



**Castillo**  
El Atacante debe jugar una carta más que el Defensor. La carta más alta del Atacante se ignora

Defensor

Atacante

**Campos**  
Cuando reclames, roba las tres primeras cartas del mazo. Luego devuélvele dos cartas de tu mano boca abajo encima del mazo de cartas de tropa.

**Poblado**  
El poblado tiene el valor de batalla de dos campos, de batalla pero no se considera adyacente a otros campos de batalla

**Fortaleza**  
El Atacante debe jugar una carta más que el Defensor. La carta más alta del Atacante se ignora

Atacante

Defensor

**Río**  
Este campo de Batalla requiere una formación extendida de **cuatro cartas**

**Bosque**  
Las formaciones no tienen efecto en este campo de Batalla. Simplemente suma el valor de las cartas. La suma más alta gana.

**Atalaya**  
Cuando reclames la Atalaya, elimina una tropa enemiga de un campo de Batalla no reclamado todavía.

**Pantanos**  
Cuando reclames estecampo de Batalla, debes descartar una de tus tropas de un campo de Batalla no reclamado. Pon tu carta boca arriba a un lado.

**Colinas**  
El valor de las tropas se invierte en este campo. Las cartas bajas derrotan a las cartas altas.

**Formaciones**

|                                 |   |   |   |
|---------------------------------|---|---|---|
| <b>Cuña</b><br>Escalera Color   | 7 | 8 | 9 |
| <b>Falange</b><br>Mismo Valor   | 4 | 4 | 4 |
| <b>Batallón</b><br>Mismo Color  | 2 | 4 | 9 |
| <b>Escaramuza</b><br>Escalera   | 3 | 4 | 5 |
| <b>Horda</b><br>Tres cualquiera | 2 | 4 | 9 |

**Formaciones**

|                                 |   |   |   |
|---------------------------------|---|---|---|
| <b>Cuña</b><br>Escalera Color   | 7 | 8 | 9 |
| <b>Falange</b><br>Mismo Valor   | 4 | 4 | 4 |
| <b>Batallón</b><br>Mismo Color  | 2 | 4 | 9 |
| <b>Escaramuza</b><br>Escalera   | 3 | 4 | 5 |
| <b>Horda</b><br>Tres cualquiera | 2 | 4 | 9 |