

IRONHIDE
GAME STUDIO



1-4



14+



60-90



KINGDOM RUSH

RIFT IN TIME



REGLAMENTO

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

FUE EL FINAL DE LA ERA DE LAS TORRES. CON EL ÚLTIMO DE LOS ENEMIGOS DEL REINO DERROTADO, LOS LEALES DEFENSORES DEL REINO ABANDONARON SUS ARMAS Y SE CENTRARON EN TAREAS MÁS PACÍFICAS. OCULTA ANTE INCLUSO LOS MAGOS MÁS PODEROSOS, LA CASI OMNIPOTENTE MAGA DEL TIEMPO ESPÍO EL REINO TRAS UNA CAPA DE PODEROSA MAGIA. CUANDO LA ÚLTIMA DE LAS TORRES, EFICACES DEFENSORAS DE AQUELLAS TIERRAS, FUE DESMANTELADA, ¡LA MAGA DEL TIEMPO RECURRIÓ A TODA SU GRANDEZA ARCANICA PARA CREAR UN AGUJERO EN EL TEJIDO DEL ESPACIO Y EL TIEMPO!

COMENZÓ CON UN PEQUEÑO TITILEO QUE PASÓ A UN ENORME DESGARRO DEL QUE COMENZARON A SURGIR ENEMIGOS DE TODAS LAS ÉPOCAS. CRIATURAS DE LEYENDA APARECIERON DESDE LA GRIETA DISPUESTAS A LUCHAR E INCLUSO SE ABRIERON NUEVAS BRECHAS A LO LARGO DEL REINO.

TRAS SUS ESCUDOS Y ESPADAS, LOS ASTUTOS INGENIEROS Y LOS MAGOS DEL REINO SE APRESURARON A CONSTRUIR TORRES QUE PUDIERAN HACER FRENTE A ESTA NUEVA AMENAZA, HASTA QUE LES LLEGÓ ESTE MENSAJE: "¡HEMOS SACADO PROVECHO DE ESTA INESTABLE MAGIA DEL TIEMPO!". USANDO ESTE NUEVO PODER, EL REINO CONVOCÓ A HÉROES DE TODAS LAS ÉPOCAS PARA QUE ACUDIERAN A SU DEFENSA Y CENTRARON ESA ENERGÍA DIMENSIONAL EN SUS PROPIOS MATERIALES DE CONSTRUCCIÓN, ¡PERMITIENDO A SUS TORRES SER TAN MÓVILES COMO SUS ENEMIGOS!

COMPONENTES DEL JUEGO

18

LOSETAS DE CAMINO
DE VARIOS TAMAÑOS



5

TABLEROS DE HÉROE



1

FIGURA DE
GATO SALVAJE



5

CARTAS DE HÉROE



5

FIGURAS DE HÉROE



2

Crystal Sea

Azsare

Sea

Azsare



6 LOSETAS DE CONJURO



20 LOSETAS DE HABILIDAD ESPECIAL



4 CARTAS DE REFERENCIA



44 CARTAS DE TORRE



18 CARTAS DE LUGAR DE CONSTRUCCIÓN



91 CARTAS DE HORDA Y PORTAL



3 CARTAS DE REFERENCIA DE JEFE



16 CARTAS DE TORMENTA DE PORTALES



3 FIGURAS DE JEFE



22 CARTAS ESPECIALES DE JEFE



2 LOSETAS DE PORTAL



2 LOSETAS DE SALIDA



3 CARTAS DE VANGUARDIA



12 BANDEJAS DE HORDA

3

18 FICHAS DE CORAZÓN



176 LOSETAS DE DAÑO DE VARIOS TAMAÑOS



4 MARCADORES DE JUGADOR



6 FICHAS DE APARICIÓN



1 MAPA DEL REINO



1 REGLAMENTO



12 FICHAS DE CRISTAL



12 FICHAS DE SOLDADO



3 HOJAS DE PEGATINAS PARA EL MAPA



1 LIBRETO DE ESCENARIO



INTRODUCCIÓN

KINGDOM RUSH - UNA BRECHA EN EL TIEMPO, ES UN JUEGO COOPERATIVO EN EL QUE JUGARÉIS UNA CAMPAÑA COMPUESTA DE ESCENARIOS CADA VEZ MÁS DIFÍCILES, DONDE LA MAGA DEL TIEMPO INTENTARÁ ACABAR CON TODA RESISTENCIA Y RECLAMAR EL REINO COMO SUYO. CADA ESCENARIO TIENE UNA PREPARACIÓN ÚNICA CON DISTINTOS ENEMIGOS Y OBJETIVOS A CUMPLIR.

CÓMO HÉROES, GANARÉIS AL COMPLETAR LA MISIÓN INDICADA EN CADA ESCENARIO. TODA LA INFORMACIÓN SOBRE CADA UNO DE ESTOS ESCENARIOS ESTÁ DESCRITA EN EL "LIBRETO DE ESCENARIO".

ESTE REGLAMENTO OS MOSTRARÁ LOS ASPECTOS BÁSICOS DEL JUEGO QUE NECESITARÉIS PARA JUGAR EL PRIMER ESCENARIO. A MEDIDA QUE LA CAMPAÑA EVOLUCIONE, SE INTRODUCIRÁN NUEVAS REGLAS QUE SERÁN EXPLICADAS EN EL LIBRETO DE ESCENARIO. HAY UN ÍNDICE EN LA PÁGINA 21 DEL APÉNDICE PARA CONSULTAR CUALQUIERA DE ESTAS REGLAS.

CADA ESCENARIO SE JUEGA Y SE GANA O SE PIERDE DE UNA FORMA DISTINTA, PERO EL DESARROLLO DEL JUEGO GENERAL SE EXPLICA A CONTINUACIÓN.

PREPARATIVOS

LAS INSTRUCCIONES PARA PREPARAR LA PARTIDA SE ENCUENTRAN AL INICIO DEL LIBRETO DE ESCENARIO.

PARA PREPARAR UNA PARTIDA, ELEGID UN ESCENARIO Y SEGUID LOS PASOS INDICADOS EN EL LIBRETO DE ESCENARIO. EN CADA ESCENARIO FORMARÉIS UNA RESERVA GENERAL DE LOSETAS DE DAÑO Y TORRES.

DESARROLLO DEL JUEGO

EN KINGDOM RUSH, LAS HORDAS DE ENEMIGOS ESTÁN EMERGIENDO DE EXTRAÑOS PORTALES EN BUSCA DE LA DESTRUCCIÓN DEL REINO. LOS ENEMIGOS APARECERÁN EN LOS LÍMITES DEL MAPA Y SE MOVERÁN POR EL CAMINO HACIA EL REINO. CON VUESTROS HÉROES Y LAS TORRES DEBERÉIS DEFENDER EL REINO, ACABANDO CON LOS ENEMIGOS ANTES DE QUE LO ALCANCEN Y CERRANDO LOS PORTALES QUE APAREZCAN. CADA ESCENARIO TIENE UNA CONDICIÓN DE VICTORIA O DERROTA DISTINTA. CADA UNO DE ELLOS SE JUEGA EN UNA SERIE DE RONDAS HASTA QUE SE ACABE SEGÚN INDIQUE EL LIBRETO DE ESCENARIO. EN CADA RONDA, JUGARÉIS SEIS FASES EN EL SIGUIENTE ORDEN:

FASE 1: GENERAR NUEVAS HORDAS

SIEMPRE ESTARÉIS LUCHANDO CONTRA HORDAS DE ENEMIGOS QUE APARECERÁN AL PRINCIPIO DE CADA RONDA. LAS NUEVAS HORDAS SE AÑADEN A LAS BANDEJAS Y SE COLOCAN EN EL CAMINO.

FASE 2: JUGAR TORRES Y CARTAS DE HÉROES

LUCHARÉIS CONTRA LAS HORDAS USANDO VUESTRAS TORRES Y VUESTROS HÉROES. LA MAYORÍA DE VUESTRAS ACCIONES TENDRÁN LUGAR EN ESTA FASE, EN LA QUE PODÉIS JUGAR TODOS DE FORMA SIMULTÁNEA. JUGARÉIS NUEVAS TORRES DESDE VUESTRAS MANOS O LAS INTERCAMBIARÉIS ENTRE VOSOTROS PARA MEJORARLAS. LAS TORRES REALIZARÁN DAÑO EN FORMA DE LOSETAS DE DAÑO O EN SOLDADOS, SEGÚN SUS HABILIDADES Y SU UBICACIÓN EN EL CAMINO. CADA HÉROE SE ACTIVA AL JUGAR UNA CARTA DE HÉROE Y DISPONE DE HABILIDADES ÚNICAS QUE LES PERMITEN ACABAR CON LAS HORDAS. LA MAYORÍA DE LOS ESCENARIOS

PRESENTARÁN LOSETAS DE PORTAL ESPECIALES, QUE PODRÁN SUPONER UN CAMINO A LA VICTORIA. SIN EMBARGO, ALGUNAS PODRÁN CONTENER PODEROSOS JEFES QUE DEBERÉIS DERROTAR.

FASE 3: DESTRUIR LAS HORDAS

UNA VEZ QUE HAYÁIS REALIZADO VUESTRAS ACCIONES, CUALQUIER BANDEJA DE HORDA QUE TENGA A TODOS SUS ENEMIGOS CUBIERTOS SERÁ DESTRUIDA. CUALQUIER HÉROE QUE ESTÉ EN ESAS BANDEJAS SUFRIRÁ DAÑO TAMBIÉN. CUANDO UNA BANDEJA DE HORDA SEA DESTRUIDA OBTENDRÉIS CRISTALES, QUE PODRÁN UTILIZARSE PARA COMPRAR NUEVAS TORRES MÁS TARDE.

FASE 4: AVANZAR LAS HORDAS

CUALQUIER HORDA QUE PERMANEZCA EN SU BANDEJA AVANZARÁ HACIA LA SALIDA. LAS BANDEJAS CON HÉROES O SOLDADOS NO SE MOVERÁN PERO DAÑARÁN TODO LO QUE CONTENGAN. SI UNA DE ESTAS BANDEJAS LLEGA A LA SALIDA, EL REINO EN SÍ SERÁ ATACADO. ¡PERDERÉIS SI EL REINO ES DESTRUIDO!

FASE 5: RECOGER LAS TORRES Y HÉROES

DEVOLVED TODAS VUESTRAS CARTAS A VUESTRA MANO, QUE ESTARÁN DISPONIBLES PARA LA SIGUIENTE RONDA.

FASE 6: GASTAR CRISTALES

GASTAD VUESTROS CRISTALES PARA COMPRAR NUEVAS TORRES. LOS CRISTALES SON UN RECURSO COMPARTIDO, POR LO QUE DEBÉIS DECIDIR DE FORMA CONJUNTA QUÉ TORRES COMPRAR Y QUIÉN SE LLEVARÁ LA TORRE RECIÉN ADQUIRIDA A LA MANO PARA LA PRÓXIMA RONDA.

CONDICIÓN DE VICTORIA

GANARÉIS AL FINAL DE LA RONDA EN LA QUE HAYÁIS CONSEGUIDO LA CONDICIÓN DE VICTORIA QUE SE DESCRIBE EN EL LIBRETO DE ESCENARIO.

CONDICIÓN DE DERROTA

LOS JUGADORES PERDERÁN LA PARTIDA DE FORMA INMEDIATA SI TODAS LAS FICHAS DE CORAZÓN JUNTO A LA LOSETA DE SALIDA HAN SIDO RETIRADAS. LOS JUGADORES PERDERÁN LA PARTIDA DE FORMA INMEDIATA SI CUALQUIER CARTA DE PORTAL O FIGURA DE JEFE ENTRA EN EL REINO.



DETALLES DEL JUEGO

FASE 1. GENERAR NUEVAS HORDAS

COMENZANDO CON LA PILA DE HORDA QUE HA SIDO ASIGNADA A LA FICHA DE APARICIÓN DE MENOR NUMERACIÓN, GIRA LA PRIMERA CARTA DE HORDA DE CADA PILA DE HORDA.

1 NOTA: IGNORAD LA FASE 1 EN LA PRIMERA RONDA DE LA PARTIDA.

COLOCAD CADA CARTA DE HORDA EN UNA BANDEJA DE HORDA VACÍA Y COLOCADLA EN EL ESPACIO DEL CAMINO QUE ESTÉ JUSTO ENFRENTA DE LA PILA DE HORDA DONDE FUE ROBADA.

CADA CARTA DE HORDA TIENE UNA LÍNEA MORADA EN UNO DE SUS BORDES. ORIENTAD LA BANDEJA DE HORDA DE FORMA QUE ESTA LÍNEA ESTÉ EN PARALELO CON LA SALIDA MÁS CERCANA.

SI EL ESPACIO ESTÁ OCUPADO, COLOCAD LA HORDA EN EL PRIMER ESPACIO DISPONIBLE ENTRE LA PILA DE HORDA Y LA SALIDA. ¡ESTO PUEDE DESEMBOCAR EN QUE LA HORDA LLEGUE A LA SALIDA AL APARECER SI NO HAY SUFICIENTE ESPACIO!

LOS HÉROES OCUPANDO UN ESPACIO EN EL CAMINO NO EVITAN LA APARICIÓN DE LA HORDA. SI UN HÉROE OCUPA UN ESPACIO QUE DEBA OCUPAR UNA BANDEJA DE HORDA, EL HÉROE ES DESPLAZADO A UN ESPACIO ADYACENTE VACÍO O A UN LUGAR DE CONSTRUCCIÓN. SI NO ES POSIBLE NINGUNO DE LOS DOS CASOS, DEVOLVED EL HÉROE A SU TABLERO DE JUGADOR Y COLOCA LA HORDA EN EL ESPACIO QUE OCUPABA ESE HÉROE.

JUGAR TORRES Y CARTAS DE HÉROES



SI AL COMIENZO DE ESTA FASE TU HÉROE NO ESTÁ EN JUEGO POR HABER SIDO DERROTADO EN LA RONDA ANTERIOR, PODRÁS REGENERARLO. PARA ELLO, DISPÓN LA SALUD DEL HÉROE AL MÁXIMO Y LEVANTA SU FIGURA. COLOCA SU CARTA DE HÉROE EN TU TABLERO DE JUGADOR. ¡EL HÉROE NO PODRÁ MOVERSE NI REALIZAR ACCIÓN ALGUNA DURANTE ESTA RONDA! ¡NO REACTIVES TAMPOCO LAS HABILIDADES DEL HÉROE!

EN ESTA FASE, PODRÉIS REALIZAR TANTAS ACCIONES COMO QUERÁIS SIEMPRE QUE TENGÁIS LAS CARTAS PARA ELLO. PODÉIS ACTUAR DE FORMA SIMULTÁNEA O REALIZAR LAS ACCIONES EN ORDEN. DEBÉIS COMPLETAR TODOS LOS PASOS DE UNA ACCIÓN ANTES DE PODER REALIZAR OTRA.

PODÉIS HACER LAS SIGUIENTES ACCIONES:

- JUGAR CARTAS DE TORRES
- PASAR CARTAS DE TORRES
- JUGAR TU CARTA DE HÉROE

ANATOMÍA DE UNA TORRE

- A** NOMBRE DE LA TORRE
- B** NIVEL DE LA TORRE
- C** TIPO DE DAÑO (FÍSICO , MÁGICO , O DIRECTO )
- D** NÚMERO Y FORMA DE LAS LOSETAS DE DAÑO
- E** FLECHAS DE ALCANCE



JUGAR CARTAS DE TORRE

PARA JUGAR UNA CARTA DE TORRE, CÓGELA DE TU MANO Y COLÓCALA EN UN LUGAR DE CONSTRUCCIÓN QUE COINCIDA CON TU COLOR DE JUGADOR.

LAS TORRES NO PUEDEN SER COLOCADAS EN UN LUGAR DE CONSTRUCCIÓN QUE ESTÉ OCUPADA POR UN HÉROE, OTRA TORRE (CON LA EXCEPCIÓN DE LAS TORRES DE SOLDADOS) NI TAMPOCO EN LOS LUGARES DE CONSTRUCCIÓN DE OTRO JUGADOR.

CADA TORRE TIENE UNO O MÁS ATAQUES INDICADOS POR LAS LOSETAS DE DAÑO QUE SE MUESTRAN EN LA CARTA. INMEDIATAMENTE DESPUÉS DE CONSTRUIR UNA TORRE, PUEDES EJECUTAR SUS ATAQUES UNA VEZ. CADA TORRE MUESTRA LAS FLECHAS DE ALCANCE Y LA FORMA DE LA LOSETA DE DAÑO QUE DISPARA. LA ORIENTACIÓN DE TU CARTA DE TORRE DETERMINA LA DIRECCIÓN EN LA QUE DISPARA Y LA ORIENTACIÓN DE LAS LOSETAS DE DAÑO.

A FLECHAS DE ALCANCE: LAS FLECHAS INDICAN HASTA DÓNDE LLEGA Y LAS DIRECCIONES EN LA QUE LA TORRE DISPARARÁ. A MAYOR NÚMERO DE FLECHAS, MÁS FLEXIBLE SERÁ EL ATAQUE Y LA POSIBILIDAD DE HACER OBJETIVO A MÁS DE UN ESPACIO.

ICONOS DE ALCANCE

SIGNIFICADO



DIRECTO: ESTE ATAQUE PUEDE HACER OBJETIVO AL ESPACIO ADYACENTE A LA TORRE EN LA DIRECCIÓN QUE INDIQUE LA FLECHA.



DIAGONAL: ESTE ATAQUE PUEDE HACER OBJETIVO A UN ESPACIO DIAGONALMENTE ADYACENTE A ESTA TORRE EN LA DIRECCIÓN QUE INDIQUE LA FLECHA.



INDIRECTO: CADA FLECHA ADICIONAL EN UNA CARTA EXTIENDE EL ALCANCE DEL ATAQUE EN UN ESPACIO EN LÍNEA RECTA DESDE LA TORRE.



PERFECTO: ESTE ATAQUE PUEDE HACER OBJETIVO A CUALQUIER ESPACIO EN EL MAPA.



TANTO LA TORRE ADEPT Y SHARPSHOOTER PUEDEN ATACAR A LOS ESPACIOS A O B.



B TIPOS DE ATAQUE Y DEFENSA: LOS TIPOS DE ATAQUE SE IDENTIFICAN POR ICONOS Y FLECHAS DE COLOR, INDICANDO QUÉ ENEMIGOS PUEDE ABARCAR. LOS TIPOS DE DEFENSA DE LOS ENEMIGOS TAMBIÉN SE IDENTIFICAN CON ICONOS QUE INDICAN QUÉ ATAQUES NO TIENEN EFECTO SOBRE EL ENEMIGO.

ICONO DE ATAQUE

TIPO DE ATAQUE



ATAQUE FÍSICO: LAS FLECHAS DE ALCANCE SON ROJAS.



ATAQUE MÁGICO: LAS FLECHAS DE ALCANCE SON AZULES.



DAÑO DIRECTO: PUEDE DAÑAR A ENEMIGOS QUE TENGAN TANTO DEFENSAS MÁGICAS COMO FÍSICAS. LAS FLECHAS DE ALCANCE SON MORADAS.

ICONO DE DEFENSA

TIPO DE DEFENSA



RESISTENCIA FÍSICA: NO PUEDE SER DAÑADO POR ATAQUES FÍSICOS DE TORRES, SOLDADOS O HABILIDADES DE HÉROE.



RESISTENCIA MÁGICA: NO PUEDE SER DAÑADO POR ATAQUES MÁGICOS DE TORRES, SOLDADOS O HABILIDADES DE HÉROE.



LETAL
SOLO PUEDE SER DAÑADO POR LOSETAS DE DAÑO, NO POR SOLDADOS O POR HÉROES.

C ATAQUE CON LOSETAS DE DAÑO: CUANDO SE EJECUTA UN ATAQUE, LA LOSETA DE DAÑO ESPECÍFICA DE LA TORRE SE COLOCA EN LA BANDEJA DE HORDA ELEGIDA. DEBÉIS COLOCAR LA LOSETA DE DAÑO EN LA BANDEJA DE LA HORDA EN LA ORIENTACIÓN INDICADA EN LA CARTA DE TORRE USANDO LAS CUADRÍCULAS. NO SE PUEDE ROTAR O GIRAR UNA LOSETA DE DAÑO A MENOS QUE EL ATAQUE TENGA EL ICONO DE MANIPULACIÓN LIBRE.



MANIPULACIÓN LIBRE: PODÉIS ROTAR Y GIRAR LAS LOSETAS DE DAÑO DISPARADAS DE UN ATAQUE CON ESTE ICONO COMO DESEÉIS.

LAS LOSETAS DE DAÑO NO PUEDEN SOBREPONERSE A OTRAS LOSETAS DE DAÑO, SOLDADOS O HÉROES Y DEBEN SER COLOCADAS DENTRO DE LOS LÍMITES DE LA BANDEJA DE LA HORDA.

LOS ENEMIGOS EN UNA BANDEJA DE LA HORDA PUEDEN MOSTRAR UN ICONO DE TIPO DE DEFENSA. ESTO SIGNIFICA QUE NO PUEDE SER DAÑADO POR UN TIPO DE DAÑO EN PARTICULAR Y POR ELLO LA LOSETA DE DAÑO DE ESE TIPO NO PUEDE SER COLOCADA SOBRE ESE ENEMIGO.

1 NOTA- PARA DESTRUIR UNA BANDEJA DE HORDA, DEBES CUBRIR TODOS LOS ENEMIGOS QUE CONTENGA.

SI UN ATAQUE TIENE MÚLTIPLES FLECHAS DE ALCANCE Y MÚLTIPLES LOSETAS DE DAÑO, CADA LOSETA DE DAÑO PUEDE SER COLOCADA EN LA MISMA HORDA O EN UNA DIFERENTE SIEMPRE QUE ESTOS OBJETIVOS ESTÉN DENTRO DE SU ALCANCE.

LA EXCEPCIÓN ES CUALQUIER TORRE QUE MUESTRE LOSETAS DE DAÑO CON UN "+" ENTRE ELLAS. EN ESE CASO DEBEN SER COLOCADAS EN LA MISMA HORDA DENTRO DE SU ALCANCE DE ATAQUE.

LA RESERVA DE LOSETAS DE DAÑO NO SE CONSIDERA LIMITADA. EN EL EXTRAÑO CASO DE QUE AGOTÉIS TODAS LAS LOSETAS DE DAÑO DE UN TIPO CONCRETO, PODÉIS USAR OTRO TIPO DE LOSETA CON LA MISMA FORMA, O RECREAR LA FORMA NECESITADA CON LOSETAS MÁS PEQUEÑAS.

TORRES DE SOLDADOS

ALGUNAS TORRES, COMO LA MILITIA TOWER DE NIVEL 1, PUEDEN GENERAR FIGURAS DE SOLDADOS EN LUGAR DE USAR LOSETAS DE DAÑO. CUANDO COLOQUÉIS UNA TORRE DE SOLDADOS, COGED DE LA RESERVA GENERAL TANTOS SOLDADOS COMO INDIQUE LA CARTA Y COLÓCALAS EN LA BANDEJA DE LA HORDA QUE ESTÉ A SU ALCANCE.

LOS SOLDADOS PUEDEN SER COLOCADOS EN CUALQUIER PARTE DE LA BANDEJA DE LA HORDA, CADA UNO CUBRIENDO UNA ÚNICA CASILLA, SIEMPRE QUE PUEDA COLOCARSE ESE TIPO DE ATAQUE. NO PUEDEN COLOCARSE EN UNA CASILLA QUE YA ESTÉ OCUPADA POR UNA LOSETA DE DAÑO, OTRO SOLDADO O UN HÉROE.

LOS SOLDADOS NO PUEDEN SER COLOCADOS EN LOS ESPACIOS VACÍOS DE UNA BANDEJA DE HORDA. SI NO HAY UNA UBICACIÓN LEGAL PARA UN SOLDADO EN UNA HORDA, ENTONCES ESTAS FIGURAS NO SE COLOCAN (LOS SOLDADOS SIN UTILIZAR SE PIERDEN).

LOS SOLDADOS TIENEN UNA SALUD DE 1, POR LO QUE CUANDO SON DAÑADOS SON DEVUELTOS A LA RESERVA GENERAL.

ADEMÁS DE ATACAR A LOS ENEMIGOS, LOS SOLDADOS PREVIENEN QUE LA BANDEJA DE HORDA EN LA QUE SE ENCUENTREN SE MUEVA. ¡RETRASAR EL ASEDIO PUEDE SER MUY NECESARIO!

LA RESERVA DE SOLDADOS ES LIMITADA. SI TODOS LOS SOLDADOS HAN SIDO COLOCADOS, NO SE PUEDEN COLOCAR MÁS. PODÉIS MOVER LOS SOLDADOS QUE YA SE ENCUENTREN EN UNA BANDEJA DE LA HORDA A OTRA QUE ESTÉ DENTRO DEL ALCANCE DE LA TORRE DE SOLDADO QUE HAYÁIS COLOCADO.

LAS TORRES DE SOLDADO ADEMÁS PERMITEN COLOCAR UNA TORRE EXTRA EN UN LUGAR DE CONSTRUCCIÓN. NORMALMENTE, SOLO SE PUEDE COLOCAR UNA TORRE EN CADA LUGAR DE CONSTRUCCIÓN QUE POSEÁIS. SIN EMBARGO, UNA TORRE DE SOLDADO PUEDE SER COLOCADA ENCIMA DE OTRA TORRE O VICEVERSA. ESTO PERMITE TENER HASTA 2 TORRES EN UN LUGAR DE CONSTRUCCIÓN SIEMPRE QUE UNA DE ELLAS SEA UNA TORRE DE SOLDADOS. SOLO EL DUEÑO DEL LUGAR DE CONSTRUCCIÓN PUEDE HACER ESTO.

HELANA CONSTRUYE UNA ARCHER TOWER PARA HACER FRENTE A UNA BANDEJA DE HORDA. LAS FLECHAS DE ALCANCE LE PERMITEN ATACAR A UNA HORDA ADYACENTE A LA TORRE Y COLOCAR LA LOSETA DE DAÑO INDICADA EN ESA BANDEJA DE HORDA. PUESTO QUE LA TORRE NO TIENE EL KONO DE MANIPULACIÓN LIBRE, ELLA NO PUEDE ROTAR LA LOSETA DE DAÑO PARA CUBRIR A DOS DE LOS LOBOS. PUEDE CUBRIR 1 LOBO Y 1 GOBLIN, O 2 GOBLINS, MANTENIENDO LA ORIENTACIÓN VERTICAL DE LA LOSETA DE DAÑO.



DAVID YA TIENE CONSTRUIDA UNA MILITIA TOWER, Y PUESTO QUE ES UNA TORRE DE SOLDADOS PUEDE JUGAR UNA NUEVA MARKSMAN TOWER ENCIMA DE ELLA Y ATACAR CON LA NUEVA TORRE DE FORMA NORMAL.

HAY UN NÚMERO DE NIVEL DE TORRE ESCRITO EN LA CASILLA CENTRAL DE CADA CARTA DE PORTAL. ESTA CASILLA NO PUEDE SER CLUBIERTA POR NINGUNA LOSETA DE DAÑO O SOLDADOS. LA CASILLA CENTRAL DE UNA CARTA DE PORTAL DEBE ESTAR SIEMPRE VISIBLE YA QUE INDICA UNA RESTRICCIÓN SOBRE EL NIVEL DE LAS TORRES QUE PUEDEN ATACAR A LA CARTA DE PORTAL. UNA TORRE DEBE SER DEL MISMO NIVEL O SUPERIOR AL NÚMERO INDICADO EN EL CENTRO DEL PORTAL PARA PODER ATACARLO.

SI ATACÁIS UNA CARTA DE PORTAL CON UNA TORRE, COLOCAD LA LOSETA DE DAÑO COMO SE DESCRIBE Y A CONTINUACIÓN VOLTEAD LA TORRE BOCA ABAJO. AL FINAL DE LA FASE 5 TODAS LAS TORRES VOLTEADAS SON DEVUELTAS A LA RESERVA GENERAL.

INCLUSO SI UNO DE LOS ATAQUES DE UNA TORRE QUE PRODUZCA ATAQUES MÚLTIPLES ES COLOCADO EN UNA CARTA DE PORTAL, ESA TORRE ES VOLTEADA BOCA ABAJO DESPUÉS DE COLOCAR TODAS LAS LOSETAS DE DAÑO DE ESE ATAQUE.

UNA TORRE NO TIENE QUE HACER OBJETIVO A UNA CARTA DE PORTAL SI TIENE OTROS OBJETIVOS POSIBLES. SI LA CARTA DE PORTAL ES EL ÚNICO OBJETIVO VÁLIDO, DEBÉS USAR TODO EL ATAQUE EN ESA CARTA DE PORTAL. NO ES POSIBLE DECLINAR UN ATAQUE.

EXCEPCIÓN: SI TODOS LOS ENEMIGOS EN UNA CARTA DE PORTAL YA ESTÁN CUBIERTOS, LA LOSETA DE DAÑO NO TIENE QUE SER COLOCADA EN LAS CASILLAS VACÍAS DEL PORTAL, Y POR TANTO LA TORRE NO SERÁ VOLTEADA.

PASAR CARTAS DE TORRE

SI TENÉIS ALGUNA CARTA DE TORRE QUE NO QUERÉIS CONSTRUIR EN ESTA RONDA, PODÉIS PASAR LA CARTA A OTRO JUGADOR.

AL PASAR UNA CARTA DE TORRE, DEBÉIS MEJORARLA PRIMERO UN NIVEL. PARA ELLO, COGED UNA CARTA DE TORRE DEL MISMO TIPO DE LA RESERVA GENERAL QUE SEA UN NIVEL SUPERIOR Y COLOCAD ESA CARTA DE TORRE BOCA ABAJO EN EL ESPACIO DE TORRES ENTRANTES EN EL TABLERO DEL HÉROE DEL JUGADOR AL QUE SE LA ENTREGUEIS. LUEGO COLOCAD LA CARTA DE TORRE DE VUESTRA MANO EN LA RESERVA GENERAL EN SU LUGAR APROPIADO.

¡NOTA!-ESTA ES LA ÚNICA FORMA DE MEJORAR VUESTRAS TORRES, ¡POR LO QUE NO TARDÉIS EN PASAR LAS TORRES Y HACEDLO A MENUDO!

LA RESERVA DE TORRES ES LIMITADA. SI LA CARTA DE TORRE NECESARIA PARA MEJORAR UNA TORRE NO SE ENCUENTRA EN LA RESERVA, NO SE PUEDE MEJORAR ESA TORRE. EN SU LUGAR, DEBÉIS COLOCAR LA TORRE QUE ESTÉIS PASANDO BOCA ABAJO EN EL ESPACIO DE TORRES ENTRANTES EN EL TABLERO DEL HÉROE DEL JUGADOR AL QUE SE LA ENTREGUÉIS.

EL NIVEL MÁXIMO DE LAS TORRES DEPENDERÁ DEL ESCENARIO QUE ESTÉIS JUGANDO.

EL TABLERO DEL HÉROE



- A** ATAQUE BÁSICO DEL HÉROE
- B** DOS ESPACIOS PARA HABILIDADES ESPECIALES
- C** ESPACIO PARA LA CARTA DEL HÉROE
- D** NOMBRE DEL HÉROE
- E** PUNTOS DE VIDA DEL HÉROE
- F** PUNTOS DE MOVIMIENTO DEL HÉROE
- G** ESPACIO PARA TORRES ENTRANTES
- H** SECUENCIA DE TURNO
- I** ICONOS Y HABILIDADES ESPECIALES DEL HÉROE
- J** SET DE TORRES INICIALES DEL HÉROE

JUGAR LA CARTA DEL HÉROE

LA CARTA DEL HÉROE SE JUEGA SOBRE SU TABLERO DE HÉROE PARA ACTIVARLO.

RECUERDA: SI TU HÉROE REGENERÓ AL INICIO DE LA RONDA NO PODRÁS ACTIVARLO YA QUE SU CARTA ESTÁ COLOCADA YA SOBRE SU TABLERO DE HÉROE.

CUANDO UN HÉROE ES ACTIVADO PUEDES MOVER SU FIGURA Y REALIZAR UNA ACCIÓN. PUEDE REALIZARSE EN CUALQUIER ORDEN.

A MOVER LA FIGURA DEL HÉROE

● LOS HÉROES PUEDEN MOVERSE UN ESPACIO POR CADA PUNTO MOSTRADO EN SU TABLERO DE HÉROE. UN HÉROE QUE DETENGA SU MOVIMIENTO PARA REALIZAR UNA ACCIÓN (VER A CONTINUACIÓN) NO PODRÁ MOVERSE DE NUEVO DURANTE ESTA RONDA.

● LOS HÉROES PUEDEN MOVERSE DE FORMA ORTOGONAL Y DIAGONAL. LOS HÉROES PUEDEN MOVERSE POR EL CAMINO CRUZANDO LUGARES DE

CONSTRUCCIÓN, ESPACIOS OCUPADOS POR HORDAS Y POR ESPACIOS VACÍOS. NO PUEDEN MOVERSE FUERA DEL MAPA Y NO PUEDEN ACABAR SU MOVIMIENTO EN UNA CARTA DE TORRE.

● LOS HÉROES PUEDEN MOVERSE A TRAVÉS DE UN PORTAL PERO NO PUEDEN ACABAR NUNCA SU MOVIMIENTO SOBRE UNA CARTA DE PORTAL

● SI LA FIGURA DEL HÉROE ESTÁ EN SU TABLERO DE JUGADOR, EL PRIMER PUNTO DE MOVIMIENTO DEBE SER GASTADO PARA COLOCAR AL HÉROE EN EL CAMINO ADYACENTE A LA SALIDA.

● LOS ATAQUES O HABILIDADES DE LOS HÉROES PUEDEN PRESENTAR FLECHAS DE ALCANCE, POR LO QUE EL ENCARADO DE LA FIGURA ES IMPORTANTE YA QUE DETERMINA QUÉ ESPACIOS PODRÁN SER HECHOS OBJETIVO CON TALES HABILIDADES. ELIGE LA DIRECCIÓN A LA QUE ENCARA LA FIGURA DEL HÉROE UNA VEZ QUE SE HAYA MOVIDO.

UN HÉROE QUE TERMINE SU MOVIMIENTO EN UNA BANDEJA DE HORDA PODRÁ ENFRENTARSE A ELLA. COLOCAD LA FIGURA EN LA BANDEJA DE HORDA DE TAL FORMA QUE CUBRA UNA ZONA 2x2 CON SU BASE. SI NO HAY ESPACIO PARA COLOCAR AL HÉROE DE FORMA CORRECTA EN ESA BANDEJA DE HORDA, NO PODRÁ ACABAR SU MOVIMIENTO EN ESA BANDEJA.

AL ENFRENTARSE, SE UTILIZA AL HÉROE COMO UN ATAQUE DIRECTO CONTRA LOS ENEMIGOS. LAS FIGURAS DE HÉROES SE CONSIDERAN DAÑO DIRECTO EN CUANTO AL TIPO DE ATAQUE, POR LO QUE PUEDEN SER COLOCADAS SOBRE ENEMIGOS QUE TENGAN ALGUNA RESISTENCIA A LA MAGIA O AL DAÑO FÍSICO (PERO NO SOBRE ENEMIGOS LETALES) PARA ATACARLES.

B REALIZAR UNA ACCIÓN

CADA HÉROE TIENE UN ATAQUE BÁSICO Y UN NÚMERO DE HABILIDADES ESPECIALES. LOS HÉROES NO PUEDEN ATACAR LOSETAS DE PORTAL. COMO UNA ACCIÓN, EL HÉROE PUEDE REALIZAR UN ATAQUE BÁSICO, USAR UNA HABILIDAD ESPECIAL O RECUPERARSE.

ATAQUE BÁSICO:

EL HÉROE TENDRÁ UNO DE LOS DOS TIPOS DE ATAQUES BÁSICOS CON LOS QUE PODRÁ COLOCAR LOSETAS DE DAÑO DE FORMA SIMILAR A LAS TORRES. CADA HÉROE DISPONE DE SU PROPIO JUEGO DE LOSETAS.

 LOS ATAQUES CUERPO A CUERPO (SIN FLECHAS DE ALCANCE) SOLO PUEDEN SER COLOCADOS EN LA BANDEJA DE HORDA A LA QUE SE ENFRENTA EL HÉROE. NO PUEDEN SOBREPONERSE CON OTRAS LOSETAS DE DAÑO, SOLDADOS O HÉROES Y ADEMÁS DEBEN COLOCARSE DENTRO DE LOS LÍMITES DE UNA SOLA BANDEJA DE HORDA.



● LOS ATAQUES A DISTANCIA (CON FLECHAS DE ALCANCE) FUNCIONAN DE LA MISMA FORMA QUE LOS ATAQUES DE LAS TORRES Y SIGUEN LAS REGLAS DE COLOCACIÓN ANTES DESCRITAS. UN HÉROE NO PUEDE USAR ATAQUES A DISTANCIA PARA HACER OBJETIVO A UNA HORDA CON LA QUE ESTÉ ENFRENTADA.



HABILIDAD ESPECIAL:

TODOS LOS HÉROES TIENEN HABILIDADES ESPECIALES ÚNICAS CON PODEROSOS EFECTOS, Y CADA UNA ESTÁ REPRESENTADA CON UNA LOSETA QUE INCLUYE UNA PEQUEÑA DESCRIPCIÓN EN ELLA. EN CASO DE CUALQUIER DUDA, LAS HABILIDADES DE LOS HÉROES ESTÁN DESCRITAS EN LA PÁGINA 22.

SOLAMENTE PUEDE USARSE UNA HABILIDAD ESPECIAL SI ESTÁ BOCA ARRIBA. UNA VEZ QUE SE USA UNA HABILIDAD ESPECIAL, SE VOLTEA BOCA ABAJO. LAS HABILIDADES ESPECIALES USADAS SE VOLTEAN BOCA ARRIBA CUANDO SE USA LA ACCIÓN DE RECUPERARSE.

HABILIDADES DE HÉROE:

HAY DOS TIPOS DE HABILIDADES DE HÉROE: INSTANTÁNEAS Y CONTINUAS .

● LAS HABILIDADES INSTANTÁNEAS NORMALMENTE HACEN DAÑO A LOS ENEMIGOS.

● LAS HABILIDADES CONTINUAS ESTÁN ACTIVAS HASTA EL FINAL DE LA RONDA Y PUEDEN TENER EFECTO DURANTE CUALQUIERA DE LAS FASES QUE INDIQUE LA LOSETA.

● LAS HABILIDADES DE PROTECCIÓN  SON UN TIPO DE HABILIDAD CONTINUA QUE HACE A LOS HÉROES OBJETIVO INMUNES A DAÑOS DE CUALQUIER TIPO (INCLUYENDO EL MOVIMIENTO Y DESTRUCCIÓN DE LA HORDA, PUNTERÍA Y EFECTOS DE LOS JEFES) HASTA EL FINAL DE LA RONDA. LA PROTECCIÓN NO SE APLICA A LOS SOLDADOS. LEED LA LOSETA DE HABILIDAD CON ATENCIÓN PARA SABER A QUÉ HÉROES PROVEERÁ PROTECCIÓN.

RECUPERARSE: AL REALIZAR ESTA ACCIÓN, DESPLAZAD LA FICHA DE CORAZÓN DEL TABLERO DE HÉROE A SU NIVEL MÁXIMO DE SALUD Y VOLTEAD BOCA ARRIBA TODAS LAS HABILIDADES ESPECIALES.

❶ NOTA

DAÑANDO A LOS HÉROES: LOS HÉROES PUEDEN SER DAÑADOS DE VARIAS FORMAS, INCLUYENDO EL ESTAR EN UNA BANDEJA DERROTADA EN LA FASE 3. CUANDO UN HÉROE RECIBE DAÑO, MOVED LA FICHA DE CORAZÓN A LA IZQUIERDA UNA VEZ POR CADA DAÑO RECIBIDO. SI LA SALUD DEL HÉROE LLEGA A ☠️, EL HÉROE ES ABATIDO Y DEBE REGENERAR AL INICIO DE LA SIGUIENTE RONDA. INMEDIATAMENTE RETIRAD LA FIGURA DEL HÉROE DEL JUEGO Y COLOCADLA JUNTO A SU TABLERO DE HÉROE.



EN LA PRIMERA IMAGEN, ALLERIA EMPIEZA EN EL ESPACIO **A**. QUIERE UNIRSE A IGNUS EN LA BANDEJA DE HORDA **B**. MUEVE DOS ESPACIOS, PRIMERO DIAGONALMENTE HASTA EL LUGAR DE CONSTRUCCIÓN CON UNA TORRE ADEPT Y LUEGO ORTOGONALMENTE PARA ENFRENTARSE A LA BANDEJA DE HORDA **B**.

EN LA SEGUNDA IMAGEN PODEMOS VER QUE ALLERIA HA DERROTADO A 2 ENEMIGOS AL CUBRIRLOS CON SU FIGURA EN LA BANDEJA **B**. ALLERIA A CONTINUACIÓN ELIGE REALIZAR SU ATAQUE BÁSICO, COLOCANDO UNA LOSETA DE DAÑO EN LA BANDEJA DE HORDA ADYACENTE **C**, DERROTANDO A LOS DOS ENEMIGOS QUE QUEDABAN. AMBAS BANDEJAS DE HORDA **B** Y **C** SON DESTRUIDAS PERO IGNIS Y ALLERIA SUFRIRÁN 1 DAÑO CADA UNO POR ENCONTRARSE EN UNA BANDEJA DE HORDA DESTRUIDA.

FASE 3: DESTRUIR LAS BANDEJAS DE HORDA

ESTA FASE SE REALIZA EN EL SIGUIENTE ORDEN:

1 DESTRUIR LAS BANDEJAS DE HORDA COMPLETADAS Y OBTENER CRISTALES:

SI TODOS LOS ENEMIGOS EN UNA BANDEJA DE HORDA HAN SIDO CUBIERTOS POR LOSETAS DE DAÑO, SOLDADOS O HÉROES, RETIRAD ESA BANDEJA DEL JUEGO.

DEVOLVED TODAS LAS LOSETAS DE DAÑO Y SOLDADOS A SUS RESPECTIVAS RESERVAS.

COGED LA CARTA DE LA BANDEJA Y GIRADLA: POR CADA ICONO DE CRISTAL EN LA TRASERA DE LA CARTA, COLOCAD UNA FICHA DE CRISTAL JUNTO A LA SALIDA, EN VUESTRA RESERVA. RETIRAD LA CARTA DE HORDA DEL JUEGO.

2 DAÑAR A LOS HÉROES:

SI UNA FIGURA DE HÉROE ESTABA EN UNA BANDEJA DE HORDA AL SER DESTRUIDA, EL HÉROE SUFRE 1 DAÑO. LA FIGURA DEL HÉROE PERMANECE EN EL ESPACIO DONDE LA BANDEJA HA SIDO RETIRADA.

3 COMPROBAR PORTALES

SI HABÉIS DESTRUIDO UNA CARTA DE PORTAL, COMPROBAD EL LIBRETO DE ESCENARIO, QUE INDICARÁ CUANTOS PORTALES HAY EN LA PILA. SI HABÉIS DESTRUIDO EL ÚLTIMO PORTAL, ESTA SERÁ LA ÚLTIMA RONDA DE LA PARTIDA. COMPLETAD LAS FASES RESTANTES DE ESTA RONDA. AL FINAL DE LA MISMA, SI EL REINO NO HA SIDO DESTRUIDO, ¡HABRÉIS GANADO!

FASE 4. MOVER LAS BANDEJAS DE HORDA

LAS HORDAS INTENTARÁN MOVERSE HACIA LA SALIDA SI ES POSIBLE. ANTES DE MOVER UNA BANDEJA DE HORDA COMPROBAD SI TIENEN ALGÚN ICONO DE HABILIDAD VISIBLE (VER A CONTINUACIÓN).

1 NOTA-LAS LOSETAS DE PORTAL Y JEFE SE MUEVEN COMO LAS BANDEJAS DE HORDA EN ESTA FASE Y SI ALCANZAN LA SALIDA ¡HABRÉIS PERDIDO DE FORMA AUTOMÁTICA!

1 ANTES DE MOVER UNA BANDEJA DE HORDA, COMPROBAD SI TIENE ALGÚN ICONO DE HABILIDAD VISIBLE:

CURACIÓN , VELOCIDAD , O PUNTERÍA .

TIPO DE ENEMIGO

EFFECTO



UNA HORDA CON ESTOS ICONOS DE CURACIÓN OS OBLIGARÁ A QUITAR TODAS LAS LOSETAS DE DAÑO DE ESA HORDA ANTES DE MOVER. HACED ESTO ANTES DE COMPROBAR CUALQUIER OTRO ICONO.



UNA HORDA CON ESTOS ICONOS DE VELOCIDAD INTENTARÁ MOVERSE DOS VECES POR EL CAMINO DURANTE ESTE TURNO.



TRAS MOVER, UNA HORDA CON ESTOS ICONOS DE PUNTERÍA REALIZARÁ 1 DAÑO A CADA HÉROE EN UNA POSICIÓN ADYACENTE A SU NUEVA POSICIÓN EN EL CAMINO.

2 COMENZANDO CON LA BANDEJA DE HORDA MÁS CERCANA A LA SALIDA, SEGUIDA DE LA SIGUIENTE MÁS CERCANA, MOVIENDO HACIA LOS PUNTOS DE APARICIÓN, DESLIZA CADA HORDA A SU SIGUIENTE ESPACIO MANTENIENDO SU ORIENTACIÓN ORIGINAL. LA LÍNEA MORADA SIEMPRE HA DE ESTAR PARALELA A LA SALIDA.

● UNA BANDEJA DE HORDA CON SOLDADOS O HÉROES NO SE MUEVE. CADA SOLDADO O HÉROE EN ELLA RECIBEN 1 PUNTO DE DAÑO.

1 NOTA-CUANDO LOS SOLDADOS SON DAÑADOS, SE DEVUELVEN A SU RESERVA GENERAL.

● SI LA HORDA TIENE VELOCIDAD, INTENTARÁ MOVERSE DOS VECES. LOS SOLDADOS BLOQUEARÁN SOLAMENTE EL PRIMER MOVIMIENTO. LOS HÉROES BLOQUEARÁN AMBOS MOVIMIENTOS PERO RECIBIRÁN 2 PUNTOS DE DAÑO. SI EL PRIMER DAÑO RECIBIDO DERROTA AL HÉROE, ES RETIRADO INMEDIATAMENTE Y NO BLOQUEARÁ EL SEGUNDO MOVIMIENTO.

● SI UNA BANDEJA DE HORDA MUEVE A UN ESPACIO DONDE SE ENCUENTRE UN HÉROE, COLOCAD AL HÉROE EN CUALQUIER LUGAR DE CONSTRUCCIÓN VACÍO ADYACENTE O EN UN ESPACIO SIN HORDA. SI NO HAY LUGAR VÁLIDO PARA COLOCARLO, DEVUELVE EL HÉROE A SU TABLERO.

● A MENUDO, UNA BANDEJA DE HORDA NO PUEDE MOVERSE A SU ESPACIO PORQUE SE ENCUENTRA OCUPADO POR OTRA BANDEJA DE HORDA. EN ESTE CASO, LA HORDA QUE SE ESTÁ MOVIENDO SALTA ESE ESPACIO Y SE MUEVE HASTA EL PRÓXIMO ESPACIO DISPONIBLE, SIEMPRE APUNTANDO A LA SALIDA. SE PUEDEN SALTAR VARIAS BANDEJAS DE HORDA DE ESTA FORMA. ¡ESTO PUEDE ACABAR CON BANDEJAS DE HORDA ESCAPANDO!

● ALGUNOS ESCENARIOS PRESENTARÁN CAMINOS BIFURCADOS. AL ELEGIR QUÉ HORDAS MOVER PRIMERO, EMPEZAD CON LAS HORDAS DE LA SECCIÓN DEL CAMINO QUE TENGAN EL VALOR MÁS BAJO EN SU FICHA DE APARICIÓN Y LUEGO PROCEED EN ORDEN HASTA QUE TODAS LAS HORDAS HAYAN INTENTADO SU MOVIMIENTO.

3 SI UNA BANDEJA DE HORDA HA LLEGADO A LA SALIDA, CONTAD LOS ENEMIGOS QUE NO HAN SIDO CUBIERTOS POR LOSETAS DE DAÑO EN ESA BANDEJA. POR CADA ENEMIGO VISIBLE RETIRAD UNA FICHA DE CORAZÓN DE LA RESERVA DEL REINO. SI TODOS LOS CORAZONES HAN SIDO RETIRADOS, ¡EL REINO ES CONQUISTADO Y SOIS DERROTADOS!



LAS FICHAS DE CORAZÓN DEL REINO REPRESENTAN SUS DEFENSORES. SI TODOS SON VENCIDOS, ¡EL REINO SERÁ INVADIDO Y SERÉIS DERROTADOS! A VECES PODÉIS PERMITIR OS QUE PASE UNA HORDA O DOS AL REINO, ¡PERO CONTROLAD QUE NO OS SOBREPASEN!

4 DESCARTAD CUALQUIER CARTA DE HORDA QUE HAYA ESCAPADO, SI EL REINO HA SOBREVIVIDO, GIRAD ESTAS CARTAS Y GANAD CRISTALES TAL COMO SE DESCRIBIÓ ANTERIORMENTE.

ESTE DIAGRAMA MUESTRA EL ORDEN EN EL QUE SE ACTIVARÁ CADA ESPACIO SI HUBIERA UNA HORDA EN CADA ESPACIO DEL MAPA.





LA IMAGEN 1 MUESTRA LA SITUACIÓN AL COMIENZO DE LA FASE 3. HAY TRES BANDEJAS DE HORDA EN EL CAMINO. TODOS LOS ENEMIGOS DE LA BANDEJA A ESTÁN CUBIERTOS COMPLETAMENTE. LA BANDEJA ES DESTRUIDA Y RETIRADA DEL CAMINO. MALIK Y LOS 2 SOLDADOS RECIBEN 1 PUNTO DE DAÑO. LOS SOLDADOS REGRESAN A LA RESERVA Y MALIK PERMANECE EN EL SITIO POR EL MOMENTO.

LAS BANDEJAS B Y C NO SON DESTRUIDAS, POR LO QUE INTENTARÁN MOVERSE (FASE 4).

EN LA IMAGEN 2, LA BANDEJA DE HORDA B YA SE HA MOVIDO UN ESPACIO. MALIK NECESITABA MOVERSE Y EL JUGADOR QUE LO CONTROLA HA DECIDIDO ELEGIR EL CAMINO ADYACENTE PARA COLOCARLO.

AL HABER UN ICONO DE VELOCIDAD SIN CUBRIR EN LA BANDEJA B Y AL NO HABER SOLDADOS O HÉROES EN LA BANDEJA, ESTA SE MUEVE UNA SEGUNDA

VEZ. ESTO SIGNIFICA QUE ALCANZA LA SALIDA Y REALIZA 5 PUNTOS DE DAÑO AL REINO, UNO POR CADA ENEMIGO SIN CUBRIR. AFORTUNADAMENTE, EL REINO AÚN TIENE 2 FICHAS DE CORAZÓN, POR LO QUE LOS JUGADORES NO HAN SIDO DERROTADOS AÚN.

LA IMAGEN 3 MUESTRA QUE LA BANDEJA DE LA HORDA C NO SE HA MOVIDO POR TENER A MAGNUS Y A 3 SOLDADOS EN ELLA. TODOS LOS ♡ ESTABAN CUBIERTOS, POR LO QUE NO SE USA LA HABILIDAD. MAGNUS Y TODOS LOS SOLDADOS SUFREN 1 PUNTO DE DAÑO POR HABER FRENADO A LA BANDEJA. LOS SOLDADOS SON DEVUELTOS A LA RESERVA. LA SALUD DE MAGNUS ES REDUCIDA A CERO, POR LO QUE ES ABATIDO. SU FIGURA ES COLOCADA A UN LADO DE SU TABLERO DE HÉROE. MAGNUS DEBERÁ REGENERAR AL COMIENZO DE LA PRÓXIMA RONDA.

FASE 5: RECOGER LAS CARTAS DE TORRE Y DE HÉROE

- RECOGED TODAS LAS CARTAS DE TORRES QUE CONSTRUISTEIS EN VUESTROS LUGARES DE CONSTRUCCIÓN.
- RECOGED TODAS LAS TORRES MEJORADAS DE VUESTROS ESPACIOS DE TORRES ENTRANTES, QUE FUERON PASADAS POR LOS DEMÁS JUGADORES.
- RECOGED VUESTRA CARTA DE HÉROE. NO EXISTE LÍMITE DE CARTAS EN LA MANO.

1 NOTA - SI CUALQUIER TORRE EN UN LUGAR DE CONSTRUCCIÓN ESTÁ BOCA ABAJO ES DEVUELTA A LA RESERVA, YA QUE HA SIDO DESTRUIDA DURANTE ESTE TURNO.

FASE 6: GASTAR CRISTALES

PODÉIS DECIDIR ENTRE TODOS QUÉ CARTAS DE TORRE COMPRAR Y QUÉ JUGADOR LAS RECIBIRÁ. LAS FICHAS DE CRISTAL OBTENIDAS PERTENECEN A TODOS LOS JUGADORES SIN EXCEPCIÓN ALGUNA.

- EL EQUIPO PUEDE GASTAR 2 CRISTALES PARA COGER UNA CARTA DE TORRE DE NIVEL 1 DE LA RESERVA GENERAL. ELEGID QUÉ JUGADOR SE LA QUEDARÁ.
- EL EQUIPO PUEDE GASTAR 3 CRISTALES PARA COGER UNA CARTA DE TORRE DE NIVEL 2 DE LA RESERVA GENERAL. ELEGID QUÉ JUGADOR SE LA QUEDARÁ.

PODÉIS GASTAR TANTOS CRISTALES COMO TENGÁIS PARA COMPRAR TANTAS TORRES COMO OS PODÁIS PERMITIR. ESTAS TORRES LAS PUEDEN RECIBIR CUALQUIERA DE LOS JUGADORES.

LA RESERVA DE CRISTALES ES LIMITADA. SI NO HAY MÁS CRISTALES EN LA RESERVA NO PODRÉIS OBTENER MÁS HASTA QUE GASTÉIS ALGUNOS.

GANAR AL FINAL DE LA RONDA

GANARÉIS AL FINAL DE LA RONDA EN LA QUE CONSIGÁIS CUMPLIR LA CONDICIÓN DE VICTORIA TAL COMO SE INDICA EN EL LIBRETO DE ESCENARIO. AUNQUE HAY VARIAS FORMAS DE PERDER EN EL ESCENARIO SOLO HAY UN CAMINO A LA VICTORIA Y SOLO SE GANARÁ AL FINAL DE UNA RONDA COMPLETA.

MODO SOLITARIO

LA CAMPAÑA PUEDE SER JUGADA EN SOLITARIO. PREPARA EL ESCENARIO SIGUIENDO LAS INDICACIONES EN EL LIBRETO DE ESCENARIO. ELIGE LA DIFICULTAD Y PREPARA LOS RECURSOS ACORDE A ELLO.

HAY TRES CAMBIOS DE REGLAS EN EL MODO SOLITARIO:

1 RESTRICCIÓN EN LA COLOCACIÓN DE TORRES

LOS LUGARES DE CONSTRUCCIÓN SIEMPRE TIENEN TRES COLORES DIFERENTES PARA ELEGIR: AL INICIO DE CADA TURNO, DEBES ELEGIR UN COLOR PARA ELIMINAR DE TUS LUGARES DE CONSTRUCCIÓN DISPONIBLES. TODOS LOS LUGARES DE CONSTRUCCIÓN DE ESE COLOR NO ESTARÁN DISPONIBLES PARA CONSTRUIR TORRES EN ESE TURNO. SIN EMBARGO, FUNCIONAN DE FORMA NORMAL.

- SIEMPRE PUEDES CONSTRUIR EN LOS LUGARES DE CONSTRUCCIÓN "UNIVERSALES" (DISPONIBLES EN ALGUNOS ESCENARIOS).
- A LA HORA DE DECIDIR EL DESCARTE NO SE PUEDE REPETIR COLOR ELEGIDO EN EL TURNO ANTERIOR.

2 BANQUILLO DE HÉROES

EN EL MODO SOLITARIO, JUEGAS CON UNO DE LOS HÉROES QUE SE CONSIDERA TU "HÉROE PRINCIPAL". JUNTO A ESTE HÉROE, PREPARA UN BANQUILLO CON HASTA TRES HÉROES. CADA UNO DE ESTOS HÉROES EN RESERVA PUEDE ENTRAR AL JUEGO EN UNA SOLA RONDA, SIENDO RETIRADO DEL JUEGO TRAS ELLO. DURANTE ESTA RONDA PUEDES ACTIVAR A UN RESERVA ADEMÁS DE A TU HÉROE PRINCIPAL, COLOCANDO LA FIGURA DÓNDE QUIERAS Y REALIZANDO EL ATAQUE BÁSICO DEL HÉROE. AL FINAL DE LA RONDA RETIRA EL HÉROE RESERVA DE LA PARTIDA. NO PODRÁS VOLVER A LLAMAR A ESTE HÉROE EN LO QUE RESTA DE PARTIDA. CUALQUIER LOSETA DE DAÑO COLOCADA POR UN HÉROE EN RESERVA PERMANECE EN JUEGO HASTA QUE LA HORDA A LA QUE ATAÓ SEA DESTRUIDA.

3 MEJORAR TORRES

PARA MEJORAR UNA TORRE EN EL MODO SOLITARIO, DEVUÉLVELA A LA RESERVA DE TORRES Y COGE LA CARTA DE TORRE DEL MISMO TIPO EN SU SIGUIENTE NIVEL. LUEGO COLÓCALA BOCA ABAJO EN TU ESPACIO DE TORRES ENTRANTES.

1 NOTA - EN EL MODO SOLITARIO LOS HÉROES CON HABILIDADES CUERPO A CUERPO SON MÁS RESISTENTES QUE LOS QUE ATACAN A DISTANCIA. RECOMENDAMOS ELEGIR UNO DE ESTOS HÉROES (MALIK, IGNUS O LILITH) COMO TU HÉROE PRINCIPAL.

APÉNDICE

ESTE APÉNDICE PUEDE CONTENER INFORMACIÓN DE LA CAMPAÑA Y SOLO DEBERÍA SER USADO COMO REFERENCIA. LOS NOMBRES DE ALGUNOS COMPONENTES SE HAN MANTENIDO EN INGLÉS.

GLOSARIO DE TÉRMINOS

ADYACENTE - SE USA ADYACENTE PARE REFERIRSE A CUALQUIER COMPONENTE QUE ESTÉ ORTOGONAL O DIAGONALMENTE JUNTO A CUALQUIER OTRA COSA.

ARCHERY TOWER - ESTAS TORRES TIENEN MEJOR ALCANCE Y ATAQUES MÁS PRECISOS QUE OTRAS TORRES. INCLUYEN EL ARCHER (NIVEL 1), MARKSMEN (NIVEL 2), SHARPSHOOTER (NIVEL 3), RANGER HIDEOUT (NIVEL 4) Y MUSKETEER GARRISON (NIVEL 4).

ATAQUE - EL ACTO DE COLOCAR LOSETAS DE DAÑO EN ENEMIGOS COMO RESULTADO DE LA COLOCACIÓN DE UNA TORRE, HECHIZOS O ACCIONES DEL HÉROE.

ATAQUE A DISTANCIA - UNA ACCIÓN DE ATAQUE DE UNA HABILIDAD QUE HACE OBJETIVO A UNA HORDA A LA QUE SE LE PUEDE ALCANZAR CON LAS FLECHAS DE ALCANCE ASOCIADAS CON EL ATAQUE.

BANDEJA DE HORDA - LA BANDEJA QUE SE UTILIZA PARA COLOCAR LA HORDA CUANDO ESTÁN EN EL CAMINO.

BANQUILLO DE HÉROES - UNA RESERVA DE PERSONAJES HÉROES QUE PUEDEN SER USADOS UNA VEZ DURANTE EL MODO SOLITARIO JUNTO AL HÉROE DEL JUGADOR. CONSULTA LAS REGLAS DEL SOLITARIO EN LA PÁGINA 17.

CAMINO - LA PARTE DEL MAPA POR DONDE VIAJAN LAS BANDEJAS. CONECTA LOS PUNTOS DE APARICIÓN CON LA SALIDA DEL CAMINO / EL REINO. EL CAMINO SE COMPONE DE VARIOS ESPACIOS.

CAMINO BIFURCADO - ALGUNOS CAMINOS ESTÁN BIFURCADOS. CUANDO LAS HORDAS AVANZAN, SE MUEVEN PRIMERO LAS DE LOS CAMINOS QUE TENGAN LA FICHA DE APARICIÓN CON EL NÚMERO MÁS BAJO. LUEGO AVANZAN LAS HORDAS DEL RESTO DE CAMINOS, ESTABLECIENDO COMO ORDEN DE LA MÁS CERCANA AL REINO A LA MÁS LEJANA.

CANNON TOWER - ESTAS TORRES COLOCAN VARIAS LOSETAS DE DAÑO CUANDO ATACAN. INCLUYEN EL BOMBARD (NIVEL 1), ARTILLERY (NIVEL 2), HOWITZER (NIVEL 3), BIG BERTHA 500MM (NIVEL 4) Y TESLA TOWER (NIVEL 4).

CONTINUO - UNA HABILIDAD QUE PERMANECE ACTIVA UNA VEZ JUGADA HASTA EL FINAL DE LA RONDA ACTUAL. LAS HABILIDADES CONTINUAS QUE DURAN MÁS ALLÁ DE LA RONDA ACTUAL ESPECIFICAN EN LA HABILIDAD O HECHIZO CUANDO DEJAN DE ESTAR ACTIVAS.

CORAZONES - ESTAS FICHAS REPRESENTAN LA SALUD DE LOS HÉROES Y EL REINO.

CRISTAL - UN RECURSO COMPARTIDO QUE SE OBTIENE CUANDO LAS HORDAS SON DESTRUIDAS.

SE ALMACENAN JUNTO A LA SALIDA EN VUESTRA RESERVA. LOS CRISTALES PUEDEN SER GASTADOS PARA COMPRAR NUEVAS TORRES PARA CUALQUIER JUGADOR. EL JUEGO ESTÁ LIMITADO A 12 CRISTALES. EN CASO DE TENER 12 CRISTALES EN VUESTRA RESERVA, NO SE PODRÁ GANAR MÁS CRISTALES HASTA QUE SE GASTEN EN LA FASE 6.

CUERPO A CUERPO - UNA ACCIÓN DE ATAQUE QUE HACE OBJETIVO AL ESPACIO DONDE SE ENCUENTRA EL HÉROE QUE LA REALIZA.

CURACIÓN - UNA BANDEJA DE HORDA CON CUALQUIER NÚMERO VISIBLE DE ICONOS DE CURACIÓN OS OBLIGARÁ A RETIRAR TODAS LAS LOSETAS DE DAÑO DE ESA HORDA ANTES DE SU MOVIMIENTO. REALIZAD ESTO ANTES QUE CUALQUIER OTRO ICONO.

DAÑO DIRECTO - PUEDE SER COLOCADO EN ENEMIGOS QUE TENGAN DEFENSAS MÁGICAS O FÍSICAS.

DAÑO FÍSICO - UN TIPO DE DAÑO USADO POR ALGUNOS ATAQUES. LOS ATAQUES QUE HACEN DAÑO FÍSICO NO PUEDEN SER COLOCADOS EN ENEMIGOS CON RESISTENCIA AL DAÑO FÍSICO.

DAÑO MÁGICO - UN TIPO DE DAÑO USADO POR ALGUNOS ATAQUES. LOS ATAQUES QUE HACEN DAÑO MÁGICO NO PUEDEN SER COLOCADOS SOBRE PERSONAJES CON RESISTENCIA A LA MAGIA.

ENEMIGO - EL NOMBRE USADO POR CADA IMAGEN DE ENEMIGO EN UNA CARTA DE HORDA O BANDEJA. CADA ENEMIGO PUEDE SER DISTINTO Y DEBE SER TRATADO POR SEPARADO. LOS ENEMIGOS FORMAN PARTE DE LAS HORDAS.

ENEMIGOS LETALES - ESTOS ENEMIGOS SOLO PUEDEN SER CUBIERTOS POR LOSETAS DE DAÑO.

ENFRENTARSE - CUANDO UN HÉROE ACABA SU TURNO EN UNA BANDEJA DE HORDA, LA BASE DE LA FIGURA PUEDE CUBRIR HORDAS. ESTO SE CONSIDERA ESTAR "ENFRENTADO" CON ESA HORDA.

FANTASMA - EL ICONO FANTASMA OCUPA UNA LÍNEA DE CASILLAS DE 1X3. ESTA ÁREA NO PUEDE SER CUBIERTA POR HÉROES, SOLDADOS O LOSETAS DE DAÑO Y NO NECESITA CUBRIRSE PARA DESTRUIR LA CARTA DE HORDA.

LOS ESCENARIOS QUE USEN EL FANTASMA PEDIRÁN QUE BARAJÉS LAS 6 CARTAS DE FANTASMA (QUE TIENEN UN ICONO FANTASMA Y 2 CRISTALES EN LA TRASERA) PARA CREAR EL MAZO FANTASMA. COLOCAD ESTA PILA A UN LADO DE LA ZONA DE JUEGO.

CUANDO UNA HORDA CON EL ICONO FANTASMA ES DESTRUIDA, TODOS LOS HÉROES EN ELLA DEBEN MOVER A UN ESPACIO ADYACENTE VACÍO, ADEMÁS DE SUFRIR UN PUNTO DE DAÑO. SI NO HAY ESPACIO VÁLIDO PARA MOVERSE, SON DEVUELTOS A SUS TABLEROS DE HÉROE. A CONTINUACIÓN, ROBAD LA PRIMERA CARTA DE LA PILA FANTASMA Y GENERADLA EN EL ESPACIO QUE OCUPABA LA HORDA FANTASMA DESTRUIDA. RECORDAD QUE LAS HORDAS CON EL ICONO FANTASMA NO TIENEN CRISTALES EN SU TRASERA, POR LO QUE EL EQUIPO NO GANA CRISTALES AL DERROTARLA. LAS HORDAS DE LA PILA FANTASMA TIENEN 2 CRISTALES EN SU TRASERA POR LO QUE EL EQUIPO OBTENDRÁ ESOS CRISTALES CUANDO DICHA CARTA SEA DESTRUIDA.

FICHA DE APARICIÓN - SE USAN PARA INDICAR POR DONDE ENTRARÁN AL MAPA LAS HORDAS Y PARA DETERMINAR EL ORDEN DE ACTIVACIÓN DE LAS HORDAS SI EL CAMINO TIENE MÁS DE UN SENDERO (VER CAMINO BIFURCADO).

FLECHAS DE ALCANCE - LOS ICONOS EN UNA TORRE O EN UNA HABILIDAD DE HÉROE QUE INDICAN QUÉ ESPACIOS PUEDEN SER OBJETIVOS DE ESA HABILIDAD.

GRANDE - LOS ENEMIGOS GRANDES OCUPAN UNA CUADRÍCULA 2x2. SI UNA HORDA CON UN ENEMIGO GRANDE LLEGA AL REINO Y AL MENOS HAY UNA DE SUS CUADRÍCULAS SIN CUBRIR POR UNA LOSETA DE DAÑO, EL REINO PIERDE 4 CORAZONES.

HABILIDADES ESPECIALES DEL HÉROE - UNA SELECCIÓN DE PODERES QUE POSEE CADA HÉROE. ESTÁN EXPLICADAS AL DETALLE EN ESTE APÉNDICE EN LA PÁGINA 22.

HÉROES - SON LOS PERSONAJES PRINCIPALES DEL JUEGO QUE USAN LOS JUGADORES. CADA UNO DISPONE DE UNA FIGURA, UN TABLERO DE HÉROE Y UNA CARTA PARA USAR SUS HABILIDADES. TODOS LOS HÉROES TIENEN UN ATAQUE BÁSICO Y UNA SELECCIÓN DE 4 HABILIDADES ESPECIALES DIFERENTES.

PUEDEN CUBRIR ENEMIGOS CON SU PEANA Y EVITAR QUE LAS BANDEJAS DE HORDA SE MUEVAN, PERO NO PUEDEN AFECTAR NI A PORTALES O A JEFES.

HORDA - UNA HORDA SE COMPONE DE VARIOS ENEMIGOS EN UNA SOLA CARTA. LAS HORDAS SE TRATAN COMO UN ÚNICO OBJETO PERO CADA ENEMIGO ES DIFERENTE. LAS CARTAS DE HORDA SON COLOCADAS EN BANDEJAS MIENTRAS SEA POSIBLE Y EN EL REGLAMENTO SE REFERIRÁN A ELLAS COMO BANDEJAS DE HORDA.

INSTANTÁNEO - UNA HABILIDAD QUE TIENE UN EFECTO DE UN SOLO USO Y QUE SE RESUELVE TAN PRONTO COMO SE JUEGA.

JEFE - UN ENEMIGO ESPECIAL QUE PUEDE APARECER EN ALGUNOS ESCENARIOS. TODAS LAS REGLAS DE LOS JEFES SON EXPLICADAS EN SUS RESPECTIVOS ESCENARIOS.

LOSETAS DE DAÑO - UNA SELECCIÓN DE LOSETAS DE VARIAS FORMAS Y TAMAÑOS QUE REPRESENTAN EL DAÑO REALIZADO POR TORRES, HECHIZOS Y HÉROES. SE COLOCAN EN LAS BANDEJAS DE HORDA PARA CUBRIR ENEMIGOS. CADA TIPO DE TORRE TIENE SU GRUPO DE LOSETAS DE DAÑO CON UN GRÁFICO ESPECIAL QUE CONCUERDA CON ESA TORRE. ESE GRUPO INCLUYE TODAS LAS FORMAS QUE ESE TIPO DE TORRES PUEDEN CREAR. CADA HÉROE TAMBIÉN DISPONE DE UN GRUPO DE LOSETAS DE DAÑO CON UN GRÁFICO ESPECIAL EN ELLOS QUE CONCUERDA CON EL TAMAÑO Y FORMAS NECESITADOS PARA SUS HABILIDADES.

LUGAR DE CONSTRUCCIÓN - UN ESPACIO ALREDEDOR DEL CAMINO EN EL QUE PUEDE CONSTRUIRSE UNA TORRE. PUEDEN PRESENTAR UN COLOR QUE COINCIDA CON UN JUGADOR O ESTAR EN BLANCO.

MAGE TOWER - ESTAS TORRES TIENEN UNAS LOSETAS DE DAÑO SUPERIOR AL RESTO DE LAS TORRES Y REALIZAN DAÑO MÁGICO. INCLUYEN EL MAGE (NIVEL1), ADEPT (NIVEL2), WIZARD (NIVEL3), ARCANIC WIZARD (NIVEL4) Y SORCERER WIZARD (NIVEL4).

PERFECTO - ESTE ATAQUE PUEDE HACER OBJETIVO A CUALQUIER ESPACIO DEL CAMINO EN EL MAPA.

PORTAL - UNA CARTA ESPECIAL QUE A MENUDO FORMARÁ PARTE DEL OBJETIVO DEL ESCENARIO. LAS CARTAS DE PORTAL NO PUEDEN SER OBJETIVO DE HÉROES Y SI ALCANZAN LA SALIDA HARÁ QUE LOS JUGADORES SEAN DERROTADOS DE INMEDIATO.

PROTECCIÓN - UN EFECTO DE HABILIDADES O ACCIONES QUE PREVIENE A LOS HÉROES DE RECIBIR DAÑO.

PUNTERÍA - TRAS MOVER UNA BANDEJA DE HORDA CON CUALQUIER NÚMERO VISIBLE DE ICONOS DE PUNTERÍA, REALIZA 1 DAÑO A CADA HÉROE EN UN ESPACIO ADYACENTE A LA NUEVA POSICIÓN EN EL CAMINO.

RECUPERAR - UNA ACCIÓN DISPONIBLE PARA LOS HÉROES QUE RESTAURA SUS CORAZONES Y RECUPERA SUS LOSETAS DE HABILIDAD ESPECIAL. ESTO SE LLEVA A CABO EN LUGAR DE REALIZAR CUALQUIER OTRA ACCIÓN.

REGENERAR - UN HÉROE QUE HA SIDO RETIRADO DEL JUEGO GASTA SU PRÓXIMO TURNO EN VOLVER

A LA ACCIÓN. AL REGENERAR, EL HÉROE RECUPERA TODOS SUS CORAZONES PERO NO RECUPERA SUS LOSETAS DE HABILIDAD ESPECIAL.

REINO - EL TÉRMINO GENERAL PARA EL ÁREA QUE INTENTAN PROTEGER LOS HÉROES. NO DISPONE DE UN ESPACIO EN EL CAMINO, ESTÁ MÁS ALLÁ DEL PUNTO FINAL DEL CAMINO. TENDRÁ UNA RESERVA DE CORAZONES Y PUEDE TENER OTRAS HABILIDADES O REGLAS ASOCIADAS SEGÚN EL ESCENARIO.

SALIDA - EL FINAL DEL CAMINO QUE REPRESENTA EL ESPACIO MÁS CERCANO AL REINO. ESTE ES EL OBJETIVO DE LAS HORDAS.

SOLDADOS - FIGURAS GENERADAS EN LAS TORRES DE SOLDADOS. SE COLOCAN COMO LAS LOSETAS DE DAÑO PARA CUBRIR A LOS ENEMIGOS Y PARA DETENER EL AVANCE DE LA BANDEJA DE HORDA. TIENEN 1 CORAZÓN, POR LO QUE SERÁN RETIRADOS AL RECIBIR DAÑO. LOS SOLDADOS DEBEN SER COLOCADOS ENCIMA DE LOS ENEMIGOS Y NO PUEDEN SER COLOCADOS ENCIMA DE ENEMIGOS LETALES. SI NO HAY UN LUGAR VÁLIDO PARA COLOCAR A UN SOLDADO GENERADO POR UNA TORRE U OTRO EFECTO, NO SE GENERA (EL RESTO DEL EFECTO SE SIGUE REALIZANDO).

SOLDIERTOWERS - ESTAS TORRES COLOCAN SOLDADOS EN LAS HORDAS EN LUGAR DE LOSETAS DE DAÑO. UNA TORRE DE SOLDADO PUEDE SER COLOCADA SOBRE OTRA TORRE O PERMITIR QUE SE CONSTRUYA OTRA TORRE ENCIMA DE ELLA. EL NÚMERO MÁXIMO DE TORRES EN UN LUGAR DE CONSTRUCCIÓN ES 2. INCLUYEN MILITIA (NIVEL 1), FOOTMEN (NIVEL 2), KNIGHTS (NIVEL 3), HOLY ORDER (NIVEL 4) Y BARBARIAN HALL (NIVEL 4).

TIPO DE DAÑO - EL DAÑO PUEDE SER FÍSICO, MÁGICO O DIRECTO (QUE NO CUENTA COMO NINGUNO). CADA TIPO DE DAÑO SOLO PUEDE SER COLOCADO EN LOS ENEMIGOS QUE NO PRESENTEN UNA DEFENSA CONTRA ESE TIPO.

TORRE - UNA CARTA QUE USARÁN LOS JUGADORES PARA ATACAR A LAS HORDAS AL JUGARLA SOBRE LOS LUGARES DE CONSTRUCCIÓN. LAS TORRES TIENEN VARIOS TIPOS Y NIVELES. SI NO JUEGAS UNA TORRE PUEDES PASARLA A OTRO JUGADOR, MEJORÁNDOLA EN PRIMER LUGAR A SU SIGUIENTE NIVEL SI ES POSIBLE.

VANGUARDIA - EL ICONO DE VANGUARDIA ES UNA LÍNEA 1x5 EN EL LÍMITE INFERIOR DE LA CARTA DE HORDA. MUESTRA TRES ICONOS DIFERENTES QUE ESTÁN ORDENADOS DE IZQUIERDA A DERECHA, QUE SE CORRESPONDEN CON LAS CARTAS DE VANGUARDIA USADAS EN ALGUNOS ESCENARIOS PARA BLOQUEAR PUNTOS DE APARICIÓN Y ESPACIOS DEL CAMINO.

CUANDO UNA HORDA VANGUARDIA APARECE, COMPROBADA LA FILA DE ICONOS EN LA BARRA ROJA. SI LA CARTA DE VANGUARDIA CORRESPONDIENTE AL KONO MÁS A LA IZQUIERDA SIGUE EN JUEGO, DEVUELVE ESA CARTA A LA CAJA Y COLOCA LA HORDA VANGUARDIA EN EL ESPACIO QUE OCUPABA LA CARTA. SI EL KONO MÁS A LA IZQUIERDA HA SIDO RETIRADO, COMPROBADA EL DEL CENTRO, Y FINALMENTE EL QUE ESTÁ MÁS A LA DERECHA. SI LOS TRES YA HAN SIDO RETIRADOS, LA VANGUARDIA APARECE DE FORMA NORMAL (POR EJEMPLO, EN EL ESPACIO ADYACENTE A LA PILA DE HORDA DONDE FUE GENERADA).

AL ATACAR A UNA HORDA VANGUARDIA NO SE PUEDE CUBRIR LA BARRA ROJA NI POR HÉROES, SOLDADOS O LOSETAS DE DAÑO Y NO NECESITA CUBRIRSE PARA DESTRUIR LA CARTA DE HORDA.

CAMINOS ABIERTOS: UNA VEZ QUE UNA CARTA QUE BLOQUEE EL CAMINO HAYA SIDO RETIRADA, LAS HORDAS APARECERÁN DESDE EL PUNTO DE APARICIÓN QUE ESTUVIERA BLOQUEANDO. ESE PUNTO DE APARICIÓN NO GENERA HORDA ALGUNA EN EL TURNO EN EL QUE SE ABRE EL CAMINO.

VELOCIDAD - UNA BANDEJA DE HORDA CON CUALQUIER NÚMERO VISIBLE DE ICONOS DE VELOCIDAD INTENTARÁ MOVER DOS VECES EN EL CAMINO DURANTE ESTE TURNO.

VUELO - EL ICONO DE VUELO ES UNA LÍNEA DE CASILLAS 1x2. ESTÁ EN UNA CAJA ROJA Y NO PUEDE SER CUBIERTO. NO NECESITA CUBRIRSE PARA DESTRUIR A LA HORDA.

NOTA: CUANDO UNA HORDA VOLADORA APARECE, ASEGURAOS QUE SE COLOCA EN UNA BANDEJA DE HORDA. SI TODAS LAS BANDEJAS ESTÁN EN USO, SACA A UNA HORDA DE UNA BANDEJA PARA PODER PONER LA VOLADORA EN ELLA.

CUANDO UNA HORDA VOLADORA SE ACTIVA, ANTES DE COMPROBAR SUS ICONOS, RETIRA TODOS LOS SOLDADOS EN ELLA Y TODOS LOS HÉROES ENFRENTADOS DEBERÁN MOVER A UN ESPACIO VACÍO ADYACENTE. A CONTINUACIÓN LA HORDA SE ACTIVA DE FORMA NORMAL.

CUANDO UNA HORDA VOLADORA SE MUEVE, SI HAY OTRA HORDA EN EL ESPACIO QUE DEBE OCUPAR, EN LUGAR DE SALTARLA SE COLOCA ENCIMA DE ELLA. ESTO SIGNIFICA QUE LAS HORDAS VOLADORAS PUEDEN ACABAR SU MOVIMIENTO ENCIMA DE OTRA HORDA. CUANDO ESTO SUCEDE, LOS JUGADORES NO PODRÁN ATACAR A LA HORDA QUE SE ENCUENTRE BAJO LA HORDA VOLADORA.

CUANDO UNA PILA DE HORDAS SE ACTIVA, LA HORDA ENCIMA ES LA PRIMERA EN ACTIVARSE, LUEGO LA QUE ESTÉ A CONTINUACIÓN Y ASÍ HASTA LLEGAR A LA ÚLTIMA.

ÍNDICE DE REGLAS EN EL LIBRETO DE ESCENARIO

HECHIZOS

COMENZANDO CON EL ESCENARIO 4, TENDRÉIS QUE ELEGIR HECHIZOS AL INICIO DE CADA PARTIDA. LOS HECHIZOS SON PEQUEÑAS LOSETAS QUE OFRECEN AL EQUIPO HABILIDADES PODEROSAS DE UN SOLO USO. EN LA TRASERA APARECE UNA IMAGEN, EL NOMBRE DEL HECHIZO Y UNO O DOS ICONOS DE PODER DE HECHIZO. ESTOS ICONOS SE USAN EN LOS PREPARATIVOS. EN ALGUNOS ESCENARIOS SOLO PODRÁS ELEGIR HECHIZOS DE PODER 1, MIENTRAS QUE OTROS PERMITIRÁN ELEGIR DE ENTRE TODOS LOS HECHIZOS QUE TENGÁIS.

DURANTE LA FASE 2 PODÉIS USAR CUALQUIER HECHIZO EN VUESTRO PODER. PARA USAR UN HECHIZO: REALIZAD EL EFECTO DEL HECHIZO Y LUEGO DEVOLVEDLO A LA CAJA. LOS HECHIZOS QUE ATACAN HORDAS NO PUEDEN SER USADOS PARA ATACAR PORTALES O JEFES. LOS HECHIZOS SE DESCRIBEN A CONTINUACIÓN.

NOT: DADO QUE LOS ELEMENTOS DEL JUEGO ESTÁN EN INGLÉS, SE HA RESPETADO EL NOMBRE ORIGINAL DE CADA HECHIZO.



RAIN OF FIRE: ES UN HECHIZO DE PODER 1. COLOCA UNA LOSETA DE DAÑO 1x2 Y OTRA 1x1 EN CUALQUIER PARTE DE UNA ÚNICA BANDEJA DE HORDA. EL TIPO DE DAÑO DE ESTE ATAQUE ES MÁGICO.



REINFORCEMENTS: ES UN HECHIZO DE PODER 1. COLOCA 2 SOLDADOS. PUEDES COLOCARLOS EN LA MISMA BANDEJA DE HORDA O EN DIFERENTES. EL TIPO DE DAÑO DE ESTE ATAQUE ES DAÑO DIRECTO.



THUNDERBOLT: ES UN HECHIZO DE PODER 1. COLOCA UNA LOSETA DE DAÑO 1x2 EN UNA ÚNICA HORDA. LUEGO COLOCA UNA LOSETA DE DAÑO 1x1 EN CADA HORDA QUE ESTÉ ADYACENTE A LA PRIMERA. EL TIPO DE DAÑO DE ESTE ATAQUE ES MÁGICO.



LIGHTNING BOLT: ES UN HECHIZO DE PODER 1. COLOCA 4 LOSETAS DE DAÑO 1x1 ADYACENTES ENTRE SÍ EN UNA ÚNICA BANDEJA DE HORDA. EL TIPO DE DAÑO DE ESTE ATAQUE ES FÍSICO.



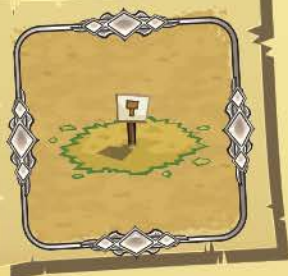
GEM OF TIMEWARP: ES UN HECHIZO DE PODER 2. COLOCA UNA LOSETA DE DAÑO 1x2 EN UNA CARTA DE PORTAL O CARTA DE JEFE. LUEGO, ELIGE UN HÉROE PARA QUE SUFRA 1 PUNTO DE DAÑO. EL TIPO DE DAÑO DE ESTE ATAQUE ES DAÑO DIRECTO.



HAND OF MIDAS: ES UN HECHIZO DE PODER 2. PASA UNA TORRE A OTRO JUGADOR Y MEJÓRALA DOS NIVELES AL HACERLO. POR EJEMPLO, SI HAS PASADO UNA ARCHERY TOWER DE NIVEL 1 CON ESTE HECHIZO, PODRÁS MEJORARLA HASTA EL NIVEL 3, SHARPSHOOTER (EN LUGAR DE MEJORARLA SOLO AL NIVEL 2 MARKSMAN). LA TORRE PASADA ES COLOCADA EN EL ESPACIO DE TORRES ENTRANTES DEL OTRO JUGADOR DE FORMA HABITUAL.

NOTA- NO HAY LOSETAS DE DAÑO EN EL JUEGO QUE COINCIDAN CON LOS GRÁFICOS DE LOS HECHIZOS. UTILIZAD CUALQUIER LOSETA DE DAÑO EN LA RESERVA QUE COINCIDA CON EL TAMAÑO Y LA FORMA DE LAS LOSETAS QUE SE REPRESENTAN EN ELLOS.

LUGAR DE CONSTRUCCIÓN BLANCO



A PARTIR DEL ESCENARIO 5 HAY UN LUGAR DE CONSTRUCCIÓN BLANCO COMO PARTE DE LOS PREPARATIVOS. EL LUGAR DE CONSTRUCCIÓN BLANCO PERTENECE A TODOS LOS JUGADORES.

CUALQUIER JUGADOR PUEDE COLOCAR UNA TORRE EN EL LUGAR DE CONSTRUCCIÓN BLANCO.

LAS TORRES COLOCADAS EN EL LUGAR DE CONSTRUCCIÓN BLANCO NO TIENEN QUE SER RECOGIDAS POR EL JUGADOR QUE LAS COLOCÓ. AL RECOGER LAS TORRES, PODÉIS DECIDIR QUÉ JUGADOR RECOGE LAS TORRES COLOCADAS EN EL LUGAR DE CONSTRUCCIÓN BLANCO. SI HAY DOS TORRES EN ESTE LUGAR DE CONSTRUCCIÓN, PUEDEN SER RECOGIDAS POR JUGADORES DISTINTOS.



HABILIDADES DE LOS HÉROES

ALLERIA SWIFTWIND

ALLERIA TIENE UNA FIGURA GATO SALVAJE QUE FUNCIONA COMO UN HÉROE ADICIONAL (APLICANDO TODAS LAS REGLAS BÁSICAS DE LOS HÉROES). EL GATO SALVAJE PUEDE SER ACTIVADO DURANTE CADA RONDA: PUEDE MOVER HASTA 2 ESPACIOS Y ENFRENTARSE A UNA HORDA. SI EL GATO SALVAJE SE ENCUENTRA EN UNA BANDEJA QUE ES DESTRUIDA, EL GATO SALVAJE NO SUFRE DAÑO Y PERMANECE EN ESA LOCALIZACIÓN. SI RECIBE DAÑO DE CUALQUIER OTRA FORMA ES DERROTADO Y DEBE REGRESAR A SU TABLERO DE JUGADOR. EL GATO SALVAJE NO SE REGENERA, EN SU LUGAR, ES COLOCADO EN EL ESPACIO DE ALLERIA LA PRÓXIMA VEZ QUE USE SU ATAQUE BÁSICO. AL FINAL DEL PRIMER MOVIMIENTO DE ALLERIA EN UNA PARTIDA, EL GATO SALVAJE ES COLOCADO EN SU ESPACIO Y PUEDE MOVERSE INDEPENDIENTEMENTE.



BASIC ATTACK - CUANDO ALLERIA USA SU HABILIDAD BÁSICA, ADEMÁS DE REALIZAR EL ATAQUE INDICADO, PUEDE

GENERAR SU FIGURA GATO SALVAJE COLOCÁNDOLA EN SU ESPACIO. EL GATO SALVAJE NO PUEDE SER ACTIVADO EN EL MISMO TURNO EN EL QUE HAYA REGRESADO AL JUEGO USANDO ESTE EFECTO (SALVO EN EL MODO SOLITARIO CUANDO ALLERIA ENTRE EN JUEGO COMO HÉROE RESERVA).



CALL OF THE WILD - ESTE ATAQUE ESPECIAL PUEDE HACER OBJETIVO SOLO A LA BANDEJA DE HORDA DONDE SE ENCUENTRE EL GATO SALVAJE Y COLOCA 4 LOSETAS DE DAÑO 1x1 COMO SE INDICA. SI EL GATO SALVAJE NO ESTÁ EN JUEGO ESTA HABILIDAD NO TIENE EFECTO.



LIKE THE WIND - UNA VEZ QUE ALLERIA REALICE EL ATAQUE DE ESTA HABILIDAD PUEDE ELEGIR CUALQUIER HÉROE EN JUEGO (INCLUYÉNDOSE). EL HÉROE ELEGIDO PUEDE

MOVER 1 ESPACIO Y REALIZAR SU ATAQUE BÁSICO. ESTO PUEDE CAUSAR QUE UN HÉROE SEA ACTIVADO DOS VECES DURANTE UNA SOLA RONDA.



DO YOU BLEED? - COMO PARTE DE ESTE ATAQUE, ALLERIA COLOCA DOS LOSETAS DE DAÑO 1x1 ADICIONALES EN LA HORDA DONDE SE ENCUENTRE EL GATO SALVAJE. SI EL GATO NO ESTÁ EN JUEGO O SI NO SE ENCUENTRA EN UNA HORDA AL USAR ESTA HABILIDAD, LAS LOSETAS DE DAÑO ADICIONALES NO SON COLOCADAS.



LILITH



LILITH OR ANOTHER HERO
ADJACENT TO HER
RECOVERS AN ABILITY
AND HEALS.

BASIC ATTACK - ESTE ATAQUE TIENE FLECHAS DE ALCANCE Y DE CUERPO A CUERPO. POR LO QUE LILITH PUEDE COLOCAR LA LOSETA DE DAÑO 1x1 EN SU ESPACIO O EN UNA HORDA ADYACENTE A ELLA. TRAS REALIZAR EL ATAQUE, LILITH SE ELIGE A ELLA O A OTRO HÉROE ADYACENTE A ELLA O EN SU ESPACIO. EL HÉROE ELEGIDO RECUPERA 1 CORAZÓN Y VOLTEA BOCA ARRIBA UNA HABILIDAD QUE TENGA BOCA ABAJO.



INFERNAL WHEEL

PUT ON
EACH HORDE ADJACENT
TO LILITH.

INFERNAL WHEEL - CUANDO LILITH USA ESTA HABILIDAD, COLOCA 1 LOSETA DE DAÑO 1x2 EN CADA BANDEJA DE HORDA QUE ESTÉ ADYACENTE A ELLA. EL TIPO DE DAÑO DE ESTE ATAQUE ES DAÑO DIRECTO POR LO QUE IGNORA DEFENSAS MÁGICAS Y FÍSICAS.



REAPER'S HARVEST

EACH OF THESE ATTACKS MUST TOUCH
A DIFFERENT SIDE OF LILITH'S BASE.

REAPER'S HARVEST - CUANDO LILITH USA ESTA HABILIDAD, COLOCA DOS LOSETAS DE DAÑO 1x2 Y DOS LOSETAS DE DAÑO 1x1 EN SU ESPACIO. DEBEN COLOCARSE DE FORMA QUE UN LADO DE CADA UNA DE ELLAS TOQUE UN LADO DIFERENTE DE LA BASE DE LA FIGURA DE LILITH. HAY 4 LOSETAS DE DAÑO Y LA BASE DE LILITH TIENE 4 LADOS. EL TIPO DE DAÑO DE ESTE ATAQUE ES DAÑO DIRECTO POR LO QUE IGNORA DEFENSAS MÁGICAS Y FÍSICAS.



HEAVENLY CHAOS

IF THE HORDE LILITH
IS ON IS DESTROYED
SHE RECOVERS 3
AND DOES NOT TAKE
DAMAGE THIS TURN.

HEAVENLY CHAOS - CUANDO LILITH USA ESTA HABILIDAD, ELIGE UNA HORDA ADYACENTE A ELLA Y COLOCA UNA LOSETA DE DAÑO 1x1, UNA LOSETA DE DAÑO 1x2 Y DOS SOLDADOS EN ELLA. EL TIPO DE DAÑO DE ESTE ATAQUE ES DAÑO DIRECTO POR LO QUE IGNORA DEFENSAS MÁGICAS Y FÍSICAS.



RESURRECTION

IF THE HORDE LILITH
IS ON IS DESTROYED
SHE RECOVERS 3
AND DOES NOT TAKE
DAMAGE THIS TURN.

RESURRECTION - CUANDO LILITH USA ESTA HABILIDAD, COLOCA DOS LOSETAS DE DAÑO 1x2 EN SU ESPACIO. LUEGO, HASTA FINAL DE LA RONDA, SI LA BANDEJA DE HORDA DONDE SE ENCUENTRA LILITH ES DESTRUIDA DURANTE LA FASE 3 (DESTRUIR HORDAS), ELLA RECUPERA INMEDIATAMENTE 3 CORAZONES Y GANA PROTECCIÓN DURANTE ESTE TURNO. EL TIPO DE DAÑO DE ESTE ATAQUE ES DAÑO DIRECTO POR LO QUE IGNORA DEFENSAS MÁGICAS Y FÍSICAS.



MALIK HAMMERFURY



FOR EACH BLANK SQUARE
COVERED PUT
ON AN ADJACENT
HORDE.

BASIC ATTACK - CUANDO MALIK USA ESTA HABILIDAD, POR CADA CASILLA VACÍA (SIN UN ENEMIGO) CUBIERTA POR LA LOSETA DE DAÑO DE SU ATAQUE BÁSICO PODRÁ COLOCAR UNA LOSETA DE DAÑO 1x1 ADICIONAL EN UNA HORDA ADYACENTE.



IT'S HAMMER TIME
ANY ONE HERO
RECOVERS AN ABILITY.
TAKE ANOTHER ACTION.

IT'S HAMMER TIME - CUANDO MALIK USA ESTA HABILIDAD ESCOGE UN HÉROE (INCLUYÉNDOSE). EL HÉROE ELEGIDO PUEDE VOLTEAR BOCA ARRIBA UNA DE SUS HABILIDADES ESPECIALES BOCA ABAJO. LUEGO, MALIK PUEDE REALIZAR OTRA ACCIÓN INMEDIATAMENTE. ESTA ACCIÓN PUEDE USARSE PARA REALIZAR UN ATAQUE BÁSICO, USAR UNA HABILIDAD (QUE NO SEA IT'S HAMMER TIME) O PARA RECUPERAR.



EARTHQUAKE

HEROES
IN MALIK'S
SPACE
HAVE

EARTHQUAKE - COLOCA LA LOSETA DE DAÑO DE ESTE HECHIZO EN LA BANDEJA DE HORDA DONDE ESTÁ MALIK. HASTA EL FINAL DE LA RONDA, TODOS LOS HÉROES (INCLUYENDO A MALIK) TIENEN PROTECCIÓN MIENTRAS PERMANEZCAN EN EL MISMO ESPACIO QUE MALIK.



HAMMER SMASH

FOR EACH
ENEMY COVERED,
PUT ON
AN ADJACENT HORDE.

HAMMER SMASH - CUANDO MALIK USA ESTA HABILIDAD, POR CADA CASILLA CON UN ENEMIGO EN ELLA QUE HAYA SIDO CUBIERTA POR LAS LOSETAS DE DAÑO DE ESTE HECHIZO, PUEDE COLOCAR UNA LOSETA DE DAÑO 1x1 ADICIONAL EN UNA ÚNICA HORDA ADYACENTE.



CAN'T TOUCH THIS

PERFORM A BASIC
ATTACK.

MALIK HAS

CAN'T TOUCH THIS - CUANDO MALIK USA ESTA HABILIDAD GANA PROTECCIÓN HASTA EL FINAL DE LA RONDA. ADEMÁS, PUEDE REALIZAR SU ATAQUE BÁSICO.



MAGNUS SPELLBANE



IF MAGNUS IS ON A BUILDING SITE, PUT ON THE TARGET HORDE.

BASIC ATTACK - ESTE ATAQUE PERMITE A MAGNUS COLOCAR UNA LOSETA DE DAÑO 1x2 ADICIONAL EN UNA BANDEJA DE HORDA OBJETIVO SI ÉL SE ENCUENTRA EN UN LUGAR DE CONSTRUCCIÓN. TENED EN CUENTA QUE ESTO SIGNIFICA QUE ESTE LUGAR DE CONSTRUCCIÓN NO PUEDE USARSE PARA COLOCAR UNA TORRE EN LA MISMA RONDA, A MENOS QUE MAGNUS ABANDONE EL LUGAR DESPUÉS DE REALIZAR ESTE ATAQUE.

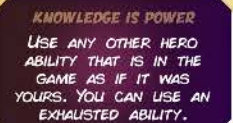


HOCUS POCUS
MOVE ANY HERO TO ANY SPACE. THAT HERO PERFORMS A BASIC ATTACK. THEN, PUT ON A HORDE THEY ATTACKED.

HOCUS POCUS - CUANDO MAGNUS UTILIZA ESTA HABILIDAD PUEDE MOVER A CUALQUIER HÉROE (INCLUYÉNDOSE) A CUALQUIER ESPACIO LEGAL DEL TABLERO. A CONTINUACIÓN, ESTE HÉROE REALIZA UN ATAQUE BÁSICO. ADEMÁS, MAGNUS COLOCA 3 LOSETAS DE DAÑO 1x1 EN LA BANDEJA DE HORDA ATACADA.



MIRAGE - CUANDO MAGNUS USA ESTA HABILIDAD, COLOCA DOS SOLDADOS Y DOS LOSETAS DE DAÑO 2x1 EN UNA ÚNICA HORDA QUE ESTÉ ADYACENTE A ÉL. ESTAS LOSETAS DE DAÑO Y LOS SOLDADOS DEBEN SER COLOCADOS EN LA MISMA CARTA DE HORDA. EL TIPO DE DAÑO DE ESTE ATAQUE ES MÁGICO.



KNOWLEDGE IS POWER
USE ANY OTHER HERO ABILITY THAT IS IN THE GAME AS IF IT WAS YOURS. YOU CAN USE AN EXHAUSTED ABILITY.

KNOWLEDGE IS POWER - MAGNUS USA ESTA HABILIDAD PARA COPIAR EL EFECTO DE CUALQUIER OTRA HABILIDAD ESPECIAL QUE ESTÉ EN JUEGO, YA SEA SUYA O DE OTRO HÉROE. MAGNUS PUEDE ELEGIR COPIAR UNA HABILIDAD QUE ESTÉ BOCA ABAJO Y REALIZAR LA HABILIDAD COPIADA COMO SI FUERA SUYA, CONSIDERANDO TODAS LAS REFERENCIAS A NOMBRES DE PERSONAJES COMO SI FUERA SUYA. (PUEDE COPIAR LA HABILIDAD DE MALIK 'CAN'T TOUCH THIS' Y MAGNUS GANARÍA PROTECCIÓN HASTA FINAL DE LA RONDA AUNQUE LA HABILIDAD COPIADA SE REFIERA A 'MALIK' EN LA CARTA).



IGNUS



IF THIS COVERS EXACTLY 2 ENEMIES, PLACE ON EACH ADJACENT HORDE.

BASIC ATTACK - SI LA LOSETA DE DAÑO DEL ATAQUE BÁSICO DE IGNUS CUBRE EXACTAMENTE A DOS ENEMIGOS, IGNUS PUEDE COLOCAR OTRA LOSETA DE DAÑO 1x1 ADICIONAL EN CADA BANDEJA DE HORDA ADYACENTE.



FLAMING FRENZY
IF THIS COVERS EXACTLY 3 ENEMIES CHOOSE ONE HERO TO HEAL .

FLAMING FRENZY - CUANDO IGNUS USA ESTA HABILIDAD Y LA LOSETA DE DAÑO DE ESTE HECHIZO CUBRE EXACTAMENTE A 3 ENEMIGOS, IGNUS ELIGE A CUALQUIER HÉROE (INCLUYÉNDOSE). EL HÉROE ELEGIDO RECUPERA INMEDIATAMENTE 1 CORAZÓN.



FIRE & BRIMSTONE
IF THIS COVERS EXACTLY 3 ENEMIES PUT ON ONE ADJACENT HORDE.

FIRE & BRIMSTONE - CUANDO IGNUS USA ESTA HABILIDAD Y LA LOSETA DE DAÑO DE ESTE HECHIZO CUBRE EXACTAMENTE A 3 ENEMIGOS, PUEDE COLOCAR DOS LOSETAS DE DAÑO 1x1 ADICIONALES EN UNA SOLA BANDEJA DE HORDA ADYACENTE.



SURGE OF FLAMES
MOVE IGNUS FOUR SPACES. AFTER EACH MOVE, PLACE ONTO EACH HORDE THAT HE MOVES ONTO. IGNUS OR A HERO ADJACENT TO IGNUS HEALS 2 .

SURGE OF FLAMES - CUANDO IGNUS USA ESTA HABILIDAD PUEDE MOVER HASTA 4 ESPACIOS ADICIONALES Y COLOCAR UNA LOSETA DE DAÑO 1x1 EN CADA HORDA POR LA QUE HAYA MOVIDO DURANTE ESTE MOVIMIENTO. IGNUS PUEDE SEGUIR USANDO SU MOVIMIENTO BÁSICO ANTES O DESPUÉS DE USAR ESTA HABILIDAD ESPECIAL. A CONTINUACIÓN, IGNUS O UN HÉROE ADYACENTE RECUPERA 2 CORAZONES.



LET'S BURN!
PLACE ON TWO DIFFERENT HORDES THAT ARE BOTH ADJACENT TO IGNUS.

LET'S BURN - CUANDO IGNUS USA ESTA HABILIDAD PUEDE COLOCAR DOS LOSETAS DE DAÑO 3x1 EN DOS BANDEJAS DE HORDA DISTINTAS QUE ESTÉN ADYACENTES AL ESPACIO DONDE SE ENCUENTRA. LA HORDA CON LA QUE IGNUS ESTÉ ENFRENTANDO NO PUEDE SER HECHA OBJETIVO POR ESTE HECHIZO.

CRÉDITOS

DISEÑO DE JUEGO: HELANA HOPE, SEN FOONG-LIM, AND JESSEY WRIGHT
DISEÑO GRÁFICO & ILUSTRACIONES: MATEUSZ KOMADA, KATARZYNA KOSOBUCKA, PRZEMYSŁAW KASZTELANIEC
PRODUCCIÓN: VINCENT VERGONJEANNE
DESARROLLO DEL JUEGO: FILIP MILUŃSKI, TOMASZ NAPIERAŁA
GESTIÓN DE PRUEBAS: TOMASZ NAPIERAŁA
GESTIÓN DE PRODUCCIÓN: PRZEMEK DOŁĘGOWSKI
ESCUULTURA: HERIBERTO VALLE MARTINEZ
EDICIÓN Y REVISIÓN DE REGLAMENTO: THE GAMING RULES!, RUSS WILLIAMS
TRADUCCIÓN Y REVISIÓN DE TEXTOS: ALMILDENA GÓMEZ, VICENTE DE LOS SANTOS

GAMING RULES!