



KINGDOM RUSH - UNA BRECHA EN EL TIEMPO SE DESARROLLA EN UNA CAMPAÑA. EN ESTE LIBRETO, ENCONTRARÉIS 10 ESCENARIOS DE LA CAMPAÑA. POR FAVOR, LEED PRIMERO EL REGLAMENTO Y LUEGO PASAD A LOS PREPARATIVOS DEL PRIMER ESCENARIO. ES BASTANTE RECOMENDABLE JUGAR LOS ESCENARIOS EN EL ORDEN CORRECTO YA QUE CADA UNO INTRODUCE NUEVOS ELEMENTOS DE JUEGO Y JUNTOS FORMAN UNA HISTORIA.

UN JUEGO COOPERATIVO DE DEFENSA DE TORRES
DE HELANA HOPE, SEN-FOONG LIM Y JESSEY WRIGHT

KINGDOM RUSH - UNA BRECHA EN EL TIEMPO TIENE TRES EXPANSIONES. EN CADA UNA DE ELLAS PODRÉIS ENCONTRAR NUEVOS HÉROES Y HECHIZOS. PODÉIS USAR CUALQUIERA DE ESOS HÉROES O HECHIZOS EN ESTA CAMPAÑA. SIN EMBARGO, ALGUNOS ESCENARIOS PODRÁN LIMITAR EL NIVEL DE LAS HABILIDADES DE LOS HÉROES O EL DE LOS HECHIZOS QUE PODRÉIS UTILIZAR. SEGUID LAS INSTRUCCIONES DE CADA UNO DE LOS ESCENARIOS.

PREPARATIVOS

1 PREPARAD LA ZONA DE RESERVA DE LAS TORRES A UN LADO DEL ÁREA DE JUEGO PRINCIPAL. LA RESERVA DE TORRES CONTIENE UNA PILA POR CADA NIVEL Y TIPO DE LAS CARTAS DE TORRES. HAY 4 COLUMNAS DE PILAS ORGANIZADAS POR EL TIPO DE TORRE Y ORDENADAS POR SU NIVEL. ALGUNOS

ESCENARIOS NO PERMITEN USAR ALGUNAS (O INCLUSO NINGUNA) DE LAS TORRES DE NIVEL 4. EN ESE CASO, DEVOLVED ESAS TORRES A LA CAJA. DEBE HABER 4 COPIAS DE CADA TORRE DE NIVEL 1, 3 DE CADA TORRE DE NIVEL 2, 2 DE CADA TORRE DE NIVEL 3 Y 2 COPIAS DISTINTAS DE CADA TORRE DE NIVEL 4.



2 COLOCAD LAS LOSETAS DE DAÑO DE CADA TIPO DE TORRE A CONTINUACIÓN DE SU COLUMNA (COMPROBAD LA IMAGEN ANTERIOR). COLOCAD TODAS LAS FIGURAS DE SOLDADOS A CONTINUACIÓN DE LA PILA DE MILITIA TOWERS.

3 CADA JUGADOR ESCOGE UN COLOR Y COGE LAS CARTAS TRANSPARENTES DE LUGAR DE CONSTRUCCIÓN DE SU COLOR. COGE TAMBIÉN EL MARCADOR DE COLOR DEL JUGADOR CORRESPONDIENTE Y LO COLOCA FRENTE A ÉL COMO RECORDATORIO. LOS DIAGRAMAS EN LOS PREPARATIVOS DE CADA ESCENARIO INDICARÁN DÓNDE COLOCAR LOS LUGARES DE CONSTRUCCIÓN. LOS MARCADORES DE COLOR Y LOS LUGARES DE CONSTRUCCIÓN QUE NO SE UTILICEN SE DEVUELVEN A LA CAJA.

4 CADA JUGADOR ELIGE UN HÉROE Y COGE EL TABLERO DEL HÉROE, SU FIGURA Y LAS LOSETAS DE DAÑO DE ESE HÉROE. EL RESTO DE HÉROES SIN USAR SE DEVUELVE A LA CAJA. CADA JUGADOR COGE UNA FICHA



*EL DESAFÍO DE HIERRO ES UN MODO ESPECIAL DE JUEGO, DONDE SE JUEGA USANDO LA DIFICULTAD HEROICA SIGUIENDO UNAS LIMITACIONES ESPECIALES QUE SE PRESENTAN EN CADA ESCENARIO. ENCONTRARÉIS LOS DETALLES DEL DESAFÍO DE HIERRO EN CADA ESCENARIO. SI NO ESTÁIS JUGANDO EN ESTE MODO, IGNORAD ESTAS DESCRIPCIONES.

DE CORAZÓN Y LA COLOCA EN SU TABLERO DEL HÉROE MARCANDO LA SALUD MÁXIMA DE ESE HÉROE.

5 COGED VUESTRAS TORRES INICIALES DE LA RESERVA DE TORRES TAL COMO SE INDICA EN VUESTROS TABLEROS DE HÉROES. EL NÚMERO DE TORRES DEPENDE DEL NÚMERO DE JUGADORES. EN UNA PARTIDA EN SOLITARIO EL JUGADOR CUENTA CON 4 TORRES. EN UNA PARTIDA A 2 JUGADORES, CADA JUGADOR TIENE 3 TORRES. EN UNA PARTIDA A 3 JUGADORES, CADA JUGADOR TIENE 2 TORRES Y EN UNA PARTIDA A 4 JUGADORES OBTENDRÁN 1 SOLA TORRE CADA UNO.

6 CADA JUGADOR COGE UNA CARTA DE REFERENCIA.

7 AHORA ELEGID EL NIVEL DE DIFICULTAD QUE QUERÁIS UTILIZAR PARA ESTE ESCENARIO. HAY CINCO NIVELES DE DIFICULTAD: 1 ESTRELLA, 2 ESTRELLAS, 3 ESTRELLAS, HEROICO Y EL DESAFÍO DE HIERRO*. RECOMENDAMOS EMPEZAR POR 3 ESTRELLAS E IR AJUSTANDO LA DIFICULTAD SEGÚN LA EXPERIENCIA DE JUEGO EN EL PRIMER ESCENARIO.

TENED EN CUENTA QUE LOS NIVELES 1 Y 2 ESTRELLAS APORTAN A VUESTRO EQUIPO RECURSOS INICIALES EXTRA EN FORMA DE CRISTALES ADICIONALES Y HECHIZOS. SI EL ESCENARIO NO PERMITE USAR HECHIZOS, NO GANÁIS ESOS EXTRAS.

TRAS COMPLETAR UN ESCENARIO PODÉIS USAR LAS PEGATINAS PARA MARCAR VUESTRO PROGRESO EN EL MAPA DEL REINO. SI LO HABÉIS COMPLETADO CON ALGUNA DIFICULTAD ESTRELLA, COLOCAD EL NÚMERO DE ESTRELLAS DEL NIVEL EN EL QUE HAYÁIS COMPLETADO EL ESCENARIO (1, 2 O 3) EN LA BANDEROLA DEL NIVEL. SI LO HABÉIS COMPLETADO EN HEROICO O EN DESAFÍO DE HIERRO, MARCADLO CON LA CORRESPONDIENTE PEGATINA ESPECIAL. PUESTO QUE EL DESAFÍO DE HIERRO ES MÁS COMPLICADO QUE EL MODO HEROICO, SI COMPLETAS UN ESCENARIO EN DESAFÍO DE HIERRO LO MARCARÁS TAMBIÉN COMO QUE ESTÁ COMPLETO EN MODO HEROICO.

8 COLOCAD EL NÚMERO DE FICHAS DE CORAZÓN ACORDE A LA DIFICULTAD ELEGIDA EN LA MESA, JUNTO A LA LOSETA DE SALIDA. ESTAS FICHAS REPRESENTAN LA FUERZA DEL REINO. PERDERÉIS SI SE AGOTAN LOS CORAZONES EN EL REINO.

9 ELEGID EL ESCENARIO A JUGAR Y SEGUID LAS INSTRUCCIONES SEGÚN EL NÚMERO DE JUGADORES.

10 COLOCAD UN NÚMERO DE CRISTALES ACORDE AL DIAGRAMA Y AL NÚMERO DE JUGADORES, JUNTO A LA LOSETA DE SALIDA, PARA FORMAR VUESTRA RESERVA. ESTOS SON VUESTROS CRISTALES INICIALES.

EL JUEGO ESTÁ LIMITADO A 12 CRISTALES. SI EN ALGÚN MOMENTO TENÉIS LOS 12 CRISTALES EN VUESTRA RESERVA, NO PODRÉIS GANAR NINGUNO MÁS HASTA QUE HAYÁIS GASTADO ALGUNOS DURANTE LA FASE 6.





EXTRAÑOS PORTALES HAN SURGIDO REPENTINAMENTE POR TODO EL REINO. DESDE ELLOS, LOS ENEMIGOS CONTRA LOS QUE DEFENDIMOS EL REINO EN EL PASADO HAN LLEGADO A NUESTRAS FRONTERAS. ÉSTOS ANTIGUOS ADVERSARIOS SE HAN ALIADO CON LAS TRIBUS LOCALES

DE GOBLINS PARA ATACAR DE NUEVO EL REINO. ¡SE HAN UNIDO CRIATURAS QUE JAMÁS HABÍAMOS VISTO ANTES! ¡DEBÉIS APLASTAR ESTA AMENAZA Y CERRAR ESOS PORTALES ANTES DE QUE EMPIECE UNA NUEVA GUERRA!

HÉROES

LOS HÉROES NO TIENEN HABILIDADES EN ESTE ESCENARIO. DEVOLVED TODAS LAS LOSETAS DE HABILIDAD A LA CAJA. LILITH NO ESTÁ DISPONIBLE.

HECHIZOS

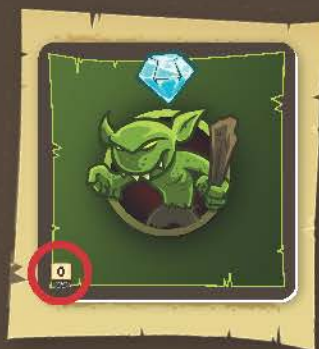
NO SE UTILIZAN HECHIZOS EN ESTE ESCENARIO.

TORRES

LAS TORRES DE NIVEL 4 NO SE UTILIZAN EN ESTE ESCENARIO.

HORDAS

TODAS LAS HORDAS TIENEN UN NÚMERO EN SU TRASERA, EN LA PARTE INFERIOR IZQUIERDA. ESTO INDICA A LA OLEADA A LA QUE PERTENECEN. ELEGID 3 CARTAS DE HORDA VERDE DEL GRUPO DE OLEADA 0 Y 4 CARTAS DE HORDA AMARILLA Y 4 ROJAS DEL GRUPO DE OLEADA 1. SI HAY MÁS HORDAS EN LA CAJA DE LAS QUE NECESITÁIS DE UN COLOR ESPECÍFICO DE UN GRUPO DE OLEADA CONCRETO, ELEGID EL NÚMERO NECESARIO AL AZAR.



OLEADA 0	OLEADA 1
3x VERDE	4x AMARILLO
	4x ROJO

LA SENDA

ESTE APARTADO INDICA CÓMO SE COLOCAN LAS LOSETAS DE CAMINO PARA FORMAR EL MAPA. LAS LOSETAS DE CAMINO MUESTRAN UN NÚMERO Y TIENEN UN LADO A Y UN LADO B. LAS LOSETAS DE CAMINO MÁS PEQUEÑAS TIENEN UN NÚMERO Y ESTÁN MARCADAS CON LA LETRA G EN UN LADO Y LA LETRA P EN EL OTRO. EN EL ESCENARIO 1 NECESITARÉIS LAS LOSETAS A11, G3, A2 Y A9 COMO SE INDICA AQUÍ.



PILAS DE APARICIÓN

PARA PREPARAR LAS PILAS DE HORDAS COGED LAS FICHAS DE APARICIÓN NUMERADAS QUE SE INDICAN EN LOS PREPARATIVOS DEL MAPA Y COLOCADLAS EN LA MESA EN LOS GRUPOS MOSTRADOS. EN ESTE CASO, LA FICHA 1 Y LA FICHA 2 ESTARÁN AMBAS ASIGNADAS A LA MISMA PILA DE CARTAS DE HORDAS.

LUEGO, USANDO ALGUNAS DE LAS CARTAS DE HORDA Y DE PORTAL QUE HABÉIS COGIDO DE LA CAJA, CREAD LA PILA SEGÚN LA IMAGEN MOSTRADA. LAS CARTAS DE HORDA DEBEN SER APLICADAS DE FORMA QUE EL GRÁFICO QUE MUESTRA LOS ENEMIGOS QUE CONTIENE NO SEA VISIBLE. AL CREAR LAS PILAS, SI HAY VARIAS HORDAS DEL MISMO COLOR Y OLEADA, MEZCLALOS TODOS Y COLÓCALOS AL AZAR EN LA PILA.



PORTALES

ESTE APARTADO OS MUESTRA QUE CARTAS DE PORTAL SE REQUIEREN EN EL PREPARATIVO. LAS CARTAS DE PORTAL TIENEN DOS NÚMEROS EN SU TRASERA, MIENTRAS QUE LAS CARTAS DE HORDAS SOLO TIENEN EL ICONO DE LAS OLEADAS. EL PRIMERO (A) CORRESPONDE AL NÚMERO DEL ESCENARIO DONDE EL PORTAL ES UTILIZADO Y EL SEGUNDO (B) SE UTILIZA EN EL DIAGRAMA DE LOS PREPARATIVOS. PARA ESTE ESCENARIO NECESITÁIS LOS PORTALES:



MECÁNICAS ESPECIALES

CADA ESCENARIO INTRODUCE NUEVOS ENEMIGOS O REGLAS QUE SE RESUMIRÁN EN ESTA SECCIÓN. AQUÍ ENCONTRARÉIS UN RESUMEN RÁPIDO DE LAS REGLAS RELEVANTES. SI HAY ALGUNA DUDA SE PUEDE CONSULTAR EL APÉNDICE DEL REGLAMENTO PRINCIPAL.



SI UNA HORDA CON UN ENEMIGO GRANDE LLEGA AL REINO, CRUZANDO LA SALIDA, EL REINO PIERDE 4 CORAZONES SI AL MENOS UNA PARTE DEL ENEMIGO GRANDE ESTÁ SIN CUBRIR.



ANTES DE MOVER UNA HORDA CON ICONOS DE VELOCIDAD, SI ALGUNO DE ESTOS ICONOS SIGUE SIENDO VISIBLE, SE MOVERÁ DOS VECES.

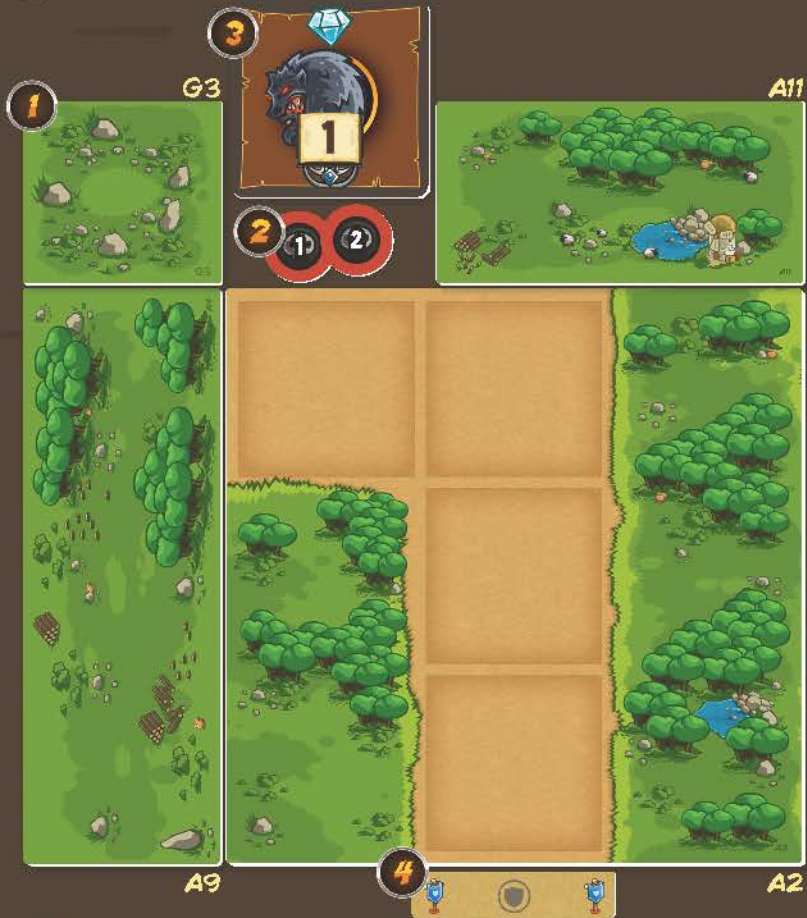


LOS HÉROES Y LOS SOLDADOS NO PUEDEN SER COLOCADOS ENCIMA DE ENEMIGOS LETALES.



PREPARATIVOS

- 1 USAD LAS LOSETAS OBTENIDAS PARA CONSTRUIR EL MAPA TAL COMO SE INDICA EN LAS IMÁGENES Y SEGÚN EL NÚMERO DE JUGADORES.
- 2 COLOCAD LAS FICHAS DE APARICIÓN DONDE SE INDICA.
- 3 JUNTO A CADA FICHA DE APARICIÓN COLOCAD LA PILA DE HORDA ASIGNADA QUE CREASTEIS COMO SE INDICA A CONTINUACIÓN.
- 4 COLOCAD LA LOSETA DE SALIDA DONDE SE INDICA.



REGLA DE APARICIÓN

CUANDO LLEGA EL MOMENTO DE GENERAR HORDAS DE LAS PILAS DE HORDAS, ROBARÉIS 1 CARTA DE HORDA DE CADA PILA POR CADA FICHA DE APARICIÓN ASIGNADA A ESA PILA. DE ESA FORMA, SI EN ESTE ESCENARIO HAY 2 FICHAS DE APARICIÓN ASIGNADAS A LA MISMA PILA, SE GENERARÁN 2 CARTAS DE HORDA POR RONDA.

LA SECCIÓN CON EL NÚMERO DE JUGADORES MUESTRA UN RESUMEN DE CUÁNTOS CRISTALES Y HECHIZOS DISPONEN LOS JUGADORES AL COMIENZO, Y CUÁNTAS HABILIDADES ESPECIALES PUEDE ELEGIR TENER CADA HÉROE.

- 5 COLOCAD LAS RESTANTES CARTAS DE HORDA EN LAS BANDEJAS CON EL GRÁFICO DE LOS ENEMIGOS BOCA ARRIBA Y EN EL CAMINO EN LOS ESPACIOS INDICADOS EN LA IMAGEN. ORIENTADLAS DE FORMA QUE LA LÍNEA PÚRPURA EN EL FILO DE LA CARTA ESTÉ PARALELA A LA SALIDA.
- 6 COLOCAD LOS LUGARES DE CONSTRUCCIÓN DEL COLOR DE CADA JUGADOR COMO SE INDICA.

UNA VEZ QUE LOS LUGARES DE CONSTRUCCIÓN HAN SIDO COLOCADOS, ¡YA PODÉIS EMPEZAR A JUGAR!



1 JUGADOR:

8x CRISTALES
0x HECHIZOS
0x HABILIDADES



2 JUGADORES:

3x CRISTALES
0x HECHIZOS
0x HABILIDADES



3 JUGADORES:

0x CRISTALES
0x HECHIZOS
0x HABILIDADES



4 JUGADORES:

1x CRISTALES
0x HECHIZOS
0x HABILIDADES

5

ESTOS PRIMEROS PORTALES FUERON EL COMIENZO DE ALGO MÁS GRANDE. POR EL MOMENTO SE HAN ABIERTO MÁS PORTALES Y POR ELLOS HAN APARECIDO MÁS ENEMIGOS. MIENTRAS QUE LOS PRIMEROS PORTALES TRAJERON A LOS RED CAPS, VISTOS POR ÚLTIMA VEZ DURANTE LA GUERRA CONTRA LA DIOSA ARaña, AHORA APARECEN SANADORES CHAMANES

JAMÁS ANTES VISTOS. QUIZÁS ESTOS PORTALES ESTÉN CONECTADOS TANTO AL PASADO DE NUESTRO REINO COMO A SU FUTURO. LOS DETALLES NO IMPORTAN AHORA. REUNID A LAS TROPAS Y TERMINAD CON ESTA AMENAZA ANTES DE QUE EL TIEMPO SE NOS VAYA DE LAS MANOS.

HÉROES

LOS HÉROES PUEDEN ELEGIR SUS HABILIDADES ESPECIALES ENTRE AQUELLAS QUE TENGAN ESTE ICONO  EN SU TRASERA. LILITH NO ESTÁ DISPONIBLE.

HECHIZOS

NO SE UTILIZAN HECHIZOS EN ESTE ESCENARIO.

TORRES

LAS TORRES DE NIVEL 4 NO SE UTILIZAN EN ESTE ESCENARIO.

HORDAS

OLEADA 1 OLEADA 2

2x VERDE

3x AMARILLO 2x AMARILLO

3x ROJO 2x ROJO

PORTALES



LA SENDA



B8



A5



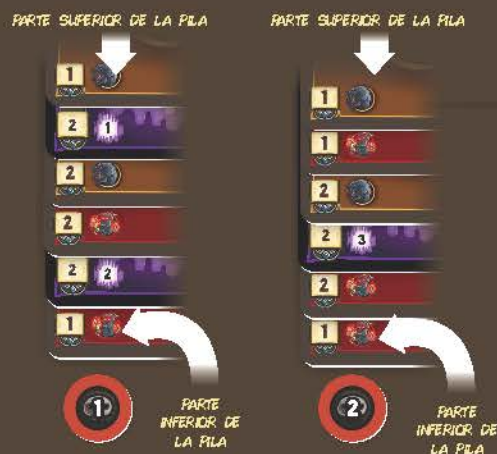
B2



A11

PILAS DE APARICIÓN

USANDO LAS CARTAS DE HORDAS ADQUIRIDAS, PREPARA LAS PILAS COMO SE INDICA A CONTINUACIÓN:



MECÁNICAS ESPECIALES

EN ESTE ESCENARIO OS ENCONTRARÉIS CON NUEVOS ENEMIGOS CON LAS SIGUIENTES HABILIDADES:



CUANDO UNA HORDA SE ACTIVA, ANTES DE COMPROBAR CUALQUIER OTRA COSA, SI TIENE AL MENOS UN ICONO DE CURACIÓN VISIBLE, RETIRAD TODAS LAS LOSETAS DE DAÑO DE ESA BANDEJA DE HORDA.



LOS ATAQUES DEL TIPO MÁGICO  NO PUEDEN SER COLOCADOS PARA TAPAR ENEMIGOS CON EL ICONO Y EL BORDE INDICANDO RESISTENCIA MÁGICA.



LOS ATAQUES DEL TIPO FÍSICO  NO PUEDEN SER COLOCADOS PARA TAPAR ENEMIGOS CON EL ICONO Y EL BORDE INDICANDO RESISTENCIA FÍSICA.

PREPARATIVOS



A5



B8



A11

B2

1 JUGADOR:

6x



0x



2x



2



2 JUGADORES:

5x



0x



2x



2



3 JUGADORES:

1x



0x



1x



2



4 JUGADORES:

3x



0x



1x



2



¡UN HÉROE DEL PASADO HA APARECIDO EN EL REINO!
IMBUIDA CON INESTABLE ENERGÍA DEL TIEMPO QUE
ESTÁ CAUSANDO HERIDAS A LOS OTROS HÉROES Y
DESTROZANDO TORRES. SI PODEMOS AYUDARLA A

LLEGAR AL PORTAL QUE LA TRAJÓ A ESTE TIEMPO,
PODRÁ LIBERAR ESA ENERGÍA DEL TIEMPO Y UNIRSE
A NUESTRO BANDO PARA DEFENDER AL REINO.

HEROES

LOS HÉROES PUEDEN ELEGIR SUS HABILIDADES ESPECIALES
ENTRE AQUELLAS QUE TENGAN ESTE ICONO . LILITH NO ESTÁ
DISPONIBLE.

HECHIZOS

NO SE UTILIZAN HECHIZOS EN ESTE ESCENARIO.

TORRES

USA LAS TORRES DE NIVEL 1, 2, 3 Y 4A
(HOLY ORDER, RANGER HIDEOUT, BIG
BERTHA, AND ARCANÉ WIZARD).

HORDAS



PILAS DE APARICIÓN

USANDO LAS CARTAS DE HORDAS ADQUIRIDAS, PREPARA LAS PILAS
COMO SE INDICA A CONTINUACIÓN:



MECÁNICAS ESPECIALES

FIGURA DE LILITH

LOS HÉROES PUEDEN MOVER AL ESPACIO DONDE
SE ENCUENTRA LILITH Y OCUPAR EL MISMO ESPACIO.

LAS HORDAS QUE MUEVAN AL ESPACIO DE LILITH LA
SALTAN COMO SI FUERA UNA BANDEJA DE HORDA.

LILITH SE ACTIVA COMO UNA HORDA, SALVO QUE SE
MUEVE HACIA LA FICHA DE APARICIÓN #3 DEL MAPA Y
REALIZA UNA ACCIÓN ROBANDO UNA CARTA DE SU
MAZO DE ACCIÓN. TODOS LOS DETALLES ESTÁN
DESCRITOS EN LA CARTA DE REFERENCIA DE LILITH
COMO JEFA.



NO UTILICÉIS A LILITH EN LOS ESCENARIOS 1 Y 2.

SECUENCIA DE TURNO

EL ORDEN DE TURNO PARA ESTE ESCENARIO ESTÁ MODIFICADO. SIGUE LOS
PASOS INDICADOS EN LA CARTA DE REFERENCIA DE
LILITH. ESTA CARTA INCLUYE LAS INSTRUCCIONES SOBRE
QUÉ HACER CUANDO LILITH SE ACTIVE.

VICTORIA

NO HAY PORTALES EN ESTE ESCENARIO. EN SU LUGAR
SE GANA AL ESCOLTAR A LILITH A LA FICHA DE APARICIÓN
#3. PARA ELLO, LIMPIAD EL ESPACIO FRENTE A LILITH
CADA RONDA Y SEGUÍD LAS INSTRUCCIONES EN LA CARTA
DE REFERENCIA DE LILITH.



CARTA DE REFERENCIA DE LILITH

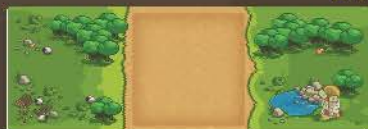
PORTALES

NINGUNO. EN SU LUGAR NECESITARÉIS LA CARTA DE REFERENCIA
DE LILITH COMO JEFE, 6 CARTAS DE ACCIÓN Y SU FIGURA.

LA SENDA



B9



B5



B3



1x1



A12



A11

PREPARATIVOS

PREPARAD EL MAZO DE ACCIÓN DE LILITH:

- 1 COGED LA CARTA DE ACCIÓN FINAL ROJA Y COLOCADLA BOCA ABAJO.
- 2 BARAJAD LAS OTRAS 5 CARTAS RESTANTES Y COLÓCALAS BOCA ABAJO ENCIMA DE LA CARTA DE ACCIÓN FINAL.
- 3 COLOCAD EL MAZO DE ACCIÓN Y LA CARTA DE REFERENCIA AL ALCANCE DE TODOS LOS JUGADORES.



COLOCAD LA FIGURA DE LILITH EN EL ESPACIO INDICADO



2 JUGADORES:

5x

0x

2x



3 JUGADORES:

1x

0x

1x



4 JUGADORES:

3x

0x

1x



1 JUGADOR:

8x

0x

2x

GENTES DE TODOS LOS RINCONES DEL REINO HAN ACUDIDO AL CASTILLO PARA INFORMAR DEL AVISTAMIENTO DE PORTALES Y EXTRAÑOS ENEMIGOS QUE ESTÁN ATACANDO CIUDADES, PUEBLOS Y GRANJAS. TENEMOS UNA NUEVA ALIADA, LILITH, Y

LOS MAGOS DE LA CORTE HAN DESCUBIERTO CÓMO USAR NUESTROS HECHIZOS MÁS PODEROSOS EN LAS ZONAS AFECTADAS POR LA MAGIA DEL TIEMPO. ¡ES EL MOMENTO DE CAMBIAR LAS TORNAS DE ESTA GUERRA!

HÉROES

LOS HÉROES PUEDEN ELEGIR SUS HABILIDADES ESPECIALES ENTRE AQUELLAS QUE TENGAN ESTE ICONO. DESDE ESTE ESCENARIO EN ADELANTE SE PUEDE USAR A LILITH COMO HÉROE.

HECHIZOS

DURANTE LOS PREPARATIVOS, EL EQUIPO PODRÁ COGER UN NÚMERO DE HECHIZOS SEGÚN EL NÚMERO DE JUGADORES. EN LA PARTIDA, COMO EQUIPO PODÉIS ELEGIR USAR UN HECHIZO VOLTEÁNDOLO BOCA ABAJO Y REALIZAR SU ATAQUE. LOS HECHIZOS PUEDEN HACER OBJETIVO A CUALQUIER HORDA QUE ESTÉ EN JUEGO, PERO NO PUEDEN HACER OBJETIVO A LOS PORTALES. LOS HECHIZOS PUEDEN USARSE UNA SOLA VEZ DURANTE UN ESCENARIO. CUANDO VAYÁIS A COGER LOS HECHIZOS, ELEGID DE ENTRE LOS QUE TENGAN EL ICONO DE PODER 1.

TORRES

USAD LAS TORRES 1, 2, 3 Y 4A (HOLY ORDER, RANGER HIDEOUT, BIG BERTHA Y ARCANÉ WIZARD).



HORDAS

OLEADA 1	OLEADA 2	OLEADA 3	OLEADA 4
1x VERDE	2x VERDE	2x VERDE	
1x AMARILLO	3x AMARILLO	2x AMARILLO	1x AMARILLO
3x ROJO	2x ROJO	1x ROJO	

LA SENDA



A4



A3



1x1

PILAS DE APARICIÓN

USANDO LAS CARTAS DE HORDAS ADQUIRIDAS, PREPARAD LAS PILAS COMO SE INDICA A CONTINUACIÓN:

PARTE SUPERIOR DE LA PILA



1
PARTE INFERIOR DE LA PILA

PARTE SUPERIOR DE LA PILA



2
PARTE INFERIOR DE LA PILA

PARTE SUPERIOR DE LA PILA



3
PARTE INFERIOR DE LA PILA

MECÁNICAS ESPECIALES

EN ESTE ESCENARIO OS ENCONTRARÉIS CON ENEMIGOS CON LAS SIGUIENTES HABILIDADES NUEVAS:



LOS ENEMIGOS CON PUNTERÍA SON MUY PELIGROSOS PARA LOS HÉROES. UNA VEZ QUE UNA HORDA SE MUEVA, SI TIENE ALGÚN ICONO DE PUNTERÍA QUE NO ESTÉ CUBIERTO, TODOS LOS HÉROES QUE ESTÉN ADYACENTES A ELLA SUFRIRÁN 1 PUNTO DE DAÑO.

NOTA: PUNTERÍA NO SE ACTIVA EN EL TURNO EN EL QUE SE GENERA LA HORDA. SOLAMENTE CUANDO SE MUEVE LA HORDA.

PORTALES



PREPARATIVOS



1 JUGADOR:

9x 3x 2x

2 JUGADORES:

5x 3x 2x

3 JUGADORES:

1x 2x 1x

4 JUGADORES:

3x 1x 1x



DESAFÍO DE HIERRO

AL JUGAR UNA TORRE SOBRE UN LUGAR DE CONSTRUCCIÓN BLANCO Y TRAS REALIZAR SU ATAQUE, REDUCIDLE UN NIVEL. SI ES UNA TORRE DE NIVEL 1, SE DEVUELVE A LA RESERVA EN SU LUGAR.

ESTÁ CLARO QUE ESTOS PORTALES TIENEN QUE SER OBRA DE UN NUEVO Y PELIGROSO ADVERSARIO. LOS ACOSADORES DEL CREPÚSCULO QUE APARECIERON DURANTE LA ÚLTIMA BATALLA ERAN TAN SOLO UNA AVANZADILLA. ¡EL RESTO DE SUS EJÉRCITOS HAN

COMENZADO A INUNDAR LA CAMPAÑA! EL PODER TOTAL DE LAS TORRES DEL REINO ESTÁ A VUESTRA DISPOSICIÓN. ESTOS ENEMIGOS HAN SIDO DERROTADOS EN EL PASADO, ¡Y DEBEMOS VOLVER A CONSEGUIRLO!

HÉROES

LOS HÉROES PUEDEN ELEGIR SUS HABILIDADES ESPECIALES ENTRE AQUELLAS QUE TENGAN ESTE ICONO

HECHIZOS

CUANDO VAYÁIS A COGER LOS HECHIZOS, ELEGID DE ENTRE LOS QUE TENGAN 1 ICONO DE PODER

TORRES

USAD LAS TORRES 1, 2, 3, 4A Y 4B (MUSKETEER GARRISON, SORCERER MAGE, TESLA X104 Y BARBARIAN HALL).

HORDAS

OLEADA 0	OLEADA 1	OLEADA 2	OLEADA 4
2x VERDE	1x VERDE	2x VERDE	2x VERDE
	4x AMARILLA	2x AMARILLA	2x AMARILLA
		2x ROJA	2x ROJA

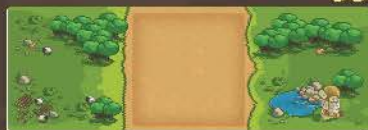
PORTALES



LA SENDA



B6



B5



B4



1x1



1x1



A11

PILAS DE APARICIÓN

USANDO LAS CARTAS DE HORDAS ADQUIRIDAS, PREPARAD LAS PILAS COMO SE INDICA A CONTINUACIÓN:

PARTE SUPERIOR DE LA PILA



PARTE INFERIOR DE LA PILA

PARTE SUPERIOR DE LA PILA



PARTE INFERIOR DE LA PILA

PARTE SUPERIOR DE LA PILA



PARTE INFERIOR DE LA PILA

MECÁNICAS ESPECIALES

EN ESTE ESCENARIO TENDRÉIS ACCESO A UN NUEVO TIPO DE LUGAR DE CONSTRUCCIÓN:



EL LUGAR DE CONSTRUCCIÓN BLANCO PUEDE SER USADO POR CUALQUIER JUGADOR. TODAS LAS REGLAS DE COLOCACIÓN DE TORRES SE APLICAN TAMBIÉN A ESTE LUGAR DE CONSTRUCCIÓN (POR EJEMPLO, TENER SOLO 1 TORRE A MENOS QUE SE COLOQUE UNA TORRE DE SOLDADO, EN CUYO CASO TENDRÍA UN MÁXIMO DE 2 TORRES COLOCADAS).

AL FINAL DE LA RONDA, AL RECOGER LAS TORRES, EL EQUIPO DECIDE QUÉ JUGADOR (O JUGADORES) SE LLEVARÁN LAS TORRES (SI HAY) QUE HAYAN SIDO COLOCADAS EN ESTE LUGAR DE CONSTRUCCIÓN.

PREPARATIVOS





¡LAS FUERZAS DE LOS ELFOS OSCUROS FUERON EL PRINCIPIO! LOS CABALLEROS, QUE NO SE VEÍAN DESDE EL REINADO DE LORD BLACKBURN, HAN EMPEZADO A APARECER EN LAS FRONTERAS DEL REINO. PARA

AYUDAROS A DERROTAR A ESTOS ENEMIGOS LOS MAGOS DE LA CORTE HAN PREPARADO NUEVOS HECHIZOS MÁS PODEROSOS

HÉROES

LOS HÉROES PUEDEN ELEGIR SUS HABILIDADES ESPECIALES ENTRE AQUELLAS QUE TENGAN ESTE ICONO EN SU TRASERA.

HECHIZOS

CUANDO VAYÁIS A COGER LOS HECHIZOS, ELEGID DE ENTRE LOS QUE TENGAN HASTA DOS ICONOS DE PODER / .

TORRES

USAD LAS TORRES 1, 2, 3, 4A Y 4B.

HORDAS

OLEADA 0	OLEADA 1	OLEADA 2	OLEADA 4	OLEADA 5	VACÍAS
2x VERDE	1x VERDE	1x VERDE	1x VERDE		3x VACÍAS
	2x AMARILLA	2x AMARILLA	2x AMARILLA	2x AMARILLA	
	1x ROJA	2x ROJA	1x ROJA		

NECESITARÉIS ADEMÁS LAS 6 CARTAS DE HORDA AZULES QUE TIENEN EL ICONO FANTASMA Y 2 CRISTALES EN SU TRASERA.

ESTE ESCENARIO INTRODUCE LAS CARTAS DE HORDA VACÍAS. EN LAS IMÁGENES DEL PREPARATIVO DE LA PILA APARECEN EN BLANCO. AL ROBAR UNA DE ELLAS PARA GENERARLA, EN LUGAR DE COLOCARLA EN JUEGO ES DEVUELTA A LA CAJA.

PORTALES



LA SENDA



PILAS DE APARICIÓN

USANDO LAS CARTAS DE HORDAS ADQUIRIDAS, PREPARAD LAS PILAS COMO SE INDICA A CONTINUACIÓN:



MECÁNICAS ESPECIALES



14

EN ESTE ESCENARIO ENCONTRARÉIS UN NUEVO TIPO DE HORDA: FANTASMAS: EL ICONO FANTASMA MARCA QUE LA CARTA DE HORDA SE TRANSFORMARÁ EN UNA HORDA FANTASMA CUANDO SEA DESTRUIDA. LA CUADRÍCULA CON EL FANTASMA SE TRATA IGUAL QUE LOS ICONOS DEL NIVEL DE LOS PORTALES. NO PUEDE SER CUBIERTA POR LOSETAS DE DAÑO, SOLDADOS O HÉROES. NO ES NECESARIO CUBRIRLA PARA DESTRUIR A LA HORDA.

CUANDO UNA HORDA CON ES DESTRUIDA:

- ROBAD LA PRIMERA CARTA DE LA PILA DE HORDA FANTASMA AZUL Y COLOCADLA DONDE SE ENCONTRABA LA HORDA DESTRUIDA.
- LOS HÉROES EN ESE ESPACIO ESTÁN OBLIGADOS A RETIRARSE (MOVER A UNA CASILLA ADYACENTE VACÍA).
- LA HORDA NO ES DERROTADA HASTA QUE LA HORDA FANTASMA SEA DESTRUIDA. POR TANTO, SOLO GANARÉIS CRISTALES CUANDO LA LOSETA AZUL DE LA HORDA FANTASMA SEA RETIRADA.

PREPARATIVOS

BARAJAD LAS CARTAS DE HORDA
FANTASMA Y COLOCADLAS BOCA
ABAJO AL ALCANCE DE TODOS.



1x  2x 
1x  1x 



3x  1x 
1x  



ERA LO QUE TEMÍAMOS. LOS CABALLEROS CAÍDOS ERAN LA VANGUARDIA DE LORD BLACKBURN. EL QUE FUERA UNA VEZ UN GRAN GUERRERO HA EMERGIDO DEL PORTAL, APARTADO DE SU LUGAR EN EL TIEMPO,

Y NUEVAMENTE INTENTANDO ARRASAR EL REINO. CON LA NUEVA FUERZA DE VUESTROS HÉROES, SOY LO ÚNICO QUE SE INTERPONE ENTRE NOSOTROS Y BLACKBURN.

HÉROES

LOS HÉROES PUEDEN ELEGIR SUS HABILIDADES ESPECIALES ENTRE AQUELLAS QUE TENGAN ESTE ICONO  /  EN SU TRASERA.

HECHIZOS

CUANDO VAYÁIS A COGER LOS HECHIZOS, ELEGID DE ENTRE LOS QUE TENGAN HASTA DOS ICONOS DE PODER  / .

TORRES

USAD LAS TORRES 1, 2, 3, 4A Y 4B.

HORDAS

OLEADA 0	OLEADA 1	OLEADA 3	OLEADA 4	OLEADA 5	VACÍAS	LORD BLACKBURN
3x VERDE		2x VERDE				4x CARTAS DE VIDA
	4x AMARILLO		4x AMARILLO	4x AMARILLO		5x CARTAS DE ACCIÓN
3x ROJA	3x ROJA			2x ROJA		1x CARTA DE REFERENCIA
					2x VACÍAS	

NECESITARÉIS ADEMÁS LAS 6 CARTAS DE HORDA AZULES QUE TIENEN EL ICONO FANTASMA EN SU TRASERA.

PORTALES

NINGUNO.

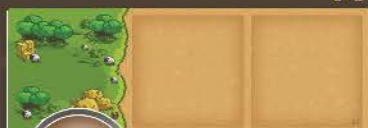
LA SENDA



B6



B5



B7



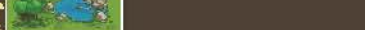
B3



A11



B12



1x1

PILAS DE APARICIÓN

USANDO LAS CARTAS DE HORDAS ADQUIRIDAS, PREPARAD LAS PILAS COMO SE INDICA A CONTINUACIÓN:



1



2



3

MECÁNICAS ESPECIALES

LOS ESCENARIOS QUE PRESENTAN A UN JEFE TIENEN REGLAS ESPECIALES PARA LA FIGURA DEL JEFE. ESTAS REGLAS SE RESUMEN AQUÍ. LOS JEFES TENDRÁN UNA FIGURA, UNA CARTA DE REFERENCIA, UN MAZO DE JEFE Y UN MAZO DE CARTAS DE VIDA.



MAZO DE VIDA DE BLACKBURN

BLACKBURN TIENE 4 CARTAS DE VIDA. PRESENTAN UNA IMAGEN DE BLACKBURN AL FRENTE CON UNA CUADRÍCULA SUPERPUESTA Y TEXTO E ICONOS EN LA TRASERA. EN LA FRONTAL HAY UN NÚMERO EN LA PARTE INFERIOR IZQUIERDA. PARA PREPARAR EL MAZO DE VIDA DE BLACKBURN, COLOCA LAS CARTAS DE FORMA QUE SE VEA A BLACKBURN Y ORDENADLAS SEGÚN SU NUMERACIÓN. DE ESTA FORMA LA CARTA "1" SERÁ LA PRIMERA, LA "2" ESTARÁ A CONTINUACIÓN SEGUIDA DE LA "3" Y LA "4" RESPECTIVAMENTE.

VICTORIA

NO HAY PORTALES EN ESTE ESCENARIO. EN SU LUGAR SE GANA AL DERROTAR A LORD BLACKBURN. CUANDO LA ÚLTIMA CARTA DE SU MAZO DE VIDA SEA DESTRUIDA, GANARÉIS AL FINALIZAR LA RONDA.

FIGURA DEL JEFE

- LOS HÉROES NO PUEDEN ENTRAR EN UN ESPACIO OCUPADO POR UN JEFE.
- SI UN JEFE SE MUEVE A UN ESPACIO OCUPADO POR UN HÉROE, EL HÉROE ES OBLIGADO A RETROCEDER (DEBE MOVER A UN ESPACIO ADYACENTE VACÍO O VOLVER A SU TABLERO DE HÉROE) Y SUPLE 1 PUNTO DE DAÑO.
- CUANDO EL JEFE VAYA A OCUPAR UN ESPACIO DONDE HAYA UNA HORDA, SALTA ESE ESPACIO.
- CUANDO UNA HORDA VAYA A MOVER A UN ESPACIO OCUPADO POR UN JEFE, SALTA ESE ESPACIO.

ACTIVANDO AL JEFE

LA FIGURA DEL JEFE SE ACTIVA DURANTE LA FASE 4 COMO SI FUERA UNA BANDEJA DE HORDA. CUANDO SEA EL MOMENTO DE ACTIVAR AL JEFE, SEGUID LOS PASOS DESCRITOS EN LA CARTA DE REFERENCIA DEL JEFE. PARA REALIZAR UNA ACCIÓN, ROBAD LA PRIMERA CARTA DEL MAZO DE JEFE Y REALIZAD LOS EFECTOS DE LOS ICONOS Y EL TEXTO QUE APAREZCAN EN LA CARTA.



CUANDO VEÁIS ESTE ICONO, TODAS LAS TORRES ADYACENTES A LORD BLACKBURN REGRESAN A LA RESERVA Y SE COLOCA EN SU LUGAR UNA TORRE DE UN NIVEL INFERIOR. POR EJEMPLO, SI UNA TORRE DE NIVEL 3 SHARPSHOOTER ESTABA

ADYACENTE A BLACKBURN, VUELVE A LA RESERVA Y SE COLOCARÁ UNA DE NIVEL 2 MARKSMAN EN SU LUGAR.

LAS TORRES DE NIVEL 1 NO SON REEMPLAZADAS, SOLO SON RETIRADAS. SI NO HAY SUFICIENTES TORRES EN LA RESERVA PARA ABASTECER ESTE CAMBIO, NO SE REEMPLAZAN Y SIMPLEMENTE SON RETIRADAS.



CUANDO VEÁIS ESTE ICONO, TODOS LOS HÉROES ADYACENTES A BLACKBURN SUFREN 1 PUNTO DE DAÑO.

ENFRENTARSE AL JEFE

LAS FIGURAS DE LOS JEFES SON DURAS DE VENCER.

- LOS HÉROES Y LOS HECHIZOS NO AFECTAN A LOS JEFES. LOS HÉROES NO PUEDEN COLOCARSE EN LAS CARTAS DE VIDA DE LOS JEFES, Y SI UNA HABILIDAD DE UN HÉROE O UN ATAQUE FUERA A COLOCAR LOSETAS DE DAÑO EN UN JEFE, ESAS LOSETAS NO SON COLOCADAS, AL IGUAL QUE CON LOS HECHIZOS.
- CUANDO UNA TORRE ATACA A UN JEFE SUS LOSETAS DE DAÑO SON COLOCADAS EN LA PRIMERA CARTA DEL MAZO DE VIDA DEL JEFE. PARA DAÑAR AL JEFE HAY QUE CUBRIR POR COMPLETO EL DIBUJO DEL JEFE EN LA CARTA DE VIDA.
- TODOS LOS ATAQUES DE LAS TORRES QUE HAGAN OBJETIVO A UN JEFE CUENTAN COMO SI TUVIERAN MANIPULACIÓN LIBRE.

DAÑAR AL JEFE

DURANTE LA FASE 3 COMPROBAD LA PRIMERA CARTA DEL MAZO DE VIDA DEL JEFE. SI EL DIBUJO QUE REPRESENTA AL JEFE ESTÁ TOTALMENTE CUBIERTO, RETIRAD LA CARTA DEL MAZO Y VOLTEADLA. EN LA TRASERA SE DESCRIBE EL EFECTO DE VENGANZA DEL JEFE. ESTO SE RESUELVE COMO SI FUERA UNA CARTA DE ACCIÓN. UNA VEZ QUE SE CUMPLAN TODOS LOS EFECTOS DE VENGANZA, DEVUELVE LA CARTA A LA CAJA.

PREPARATIVOS

COLOCAD LA FIGURA DE LORD BLACKBURN AQUÍ.

A11

PILA DE HORDA FANTASMA

B7

B5

B3

B12

1x1

A13

B6

MAZO DE ACCIONES DE LORD BLACKBURN: BARAJAD LAS 5 CARTAS Y FORMAD UNA PILA BOCA ABAJO.

MAZO DE VIDA DE BLACKBURN

1 JUGADOR:

7x

3x

2x

3

2 JUGADORES:

6x

3x

2x

3

3 JUGADORES:

2x

2x

1x

3

4 JUGADORES:

4x

1x

1x

3

17

LOS ENEMIGOS A LOS QUE NOS ENFRENTAMOS HAN SIDO TRAÍDOS AL REINO DESDE DISTINTOS LUGARES Y ÉPOCAS. NUESTROS MAGOS SUPONEN QUE HAN SIDO CREADOS POR UN PODEROSO MAGO DEL

TIEMPO. SI CONTINUAMOS CERRANDO LOS PORTALES IREMOS REDUCIENDO EL PODER DE ESTE MAGO.

HÉROES

LOS HÉROES PUEDEN ELEGIR SUS HABILIDADES ESPECIALES ENTRE AQUELLAS QUE TENGAN ESTE ICONO  /  EN SU TRASERA.

HECHIZOS

CUANDO VAYÁS A COGER LOS HECHIZOS, ELEGID DE ENTRE LOS QUE TENGAN HASTA DOS ICONOS DE PODER  / .

TORRES

USAD LAS TORRES 1, 2, 3, 4A Y 4B.

HORDAS

OLEADA 0	OLEADA 1	OLEADA 2	OLEADA 3	OLEADA 4	OLEADA 6
2x VERDE	3x VERDE	2x VERDE			
	1x AMARILLA	2x AMARILLA	2x AMARILLA	1x AMARILLA (NO EN SOLITARIO)	3x AMARILLA
	2x ROJA		2x ROJA		

PORTALES



LA SENDA



PILAS DE APARICIÓN

USANDO LAS CARTAS DE HORDAS ADQUIRIDAS, PREPARAD LAS PILAS COMO SE INDICA A CONTINUACIÓN:

PARTE SUPERIOR DE LA FILA



MECÁNICAS ESPECIALES

EN ESTE ESCENARIO ENCONTRARÉIS ENEMIGOS CON LA SIGUIENTE HABILIDAD NUEVA:

VANGUARDIA



LAS HORDAS DE VANGUARDIA CREAN UN NUEVO CAMINO CUANDO APARECEN. ESTO PERMITE A UNA FICHA DE APARICIÓN BLOQUEADA EMPEZAR A ENVIAR HORDAS HACIA EL REINO. LA VANGUARDIA ABRIRÁ UN NUEVO CAMINO DEPENDIENDO DE LA FILA DE ICONOS EN SU CARTA DE HORDA. ESTOS ICONOS ESTÁN EN UN FONDO ROJO Y POR ELLO NO SE LES PUEDE COLOCAR LOSETAS DE DAÑO, SOLDADOS O HÉROES ENCIMA. NO ES NECESARIO CUBRIR ESTOS ICONOS PARA DESTRUIR A LA HORDA.

CUANDO UNA VANGUARDIA APAREZCA REALIZAD LOS SIGUIENTES PASOS:

COMPROBAD SI EL ELEMENTO MÁS A LA IZQUIERDA DE LA FILA DE ICONOS DE LA CARTA DE VANGUARDIA COINCIDE CON LA ZONA DE JUEGOS. SI NO ESTÁ EN JUEGO, COMPROBAD EL DEL CENTRO Y FINALMENTE EL QUE ESTÁ MÁS A LA DERECHA, SI NINGUNO DE LOS ANTERIORES ESTÁ EN JUEGO.

RETIRAD LA LOSETA DEL JUEGO QUE COINCIDA CON EL ICONO IDENTIFICADO. ESTO HARÁ QUE UN PUNTO DE APARICIÓN DISPUESTO QUE NO TENÍA ACCESO AL CAMINO LO TENGA A PARTIR DE AHORA.

LA VANGUARDIA ES COLOCADA EN EL TABLERO COMO SI FUERA GENERADA POR EL PUNTO DE APARICIÓN QUE SE ACABA DE ABRIR.

NOTA: ESE PUNTO DE APARICIÓN NO GENERA HORDA EN EL TURNO EN EL QUE ES EL CAMINO ES ABIERTO.



88



89



3 LOSETAS DE VANGUARDIA

PREPARATIVOS



LAS CARTAS DE VANGUARDIA (LAGO, BOSQUE Y CABAÑAS) SE COLOCAN ENCIMA DEL CAMINO. ESTAS BLOQUEAN LOS PUNTOS DE APARICIÓN ADYACENTES.

LOS PUNTOS DE APARICIÓN SE ACTIVARÁN SOLO CUANDO LA CARTA DE VANGUARDIA HAYA SIDO ELIMINADA.

1 JUGADOR:



2 JUGADORES:



3 JUGADORES:



4 JUGADORES:



LO HABÉIS HECHO BIEN CONTRAATACANDO A LAS HORDAS DE LA MALVADA MAGA DEL TIEMPO. MIENTRAS NUEVOS ENEMIGOS APARECEN TRAS CADA VICTORIA, ESTÁIS SEGUROS DE QUE ATRAERÉIS A LOS PROPIOS MAGOS DEL TIEMPO SI CONTINUÁIS

CON VUESTROS ÉXITOS. TENÉIS TODO EL PODER DEL REINO A VUESTRA DISPOSICIÓN. DETENED ESTA ÚLTIMA AMENAZA, ¡COMO YA LOGRASTEIS OTRAS TANTAS VECES!

HÉROES

LOS HÉROES PUEDEN ELEGIR SUS HABILIDADES ESPECIALES ENTRE AQUELLAS QUE TENGAN ESTE ICONO  /  EN SU TRASERA.

HECHIZOS

CUANDO VAYÁIS A COGER LOS HECHIZOS, ELEGID DE ENTRE LOS QUE TENGAN HASTA DOS ICONOS DE PODER  / .

TORRES

USAD LAS TORRES 1, 2, 3, 4A Y 4B.

HORDAS

OLEADA 0	OLEADA 1	OLEADA 3	OLEADA 4	OLEADA 6	OLEADA 7
1x VERDE	2x VERDE	1x VERDE	2x VERDE	1x VERDE	3x VERDE
2x AMARILLA	2x AMARILLA		2x AMARILLA		3x AMARILLA
	3x ROJO	1x ROJO	1x ROJO		

PORTALES



LA SENDA



B6



B5



B11



A3



A12

1 CARTA DE VANGUARDIA

PILAS DE APARICIÓN

USANDO LAS CARTAS DE HORDAS ADQUIRIDAS, PREPARAD LAS PILAS COMO SE INDICA A CONTINUACIÓN:

PARTE SUPERIOR DE LA PILA



MECÁNICAS ESPECIALES

EN ESTE ESCENARIO ENCONTRARÉIS ENEMIGOS CON LA SIGUIENTE HABILIDAD NUEVA:

HORDAS VOLADORAS



EL ICONO DE VOLAR SE PRESENTA SOBRE FONDO ROJO POR LO QUE NO PUEDE SER CUBIERTO POR LOSETAS DE DAÑO, SOLDADOS O HÉROES. NO ES NECESARIO CUBRIRLO PARA DERROTAR A LA HORDA.

CUANDO UNA HORDA VOLADORA SE MUEVE:

- ANTES DE QUE MUEVA, LOS SOLDADOS QUE CONTenga SON RETRADOS Y LOS HÉROES DEBEN MOVER A UN ESPACIO VACÍO ADYACENTE.
- SI HAY UNA HORDA EN EL ESPACIO AL QUE LA HORDA VOLADORA DEBA MOVERSE NO LA SALTA. EN SU LUGAR COLOCAD LA HORDA VOLADORA ENCIMA DE LA HORDA ACTUAL. SI YA HAY UNA HORDA VOLADORA ENCIMA, ENTONCES LA QUE ESTÁ MOVIÉNDOSE SALTA ESE ESPACIO (NO PUEDE HABER MÁS DE 2 HORDAS EN UNA PILA).

CUANDO TENGAN QUE ACTIVARSE, ACTIVAD PRIMERO Y EN SU TOTALIDAD LA HORDA QUE ESTÁ ENCIMA DE LA PILA. LUEGO, TRAS SU MOVIMIENTO, ACTIVAD LA HORDA QUE ESTABA DEBAJO.

CUANDO LA PRIMERA HORDA DE UNA PILA ES DESTRUIDA, LOS HÉROES QUE CONTenga TENDRÁN QUE RETIRARSE (MOVER A UN ESPACIO VACÍO ADYACENTE) TRAS RECIBIR EL PUNTO DE DAÑO POR LA DESTRUCCIÓN.

PREPARATIVOS





FINALMENTE HA APARECIDO. LA MAGA DEL TIEMPO ESTÁ AQUÍ ¡DOS VECES! HABÉIS DESTRUIDO SUFICIENTES PORTALES PARA LLAMAR SU ATENCIÓN. ES VUESTRA OPORTUNIDAD DE ACABAR CON ESTA AMENAZA PARA EL REINO... ¡LO QUE NO SE ESPERABA ES QUE SE

HUBIERA TRAÍDO A SÍ MISMA COMO APOYO! TANTO SU PASADO COMO SU PRESENTE ESTÁN AQUÍ. SI ENCUENTRAN LA FORMA DE COMBINAR SU PODER Y COMPLETAR EL CETRO DEL TIEMPO, EL REINO ESTARÁ PERDIDO...

HÉROES

LOS HÉROES PUEDEN ELEGIR SUS HABILIDADES ESPECIALES ENTRE AQUELLAS QUE TENGAN ESTE ICONO / EN SU TRASERA.

HECHIZOS

CUANDO VAYÁS A COGER LOS HECHIZOS, ELEGID DE ENTRE LOS QUE TENGAN HASTA DOS ICONOS DE PODER / . ADEMÁS, EL EQUIPO OBTIENE TAMBIÉN EL HECHIZO GEM OF TIMEWARP (NO CUENTA PARA EL LÍMITE DE HECHIZOS).

TORRES

USAD LAS TORRES 1, 2, 3, 4A Y 4B.

HORDAS

OLEADA 0	OLEADA 1	OLEADA 2	OLEADA 3
5x VERDE	4x VERDE	2x VERDE	2x VERDE
2x AMARILLA	3x AMARILLA	1x AMARILLA	2x AMARILLA
	4x ROJA	1x ROJA	1x ROJA
OLEADA 4	OLEADA 5	OLEADA 7	
2x VERDE	2x AMARILLA (COLOCADAS A UN LADO)	3x AMARILLA	

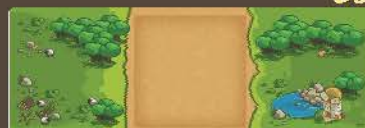
NECESITARÉIS TAMBIÉN LAS 6 CARTAS DE HORDA AZUL CON EL ICONO FANTASMA EN SU TRASERA, 3 HORDAS VACÍAS Y LAS CARTAS DE LA MAGA DEL TIEMPO:

3x CARTAS DE VIDA DE LA MAGA DEL TIEMPO ANCIANA
3x CARTAS DE VIDA DE LA MAGA DEL TIEMPO JOVEN
1x CARTA DE CONDICIÓN ESPECIAL AZUL
1x CARTA DE REFERENCIA DE LA MAGA DEL TIEMPO

LA SENDA



B6



B5



A7



B8



B9



B10



A11



1x1



B1



B3



A13



CASAS



A12

PORTALES

NINGUNO.

PILAS DE APARICIÓN

USANDO LAS CARTAS DE HORDAS ADQUIRIDAS, PREPARAD LAS PILAS COMO SE INDICA A CONTINUACIÓN:

PARTE SUPERIOR DE LA PILA



VICTORIA

NO HAY PORTALES EN ESTE ESCENARIO. EN SU LUGAR, GANARÉIS SI DERROTÁIS A LAS MAGAS DEL TIEMPO. GANARÉIS AL FINAL DE LA RONDA EN LA QUE LAS 3 CARTAS DE SUS DOS PILAS DE VIDA ESTÉN DESTRUÍDAS.

MECÁNICAS ESPECIALES

FIGURAS DEL JEFE

- LOS HÉROES NO PUEDEN ENTRAR EN UN ESPACIO OCUPADO POR UN JEFE.
- SI UN JEFE SE MUEVE A UN ESPACIO OCUPADO POR UN HÉROE, EL HÉROE ES OBLIGADO A RETROCEDER (DEBE MOVER A UN ESPACIO ADYACENTE VACÍO O VOLVER A SU TABLERO DE HÉROE) Y SUPLE 1 PUNTO DE DAÑO.
- CUANDO EL JEFE VAYA A OCUPAR UN ESPACIO DONDE HAY UNA HORDA, SALTA ESE ESPACIO.
- CUANDO UNA HORDA VAYA A MOVER A UN ESPACIO OCUPADO POR UN JEFE, SALTA ESE ESPACIO.
- SI UNA MAGA DEL TIEMPO MUEVE A UN ESPACIO OCUPADO CON UNA TORRE, ESTA TORRE SE DEVUELVE A LA RESERVA.

ACTIVANDO LAS MAGAS DEL TIEMPO

LAS MAGAS DEL TIEMPO SE ACTIVAN DESPUÉS DE QUE LAS HORDAS AVANCEN Y ANTES DE QUE LOS HÉROES RECUPEREN SUS CARTAS DE TORRE. ASEGURAOS DE SEGUIR LOS PASOS EN SU CARTA DE REFERENCIA EN LUGAR DEL ORDEN DEL TURNO QUE APARECE EN LOS TABLEROS DE LOS HÉROES.

LAS MAGAS DEL TIEMPO TIENEN DOS LOSETAS DE PORTAL 1x3.

SI ESTÁN EN UNA HORDA, SE CONSIDERA A ESA HORDA COMO UN PORTAL. ESTO SIGNIFICA QUE:

- LA HORDA NO PUEDE SER AFECTADA POR HECHIZOS O HÉROES.
- UNA VEZ QUE UNA TORRE COLOQUE AL MENOS UNA LOSETA DE DAÑO EN UNA HORDA DE PORTAL, GIRA ESA TORRE. LA TORRE VOLVERÁ A LA RESERVA CUANDO TOQUE RECOGER LAS TORRES.



NOTA: SEGUÍIS GANANDO LOS CRISTALES MOSTRADOS EN LA TRASERA DE LA CARTA AL DESTRUIR ESTOS PORTALES.

CUANDO LAS MAGAS DEL TIEMPO SE ACTIVEN, COMPROBAD PRIMERO SI HAY 2 PORTALES EN JUEGO. SI NO ES ASÍ, DEBÉIS INTENTAR COLOCAR LOSETAS DE PORTAL EN HORDAS HASTA QUE HAYÁIS CREADO 2 PORTALES, O HASTA QUE NO SEA POSIBLE COLOCAR MÁS LOSETAS DE PORTAL.

PARA COLOCAR UNA LOSETA DE PORTAL EN UNA CARTA DE HORDA HAY QUE CUMPLIR LAS SIGUIENTES CONDICIONES:

- NO PUEDE SER UN PORTAL
- LA HORDA NO PUEDE TENER UN HÉROE SOBRE ELLA
- LA LOSETA DEBE SER COLOCADA DE FORMA QUE NO SEA DESTRUÍDA POR SU COLOCACIÓN (YA QUE LA LOSETA DE PORTAL ES COMO UNA LOSETA DE DAÑO, PUEDE CUBRIR ENEMIGOS Y PUEDE AYUDAR A LOS HÉROES A DERROTAR LA BANDEJA DE HORDA DONDE HA SIDO COLOCADA).

SI NO SE COLOCAN LAS LOSETAS DE PORTAL, COSA QUE PUEDE OCURRIR SI YA HAY 2 PORTALES EN JUEGO O SI NO HAY ESPACIO LEGAL PARA LA COLOCACIÓN DE LAS LOSETAS, ENTONCES AMBAS FIGURAS DE MAGAS DEL TIEMPO MUEVEN UN ESPACIO EXTRA. CUANDO UNA MAGA DEL TIEMPO MUEVE, LO HACE AVANZANDO UN ESPACIO DIRECTO HACIA EL LUGAR DE CONSTRUCCIÓN BLANCO (MIRAD LAS FLECHAS EN EL DIAGRAMA). RECORDAD QUE EL MOVIMIENTO DE LOS JEFES NO SE DETIENE POR LOS SOLDADOS. CUANDO LA MAGA DEL TIEMPO MUEVE, PRIMERO RETIRAD TODOS LOS SOLDADOS DE SUS CARTAS DE VIDA.

¡NO OLVIDÉIS EL TEXTO DE LA CARTA DE CONDICIÓN ESPECIAL!

ENFRENTARSE A LOS JEFES

LAS FIGURAS DE LOS JEFES SON COMPLICADAS DE VENCER.

- LOS HÉROES Y LOS HECHIZOS NO AFECTAN A LOS JEFES. LOS HÉROES NO PUEDEN COLOCARSE EN LAS CARTAS DE VIDA DE LOS JEFES, Y SI UNA HABILIDAD DE UN HÉROE O UN ATAQUE FUERA A COLOCAR LOSETAS DE DAÑO EN UN JEFE, ESAS LOSETAS NO SON COLOCADAS, AL IGUAL QUE CON LOS HECHIZOS.
- CUANDO UNA TORRE ATAACA A UN JEFE SUS LOSETAS DE DAÑO SON COLOCADAS EN LA PRIMERA CARTA DEL MAZO DE VIDA DEL JEFE. PARA DAÑAR AL JEFE HAY QUE CUBRIR POR COMPLETO EL DIBUJO DEL JEFE EN LA CARTA DE VIDA.
- LOS ATAQUES DE LAS TORRES QUE HAGAN OBJETIVO A UN JEFE CUENTAN COMO SI TUVIERAN MANIPULACIÓN LIBRE



DAÑAR AL JEFE

DURANTE LA FASE 3 COMPROBAD LA PRIMERA CARTA DEL MAZO DE VIDA DEL JEFE. SI EL DIBUJO QUE REPRESENTA AL JEFE ESTÁ TOTALMENTE CUBIERTO, RETIRAD LA CARTA DEL MAZO Y VOLTEADLA. EN LA TRASERA SE DESCRIBE EL EFECTO DE VENGANZA DEL JEFE. ÉSTO SE RESUELVE COMO SI FUERA UNA CARTA DE ACCIÓN. UNA VEZ QUE SE CUMPLAN TODOS LOS EFECTOS DE VENGANZA, DEVOLVED LA CARTA A LA CAJA.

CONDICIÓN ESPECIAL

LA CARTA DE CONDICIÓN DE ESPECIAL EXPLICA EL RESTO DE REGLAS DE ESTE ESCENARIO. DURANTE LOS PREPARATIVOS, COLOCAD LA CARTA ESPIRAL BOCA ARRIBA COMO SE MUESTRA. LEED LAS INSTRUCCIONES EN EL LADO ESPIRAL DE LA CARTA. NO MIRÉIS LA TRASERA HASTA QUE AMBAS MAGAS DEL TIEMPO SE ENCUENTREN EN EL LUGAR DE CONSTRUCCIÓN BLANCO. CUANDO LO ESTÉN, GIRAD LA CARTA DE CONDICIÓN ESPECIAL Y SEGUÍD LAS INSTRUCCIONES MOSTRADAS.



PREPARATIVOS

PILA DE
HORDA
FANTASMA

LAS 2 HORDAS AMARILLAS
(5) SE USARÁN LUEGO.

CARTA DE CONDICIÓN ESPECIAL
(ESPIRAL BOCA ARRIBA)



1 JUGADOR:

9x

3x +

2x



2 JUGADORES:

7x 

3x  + 

2x 



3 JUGADORES:

3x 

3x  + 

2x 



4 JUGADORES:

7x 

2x  + 

1x 



TORMENTA DE PORTALES

LAS MAGAS DEL TIEMPO HAN SIDO DERROTADAS, PERO EL DAÑO QUE HAN HECHO AÚN PERDURA. TORMENTAS DE DISTORSIÓN DEL ESPACIO-TIEMPO HAN APARECIDO EN EL REINO. ¡ESTÁ EN VOSOTROS ASEGURAR QUE EL REINO SOPORTE ESTAS TORMENTAS!

TORMENTA DE PORTALES PUEDE SER JUGADA DE 2 A 4 JUGADORES. NO ESTÁ PENSADA PARA JUGAR EN MODO SOLITARIO.

DIFICULTAD

PODÉIS JUGAR TORMENTA DE PORTALES USANDO CUALQUIERA DE LAS DIFICULTADES BÁSICAS (1 A 3 ESTRELLAS O HEROICO). NO HAY DESAFÍO DE HIERRO PARA TORMENTA DE PORTALES.

REGLAS ESPECIALES

AL JUGAR TORMENTA DE PORTALES, LAS REGLAS AQUÍ EXPLICADAS SE SUPERPONEN A CUALQUIER REGLA YA EXPLICADA EN CASO DE CONTRADICCIONES.

GANAR Y PERDER

TORMENTA DE PORTALES PRESENTA 2 JESES. GANARÉIS TORMENTA DE PORTALES AL DERROTAR A AMBOS. GANARÉIS LA PARTIDA SI AL FINAL DE LA RONDA AMBOS JESES ESTÁN DERROTADOS Y EL REINO HA SOBREVIVIDO.

PERDERÉIS SI EL REINO SE QUEDA SIN CORAZONES, O SI ALGUNO DE LOS JESES ALCANZA EL REINO.

HÉROES

LOS HÉROES PUEDEN ELEGIR SUS HABILIDADES ESPECIALES ENTRE AQUELLAS QUE TENGAN ESTE ICONO  /  EN SU TRASERA.

HECHIZOS

CUANDO VAYÁIS A COGER LOS HECHIZOS, ELEGID DE ENTRE LOS QUE TENGAN HASTA DOS ICONOS DE PODER  / .

TOWERS

USAD LAS TORRES 1, 2, 3, 4A Y 4B.

HORDAS

UNA PARTIDA DE TORMENTA DE PORTALES SE PREPARA CON UN POCO DE AZAR Y CON OPCIÓN DE REJUGABILIDAD. PARA PREPARAR LAS HORDAS PRIMERO NECESITÁIS AGRUPARLAS. LOS GRUPOS DE LAS HORDAS EN EL JUEGO BÁSICO SON:

GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C	GRUPO D
OLEADA 0 AMARILLA	OLEADA 1 AMARILLA	OLEADA 0 ROJA	OLEADA 1 ROJA
OLEADA 1 VERDE	OLEADA 2 AMARILLA	OLEADA 3 ROJA	OLEADA 2 ROJA
OLEADA 2 VERDE	OLEADA 3 AMARILLA	OLEADA 4 ROJA	OLEADA 4 AMARILLA
OLEADA 3 VERDE	OLEADA 7 VERDE	OLEADA 5 AMARILLA	OLEADA 5 ROJA
OLEADA 4 VERDE		OLEADA 7 AMARILLA	

TRAS AGRUPAR LAS HORDAS, BARAJAD TODAS LAS CARTAS DE CADA GRUPO PARA CREAR 4 MAZOS DE HORDAS, UNA POR CADA GRUPO DE LETRA. LUEGO, ELEGID AL AZAR HORDAS COMO SE MUESTRA EN LA SIGUIENTE TABLA:

6 HORDAS DEL GRUPO A	2 HORDAS VACÍAS
5 HORDAS DEL GRUPO B	3 OLEADA 0 VERDE
6 HORDAS DEL GRUPO C	1 OLEADA 6 VERDE
6 HORDAS DEL GRUPO D	1 OLEADA 6 AMARILLA

LAS HORDAS VERDES DE LAS OLEADAS 0, LAS HORDAS VACÍAS Y LAS HORDAS VERDES Y AMARILLAS DE LA OLEADA 6 PERTENECEN AL GRUPO S PORQUE SOLO SE USAN DURANTE LOS PREPARATIVOS. EL RESTO DE CARTAS DE HORDAS SE DEVUELVEN A LA CAJA SIN SER VISTAS.

NECESITARÉIS TAMBIÉN DOS CARTAS DE GOLPE DE TORMENTA, Y 2 CARTAS DE TORMENTA DE PORTALES QUE IRÁN CON CADA JEFE EN LA PARTIDA (1 CARTA DE VIDA QUE PRESENTA LA IMAGEN DEL JEFE EN UN LADO DENTRO DE UNA CUADRÍCULA, Y 1 CARTA DE REFERENCIA DE ACCIÓN PARA ESE JEFE).



BARAJAD LAS CARTAS DE GOLPE Y ELEGID 5 AL AZAR.

HAY 3 GRUPOS DE CARTAS DE JESES EN EL JUEGO BÁSICO (LORD BLACKBURN, LA MAGA DEL TIEMPO JOVEN Y LA MAGA DEL TIEMPO ANCIANA). BARAJAD TODAS LAS CARTAS DE VIDA DE LOS JESES (TODAS TIENEN LA MISMA TRASERA DE TORMENTA DE PORTALES) Y LUEGO ELEGID 2 AL AZAR.

DEVOLVED LAS CARTAS DE VIDA DE LOS JESES Y LAS DE GOLPE RESTANTES A LA CAJA SIN SER VISTAS. MANTENED LA CARTA DE REFERENCIA DE ACCIÓN CERCA YA QUE NECESITARÁS 2 DE ELLAS. ¡NO SABRÉIS CUÁLES SERÁN LAS DOS HASTA QUE APAREZCAN LOS JESES!

APARICIÓN Y PILAS DE TORMENTA

USANDO LAS CARTAS DE HORDAS ADQUIRIDAS, PREPARAD LAS PILAS COMO SE INDICA A CONTINUACIÓN:

PORTE SUPERIOR DE LA PILA

GRUPO A	GRUPO A	GRUPO A	GRUPO B	GRUPO A
JEFE	GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C	GRUPO A
GRUPO B	GRUPO B	GRUPO C	VACÍA	GRUPO B
GRUPO C	JEFE		GRUPO D	VACÍA
GRUPO C	GRUPO C		GRUPO D	GRUPO C
GRUPO D	GRUPO D			
GRUPO D	GRUPO D			



PORTE INFERIOR DE LA PILA

GOLPE
GOLPE
6 AMARILLA
GOLPE
GOLPE
GOLPE



MECÁNICAS ESPECIALES

CARTAS DE GOLPE DE TORMENTA

DURANTE LA FASE 1, LA PRIMERA PILA DE APARICIÓN NUMERADA ES EL MAZO DE TORMENTA. ESTO FUNCIONA COMO CUALQUIER OTRA PILA DE HORDA, ROBÁS LA PRIMERA CARTA Y LA JUGAS ACORDE A SU CONTENIDO.

SI ES UNA CARTA AMARILLA DE LA OLEADA 6, JUGADLA EN EL MAPA SIGUIENDO LAS REGLAS DE LAS HORDAS DE VANGUARDIA.

SI ES UNA CARTA DE GOLPE, SEGUID LAS INSTRUCCIONES DE LA CARTA Y LUEGO DEVUELDELA A LA CAJA. LOS EFECTOS DE LAS CARTAS DE GOLPE ESTÁN DESCRITOS EN EL APÉNDICE EN LA PÁGINA 28.

APARECIENDO LOS JEFE

LAS PILAS DE APARICIÓN 2 Y 3 TIENEN CARTAS DE VIDA DE JEFE. CUANDO REVELÉS UNA DE ESTAS CARTAS:

- 1 PONE LA CARTA DE VIDA JUNTO A LA SALIDA Y COLOCAD SU CORRESPONDIENTE FIGURA DE JEFE Y SU CARTA DE REFERENCIA DE TORMENTA DE PORTALES.
- 2 LEED LA CARTA DE REFERENCIA PARA RECORDAR CÓMO AFECTA EL JEFE A LA PARTIDA, LUEGO COLOCAD LA CARTA DE REFERENCIA BAJO SU CARTA DE VIDA.
- 3 COLOCAD LA FIGURA DEL JEFE EN EL ESPACIO A CONTINUACIÓN DE LA PILA DE HORDA DE LA QUE FUE ROBADA.

JEFE

EN TORMENTA DE PORTALES SOLO TIENEN UNA CARTA DE VIDA. PARA DERROTAR A UN JEFE DEBES CUBRIR SU IMAGEN EN SU CARTA DE VIDA. LAS REGLAS DE LOS JEFE SON LAS MISMAS QUE EN LOS OTROS ESCENARIOS CON LOS SIGUIENTES AJUSTES:

CADA JEFE TIENE UNA CARTA DE REFERENCIA ESPECIAL PARA TORMENTA DE PORTALES. REMÍTOS A ESA CARTA PARA VER COMO EL JEFE DIFICULTA LA PARTIDA. LOS EFECTOS DE LOS JEFE EN TORMENTA DE PORTALES ESTÁN DETALLADOS EN EL APÉNDICE EN LA PÁGINA 28.

PREPARATIVOS



APÉNDICE DE TORMENTA DE PORTALES

JEFES

MAGA DEL TIEMPO JOVEN

UNA VEZ QUE TODAS LAS HORDAS HAYAN AVANZADO, SI LA MAGA DEL TIEMPO JOVEN ESTÁ EN JUEGO, COMPROBAD SI HAY 2 PORTALES EN JUEGO. SI NO ES ASÍ, DEBÉIS INTENTAR COLOCAR UNA LOSETA DE PORTAL EN UNA HORDA HASTA QUE COLOQUÉIS UNA O NO HAYA ESPACIO VÁLIDO PARA ELLO. SI HAY MÁS DE UNA HORDA EN LA QUE SE PUEDA COLOCAR LA LOSETA DE PORTAL, EL EQUIPO DECIDE.

PARA COLOCAR UNA LOSETA DE PORTAL EN UNA HORDA SE DEBEN CUMPLIR LAS SIGUIENTES CONDICIONES:

- NO PUEDE SER UN PORTAL
- LA HORDA NO PUEDE TENER UN HÉROE SOBRE ELLA
- LA LOSETA DEBE SER COLOCADA DE FORMA QUE NO SEA DESTRUIDA POR SU COLOCACIÓN (YA QUE LA LOSETA DE PORTAL ES COMO UNA LOSETA DE DAÑO, PUEDE CUBRIR ENEMIGOS Y PUEDE AYUDAR A LOS HÉROES A DERROTAR LA BANDEJA DE HORDA DONDE HA SIDO COLOCADA).

LA CARTA DE HORDA EN LA QUE SE COLOCA LA LOSETA DE PORTAL PASA A CONSIDERARSE UNA HORDA DE PORTAL.

MAGA DEL TIEMPO ANCIANA

CUANDO LA MAGA DEL TIEMPO ANCIANA VAIA A MOVER Y CUANDO SEA DESTRUIDA, EL EQUIPO ELEGIRÁ UNA TORRE EN UN LUGAR DE CONSTRUCCIÓN ADYACENTE A ELLA Y LA DEVOLVERÁ A LA RESERVA. SI NO HAY UNA TORRE ADYACENTE NO TIENE EFECTO.

BLACKBURN

ANTES DE MOVER A LORD BLACKBURN Y CUANDO SEA DESTRUIDO, REDUCID EL NIVEL DE CADA TORRE EN UN LUGAR DE CONSTRUCCIÓN ADYACENTE A LORD BLACKBURN EN 1. COMENZAD DEVOLVIENDO CUALQUIER TORRE DE NIVEL 1 A LA RESERVA, LUEGO REDUCID EL NIVEL DE CUALQUIER TORRE DE NIVEL 2, LUEGO LAS DE NIVEL 3 Y FINALMENTE LAS TORRES DE NIVEL 4.



LA CARTA DE VIDA DE LORD BLACKBURN PRESENTA UN NUEVO ICONO: SOLO SOLDADOS. ÉSTOS TRES ESPACIOS SOLO PUEDEN SER CUBIERTOS POR SOLDADOS.

CARTAS DE GOLPE

SE MANTIENEN LOS NOMBRES EN INGLÉS PARA UNA RÁPIDA REFERENCIA CON EL ELEMENTO IMPRESO DEL JUEGO.

ACID RAIN

CADA HÉROE DEBE ELEGIR UN EFECTO Y APLICARLO A ELLOS MISMOS:

GASTAR UNA HABILIDAD O SUFRIR 1 PUNTO DE DAÑO.

GALEFORCE WIND

TODOS LOS JUGADORES DEBEN PASAR (Y MEJORAR) CADA SOLDIER TOWER QUE TENGAN ESTE TURNO. EL EQUIPO PUEDE, EN SU LUGAR, GASTAR 1 CRISTAL CUANDO SE REVELA ESTE GOLPE PARA CANCELAR SU EFECTO E IGNORARLO.

GIANT HAIL

CADA JUGADOR QUE TENGA AL MENOS 1 TORRE EN SU MANO DEBE PASAR (Y MEJORAR) EXACTAMENTE 1 TORRE ESTE TURNO. CADA JUGADOR NO PUEDE PASAR MÁS DE UN TORRE ESTE TURNO.

INSTANT DARKNESS

DURANTE LA FASE 5 CUALQUIER TORRE COLOCADA EN EL LUGAR DE CONSTRUCCIÓN BLANCO SE DEVUELVE A LA RESERVA EN LUGAR DE RECOGERSE.

RISK OF DETONATION

TODOS LOS JUGADORES DEBEN PASAR (Y MEJORAR) CADA CANNON TOWER QUE TENGAN ESTE TURNO. EL EQUIPO PUEDE EN SU LUGAR GASTAR 1 CRISTAL CUANDO SE REVELA ESTE GOLPE PARA CANCELAR SU EFECTO E IGNORARLO.

SPATIAL DISTORTION

DEBÉIS ELEGIR UNA CARTA DE VANGUARDIA QUE ESTÉ EN JUEGO Y DEVOLVERLA A LA CAJA. A CONTINUACIÓN, GENERAD LA SEGUNDA CARTA DE LA PARTE DE ARRIBA DE LA PILA DE HORDA ASOCIADA EN EL ESPACIO QUE OCUPABA LA CARTA DE VANGUARDIA. FINALMENTE, DEVOLVED ESA PILA DE HORDA Y SU FICHA ASOCIADA A LA CAJA.

SUDDEN STAR-FALL

CADA HÉROE QUE TENGA ACTUALMENTE MÁS DE 1 CORAZÓN SUFRE 1 PUNTO DE DAÑO. NO TIENE EFECTO EN LOS HÉROES QUE SOLO TENGAN 1 CORAZÓN.

THICK FOG

TODOS LOS JUGADORES DEBEN PASAR (Y MEJORAR) CADA ARCHERY TOWER QUE TENGAN ESTE TURNO. EL EQUIPO PUEDE EN SU LUGAR GASTAR 1 CRISTAL CUANDO SE REVELA ESTE GOLPE PARA CANCELAR SU EFECTO E IGNORARLO.

WARPED MAGIC

TODOS LOS JUGADORES DEBEN PASAR (Y MEJORAR) CADA MAGE TOWER QUE TENGAN ESTE TURNO. EL EQUIPO PUEDE EN SU LUGAR GASTAR 1 CRISTAL CUANDO SE REVELA ESTE GOLPE PARA CANCELAR SU EFECTO E IGNORARLO.

WAVE OF EXHAUSTION

HASTA EL FINAL DE ESTE TURNO TODOS LOS HÉROES REDUCEN SU VELOCIDAD A 1. ÉSTO SIGNIFICA QUE SOLO PUEDEN MOVER UN ESPACIO CUANDO SE ACTIVAN.

CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO: HELANA HOPE
SEN-FOONG LIM
JESSEY WRIGHT

DESARROLLO DEL JUEGO: FILIP MIŁUŃSKI
TOMASZ NAPIERAŁA

GESTIÓN DE PRUEBAS: TOMASZ NAPIERAŁA

DISEÑO GRÁFICO &
ILUSTRACIONES: MATEUSZ KOMADA
KATARZYNA KOSOBUCKA
PRZEMYSŁAW KASZTELANIEC

GESTIÓN DE PRODUCCIÓN: PRZEMEK DOŁĘGOWSKI

PRODUCCIÓN: VINCENT VERGONJEANNE

EDICIÓN Y REVISIÓN DEL LIBRETO: THE GAMING RULES! TEAM
RUSS WILLIAMS

**GAMING
RULES!**

TRADUCCIÓN Y REVISIÓN DE TEXTOS: ALMUDENA GÓMEZ
VICENTE DE LOS SANTOS

PROBADORES: JOHN BRIEGER
MICHAEL DUNSMORE
MICHAŁ GOŁĘBIOWSKI
ALEXANDER GRAHAM
SASCHA LECOURS
JASON LENTZ
SZYMON ŁUCZKÓW
MAYA
KAROLINA NAPIERAŁA
EWELINA NOWICKA
JOHN VELGUS
JAN ZALEWSKI

¡EL EQUIPO DE LUCKY DUCK GAMES QUIERE AGRADECER A LOS EMBAJADORES DE
LUCKY DUCK GAMES Y A LOS MIEMBROS DEL GRUPO MONSOON POR SU AYUDA
DURANTE LAS PRUEBAS DEL JUEGO!



