puedes Espiar hasta tres piedras boca abajo en el orden que desees.





Para ganar puntos, puedes *Desafiar* o *Alardear*. Cuando un jugador gana su primer punto, debe poner su ficha de puntuación en su lado del tapete de juego y usarla para controlar el marcador.

## Desafiar

Señala una piedra boca abajo en la Línea y dile a tu oponente: *"Te desafío a nombrar esta piedra"*.

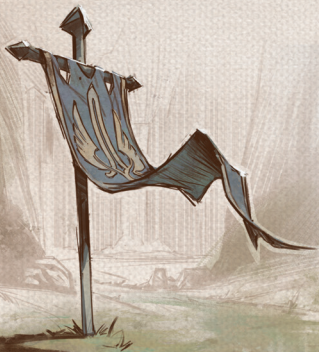
Tu oponente, en consecuencia, deberá intentarlo. Una vez que dé su respuesta, volteará esa piedra.

Si acertó, ganará un punto. De lo contrario, tú ganas un punto.

En cualquier caso, la piedra quedará boca arriba hasta que sea volteada en una acción futura de Esconder.

*Recuerda: al elegir la acción Espiar, si tu oponente ganó un punto en su último turno o en tu último turno, puedes espionar hasta tres piedras boca abajo en vez de una sola.*

*El primer jugador en anotar tres puntos gana el juego.*



## Alardear

Si crees que puedes nombrar todas las piedras boca abajo de la Línea, dile a tu oponente: **"Sé cuáles son todos los símbolos escondidos"**

Tu oponente tendrá tres opciones:



Puede decir: **"Te creo, toma un punto"**  
(Ganas un punto).



Puede decir: **"No te creo, pruébalo"**  
(Deberás nombrar las piedras boca abajo y después voltearlas, en el orden que quieras).



Puede decir: **"No me importa, yo también"**  
(¡Tu oponente se robó tu Alarde!  
Deberás elegir entre las opciones I y II, en vez de tu contrincante).

Si un jugador acierta el nombre de todas las piedras boca abajo en la Línea al Alardear, ganará la partida al instante, sin importar cuántos puntos tuviera antes.

Sin embargo, si falla al nombrar aunque sea una piedra, pierde la partida de inmediato.



# Las reglas no escritas



Los experimentados jugadores demacianos de Tellstones se entretienen más al fanfarronear mientras el oponente hace sus movimientos. Bravucones y joviales, engañan a su oponente alabando en voz alta sus sabias decisiones tácticas, gritan los nombres de símbolos al azar, e incluso hablan del clima o de los acontecimientos recientes de la corte real.

Sin importar lo que diga tu oponente, lo que tienes que recordar son las piedras que señala o que levanta. El Rey Santon I era célebre en todo el mundo por su increíble capacidad de hablar de un sinfín de temas sin ninguna relación aparente, sin perder de vista el movimiento de las piedras.

8

Si bien no siempre ha sido el caso, el equilibrio y la justicia son ideales respetados en Demacia. Por eso, al comenzar una partida, tradicionalmente, la piedra con la inscripción de la Balanza se coloca primero.

Puesto que la sabiduría es compañera de la edad, se acostumbra que el jugador más longevo decida si comienza primero o segundo.



La Vanguardia Valerosa está compuesta por las compañías militares demacianas mejor entrenadas y prestigiosas, lista para enfrentar a los enemigos en el campo de batalla. Resulta impensable que estos guerreros se alcen en armas entre sí, sin importar qué tan encarnizada sea la disputa. Por el contrario, si el tiempo y las circunstancias son idóneas, su Capitán de Espadas les ordenará que "dibujen las líneas".

Cada guerrero lleva al campo su propio juego de Tellstones, y se despliegan dos Pozos y dos Líneas en una mesa. Los juegos no se combinan, pero se juegan simultáneamente. Este es un ejemplo perfecto de la filosofía militar de la Vanguardia Valerosa: para garantizar la victoria, a veces hay que esperar a que aparezca un oponente ambicioso dispuesto a comprometerse de más y, con ello, autodestruirse.

# Las piezas de los demacianos

Si bien hay variantes locales, los símbolos usados en *King's Gambit* poseen un gran significado cultural más allá del juego mismo.

En ocasiones, se dice que las verdaderas intenciones de un jugador, o su temperamento, afectan cuáles piedras elige y cuáles olvida.

## La Corona

Sentarse en el trono real equivale a jurar la vida en servicio de cada demaciano.



## El Escudo

Los ejércitos de Demacia no se apresuran a atacar; se apresuran a defender.



## La Espada

La verdad y la iluminación de la espada de la Protectora ahuyentarán la oscuridad de los corazones enemigos.



## La Bandera

Nuestros colores ondean con orgullo. No escondemos quiénes somos ni nuestros ideales.





## El Caballero

Valerosos guerreros y leales corceles: no descansan hasta terminar su labor ni piden nada a cambio.

## El Martillo

Símbolo del origen de nuestra nación, el desaparecido Martillo de Orlon representa la fuerza de voluntad sobre la que se creó el reino.



## La Balanza

Nadie está por encima de las leyes de nuestro reino. Nuestra justicia es absoluta.



# Permanecer unidos



*Si bien King's Gambit se juega tradicionalmente entre dos, hace poco surgió una variante para cuatro jugadores: King's Round, o la "Ronda del Rey", muy popular en las tabernas de la Gran Ciudad de Demacia.*

*Dos pares de jugadores se sientan alternadamente alrededor de la Línea y cada uno siempre le dirá al oponente a su izquierda cómo manipularla.*

*El juego irá en el sentido de las manecillas del reloj. Como es un trabajo en equipo, los miembros discutirán tácticas y lo que saben de la Línea en cualquier momento; sin embargo, deberán hablar en voz alta.*

*Durante la acción Espiar, un jugador podrá nominar a su compañero para mirar a una piedra boca abajo. Si un oponente acaba de ganar un punto, el jugador y su compañero podrán ver hasta tres piedras entre ellos, en total.*

*Desafiar y Alardear se dirigen a un equipo, pero el oponente a la izquierda del jugador dirá como responderán. Asimismo, Alardear se completará entre los miembros de un equipo: cada uno de ellos nombrará y pondrá alguna piedra boca abajo, alternándose.*

