

BLACK SWAN CHESS – REFERENCIA RÁPIDA

ANALOG PROTOCOL · TENLA JUNTO AL TABLERO · LOS DADOS MANDAN SOBRE TI

EL TURNO

1 DECLARA tu jugada en voz alta → **2 TIRADA** los tres dados → **3 DADOS DE ORDEN** (suma vs banda de peligro, abajo) → **4 RESUELVE** la jugada → **5 DADO DEL DESTINO** —solo si el turno se gastó: con 6, tira en la Tabla de Eventos.

Sin dado del Destino en la primera jugada de cada jugador. Tras un rechazo, vuelve a declarar y a tirar todo.

BANDAS DE PELIGRO – INFORME (POR DEFECTO)

JUGADA DECLARADA	2	3	4	5
Jugada tranquila	Rech	Rech	—	—
Captura	Cond	Rep	Rech	—
Atacando hacia arriba	Cond	Cond	Rep	Rech

Atacar hacia arriba: la defensora vale más (P1 C3 A3 T5 D9).
RECHAZO: no se gasta; la pieza se enfurruña este turno; ordena otra. **REPELIDO:** turno gastado, nada se mueve. **CONDENADO:** turno gastado, el atacante muere, la defensora vive.

SIEMPRE CIERTO

- **Reyes:** rechazan jugadas tranquilas solo con 2 · nunca Condenado (→ Repelido) · en jaque, nunca tiran: obedecen.
- **Atacante clavado** nunca muere (→ Repelido).
- **Estando en jaque:** las capturas no pueden ser Condenadas/Repelidas —cualquier resultado de banda = Rechazo (el rey exento).
- Tu **última pieza con jugada no puede rechazar** (omite la tirada).
- **Lo gastado, gastado está:** Repelido/Condenado cierran las ventanas de captura al paso y avanzan el número de jugada.

OTRAS DOCTRINAS

	ESCARAMUZA	VORÁGINE
Destino	6, confirma 4–6	5–6
Tranquila	2 rech	2–4 rech
Captura	2 cond · 3 rep	2 cond · 3–4 rep · 5 rech
Atacar arriba	2–3 cond · 4 rep	2–4 cond · 5 rep · 6 rech
Eventos	4→Deambular, 6→Meteorito	como impresa

TABLA DE EVENTOS – DADO DEL DESTINO DISPARADO

D6	EVENTO	PROCEDIMIENTO
1	DEAMBULAR jugada 2+	Golpea al jugador que está por mover; conteo de sus piezas con jugada; 1d6 elige la jugada (destinos en orden de barrido, con vuelta); vuelve a tirar una captura una vez; gasta el turno de ese jugador; peón que llega a la última fila → Reina.
2	ASCENSO jugada 4+	Reparto + conteo (P/C/A/T). P→(1–3 C, 4–6 A) · C→T · A→T · T→D.
3	DEGRADACIÓN jugada 4+	Conteo entre C/A/T/D. D→T · T→(1–3 A, 4–6 C) · A→P · C→P. Se esfuma si pusiera un peón en su última fila.
4	DESVANECER jugada 4+	Reparto + conteo entre las piezas que no sean reyes. Retira la pieza — simplemente ya no está.
5	METEORITO jugada 2+	Conteo entre las piezas que no sean peón ni rey —sin reparto, caos puro. Retírala.
6	TRAICIÓN jugada 6+	Reparto + conteo entre las que no sean reyes. Cambia de ejército donde está (mete la gemela o anillo de traidor). Peón desertor en su nueva última fila → Caballo. Nunca enroques con una torre tráfuga.

Evento bloqueado sacado → no ocurre nada. Los números de jugada son jugadas completas.

ELEGIR VÍCTIMAS

- **Orden de barrido:** a1→h1, a2→h2 ... h8 (desde el lado de las Blancas).
- **Conteo:** 2d6, cuenta piezas elegibles en orden de barrido desde a1, con vuelta. 13+ candidatas: 3d6.
- **Reparto plebeyo** (Desvanecer/Ascenso/Traición): 1d6 primero —1–4 peones, 5–6 piezas (nunca reyes). Conjunto vacío → el otro conjunto.

LEY III – CORDURA

Los **reyes son intocables** por todo evento. Cualquier evento que dejara en jaque **al jugador que acaba de mover** se deshace por completo. El jugador que está por mover sí puede quedar en jaque —incluso en mate. Anota cada evento en la Crónica.

MÓDULO DE ALMAS (OPCIONAL)

Espíritu por ejército, empieza en 6 (1–10): –1 perder C/A/T · –2 perder D · –2 desertión · +1 ascenso tuyo · +1 sobrevivir a un asalto.

- **8–10 EXALTADO:** ignora los Rechazos.
- **1–3 QUEBRANTADO:** las bandas de rechazo se ensanchan una cara; Desvanecer y Traición golpean solo al ejército Quebrantado.
- **RENCOR X** = rechazó/deambuló. 2+ → banda personal más ancha; la Traición se lleva al de más Rencores.
- **LAUREL ★** = captura/jaque/supervivencia. 2+ → nunca rechaza; el Ascenso eleva al de más Laureles.

LA CRÓNICA

BLACK SWAN CHESS – ANALOG PROTOCOL · UNA HOJA POR PARTIDA · LA CRÓNICA ES LA VERDAD; LA MADERA ES SOLO UN RECORDATORIO

FECHA

BLANCAS

NEGRAS

DOCTRINA ☐ ESCARAMUZA ☐

TEMPESTAD ☐ VORÁGINE ☐

CASA

ESPÍRITU DEL EJÉRCITO – MÁRCALO CON MONEDA O LÁPIZ · EMPIEZA EN 6

BLANCAS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
NEGRAS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

1–3 QUEBRANTADO: LAS BANDAS SE ENSANCHAN, EL VACÍO TE CAZA · 4–7 FIRME · 8–10 EXALTADO: RECHAZOS IGNORADOS

LAS NÓMINAS – NÓMBRALAS CONFORME SE DISTINGAN · x RENCOR (RECHAZÓ / DEAMBULÓ) · ★ LAUREL (CAPTURA / JAQUE / SUPERVIVENCIA)

EJÉRCITO BLANCO – NOMBRE	PIEZA	x / ★	DESTINO	EJÉRCITO NEGRO – NOMBRE	PIEZA	x / ★	DESTINO

Nombres del viejo reino — Peones: Wat · Hob · Tom · Dickon · Alf · Cubb · Nold · Perkin · Snell · Wilkin · Oddo · Brom | Caballos: Sir Caradoc · Sir Brandel · Sir Yvo · Sir Mellor · Dame Rouncey · Sir Galfrid | Alfiles: Frater Lux · Canon Orbis · Abbot Hale · Vicar Moone · Prior Comet · Deacon Voss | Torres: Warden Grift · Castellan Ord · Keeper Stane · Bastion Hugh · Warden Mott · Castellan Brakk | Reinas: Vela · Lyra · Carina · Noct | Reyes: Aldric · Osric · Theldane · Morcar

LOS EVENTOS – CADA CATÁSTROFE TIENE SU LÍNEA

JUGADA	EVENTO	LA LÍNEA (QUIÉN, DÓNDE, QUÉ HIZO EL VACÍO)

Mantén la lista de jugadas en la página del cuaderno de enfrente. Los rechazos, ataques repelidos y asaltos condenados también merecen una nota —los rencores son el origen de las traiciones.

★ PIEZA DE LA PARTIDA – SUPERVIVIENTE O CAÍDA, EL ALMA CUYA HISTORIA CONMOVIÓ MÁS

EPITAFIO O ELEGÍA – ESCRITO POR EL GANADOR

RESULTADO

POR JAQUE MATE / TABLAS / ABANDONO

QUE TUS PLANES SEAN HERMOSOS – Y QUE APRENDAS A SONREÍR CUANDO NO SOBREVIVAN