



SPIDER GODDESS

EXPANSIÓN

LIBRETO DE ESCENARIOS

INTRODUCCIÓN

ACUDISTEIS A AYUDAR AL REINO CUANDO ESTABA BAJO LA AMENAZA DE LAS MAGAS DEL TIEMPO Y CUANDO VIERON VUESTRA GRANDEZA, CONJURARON PORTALES AÚN MAYORES, TRAYENDO A NUESTRO TIEMPO LOS ENEMIGOS MÁS GRANDIOSOS DE NUESTRA HISTORIA. LOS EXPLORADORES HAN INFORMADO DE HORDAS DE ARAÑAS Y ELFOS OSCUROS AVANZANDO POR LA CAMPIÑA. ESTO SOLO PUEDE SIGNIFICAR QUE LA DIOSA ARAÑA HA REGRESADO. A TRAVÉS DEL MISMO PORTAL DOS HÉROES HAN SEGUIDO A LA DIOSA Y SE HAN UNIDO A LA DEFENSA DEL REINO. ¡SÉ QUÉ JUNTOS PODREMOS FRENAR EL REGRESO DE ESTA AMENAZA!

CONTENIDO

1 FIGURA DE LA DIOSA ARAÑA

1 FIGURA DE GREENMUCK

8 TORRES DE NIVEL 4

1 CARTA DE REFERENCIA DE GREENMUCK

3 CARTAS DE TRAMPA DE TELARAÑA

4 HECHIZOS

1 CARTA DE REFERENCIA DE LA DIOSA ARAÑA

1 FIGURA DE GRAWL

23 LOSETAS DE DAÑO

4 HORDAS DE TELARAÑA

1 CARTA DE HÉROE DE GRAWL

1 FIGURA DE LYNN

1 CARTA DE HÉROE DE LYNN

1 TABLERO DE HÉROE DE GRAWL

4 LOSETAS DE HABILIDAD DE GRAWL

1 TABLERO DE HÉROE DE LYNN

4 LOSETAS DE HABILIDAD DE LYNN

2

12 LOSETAS DE DAÑO DE GRAWL

14 LOSETAS DE DAÑO DE LYNN



12 CARTAS DE DESAFÍO ARÁCNIDO



12 LOSETAS DE ARAÑA

1 CARTA DE REFERENCIA DE DESAFÍO ARÁCNIDO



1 PEGATINAS DE DESAFÍO ARÁCNIDO



5 CARTAS DE VIDA DE LA DIOSA ARAÑA



5 CARTAS DE PROGENIE ARAÑA

1 CARTA DE REFERENCIA DE LYNN



2 CARTAS DE VIDA DE GREENMUCK



2 PORTALES TRANSPARENTES



1 CARTA DE VIDA DE LYNN



4 TELARAÑAS TRANSPARENTES



5 CARTAS DE ACCIÓN DE GREENMUCK



2 CARTAS DE HORDA DE ENT CONTAMINADO



1 FICHA DE APARICIÓN DE ENT CONTAMINADO

6 CARTAS DE TORMENTA DE PORTALES



20 CARTAS DE HORDA Y PORTAL



6 CARTAS DE HORDA DE INVOCACIÓN DE SAURIOS



2 BANDEJAS DE HÉROES

6 CARTAS DE HORDA DE INVOCACIÓN DE LOS CAÍDOS

3

NUEVOS HÉROES

ESTA EXPANSIÓN INCLUYE DOS NUEVOS HÉROES. PODÉIS USAR ESTOS HÉROES EN CUALQUIER ESCENARIO DE ESTA EXPANSIÓN, EN CUALQUIER OTRA EXPANSIÓN O EN EL JUEGO BÁSICO COMO CUALQUIER OTRO HÉROE. NO PODÉIS USARLOS EN AQUELLOS ESCENARIOS QUE LO INDIQUEN ESPECÍFICAMENTE.

GRAWL

GRAWL ES UN GIGANTE DE PIEDRA. ES MÁS RESISTENTE QUE CUALQUIER OTRO HÉROE. AUNQUE SU ATAQUE BÁSICO NO SEA TAN PODEROSO COMO EL DE LOS DEMÁS, VA ADQUIRIENDO PODER LENTAMENTE PARA PODER DESATARLO TODO EN ATAQUES FUTUROS. GRAWL PUEDE USARSE COMO HÉROE EN CUALQUIER ESCENARIO O MODO DE JUEGO, SIGUIENDO LAS MISMAS REGLAS QUE LOS DEMÁS HÉROES EN CUANTO A PREPARATIVOS Y JUGABILIDAD.

LOSETAS DE DAÑO DE FORTALEZA

GRAWL TIENE 5 LOSETAS DE DAÑO DE FORTALEZA QUE PUEDE OBTENER A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES. GRAWL NO EMPIEZA CON NINGUNA LOSETA DE DAÑO DE FORTALEZA. COLOCADLAS A UN LADO HASTA QUE SE INDIQUE QUE LAS PUEDE GANAR. CUANDO GANA UNA, COLOCADLA EN EL TABLERO DE HÉROE DE GRAWL.

UNA VEZ QUE GRAWL REALICE UNA ACCIÓN, SI PERMANECE EN UNA HORDA, PODÉIS MOVER CUALQUIER NÚMERO DE LOSETAS DE DAÑO DE FORTALEZA DE SU TABLERO A ESA HORDA. EL TIPO DE DAÑO DE ESTAS LOSETAS ES FÍSICO.

GRAWL NUNCA PUEDE TENER MÁS DE 5 LOSETAS DE FORTALEZA Y SOLO PUEDE GANARLAS DESDE LA RESERVA. SI GANÁIS UNA LOSETA DE FORTALEZA Y NO HAY SUFICIENTES EN LA RESERVA (PUEDE QUE GRAWL LAS TENGA TODAS O QUE ESTÉN COLOCADAS EN HORDAS) NO OBTENDRÁ LOSETA ALGUNA.

CUANDO UNA HORDA CON LOSETAS DE FORTALEZA ES DESTRUIDA, LAS LOSETAS DE FORTALEZA REGRESAN A LA RESERVA.

BASIC ATTACK

IF YOU DID NOT SPEND ANY GAIN

BASIC ATTACK

EL ATAQUE BÁSICO DE GRAWL PERMITE GANAR LOSETAS DE FORTALEZA. UNA VEZ QUE TERMINA DE REALIZAR EL ATAQUE, SI NO HABÉIS MOVIDO NINGUNA LOSETA

DE FORTALEZA DEL TABLERO DE GRAWL A LA HORDA AFECTADA, AÑADID 1 LOSETA DE FORTALEZA AL TABLERO DE GRAWL. SI GANÁIS UN LOSETA DE FORTALEZA DE ESTA FORMA, NO SE PUEDEN MOVER LOSETAS DE FORTALEZA DE SU TABLERO A LAS HORDAS EN LO QUE

QUEDA DE RONDA, INCLUSO SI OTRA HABILIDAD PERMITE A GRAWL REALIZAR UNA ACCIÓN EXTRA O SI MOVIÓ ANTES DE REALIZAR EL ATAQUE BÁSICO. EL TIPO DE DAÑO DE ESTE ATAQUE ES FÍSICO.

LET THERE BE ROCK!

GAIN



AND



LET THERE BE ROCK!

GANÁIS UN CRISTAL Y GRAWL OBTIENE 2 LOSETAS DE FORTALEZA.

BOULDER THROW



BOULDER THROW

COLOCAD UNA LOSETA DE DAÑO 2x2 EN UNA HORDA EN ALCANCE. EL TIPO DE DAÑO DE ESTE ATAQUE ES FÍSICO.

STOMP



STOMP

COLOCAD DOS LOSETAS DE DAÑO EN FORMA DE L EN LA HORDA DONDE SE ENCUENTRA GRAWL. ESTAS LOSETAS DEBEN SER COLOCADAS DE FORMA QUE

AL MENOS UNO DE SUS LADOS ESTÉ TOCANDO LA BASE DE LA FIGURA DE GRAWL. LAS LOSETAS DE DAÑO NO SE CONSIDERAN EN CONTACTO CON GRAWL SI SOLO UNA ESQUINA DE LA MISMA TOCANDO LA ESQUINA DE LA FIGURA. EL TIPO DE DAÑO DE ESTE ATAQUE ES FÍSICO.

SHARD PUNCH



SHARD PUNCH

POR CADA LOSETA DE FORTALEZA QUE TENGA GRAWL EN SU TABLERO, COLOCAD UNA LOSETA DE DAÑO 2x1 EN LA HORDA DONDE SE ENCUENTRA GRAWL.

DESPUÉS DE USAR ESTA HABILIDAD, GRAWL NO PUEDE MOVER LOSETAS DE FORTALEZA DE SU TABLERO A LA HORDA EN LA QUE SE ENCUENTRA HASTA EL COMIENZO DE SU SIGUIENTE TURNO. EL TIPO DE DAÑO DE ESTE ATAQUE ES FÍSICO.

LYNN

LYNN ES UNA GUERRERA BRUJA Y FUE GUARDAESPALDAS DE BAJ'NIMEN, UN LUGARTENIENTE DEL EJÉRCITO ÉLFICO DEL CREPÚSCULO. LYNN SE ENFRENTÓ A SUS HERMANOS EN EL PASADO, UNIÉNDOSE A LA GUERRA CONTRA LA DIOSA ARAÑA Y AHORA LO HA VUELTO A HACER. ADEMÁS DE TENER SU PODEROSA ESPADA, ES CAPAZ DE MALDECIR A LAS HORDAS ENEMIGAS Y BLOQUEAR SUS HABILIDADES Y VENTAJAS.

MALDICIONES

LYNN TIENE DOS LOSETAS DE DAÑO ÚNICAS QUE CORRESPONDEN A SUS HABILIDADES ESPECIALES CURSE OF DESPAIR Y CURSE OF WEAKNESS.

SOLO PUEDE USAR UNA HABILIDAD ESPECIAL DE MALDICIÓN SI ESTÁ BOCA ARRIBA (SEGÚN LAS REGLAS BÁSICAS) Y SI SU CORRESPONDIENTE LOSETA DE DAÑO NO SE ENCUENTRA EN UNA BANDEJA DE HORDA.

LAS MALDICIONES BLOQUEAN LAS HABILIDADES DE LOS ENEMIGOS. CUANDO UNA LOSETA DE DAÑO DE MALDICIÓN SE ENCUENTRA EN UNA HORDA, IGNORAD TODOS LOS ICONOS DESCRITOS EN LA MALDICIÓN QUE ESTÉN PRESENTES EN ESA HORDA.

BASIC ATTACK

PLACE
ON A HORDE
ADJACENT TO LYNN.

UNA HORDA ADYACENTE A SU LOCALIZACIÓN ACTUAL. EL TIPO DE DAÑO DE ESTE ATAQUE ES FÍSICO.

CURSE OF DESPAIR

IGNORE
ON THE HORDE
WITH THIS DAMAGE
TILE ON IT.

ESTE ATAQUE TIENE ALCANCE PERFECTO, QUE SIGNIFICA QUE PUEDE HACER OBJETIVO A CUALQUIER HORDA QUE ESTÉ EN JUEGO Y QUE PUEDA SER HECHA OBJETIVO POR EL ATAQUE DE UN HÉROE (NO PUEDE HACER OBJETIVO A UN JEFE O A UN PORTAL). COLOCAD UNA LOSETA DE DAÑO DE MALDICIÓN 2x2 EN LA HORDA OBJETIVO. CUANDO LA HORDA CON ESTA LOSETA DE DAÑO SE ACTIVE, IGNORAD CUALQUIER ICONO DE VELOCIDAD QUE TENGA LA HORDA. EL TIPO DE DAÑO DE ESTE ATAQUE ES DIRECTO.

BASIC ATTACK

EL ATAQUE BÁSICO DE LYNN COLOCA UNA LOSETA DE DAÑO 2x1 EN LA HORDA EN LA QUE SE ENCUENTRE Y LE PERMITE COLOCAR OTRA LOSETA 2x1 EN

CURSE OF DESPAIR

ESTE ATAQUE TIENE ALCANCE PERFECTO, QUE SIGNIFICA QUE PUEDE HACER OBJETIVO A CUALQUIER HORDA QUE ESTÉ EN JUEGO Y QUE PUEDA SER



CURSE OF WEAKENING

ESTE ATAQUE TIENE ALCANCE PERFECTO, QUE SIGNIFICA QUE PUEDE HACER OBJETIVO A

CUALQUIER HORDA QUE ESTÉ EN JUEGO Y QUE PUEDA SER HECHA OBJETIVO POR EL ATAQUE DE UN HÉROE (NO PUEDE HACER OBJETIVO A UN JEFE O A UN PORTAL). COLOCAD UNA LOSETA DE DAÑO DE MALDICIÓN 2x2 EN LA HORDA OBJETIVO. CUANDO LA HORDA CON ESTA LOSETA DE DAÑO SE ACTIVE, IGNORAD CUALQUIER ICONO DE CURACIÓN O PUNTERÍA. MIENTRAS ESTA LOSETA DE DAÑO SE ENCUENTRE EN UNA HORDA, IGNORAD CUALQUIER DEFENSA FÍSICA, MÁGICA Y LA HABILIDAD LETAL QUE PUDIERA TENER. EL TIPO DE DAÑO DE ESTE ATAQUE ES DIRECTO.

RESISTANCE IS FUTILE

CHOOSE AND COPY THE EFFECT OF ONE OF YOUR CURSE ABILITIES
SET UP:
KEEP BOTH CURSE ABILITIES NEARBY, EVEN IF YOU HAVEN'T SELECTED THEM.

RESISTANCE IS FUTILE

SI ELEGÍS ESTA HABILIDAD, TENED A MANO CURSE OF DESPAIR Y CURSE OF WEAKENING COMO REFERENCIA. SI ES POSIBLE

ELEGIR MÁS DE UNA HABILIDAD, PODÉIS ELEGIR CUALQUIER HABILIDAD ESPECIAL DE MALDICIÓN ADEMÁS DE RESISTANCE IS FUTILE EN EL MISMO ESCENARIO.

AL USAR RESISTANCE IS FUTILE, ELEGID CURSE OF DESPAIR O CURSE OF WEAKENING Y COPIAD SUS EFECTOS. SOLO PODÉIS ELEGIR UNA MALDICIÓN SI SU CORRESPONDIENTE LOSETA DE DAÑO NO ESTÁ COLOCADA EN UNA HORDA.

THE END IS NEAR

FOR EACH SQUARE COVERED BY A DAMAGE TILE ON THE TARGET HORDE, PUT ON THE HORDE.

THE END IS NEAR

POR CADA CUADRÍCULA CUBIERTA POR UNA LOSETA DE DAÑO EN LA HORDA EN LA QUE SE

ENCUENTRE LYNN, COLOCAD UNA LOSETA DE DAÑO 1x1 ADICIONAL EN ESA CARTA DE HORDA. EL TIPO DE DAÑO DE ESTE ATAQUE ES DIRECTO.



TORRES DE NIVEL 4

LA DIOSA ARAÑA INCLUYE 8 NUEVAS TORRES DE NIVEL 4 (GRUPOS C Y D), 2 DE CADA TIPO DE TORRE. AL JUGAR LOS ESCENARIOS DE LA DIOSA ARAÑA, INCLUIDAS EN LA RESERVA DE TORRES CUANDO SE INDIQUE EN LOS PREPARATIVOS DE LOS ESCENARIOS.

PODÉIS ELEGIR USAR ESTAS TORRES EN CUALQUIER OTRO ESCENARIO O MODO DE JUEGO QUE INCLUYA LAS TORRES DE NIVEL 4 A Y B. PARA UTILIZAR ESTAS TORRES FUERA DE LA EXPANSIÓN DE LA DIOSA ARAÑA, AÑADID LAS TORRES A LA PILA DE RESERVA DURANTE LOS PREPARATIVOS DE LA PARTIDA.



NUEVO ICONO: DAÑO DE SALPICADURA

VARIAS DE LAS NUEVAS TORRES DE NIVEL 4 USAN EL ICONO DE DAÑO POR SALPICADURA. ESTA FLECHA SIGNIFICA QUE LAS LOSETAS DE DAÑO DEBEN SER COLOCADAS DE FORMA QUE:

A LA LOSETA DE DAÑO PRINCIPAL, DE LA QUE SALE LA FLECHA, SE ENCUENTRE DENTRO DEL ALCANCE DE LA TORRE QUE REALIZA EL ATAQUE

Y

B LAS LOSETAS DE DAÑO A LAS QUE APUNTA LA FLECHA SEAN COLOCADAS EN HORDAS QUE ESTÉN ADYACENTES A LA LOSETA DE DAÑO PRINCIPAL.

POR EJEMPLO, EL HIGH ELVEN MAGE TIENE UNA LOSETA DE DAÑO PRINCIPAL. PARA REALIZAR SU ATAQUE, PRIMERO COLOCAD ESA LOSETA EN UNA HORDA DENTRO DE ALCANCE, SIGUIENDO LAS REGLAS BÁSICAS DE LOS ATAQUES DE LAS TORRES. LUEGO ELEGID UNA LOSETA DE DAÑO Y UNA Y COLOCAD AMBAS EN HORDAS QUE ESTÉN ADYACENTES A LA HORDA DONDE SE COLOCÓ LA LOSETA.

SI UNA TORRE TIENE MÁS DE UNA FLECHA DE DAÑO DE SALPICADURA, CADA UNA DE ELLAS PUEDE HACER OBJETIVO A UNA HORDA DISTINTA.

NUEVOS HECHIZOS

LA EXPANSIÓN DE LA DIOSA ARAÑA INCLUYE 4 NUEVOS HECHIZOS: HORN OF HEROISM, PILE OF GOLD, DYNAMITE Y TELEPORT SCROLL. ÉSTOS EXPANDEN LAS OPCIONES DE LOS HECHIZOS A LA HORA DE PREPARAR LA PARTIDA. AL IGUAL QUE LOS HECHIZOS DEL JUEGO BÁSICO, DISPONEN DEL NIVEL DEL HECHIZO EN SU TRASERA Y, POR ELLO, PUEDEN SER USADOS EN CUALQUIER ESCENARIO DONDE SE PUEDAN USAR HECHIZOS DEL NIVEL CORRESPONDIENTE.

AL JUGAR CON LAS TORRES DE LA DIOSA ARAÑA EN ESCENARIOS QUE NO FORMEN PARTE DE LA CAMPAÑA DE LA DIOSA ARAÑA, NO PODÉIS TENER MÁS DE 2 TORRES DE NIVEL 4 DE CADA TIPO DE TORRE. DURANTE LA PARTIDA, UNA VEZ QUE SE ADQUIERA LA SEGUNDA TORRE DE NIVEL 4 DE UN TIPO, DEVOLVED LAS DOS TORRES DE NIVEL 4 RESTANTES DE ESE TIPO A LA CAJA.

POR EJEMPLO: SI EL EQUIPO YA TIENE MUSKETEER GARRISON Y LUEGO ADQUIERE ARCANER ARCHERS, TANTO RANGER HIDEOUT COMO GOLDEN LONGBOW TOWERS SON RETIRADAS DE LA RESERVA Y DEVUELTAS A LA CAJA.

HORN OF HEROISM

ONE HERO HEALS UP TO 2. ONE HERO RECOVERS UP TO TWO ABILITIES.
(THESE CAN BE DIFFERENT HEROES)

HORN OF HEROISM

AL USAR ESTE HECHIZO ELIGE UN HÉROE PARA QUE RECUPERE 2 CORAZONES. LUEGO, ELIGE UN HÉROE PARA QUE RECUPERE HASTA 2 DE SUS HABILIDADES.

PUEDES APLICAR ESTOS EFECTOS AL MISMO HÉROE O A DOS HÉROES DISTINTOS.

PILE OF GOLD

RETURN A LEVEL 1 TOWER TO THE SUPPLY. THE TEAM GAINS ANY ONE LEVEL 2 TOWER (YOU DECIDE WHICH PLAYER GETS IT INTO THEIR HAND).

PILE OF GOLD

COGE UNA TORRE DE NIVEL 1 DE TU MANO Y COLÓCALA EN LA RESERVA. LUEGO ELEGID CUALQUIER TORRE DE NIVEL 2 (PUEDE SER DE UN TIPO DISTINTO A LA TORRE COLOCADA EN LA RESERVA) Y ELIGE QUÉ JUGADOR (INCLUIDO TÚ) SE LA LLEVA A LA MANO.

DYNAMITE

PLACE THIS ON A SINGLE SPAWN STACK.
PUT ON THE FIRST HORDE THAT SPAWNS FROM IT.

DYNAMITE

DYNAMITE ES UN ATAQUE PROGRAMADO. ELEGID UNA PILA DE APARICIÓN Y COLOCAD LA LOSETA DEL HECHIZO DYNAMITE ENCIMA DE LA PILA. LA PRÓXIMA VEZ QUE VAYA A GENERARSE UNA NUEVA HORDA DESDE LA PILA DE APARICIÓN ELEGIDA, RETIRAD EL HECHIZO DYNAMITE Y TRAS COLOCAR LA HORDA EN SU BANDEJA, COLOCAD 3 LOSETAS DE DAÑO 1x1 EN ESA HORDA. EL TIPO DE DAÑO DE ESTAS LOSETAS ES DIRECTO.

TELEPORT SCROLL

USE WHEN HORDES SPAWN. PLACE THIS ON A SPAWN STACK. SKIP IT IN PHASE 2: SPAWN NEW HORDES. REMOVE THIS AND IT SPAWNS TWO HORDES NEXT TIME.

TELEPORT SCROLL

ESTE HECHIZO NO SE USA DURANTE EL TURNO DEL JUGADOR, COMO EL RESTO DE HECHIZOS. EN SU LUGAR SE USA CUANDO LAS HORDAS SON GENERADAS. ELIGE UNA FICHA DE APARICIÓN Y COLOCA ESTE HECHIZO ENCIMA DE ÉL. DURANTE ESTE TURNO, ESTA FICHA DE APARICIÓN NO PRODUCE NINGUNA HORDA. SI HAY OTRAS FICHAS DE APARICIÓN ASIGNADAS A LA MISMA PILA, SEGUIRÁN GENERANDO SUS RESPECTIVAS HORDAS. ESTE HECHIZO SOLO EVITA QUE SE GENERE 1 CARTA DE HORDA.

DURANTE LA SIGUIENTE FASE DE APARICIÓN, DEVOLVED ESTE HECHIZO A LA CAJA Y GENERAD 2 HORDAS EN LUGAR DE 1 EN LA FICHA DE APARICIÓN QUE HABÍA CUBIERTO.

NUEVAS MECÁNICAS DE HORDAS

EN ESTA EXPANSIÓN SE INCLUYEN DOS NUEVOS ICONOS DE HABILIDAD DE HORDA. AMBOS SE CONSIDERAN ICONOS DE "INVOCADORES" CON REGLAS COMPARTIDAS.

LOS ICONOS DE INVOCADORES SIEMPRE SE ACTIVAN ANTES DE QUE LA HORDA SE MUEVA, PERO DESPUÉS DE RESOLVER LOS ICONOS DE CURACIÓN. SI HAY ALGÚN ICONO DE INVOCADOR VISIBLE EN ESE MOMENTO, GENERAD UNA HORDA DE LA PILA DE HORDA QUE CONCLUERDE EN EL ESPACIO DELANTE DE LA HORDA INVOCADORA. SI ESE ESPACIO ESTÁ OCUPADO POR UNA HORDA O UN JEFE, LA HORDA RECIENT INVOCADA SALTA

UN ESPACIO HACIA LA SALIDA, HASTA QUE ENCUENTRE UN ESPACIO VACÍO DISPONIBLE DONDE COLOCARSE O HASTA QUE LLEGUE AL REINO.

SI UN ICONO DE INVOCADOR GENERA UNA HORDA DE ESTA FORMA, LA CARTA DE HORDA INVOCADA NO SE ACTIVA EN EL TURNO EN EL QUE APARECE. TRAS GENERAR LA CARTA DE HORDA, EL INVOCADOR SE MUEVE DE FORMA NORMAL.

ESTO A VECES PROVOCARÁ QUE LA HORDA INVOCADORA SALTE SOBRE LA HORDA INVOCADA Y VAYA AL SIGUIENTE ESPACIO VACÍO.

INVOCADORES CAÍDOS



LAS HORDAS DE INVOCADORES CAÍDOS GENERARÁN HORDAS DE LA PILA DE HORDAS DE INVOCACIÓN DE LOS CAÍDOS. AL PREPARAR EL ESCENARIO QUE INCLUYA A ESTOS INVOCADORES, TENDRÉIS QUE BARAJAR LAS CARTAS DE INVOCACIÓN DE CAÍDOS Y COLOCARLAS EN UNA PILA JUNTO A LA ZONA DE JUEGO. ESTAS HORDAS NO APORTAN CRISTALES CUANDO SON DESTRUIDAS (NO TIENEN ICONOS DE CRISTAL EN SU PARTE TRASERA).

INVOCADORES SAURIOS



LAS HORDAS DE INVOCADORES SAURIOS GENERARÁN HORDAS DE LA PILA DE HORDAS DE INVOCACIÓN DE SAURIOS. AL PREPARAR EL ESCENARIO QUE INCLUYA A ESTOS INVOCADORES, TENDRÉIS QUE BARAJAR LAS CARTAS DE INVOCACIÓN DE SAURIOS Y COLOCARLAS EN UNA PILA JUNTO A LA ZONA DE JUEGO. RECORDAD QUE LAS HORDAS DE SAURIOS APORTAN UN CRISTAL CUANDO SON DESTRUIDAS Y QUE CADA HORDA INVOCADA TIENE ICONOS EN ELLA. LA HORDA DE INVOCADORES SAURIOS QUE INVOQUEN ESTAS HORDAS EXTRAS NO APORTAN CRISTALES CUANDO SON DESTRUIDAS.

HORDAS DE TELARAÑA



LA DIOSA ARAÑA INCLUYE TAMBIÉN 4 HORDAS DE TELARAÑA. CUANDO SE ROBAN DE UNA PILA DE HORDA NO SE COLOCAN EN UNA BANDEJA NI EN EL CAMINO. EL FRONTAL DE CADA HORDA INDICARÁ UNA PILA ESPECÍFICA DE LA RESERVA DE TORRES (COMO ). COGED UNA

TELARAÑA TRANSPARENTE Y COLOCADLA EN LA PARTE SUPERIOR DE LA PILA DE TORRES INDICADA. LUEGO, DEVOLVED LA HORDA DE TELARAÑA A LA CAJA. ¡LA RESERVA DE TORRES HA QUEDADO ATRAPADA!

AL MEJORAR UNA TORRE, SI LA PILA DONDE HAY QUE COLOCAR LA TORRE O SI LA PILA DONDE HAY QUE COGER LA TORRE MEJORADA TIENE UNA TELARAÑA TRANSPARENTE, NO COMPLETARÉIS LA MEJORA. LA TORRE SIGUE SIENDO PASADA PERO NO MEJORADA. EN SU LUGAR, RETIRAD LA TELARAÑA TRANSPARENTE DE LA PILA. SI HABÉIS USADO UNA HABILIDAD DE HÉROE, LA LOSETA CONTINUARÁ GIRADA. SI USASTEIS UN HECHIZO, SEGUIRÁ SIENDO RETIRADO DEL JUEGO.

EJEMPLO: MARY PASA UNA ARCHER TOWER (MARKSMAN) DE NIVEL 2 A JANICE CUANDO LA TORRE DE NIVEL 3 (SHARPSHOOTER) TIENE UNA TELARAÑA COLOCADA. ESTO HARÍA QUE MARY TUVIERA QUE COGER UNA TORRE DE LA PILA DE NIVEL 3, PERO NO DEVUELVE LA TORRE DE NIVEL 2 A LA PILA. EN SU LUGAR, COLOCA LA TORRE DE NIVEL 2 EN EL ESPACIO DE TORRES ENTRANTES DE JANICE, BOCA ABAJO, Y RETIRA LA TELARAÑA TRANSPARENTE DE LA PILA DE TORRES DE NIVEL 3 DE ARQUERÍA.

DURANTE LA FASE 7, SI HAY UNA TELARAÑA TRANSPARENTE EN UNA PILA DE TORRES DE NIVEL 1 O 2, NO PODRÉIS COMPRAR TORRES DE ESA PILA. EN SU LUGAR, PODÉIS PAGAR EL COSTE EN CRISTAL DE 1 TORRE DE ESA PILA PARA RETIRAR SU TELARAÑA.

SI UNA TORRE QUE PERTENEZCA A UNA PILA DE TORRES QUE TENGA UNA TELARAÑA ES DESTRUIDA POR UN PORTAL O POR LA ACTIVACIÓN DE UN JEFE, LA TELARAÑA ES RETIRADA DE LA PILA.

TELEPORTALES

EN ALGÚN ESCENARIO SE OS PUEDE INDICAR QUE COLOQUÉIS TELEPORTALES DURANTE LOS PREPARATIVOS DEL ESCENARIO. SON NUEVOS ELEMENTOS DEL MAPA QUE AFECTAN EN CÓMO LAS HORDAS SE MUEVEN EN SU CAMINO HACIA EL REINO. HAY DOS PORTALES TRANSPARENTES: ENTRADA Y SALIDA. LA ENTRADA ES SIEMPRE COLOCADA EN UN ESPACIO DEL CAMINO Y LA SALIDA EN UN ESPACIO JUNTO AL CAMINO. EL DIAGRAMA DE LOS PREPARATIVOS MOSTRARÁ UNA FLECHA INDICANDO EL ESPACIO HACIA EL QUE EL PORTAL DE SALIDA APUNTA.

CUANDO UNA HORDA VAYA A MOVER A UN ESPACIO QUE CONTENGA LA ENTRADA DEL TELEPORTAL, INMEDIATAMENTE SE MUEVE AL ESPACIO ADYACENTE A LA SALIDA DEL MISMO. SI ESE ESPACIO ESTÁ OCUPADO, MOVERÁ AL SIGUIENTE ESPACIO VACÍO DISPONIBLE ENTRE ÉL Y LA SALIDA. SI NO HAY ESPACIO DISPONIBLE, MOVERÁ HACIA EL REINO DE FORMA NORMAL.

LOS HÉROES TAMBIÉN PUEDEN USAR ESTOS TELEPORTALES. CUANDO UN HÉROE SE MUEVE A LA ENTRADA DEL TELEPORTAL ES INMEDIATAMENTE COLOCADO EN EL ESPACIO ADYACENTE A LA SALIDA DEL TELEPORTAL (SIN GASTAR PUNTOS DE MOVIMIENTO). LOS HÉROES NO PUEDEN TERMINAR SU MOVIMIENTO EN ESPACIOS OCUPADOS POR LA ENTRADA O SALIDA DEL TELEPORTAL.

ENTRADA

SALIDA



DESAFÍO ARÁCNIDO

LA EXPANSIÓN DE LA DIOSA ARAÑA INCLUYE UN SET DE LOSETAS DE ARAÑA, UN MAZO DE CARTAS DE DESAFÍO ARÁCNIDO Y UN SET DE ADHESIVOS DE DESAFÍO ARÁCNIDO. LAS SIGUIENTES REGLAS ESTÁN PARA SER UTILIZADAS EN TODOS LOS ESCENARIOS DE LA CAMPAÑA DE LA DIOSA ARAÑA, SALVO EL ESCENARIO 3.

IGUALMENTE, PODÉIS REVISITAR LOS ESCENARIOS DEL JUEGO BÁSICO O DE OTRAS EXPANSIONES Y AÑADIR LAS REGLAS DEL DESAFÍO ARÁCNIDO. SI LO HACÉIS, USAD LOS ADHESIVOS DEL DESAFÍO PARA MARCAR QUÉ ESCENARIOS HABÉIS DERROTADO USANDO EL DESAFÍO ARÁCNIDO.

PREPARATIVOS

AL PREPARAR EL DESAFÍO ARÁCNIDO, ADEMÁS DE LAS REGLAS INDICADAS EN CADA ESCENARIO DEBÉIS HACER LO SIGUIENTE:

- BARAJAD EL MAZO DE DESAFÍO ARÁCNIDO Y COLOCADLO BOCA ABAJO JUNTO AL TABLERO.
- FORMAD UNA PILA DE LOSETAS DE ARAÑA JUNTO AL MAZO.
- COLOCAD LA CARTA DE REFERENCIA DE TURNO DEL DESAFÍO ARÁCNIDO AL ALCANCE DE TODOS.

DESARROLLO

EL DESAFÍO ARÁCNIDO AÑADE UNA NUEVA FASE EN CADA RONDA, ANTERIOR A LA APARICIÓN DE NUEVAS HORDAS, Y AÑADE UNA REGLA EXTRA DENTRO DE LA FASE 5.

FASE 1: REVELAD LA CARTA DEL DESAFÍO ARÁCNIDO ANTES DE GENERAR LAS HORDAS. VOLTEAD LA PRIMERA CARTA DEL MAZO DE DESAFÍO ARÁCNIDO BOCA ARRIBA. LA CARTA MOSTRARÁ LA FORMA DE LA LOSETA DE ARAÑA QUE VA A CAER ESTA RONDA.

FASE 5: ANTES DE COMPROBAR CUALQUIERA DE SUS ICONOS O MOVER LA BANDEJA DE HORDA, COMPROBAD SI LA LOSETA DE ARAÑA MOSTRADA EN LA CARTA ARÁCNIDA ENCAJA EN EL ESPACIO VACÍO DE ESA HORDA. SI NO ENCAJA, ACTIVAD LA HORDA DE FORMA NORMAL.

SI LA LOSETA ENCAJA, COLOCADLA EN LA HORDA DE FORMA QUE:

A NO CUBRA A NINGÚN ENEMIGO.

Y

B NO CUBRA UNA LOSETA DE DAÑO, HÉROE O SOLDADO. PODÉIS ROTAR Y GIRAR LA LOSETA DE ARAÑA LO NECESARIO PARA CONSEGUIR ESTO.

C PUEDE HABER MÁS DE UNA LOSETA DE ARAÑA EN UNA HORDA.

UNA VEZ QUE LA LOSETA DE ARAÑA ES COLOCADA, DEVOLVED LA CARTA DEL DESAFÍO ARÁCNIDO A LA CAJA (PARA QUE NO HAYA CARTA VISIBLE EN EL MAZO). SOLO SE AÑADE 1 LOSETA DE ARAÑA POR RONDA.

CUANDO UNA LOSETA DE ARAÑA SE COLOCA EN UNA HORDA, AÑADE NUEVOS ENEMIGOS QUE TENDRÁN QUE SER CUBIERTOS PARA QUE LA HORDA SEA DERROTADA.

TRAS AÑADIR UNA LOSETA DE ARAÑA, ACTIVAD LA HORDA. LA LOSETA DE ARAÑA PUEDE CONTENER ICONOS DE VELOCIDAD, ¡ASÍ QUE ESTAD ATENTOS!

UNA VEZ QUE TODAS LAS HORDAS SE ACTIVEN, SI LA LOSETA DE ARAÑA NO HA SIDO COLOCADA, DEVOLVED LA CARTA DE DESAFÍO ARÁCNIDO A LA CAJA. ¡ENHORABUENA, HABÉIS DETENIDO EL AVANCE DE LAS ARAÑAS EN ESTA RONDA!



1

ARENA Y TELEPORTALES

LA DISTORSIÓN DEL TIEMPO Y EL ESPACIO HA TRAÍDO EXTRAÑAS ESTRUCTURAS QUE NUESTROS ENEMIGOS ESTÁN USANDO PARA SOBREPASAR NUESTRAS DEFENSAS. DESDE ALLÍ, LAS CRIATURAS QUE PERTENECÍAN A LOS DESIERTOS DEL SUR HAN COMENZADO A APARECER CERCA DE NUESTRAS

FRONTERAS. LOS PORTALES TAMBIÉN HAN TRAÍDO NUEVOS HÉROES QUE SE UNEN A NUESTRA CAUSA. UNID VUESTRAS FUERZAS CON GRAML, LA PODEROSA ROCA VIVIENTE O CON LYNN, ANTIGUA LUGARTENIENTE DE LOS ÉLFOS OSCUROS, Y DETENED ESTA AMENAZA ANTES DE QUE SE NOS ESCAPE DE LAS MANOS.

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 1 O 2 ICONOS  EN SU TRASERA.

TORRES

USAD LAS TORRES 1, 2, 3, 4A Y 4B. AÑADID TAMBIÉN LAS TORRES 4C A LA RESERVA.

HORDAS

OLEADA 0	OLEADA 1	OLEADA 3	OLEADA 4	OLEADA 51	VACÍAS
2x VERDE	1x VERDE	2x VERDE	2x VERDE	2x VERDE	
1x AMARILLA	1x AMARILLA	1x AMARILLA	1x AMARILLA	1x AMARILLA	1x VACÍA
	2x ROJA	1x ROJA			

ADEMÁS NECESITARÉIS LA CARTA DE REFERENCIA DE TURNO DEL DESAFÍO ARÁCNIDO, LAS 12 CARTAS DEL DESAFÍO ARÁCNIDO, 12 LOSETAS DE ARAÑA Y 6 CARTAS DE HORDA DE INVOCACIÓN DE CAÍDOS.

PARA CREAR EL MAZO DE DESAFÍO ARÁCNIDO BARAJAD LAS 12 CARTAS DE DESAFÍO ARÁCNIDO Y COLOCADLAS CERCA. HACED LO MISMO CON LAS 6 CARTAS DE HORDA DE INVOCACIÓN DE CAÍDOS PARA CREAR LA PILA DE INVOCACIÓN DE CAÍDOS.

PORTALES

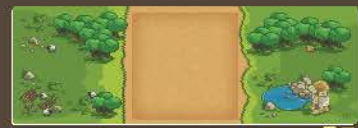
LA SENDA



A3



B4



B5



ENTRADA DE TELEPORTAL SALIDA DE TELEPORTAL



A11



A12



A6



A7

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



MECÁNICAS ESPECIALES

EN ESTE ESCENARIO ENCONTRÉIS ENEMIGOS CON LAS SIGUIENTES HABILIDADES NUEVAS Y UN NUEVO TIPO DE LOSETA DE MAPA:



ESTAS HORDAS PUEDEN INVOCAR CARTAS DE HORDA EXTRA EN EL CAMINO. ANTES DE QUE SE MUEVA LA HORDA, SI AL MENOS TIENE UN CONO DE INVOCADOR VISIBLE, ROBAD LA PRIMERA CARTA DE LA PILA DE INVOCACIÓN DE CAÍDOS Y COLOCADLA EN EL ESPACIO DEL CAMINO FRENTE A LA HORDA INVOCADORA. SI ESE ESPACIO ESTÁ OCUPADO, LA HORDA RECIÉN INVOCADA SALTA HASTA QUE OCUPE UN ESPACIO VACÍO O ALCANCE LA SALIDA. LA HORDA RECIÉN INVOCADA NO SE ACTIVA EN ESTE TURNO. TRAS COLOCAR LA HORDA INVOCADA, LA HORDA INVOCADORA SE MUEVE DE FORMA NORMAL. ESTO A MENUDO HARÁ QUE LA HORDA INVOCADORA SALTE SOBRE LA HORDA INVOCADA HACIA EL PRÓXIMO ESPACIO LIBRE EN EL CAMINO.



LOS TELEPORTALES SE COLOCAN EN EL MAPA COMO SE INDICA EN EL DIAGRAMA DEL ESCENARIO. AFECTAN A CÓMO LAS HORDAS Y LOS HÉROES SE MUEVEN POR EL MAPA.

CUANDO UNA HORDA SE MUEVE A LA ENTRADA DE UN TELEPORTAL, INMEDIATAMENTE SE MUEVE AL ESPACIO INDICADO JUNTO A LA SALIDA DEL TELEPORTAL. EL DIAGRAMA DE ESTE ESCENARIO TIENE UNA FLECHA EN BLANCO QUE INDICA EL ESPACIO HACIA EL QUE SE DESPLAZA LA HORDA.

LOS HÉROES NO PUEDEN TERMINAR SU MOVIMIENTO EN UN ESPACIO DONDE HAYA UN TELEPORTAL TRANSPARENTE, PERO PUEDEN MOVER A TRAVÉS DE ELLOS DE LA MISMA FORMA QUE LAS HORDAS, COMO ESTÁ EXPLICADO ANTERIORMENTE.

PREPARATIVOS

LAS HORDAS SE TELEPORTAN EN ESTA LOSETA DEL CAMINO

1 JUGADOR:

8x 3x 2x

2 JUGADORES:

5x 3x 2x

3 JUGADORES:

1x 2x 1x

4 JUGADORES:

3x 3x 1x

2

CHOQUE DE ELFOS

UNA DE NUESTRAS NUEVAS ALIADAS, LYNN, ES UNA DESERTORA DEL EJÉRCITO DE LOS ELFOS OSCUROS. APARECIÓ EN EL REINO A TRAVÉS DE LOS PORTALES. LOS ELFOS OSCUROS HAN UNIDO SUS FUERZAS Y ESTÁN ACOSANDO CON INTENSIDAD AL REINO HASTA QUE LES ENTREGUEMOS A LYNN. ELLA NO LO ACEPTA

Y SE HA LANZADO AL CAMPO DE BATALLA PARA ENCARGARSE DE LOS ELFOS OSCUROS. REUNID VUESTRAS FUERZAS Y APOYADLA. ¡SI ES CAPAZ DE LLEGAR AL CAMPAMENTO BASE DETENDRÁ ESTA LOCURA!

HÉROES

LOS HÉROES PUEDEN ELEGIR SUS HABILIDADES ESPECIALES ENTRE AQUELLAS QUE TENGAN ESTE ICONO . EN ESTE ESCENARIO NO PODÉIS USAR A LYNN.

HECHIZOS

CUANDO VAYÁIS A COGER LOS HECHIZOS, ELEGID DE ENTRE LOS QUE TENGAN 1 O 2 ICONOS EN SU TRASERA.

TORRES

USAD LAS TORRES 1, 2, 3, 4A Y 4B. AÑADID TAMBIÉN LAS TORRES 4C Y 4D A LA RESERVA.

HORDAS

OLEADA 0	OLEADA 1	OLEADA 4	OLEADA S1	TELARAÑAS
	1x VERDE	2x VERDE		
1x AMARILLA	4x AMARILLA	2x AMARILLA	3x AMARILLA	4x HORDAS DE TELARAÑA
	3x ROJA	2x ROJA		

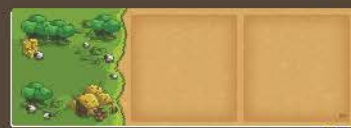
ADEMÁS NECESITARÉIS LA FIGURA DE LYNN, SUS CARTAS DE VIDA Y DE REFERENCIA, 4 TELARAÑAS TRANSPARENTES, 12 CARTAS DE DESAFÍO ARÁCNIDO, 12 LOSETAS DE ARaña Y 6 CARTAS DE HORDA DE INVOCACIÓN DE CAÍDOS.

PARA CREAR EL MAZO DE DESAFÍO ARÁCNIDO, BARAJAD LAS 12 CARTAS DE DESAFÍO ARÁCNIDO Y COLOCADLAS CERCA. HACED LO MISMO CON LAS 6 CARTAS DE HORDA DE INVOCACIÓN DE CAÍDOS PARA CREAR LA PILA DE INVOCACIÓN DE CAÍDOS.

PORTALES

NINGUNO.

LA SENDA



PILAS DE APARICIÓN

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

PARTE SUPERIOR DE LA PILA



1



2



3

PARTE INFERIOR DE LA PILA

MECÁNICAS ESPECIALES

EN ESTE ESCENARIO ENCONTRÉIS ENEMIGOS CON LAS SIGUIENTES HABILIDADES NUEVAS:



AL ROBAR UNA HORDA DE TELARAÑA NO SE COLOCA NINGUNA HORDA. EN SU LUGAR, SE COLOCA UNA TELARAÑA TRANSPARENTE EN LA PARTE SUPERIOR DE LA PILA DE TORRES DE LA RESERVA QUE SE INDIQUE EN LA HORDA DE TELARAÑA. A CONTINUACIÓN, DEVOLVED LA CARTA DE TELARAÑA A LA CAJA.

AL MEJORAR UNA TORRE, SI LA PILA NECESARIA PARA COLOCAR LA TORRE O LA PILA DONDE SE ENCUENTRA LA TORRE A MEJORAR TIENEN UNA TELARAÑA, NO SE COMPLETA LA MEJORA. LA TORRE SE SIGUE PASANDO PERO SIN MEJORAR. EN SU LUGAR, RETIRAD LA TELARAÑA DE LA PILA. SI SE UTILIZÓ UNA HABILIDAD DE HÉROE, SEGUirá VOLTEADA. SI SE USÓ UN HECHIZO, SEGUirá SIENDO RETIRADO DEL JUEGO.



FIGURA DE LYNN

- LOS HÉROES PUEDEN ESTAR EN EL MISMO ESPACIO QUE LYNN.
- LYNN NO PUEDE SER OBJETIVO DE HECHIZOS NI DE HABILIDADES DE HÉROE.

TRAS LA FASE 2, LYNN SE MOVERÁ HACIA LA HORDA QUE TENGA DELANTE Y SE ENFRENTARÁ A ELLA (SI HAY UNA). ESA ES LA FORMA EN LA QUE LYNN SE MUEVE, ADÉMÁS DE SER LA CONDICIÓN DE VICTORIA DEL ESCENARIO. ELEGID DÓNDE COLOCAR A LYNN EN ESA HORDA.

LAS HORDAS QUE ENTREN EN EL ESPACIO OCUPADO POR LYNN SALTAN SOBRE ELLA COMO SI FUERA UNA HORDA.

CUANDO UNA HORDA DONDE SE ENCUENTRA LYNN ES DESTRUIDA, SI HAY AL MENOS OTRO HÉROE O SOLDADO EN ELLA, TODOS LOS HÉROES EN ESA HORDA GANAN PROTECCIÓN (INCLUYENDO LYNN).

VICTORIA Y DERROTA

NO HAY PORTALES O JEFES EN ESTE ESCENARIO. EN SU LUGAR, SE GANA AL AYUDAR A LYNN A DESTRUIR HORDAS HASTA QUE LLEGUE AL ESPACIO DELANTE DEL PUNTO DE APARICIÓN 3. UNA VEZ QUE HAYA LLEGADO A ESE ESPACIO, SI NO HAY HORDAS EN SU ESPACIO AL FINAL DE LA RONDA, GANARÉIS.

PERDERÉIS SI:

- LYNN SE QUEDA SIN CORAZONES. ELLA PIERDE CORAZONES POR LOS EFECTOS DE PUNTERÍA Y CUANDO LA HORDA EN LA QUE SE ENCUENTRA INTENTA MOVER.
- AL FINAL DE LA RONDA, TODAS LAS HORDAS SE ENCUENTRAN POR DETRÁS DE LYNN. SI ESTO SUCEDE ELLA NO PUEDE MOVER HACIA DELANTE MÁS Y, POR ELLO, HABRÉIS FALLADO EN SU ESCOLTA HACIA EL CAMPAMENTO DE LOS ELFOS OSCUROS.
- EL REINO SE QUEDA SIN CORAZONES.

PREPARATIVOS





UN ENORME PORTAL SE FORMA Y DE SU INTERIOR APARECE UN ENEMIGO AL QUE HABÍAMOS DESEADO PLANTAR CARA. ¡UN ENORME ÁRBOL LANZANDO ÁCIDO Y LIDERANDO UN EJÉRCITO DE ENTS CONTAMINADOS!

ES EL PODEROSO GREENMUCK. LOS SABIOS SIEMPRE DIERON QUE TUVIÉRAMOS CUIDADO CON LO QUE DESEÁBAMOS. ESPEREMOS QUE SE HAYAN EQUIVOCADO EN ESTA OCASIÓN. ¡A LAS ARMAS!

NO USÉIS LAS REGLAS DEL DESAFÍO ARÁCNIDO EN ESTE ESCENARIO.

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 O 2 ICONOS  EN SU TRASERA.

TORRES

USAD LAS TORRES 1, 2, 3, 4A Y 4B. AÑADID TAMBIÉN LAS TORRES 4C Y 4D A LA RESERVA.

HORDAS

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

ADEMÁS NECESITARÉIS LA FIGURA DE GREENMUCK, SUS CARTAS DE VIDA Y DE REFERENCIA, EL PUNTO DE APARICIÓN DE LOS ENTS CONTAMINADOS, 2 CARTAS DE HORDA DE ENTS CONTAMINADOS Y 5 CARTAS DE ACCIÓN DE GREENMUCK.

LA SENDA



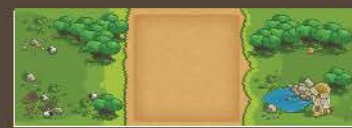
A1



A12



A4



B5



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



PORTALES

NINGUNO.

MECÁNICAS ESPECIALES

EN ESTE ESCENARIO ENCONTRARÉIS ENEMIGOS CON LA SIGUIENTE HABILIDAD NUEVA Y UN NUEVO TIPO DE LOSETA DE MAPA:



MAZO DE VIDA DE GREENMUCK

GREENMUCK TIENE 2 CARTAS DE VIDA. EN LA PARTE FRONTAL, HAY UN NÚMERO EN LA PARTE INFERIOR DERECHA. PARA PREPARAR EL MAZO DE VIDA, COLOCAD LAS CARTAS CON LA IMAGEN DE GREENMUCK BOCA ARRIBA Y LUEGO ORDENADLAS DE FORMA QUE LA CARTA NUMERADA "1" SEA LA PRIMERA, SEGUIDA DE LA CARTA NUMERADA "2".



MAZO DE ACCIÓN DE GREENMUCK

UNA DE LAS CARTAS DE ACCIÓN DE GREENMUCK TIENE UN SÍMBOLO ÁCIDO EN ELLA. COLOCAD LA CARTA CON ESE SÍMBOLO BOCA ABAJO SOBRE LA MESA Y LUEGO BARAJAD LAS OTRAS 4 CARTAS Y COLOCADLAS ENCIMA, FORMANDO EL MAZO DE ACCIÓN DE GREENMUCK.



VICTORIA

NO HAY PORTALES EN ESTE ESCENARIO. EN SU LUGAR, GANARÉIS SI VENCÉIS A GREENMUCK. GANARÉIS AL FINAL DE LA RONDA EN LA QUE LA ÚLTIMA CARTA DE VIDA DE GREENMUCK HAYA SIDO DESTRUIDA.

REGLAS DE JEFE

LOS ESCENARIOS QUE PRESENTAN UN JEFE TIENEN REGLAS ESPECIALES PARA LA FIGURA DEL JEFE. ESTAS REGLAS SE RESUMEN AQUÍ. ADEMÁS, ENCONTRARÉIS CON MÁS DETALLE REGLAS DESCRIBIENDO LAS HABILIDADES ESPECIALES DE GREENMUCK EN SU CARTA DE REFERENCIA.

FIGURA DEL JEFE

- LOS HÉROES NO PUEDEN ENTRAR EN EL ESPACIO OCUPADO POR UNA FIGURA DE JEFE.
- SI UNA FIGURA DE JEFE MUEVE A UN ESPACIO DONDE HAYA UN HÉROE, ESE HÉROE ES OBLIGADO A RETIRARSE (DEBE MOVER A UN ESPACIO ADYACENTE QUE ESTÉ VACÍO O VOLVER A SU TABLERO DE HÉROE) Y SUFRIR 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.

ACTIVANDO EL JEFE

LA FIGURA DEL JEFE SE ACTIVA DURANTE LA FASE 4 COMO SI SE TRATASE DE UNA HORDA. LA FIGURA DEL JEFE SE ACTIVA COMO PARTE DE LA SECUENCIA DE ACTIVACIÓN NORMAL DE LAS HORDAS. 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.



ENTS CONTAMINADOS

COLOCAD LAS DOS HORDAS DE ENTS CONTAMINADOS EN UNA FILA BOCA ABAJO. CADA VEZ QUE UNA HORDA DE ENTS SEA DESTRUIDA, DEVOLVEDLA DE NUEVO A LA PARTE SUPERIOR DE ESTA FILA.

LAS ACCIONES DE GREENMUCK MUEVEN Y DISPARAN LAS ACTIVACIONES DE LOS PUNTOS DE APARICIÓN DE LOS ENTS CONTAMINADOS. COMIENZA EL JUEGO EN EL ESPACIO DELANTE DE GREENMUCK. EL PUNTO DE APARICIÓN TIENE LAS SIGUIENTES REGLAS:

- OCUPA UN ESPACIO. LOS HÉROES NO PUEDEN TERMINAR SU MOVIMIENTO EN ESE ESPACIO. LAS HORDAS Y LOS JESES QUE VAYAN A ENTRAR EN ESE ESPACIO LO SALTAN EN SU LUGAR.
- SI ACABA ENCIMA DE UNA TORRE, NO RECOJÁIS ESAS TORRES AL FINAL DE LA RONDA.

LA MAYORÍA DE LAS ACCIONES DE GREENMUCK MUEVEN EL PUNTO DE APARICIÓN DE LOS ENT CONTAMINADOS Y LUEGO HACE QUE APAREZCA UNA HORDA DE ENTS CONTAMINADOS DE ÉL. PARA MOVERLO, ALINEAD LA CARTA DE ACCIÓN CON LA SALIDA USANDO LA LÍNEA PÚRPURA. A CONTINUACIÓN MOVED LA FICHA EN LA DIRECCIÓN DE LAS FLECHAS. EN SU MOVIMIENTO SALTA HORDAS Y FUERZA A LOS HÉROES EN LOS ESPACIOS A RETIRARSE.

AL GENERAR UN ENT CONTAMINADO, ROBAD LA PRIMERA CARTA DE LA PILA DE HORDA DE ENTS CONTAMINADOS (SI NO HAY, SE IGNORA ESTE EFECTO) Y COLOCADLA EN UN ESPACIO VACÍO ADYACENTE A SU PUNTO DE APARICIÓN. SI HAY MÁS DE UNA OPCIÓN, DECIDID EN QUÉ ESPACIO APARECE. SI NO HAY ESPACIOS DISPONIBLES PARA COLOCAR LA HORDA DE ENTS CONTAMINADOS, SE COLOCA DE NUEVO EN LA PARTE SUPERIOR DE SU PILA. CUANDO LOS ENTS CONTAMINADOS SON DERROTADOS, SE COLOCAN EN LA PARTE SUPERIOR DE LA PILA DE HORDA DE ENTS CONTAMINADOS.

EL MOVIMIENTO DE UNA FIGURA DE JEFE NO PUEDE SER DETENIDO POR SOLDADOS. CUANDO UNA FIGURA DE JEFE SE MUEVA, SI HAY SOLDADOS EN SU CARTA DE VIDA, DEVOLVED EN PRIMER LUGAR ESTOS SOLDADOS A LA RESERVA Y A CONTINUACIÓN MOVED EL JEFE.

ENFRENTÁNDOSE AL JEFE

LAS FIGURAS DE LOS JESES SON DURAS DE VENCER.

- LOS HÉROES Y LOS HECHIZOS NO AFECTAN A LOS JESES. LOS HÉROES NO PUEDEN COLOCARSE EN LAS CARTAS DE VIDA DE LOS JESES 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 TIENEN .

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, DEVOLVED LA CARTA A LA CAJA.

PREPARATIVOS

COLOCAD LA FIGURA DE GREENMUCK AQUÍ



COLOCAD EL PUNTO DE APARICIÓN DE LOS ENTS AQUÍ



A4

PILA DE HORDA DE ENTS
COLOCAD LAS DOS HORDAS DE ENTS CONTAMINADOS EN UNA PILA BOCA ABAJO. TRAS SER DESTRUIDOS, SE COLOCAN DE NUEVO EN LA PARTE SUPERIOR DE ESTA PILA.



3

MAZO DE ACCIÓN DE GREENMUCK
VER LA PÁGINA ANTERIOR PARA SU PREPARACIÓN.



MAZO DE VIDA DE GREENMUCK



CARTA DE REFERENCIA DE GREENMUCK

16

1 JUGADOR:



2 JUGADORES:



2

3 JUGADORES:

1x

2x

1x

1

3

2

4 JUGADORES:

3x

1x

1x

1

3



EXTRAÑOS LAGARTOS CON EL PODER DE CONVOCAR DESDE EL ÉTER A MÁS DE SU ESPECIE, HAN LLEGADO A LAS FRONTERAS DEL REINO. ESTOS ENEMIGOS NO PUEDEN SER SUBESTIMADOS. DEBEN SER DETENIDOS SI QUEREMOS TENER UNA OPORTUNIDAD CONTRA LA

DIOSA ARaña. LYNN NOS HA ASEGURADO QUE ELLA TAMBIÉN APARECERÁ EN ALGÚN MOMENTO POR LOS PORTALES, IGUAL QUE LO HICIERON ELLA Y GRAWL.

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 O 2 ICONOS  EN SU TRASERA.

TORRES

USAD LAS TORRES 1, 2, 3, 4A Y 4B. AÑADID TAMBIÉN LAS TORRES 4C Y 4D A LA RESERVA.

HORDAS

OLEADA 1	OLEADA 2	OLEADA 3	OLEADA 4
2x VERDE	2x VERDE		
2x AMARILLA	1x AMARILLA	2x AMARILLA	
3x ROJA			1x ROJA
OLEADA 7	OLEADA S2	VACÍAS	TELARAÑAS
	1x VERDE		
2x AMARILLA		3x VACÍA	4x HORDAS DE TELARAÑA

ADEMÁS NECESITARÉIS LA CARTA DE REFERENCIA DE TURNO DEL DESAFÍO ARÁCNIDO, 12 CARTAS DE DESAFÍO ARÁCNIDO, 12 LOSETAS DE ARaña, 4 TELARAÑAS TRANSPARENTES Y 6 CARTAS DE HORDA DE INVOCACIÓN DE SAURIOS.

PARA CREAR EL MAZO DE DESAFÍO ARÁCNIDO BARAJAD LAS 12 CARTAS DE DESAFÍO ARÁCNIDO Y COLOCADLAS CERCA. HACED LO MISMO CON LAS 6 CARTAS DE HORDA DE INVOCACIÓN DE SAURIOS PARA CREAR LA PILA DE INVOCACIÓN DE SAURIOS.

LA SENDA



B1



A8



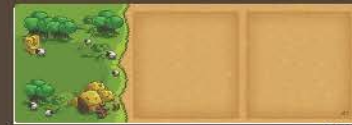
A9



B3



B6



B7



A11

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



2



3



ENTRADA DEL TELEPORTAL SALIDA DEL TELEPORTAL

PORTALES



MECÁNICAS ESPECIALES

EN ESTE ESCENARIO ENCONTRÉIS ENEMIGOS CON LA SIGUIENTE HABILIDAD NUEVA:



INVOCADORES SAURIOS

ESTOS PODEROSOS SAURIOS PUEDEN ABRIR PORTALES PARA INVOCAR REFUERZOS DE TIERRAS LEJANAS.

ANTES DE QUE SE MUEVA LA HORDA, SI AL MENOS TIENE UN ICONO DE INVOCADOR SAURIO VISIBLE, ROBAD LA PRIMERA CARTA DE LA PILA DE INVOCACIÓN DE SAURIOS (LAS CARTAS DE HORDA VERDE CON EL ICONO DE INVOCADOR SAURIO EN SU TRASERA) Y COLOCADLA EN EL ESPACIO DEL CAMINO FRENTE A LA HORDA INVOCADORA. SI

ESE ESPACIO ESTÁ OCUPADO, SALTA AL PRIMER ESPACIO SIN OCUPAR. ESTO PUEDE ACABAR CON LA HORDA INVOCADA CRUZANDO AL REINO INMEDIATAMENTE. EN ESE CASO, EL REINO PIERDE CORAZONES DE FORMA NORMAL. LA HORDA RECIÉN INVOCADA NO SE ACTIVA EN ESTE TURNO, PERO SE ACTIVARÁ COMO UNA HORDA NORMAL EN LOS SIGUIENTES TURNOS.

LAS HORDAS SAURIO TIENEN UN CRISTAL EN SU TRASERA POR LO QUE APORTAN UN CRISTAL CUANDO SON DESTRUIDAS. SIN EMBARGO, LOS INVOCADORES SAURIOS NO TIENEN CRISTAL EN SU TRASERA.





5

HORDAS Y MÁS HORDAS

LOS INVOCADORES SAURIOS Y LAS FURIAS DE LAS ARENAS SE HAN UNIDO Y ESTÁN INTENTANDO ARRASAR EL REINO CON SUS ABRUMADORAS TROPAS Y SUS REFUERZOS CASI INFINITOS.

HÉROES

LOS HÉROES PUEDEN ELEGIR SUS HABILIDADES ESPECIALES ENTRE AQUELLAS QUE TENGAN ESTE CONO / .

HECHIZOS

CUANDO VAYÁS A COGER LOS HECHIZOS, ELEGID DE ENTRE LOS QUE TENGAN 1 O 2 ICONOS  EN SU TRASERA.

TORRES

USAD LAS TORRES 1, 2, 3, 4A Y 4B. AÑADID TAMBIÉN LAS TORRES 4C Y 4D A LA RESERVA.

HORDAS

OLEADA 0	OLEADA 1	OLEADA S1	OLEADA S2	TELARAÑAS
1x VERDE		2x VERDE	2x VERDE	
2x AMARILLA		2x AMARILLA	2x AMARILLA	4x HORDAS DE TELARAÑA
	3x ROJA	2x ROJA	2x ROJA	

ADEMÁS NECESITARÉIS LA CARTA DE REFERENCIA DE TURNO DEL DESAFÍO ARÁCNIDO, 12 CARTAS DE DESAFÍO ARÁCNIDO, 12 LOSETAS DE ARAÑA, 4 TELARAÑAS TRANSPARENTES, 6 CARTAS DE HORDA DE INVOCACIÓN DE SAURIOS Y 6 CARTAS DE HORDA DE INVOCACIÓN DE CAÍDOS.

PARA CREAR EL MAZO DE DESAFÍO ARÁCNIDO BARAJAD LAS 12 CARTAS DE DESAFÍO ARÁCNIDO Y COLOCADLAS CERCA. HACED LO MISMO CON LAS 6 CARTAS DE HORDA DE INVOCACIÓN DE SAURIOS PARA CREAR LA PILA DE INVOCACIÓN DE SAURIOS Y CON LAS 6 CARTAS DE HORDA DE INVOCACIÓN DE CAÍDOS PARA CREAR LA PILA DE INVOCACIÓN DE CAÍDOS.

LA SENDA



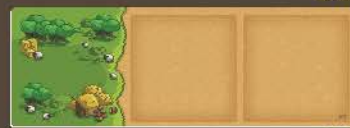
A2



A4



B6



B7

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



PORTALES



PREPARATIVOS

Tema 2: El Camino

1. El Camino es el camino que conecta los puntos de aparición con los puntos de destino.

2. El Camino es el camino que conecta los puntos de aparición con los puntos de destino.

3. El Camino es el camino que conecta los puntos de aparición con los puntos de destino.

4. El Camino es el camino que conecta los puntos de aparición con los puntos de destino.

5. El Camino es el camino que conecta los puntos de aparición con los puntos de destino.

6. El Camino es el camino que conecta los puntos de aparición con los puntos de destino.

7. El Camino es el camino que conecta los puntos de aparición con los puntos de destino.

8. El Camino es el camino que conecta los puntos de aparición con los puntos de destino.

9. El Camino es el camino que conecta los puntos de aparición con los puntos de destino.

10. El Camino es el camino que conecta los puntos de aparición con los puntos de destino.



EL PUNTO DE APARICIÓN 3 NO SE COLOCA JUNTO AL CAMINO PORQUE NINGUNA DE SUS HORDAS APARECERÁN EN EL CAMINO.



3

B7

1

S1

B6

2

S2

A4

A2

1

3

2

1 JUGADOR:

2x

3x

2x

1

3

2

2 JUGADORES:

5x

3x

2x



SE ENFRENTASE SOLO A ELLA Y AHORA HA QUEDADO
ATRAPADO EN SUS REDES. ¡DEBEMOS LIBERARLO
ANTES DE QUE LA DIOSA ARANA LO CONVIERTA EN
UN SALUDABLE ALMUERZO!

HEROES

LOS HÉROES PUEDEN ELEGIR SUS HABILIDADES ESPECIALES ENTRE AQUELLAS QUE TENGAN ESTE IKONO / . NO PODÉIS ELEGIR A GRAWL.

HECHIZOS

CUANDO VAYÁIS A COGER LOS HECHIZOS, ELEGID DE ENTRE LOS QUE TENGAN 1 O 2 KONOS EN SU TRASERA.

TORRES

USAD LAS TORRES 1, 2, 3, 4A Y 4B. AÑADID TAMBIÉN LAS TORRES 4C Y 4D A LA RESERVA.

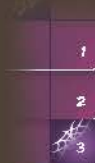
HORDAS

OLEADA 0	OLEADA 1	OLEADA 3
2x VERDE	2x VERDE	2x VERDE
1x AMARILLA	4x AMARILLA	2x AMARILLA
	2x ROJA	1x ROJA
OLEADA 7	OLEADA S1	TELARAÑAS
	1x VERDE	
1x AMARILLA	3x AMARILLA	4x HORDAS DE TELARAÑA

NECESITARÉIS LA FIGURA DE GRAYL, LA FIGURA DE LA DIOSA
ARAÑA, 3 CARTAS DE TRAMPA DE TELARAÑA, 6 CARTAS DE
INVOCACIÓN DE CAÍDOS, LA CARTA DE REFERENCIA DE TURNO
DEL DESAFÍO ARÁCNIDO, 12 CARTAS DE DESAFÍO ARÁCNIDO, 12
LOSETAS DE ARAÑA, 4 TELARAÑAS TRANSPARENTES.

PARA CREAR EL MAZO DE DESAFÍO ARÁCNIDO BARAJAD LAS 12 CARTAS DE DESAFÍO ARÁCNIDO Y COLOCADLAS CERCA. HACEO LO MISMO CON LAS 6 CARTAS DE HORDA DE INVOCACIÓN DE CAÍDOS PARA CREAR LA PILA DE INVOCACIÓN DE CAÍDOS.

CADA CARTA DE TRAMPA DE TELARAÑA MUESTRA UN NÚMERO EN LA PARTE INFERIOR DERECHA. FORMA UNA PILA CON ESTAS CARTAS COLOCANDO LA CARTA CON EL NÚMERO 3 EN EL ESPACIO MARCADO EN EL MAPA, CON EL NÚMERO 2 ENCIMA Y CON EL 1 ENCIMA DE LAS DOS ANTERIORES.



LA SENDA



PILAS DE APARICIÓN

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

PARTE SUPERIOR
DE LA PEA



PARTE
INFERIOR DE
LA PILA

MECÁNICAS ESPECIALES



FIGURA DE GRAWL

GRAWL ESTÁ ATRAPADO POR LA DIOSA ARAÑA. LOS HÉROES PUEDEN ENTRAR Y OCUPAR EL MISMO ESPACIO QUE GRAWL.

GRAWL NO SE MUEVE SALVO CUANDO LA ÚLTIMA CARTA DE TRAMPA DE TELARAÑA SEA DESTRUIDA. EL EFECTO DE VENGANZA EN ESA CARTA PERMITE MOVER A GRAWL HASTA 3 ESPACIOS. ESTO SIGNIFICA QUE PODÉIS SACARLO DEL PELIGRO Y USARLO PARA ENFRENTARSE A LAS HORDAS DE FORMA QUE OS AYUDE A COMPLETAR EL ESCENARIO.

SI LA DIOSA ARAÑA ENTRA EN EL MISMO ESPACIO QUE GRAWL, PERDERÉIS LA PARTIDA.

VICTORIA

NO HAY PORTALES EN ESTE ESCENARIO. EN SU LUGAR, GANARÉIS RETIRANDO LAS CARTAS DE LA PILA DE TRAMPAS Y LIBERANDO A GRAWL. LAS CARTAS DE TRAMPA FUNCIONAN COMO LAS CARTAS DE VIDA DE LOS JEFE.



UNA CARTA DE TRAMPA DE TELARAÑA ES DESTRUIDA CUANDO TODOS LOS ESPACIOS QUE MUESTREN EL ICONO DE TELARAÑA ESTÉN CUBIERTOS. LOS ESPACIOS VACÍOS NO PUEDEN SER CUBIERTOS Y NO SON NECESARIOS PARA DESTRUIR LA CARTA. LAS CARTAS DE TRAMPA DE TELARAÑA SOLAMENTE PUEDEN SER ATACADAS POR TORRES Y SOLO POR TORRES QUE PUEDAN HACER OBJETIVO AL ESPACIO DONDE ESTÉN COLOCADAS. AL FINAL DE LA FASE 4, SI TODOS LOS ESPACIOS DE TELARAÑAS ESTÁN CUBIERTOS, LA TRAMPA TELARAÑA ES DESTRUIDA. GIRAD LA CARTA Y SEGUID LAS INSTRUCCIONES MOSTRADAS, LUEGO DEVOLVEDLA A LA CAJA.

REGLAS DE JEFE

ESTE ESCENARIO UTILIZA LA DIOSA ARAÑA, PERO NO SU MAZO DE ACCIÓN O DE VIDA. NO PODÉIS ATACAR A LA DIOSA ARAÑA EN ESTE ESCENARIO.

REGLAS DE JEFE

- LOS HÉROES NO PUEDEN ENTRAR EN EL ESPACIO OCUPADO POR UNA FIGURA DE JEFE.
- SI UNA FIGURA DE JEFE MUEVE A UN ESPACIO DONDE HAYA UN HÉROE, ESE HÉROE ES OBLIGADO A RETIRARSE (DEBE MOVER A UN ESPACIO ADYACENTE QUE ESTÉ VACÍO O VOLVER A SU TABLERO DE HÉROE) Y SUFRIR 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.

ACTIVANDO LA DIOSA ARAÑA

DURANTE LA FASE 5, LA DIOSA ARAÑA AVANZA UN ESPACIO EN EL CAMINO HACIA LA FIGURA DE GRAWL. SI ENTRA EN EL ESPACIO DONDE SE ENCUENTRA LA FIGURA DE GRAWL, ES CAPTURADO Y PERDÉIS LA PARTIDA. SI EL REINO SE QUEDA SIN CORAZONES TAMBIÉN PERDERÉIS LA PARTIDA.

NOTA: DESTRUIR LAS CARTAS DE TRAMPA DE TELARAÑA EMPUJARÁ HACIA ATRÁS A LA DIOSA ARAÑA, DANDO MÁS TIEMPO PARA SALVAR A GRAWL.



PREPARATIVOS

COLOCAR LA FIGURA DE LA DIOSA ARANA AQUI.



B11

B8



2

B5



COLOCAR LA FIGURA DE GRAML AQUI.

A2



3



COLOCAR LA PILA DE CARTAS DE TRAMPA DE TELARAÑA AQUI.

A15

A13

A12

A14

1 JUGADOR:

4x

3x

2x

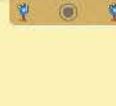


1

2



3



2 JUGADORES:

5x 

3x 

2x 



3 JUGADORES:

1x 

2x 

1x 



4 JUGADORES:

3x 

3x 

1x 



AL SALVAR A GRAML HEMOS ENFADADO A LA DIOSA ARAÑA. AHORA HA VOLCADO TODA SU IRA CONTRA EL REINO Y HA HECHO UN LLAMAMIENTO A SU EJÉRCITO DE ARAÑAS PARA AYUDARLA. UNID VUESTRAS FUERZAS Y PREPARAOS PARA LA BATALLA.

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 O 2 ICONOS  EN SU TRASERA.

TORRES

USAD LAS TORRES 1, 2, 3, 4A Y 4B. AÑADID TAMBIÉN LAS TORRES 4C Y 4D A LA RESERVA.

HORDAS

OLEADA 0	OLEADA 1	OLEADA 3	OLEADA 4	TELARAÑAS
3x VERDE	1x VERDE	2x VERDE	2x VERDE	
1x AMARILLA	4x AMARILLA	2x AMARILLA	2x AMARILLA	4x HORDAS DE TELARAÑA
	3x ROJA		2x ROJA	

NECESITARÉIS LA FIGURA DE LA DIOSA ARAÑA, SUS 5 CARTAS DE VIDA, 5 CARTAS DE PROGENIE ARAÑA, 4 TELARAÑAS TRANSPARENTES, 12 CARTAS DE DESAFÍO ARÁCNIDO, 12 LOSETAS DE ARAÑA, LA CARTA DE REFERENCIA DE TURNO DEL DESAFÍO ARÁCNIDO Y LA DE LA DIOSA ARAÑA.

PARA CREAR EL MAZO DE LA PROGENIE ARAÑA, BARAJAD LAS CARTAS DE PROGENIE Y COLOCADLAS BOCA ABAJO EN UNA PILA CERCANA. HACED LO MISMO CON LAS CARTAS DE DESAFÍO ARÁCNIDO PARA FORMAR SU CORRESPONDIENTE MAZO.

PORTALES

NINGUNO.

LA SENDA



A1



A11



B2



B5



B6

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



MECÁNICAS ESPECIALES

MAZO DE VIDA DE LA DIOSA ARaña

LA DIOSA ARaña TIENE 5 CARTAS DE VIDA. EN LA PARTE FRONTAL, HAY UN NÚMERO EN LA PARTE INFERIOR DERECHA. PARA PREPARAR EL MAZO DE VIDA, COLOCAD LAS CARTAS CON LA IMAGEN DE LA DIOSA ARaña BOCA ARRIBA Y LUEGO ORDENADLAS DE FORMA QUE LA CARTA NUMERADA "1" SEA LA PRIMERA, SEGUIDA DE LA CARTA NUMERADA "2" Y ASÍ SUCESIVAMENTE.

VICTORIA

NO HAY PORTALES EN ESTE ESCENARIO. EN SU LUGAR, GANARÉIS SI VENCÉIS A LA DIOSA ARaña. GANARÉIS AL FINAL DE LA RONDA EN LA QUE LA ÚLTIMA CARTA DE VIDA DE LA DIOSA ARaña HAYA SIDO DESTRUIDA.

REGLAS DE JEFE

LA DIOSA ARaña SIGUE LAS REGLAS BÁSICAS DE LOS JEFES. EN ESTE ESCENARIO TENDRÉIS QUE ENFRENTAROS A ELLA DIRECTAMENTE.

EL MOVIMIENTO DE UN JEFE NO PUEDE SER DETENIDO POR SOLDADOS. CUANDO UNA FIGURA DE JEFE SE MUEVA, SI HAY SOLDADOS EN SU CARTA DE VIDA, RETIRAD PRIMERO A ESTOS SOLDADOS A LA RESERVA Y A CONTINUACIÓN MOVED AL JEFE.

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 SE COLOCAN, AL IGUAL QUE OCURRE 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 TIENEN .

DAÑAR AL JEFE

DURANTE LA FASE 4, 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, DEVOLVED LA CARTA A LA CAJA.

PROGENIE ARaña

LA DIOSA ARaña TIENE UNA PILA DE HORDA DE PROGENIE ARaña EN LUGAR DE UN MAZO DE ACCIÓN. CADA VEZ QUE ELLA ABANDONE UN ESPACIO, ROBAD LA PRIMERA CARTA DE LA PILA DE PROGENIE ARaña Y COLOCADLA EN EL ESPACIO QUE ACABA DE DEJAR. LAS CARTAS DE HORDA DE PROGENIE ARaña NO SE ACTIVAN EN EL TURNO EN EL QUE APARECEN EN EL CAMINO.

NO SE GANAN CRISTALES POR DERROTAR A ESTAS HORDAS. CUANDO UNA ES DERROTADA, SE COLOCA EN LA PARTE INFERIOR DEL MAZO DE ACCIÓN DE LA DIOSA ARaña.

PREPARATIVOS





LA DIOSA ARAÑA Y TORMENTA DE PORTALES

LA SECCIÓN TORMENTA DE PORTALES AL FINAL DEL LIBRETO DE ESCENARIOS DEL JUEGO BÁSICO ESTÁ DISEÑADA PARA JUGAR ESCENARIOS PRESENTANDO JEFES ELEGIDOS AL AZAR Y UNA PILA DE HORDA AL AZAR. LOS COMPONENTES DE ESTA EXPANSIÓN PUEDEN SER INCORPORADOS A LOS ESCENARIOS DE TORMENTA DE PORTALES. LAS CARTAS DE GOLPE ¡TELARAÑA! Y LAS CARTAS DE VIDA Y REFERENCIA

DE TORMENTA DE PORTALES DE LA DIOSA ARAÑA Y GREENMUCK SE USAN ESPECIALMENTE PARA ESTE PROPÓSITO. SUS REGLAS SE DESCRIBEN EN DETALLE A CONTINUACIÓN. LAS CARTAS DE HORDA DE LA OLEADA S PUEDEN SER AÑADIDAS A LA TORMENTA DE PORTALES MEZCLÁNDOLAS CON LAS HORDAS QUE PERTENEZCAN AL MISMO GRUPO DE LETRA.

CARTAS DE OLEADA

LAS CARTAS DE OLEADA S1 Y S2 PUEDEN SER INCLUIDAS EN TORMENTA DE PORTALES. AL PREPARAR LAS PILAS PARA TORMENTA DE PORTALES, SI QUERÉIS TENER LAS CARTAS DE LA OLEADA S NECESITARÉIS LOS GRUPOS DE CARTAS DE INVOCACIÓN DE CAÍDOS Y LAS DE SAURIOS. COLOCAD LAS CARTAS DE LA OLEADA S EN LOS SIGUIENTES GRUPOS:

GRUPO A - S1 VERDE, S2 VERDE

GRUPO B - S1 AMARILLO

GRUPO C - S1 RED, S2 AMARILLO

GRUPO D - S2 ROJO

UN ALTO NÚMERO DE CARTAS DE OLEADA S PUEDEN HACER QUE TORMENTA DE PORTALES SEA IMPOSIBLE DE DERROTAR. SI ESTÁIS USANDO LAS CARTAS DE OLEADA S EN TORMENTA DE PORTALES, TRAS REUNIR LAS CARTAS DE HORDA, COMPROBAD SI HAY 4 O MÁS CARTAS DE OLEADA S EN UNA ÚNICA PILA. REEMPLAZAD LAS CARTAS DE LA OLEADA S CON OTRAS DEL MISMO GRUPO HASTA QUE EL TOTAL DE CARTAS DE LA OLEADA S EN ESA PILA SEA 3 O MENOS.

ESTA EXPANSIÓN AÑADID LAS CARTAS DE VIDA Y REFERENCIA NECESARIAS PARA INCLUIR A GREENMUCK Y A LA DIOSA ARAÑA EN LOS ESCENARIOS BÁSICOS DE TORMENTA DE PORTALES, ASÍ COMO DOS NUEVAS CARTAS DE GOLPE. ESTAS CARTAS SE DESCRIBEN AL DETALLE AQUÍ:

DIOSA ARAÑA

LA DIOSA ARAÑA ES UN JEFE DESAFIANTE. PARA AYUDAROS, CUANDO ELLA APAREZCA GANAREIS UN HECHIZO. SI HABÉIS USADO ALGÚN HECHIZO INICIAL, PODÉIS ELEGIR RECUPERAR UNO DE ESOS O ELEGIR UN HECHIZO DE LA CAJA Y AÑADIRLO A LOS HECHIZOS DISPONIBLES.

NECESITARÉIS LAS CARTAS DE PROGENIE ARAÑA SI ELLA APARECE EN TORMENTA DE PORTALES. UNA VEZ QUE LA DIOSA ARAÑA SE MUEVA, GENERARÁ UNA PROGENIE ARAÑA EN EL ESPACIO QUE ACABA DE DEJAR. ESTA PROGENIE ARAÑA NO SE ACTIVA EN EL TURNO EN EL QUE APARECE.

GREENMUCK

CUANDO GREENMUCK APAREZCA, COGED EL PUNTO DE APARICIÓN DE LOS ENTS CONTAMINADOS Y COLOCADLO EN UN ESPACIO VACÍO. SI NO HAY UN ESPACIO VACÍO EN EL CAMINO NO SE COLOCA EL MARCADOR. EN TORMENTA DE PORTALES EL PUNTO DE APARICIÓN NO INVOKA ENTS. EN SU LUGAR, BLOQUEA ESE ESPACIO. LOS HÉROES NO PUEDEN MOVER POR ÉL NI ACABAR SU MOVIMIENTO EN ESE ESPACIO OCUPADO. LAS HORDAS Y LOS JEFES QUE FUERAN A MOVER A ESE ESPACIO, LO SALTAN COMO SI FUERA UNA HORDA. CUANDO GREENMUCK SEA DESTRUIDO, RETIRAD EL PUNTO DE APARICIÓN DE LOS ENTS CONTAMINADOS DEL CAMINO.

CARTAS DE GOLPE ¡TELARAÑA!

HAY DOS CARTAS DE GOLPE ¡TELARAÑA! AMBAS COLOCAN DOS TELARAÑAS TRANSPARENTES SOBRE LAS TORRES DE LA RESERVA. LA DIFERENCIA ENTRE ELLAS SON LAS TORRES ESPECÍFICAS QUE CUBREN. ESTAS TELARAÑAS FUNCIONAN IGUAL QUE LAS TELARAÑAS TRANSPARENTES USADAS EN LOS ESCENARIOS DE LA DIOSA ARAÑA (VER PÁGINA 12).

CRÉDITOS

DISEÑO DE JUEGO: MELANA HOPE
SEN-FOONG LIM
JESSEY WRIGHT

DESARROLLO DEL JUEGO: FILIP MILUŃSKI
TOMASZ NAPIERAŁA

GESTIÓN DE PRUEBAS: TOMASZ NAPIERAŁA

DISEÑO GRÁFICO E ILUSTRACIONES: MATEUSZ KOMADA,
KATARZYNA KOSOBUCKA

GESTIÓN DE PRODUCCIÓN: PRZEMEK DOŁĘGOWSKI

PRODUCCIÓN: VINCENT VERGONJEANNE

EDICIÓN Y REVISIÓN DEL LIBRETO DE ESCENARIOS: THE GAMING RULES! TEAM

GAMING
RULES!

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



SPIDER GODDESS

EXPANSIÓN

