



VEZ'NAN

vs.

MOLOCH

LIBRETO DE ESCENARIO

INTRODUCCIÓN

EN LO MÁS PROFUNDO DE LOS PLANOS DEL PANDAEMONIUM, EL PODEROSO DEMONIO ASTADO, MOLOCH, REINA CON SUPREMACIA DESDE SU TRONO DEL TORMENTO. PARA SU DEMONIACO DELEITE, MOLOCH CAPTURÓ EL ALMA DEL ARCHIMAGO VEZ'NAN. ESPERANDO ENCONTRAR UN NUEVO ALIADO CONTRA LAS MAGAS DEL TIEMPO, PREPARÁIS UN ARDUO DESCENSO A LOS REINOS ABISALES. SI PROMETÉIS SALVAR SU ALMA, VEZ'NAN SE UNIRÁ A VUESTRA LUCHA. AL FIN Y AL CABO, ¿SE SUPONE QUE EL ENEMIGO DE TU ENEMIGO ES TU AMIGO!

CONTENIDO

1 FIGURA DE MOLOCH



6 CARTAS DE ACCIÓN DE MOLOCH



6 CARTAS DE HORA

4 CARTAS DE VIDA DE MOLOCH



1 CARTA DE REFERENCIA DE MOLOCH



1 CARTA DE HORDA DE CERBERUS



2 CARTAS DE PILA DE CERBERUS



5 FICHAS DE FUEGO



1 BANDEJA DE HÉROE



1 CARTA DE REFERENCIA DE LORD BLACKBURN



4 CARTAS DE VIDA DE BLACKBURN ENFURECIDO



2 CARTAS DE REFERENCIA DE VEZ'NAN



1 CARTA DE HÉROE



4 LOSETAS DE HABILIDADES DE VEZ'NAN



1 TABLERO DE HÉROE DE VEZ'NAN

1 FIGURA DE VEZ'NAN



2

19 LOSETAS DE DAÑO DE VEZ'NAN



CONTENIDO

TORMENTA DE PORTALES



1 CARTA DE VIDA DE TORMENTA DE PORTALES DE MOLOCH

1

CARTA DE GOLPE



BEFORE MOLOCH MOVES: IF NO DAMAGE TILES WERE PLACED ON MOLOCH THIS TURN, PLACE A FIRE TOKEN ON A BUILDING SITE ADJACENT TO HIM. IF NO FIRE TOKENS ARE REMOVED THIS TURN, MOLOCH IS DELETED.

1

CARTA DE REFERENCIA DE TORMENTA DE PORTALES DE MOLOCH

NUEVO HÉROE - VEZ'NAN

ESTA EXPANSIÓN INCLUIE UN NUEVO HÉROE. AUN SABIENDO QUE VEZ'NAN ES UNO DE LOS HABITANTES MÁS MOLESTOS DEL REINO, ES TAMBIÉN UNO DE LOS MÁS PODEROSOS. ES MEJOR TENERLO COMO AMIGO QUE COMO ENEMIGO. VEZ'NAN ES UN LANZADOR DE HECHIZOS SIN IGUAL, CAPAZ DE LANZAR PODEROSOS RAYOS DE FUERZA SOBRENATURAL E INVOCAR DEMONIOS PARA COMANDAR.

EXCEPTO EN EL CUARTO ESCENARIO (QUE INDICA QUE NO PUEDE USARSE) PODÉIS USAR A VEZ'NAN COMO UN HÉROE EN CUALQUIERA DE LOS ESCENARIOS DE ESTA EXPANSIÓN, LAS OTRAS EXPANSIONES O EL JUEGO BÁSICO.

HABILIDADES ESPECIALES

VEZ'NAN USA LOSETAS DE DAÑO ÚNICAS PARA SUS HABILIDADES ESPECIALES. PRESENTAN UNA IMAGEN DE UN CRISTAL ROTO EN ELLAS. CUANDO UNA HORDA QUE CONTenga 1 O MÁS LOSETAS DE DAÑO DE VEZ'NAN SEA DESTRUIDA, COLOCAD CUALQUIER CRISTAL QUE PUDIERA GANARSE EN EL TABLERO DE VEZ'NAN EN LUGAR DE EN LA RESERVA DEL EQUIPO. LOS CRISTALES EN EL TABLERO DE VEZ'NAN NO PUEDEN SER USADOS POR EL EQUIPO O POR EL JUGADOR QUE USE A VEZ'NAN. CUANDO VEZ'NAN DESCANSA, ADEMÁS DE LOS EFECTOS NORMALES DEL DESCANSO, MOVED TODOS LOS CRISTALES EN EL TABLERO DE HÉROE A LA RESERVA DE CRISTALES DEL EQUIPO.

NOTA: CUANDO HAYA UNA DE LAS LOSETAS DE DAÑO ÚNICAS DE VEZ'NAN CON EL ICONO DE CRISTAL ROTO EN UNA BANDEJA DE HORDA, VEZ'NAN NO PODRÁ USAR DE NUEVO SU HABILIDAD, INCLUSO SI ESTÁ BOCA ARRIBA. ¡ESTAS LOSETAS DE DAÑO NO PUEDEN SER REEMPLAZADAS POR CUALQUIER OTRA LOSETA CON LA MISMA FORMA!

3

BASIC ATTACK

BASIC ATTACK

EL ATAQUE BÁSICO DE VEZ'NAN ES UN ATAQUE BÁSICO A DISTANCIA QUE COLOCA 3 LOSETAS DE DAÑO 1X1. PUEDE ELEGIR PERDER 1 CORAZÓN PARA COLOCAR EN SU LUGAR DOS LOSETAS DE DAÑO 2X2 CON MANIPULACIÓN LIBRE Y UNA LOSETA DE DAÑO 1X1.

MAGIC SHACKLES

THE HORDE WITH MAGIC SHACKLES ON IT DOES NOT ACTIVATE THIS TURN.

MAGIC SHACKLES

COLOCA LA LOSETA DE DAÑO 2X2 DE MAGIC SHACKLES EN UNA BANDEJA DE HORDA EN ALCANCE. ESA HORDA NO SE ACTIVA DURANTE LA FASE 4 DEL TURNO EN QUE HA SIDO COLOCADA LA LOSETA DE DAÑO DE MAGIC SHACKLES. EL TIPO DE DAÑO DE ESTE ATAQUE ES DIRECTO, IGNORANDO TANTO LAS DEFENSAS FÍSICAS COMO MÁGICAS.

DARK PACT

DO NOT EXHAUST THIS ABILITY.

DARK PACT

ESTE ATAQUE PERMITE A VEZ'NAN COLOCAR LA LOSETA DE DAÑO 2X2 DARK PACT Y UNA LOSETA DE DAÑO 1X1 ADICIONAL EN UNA BANDEJA DE HORDA EN ALCANCE. EL TIPO DE DAÑO DE ESTE ATAQUE ES DIRECTO, IGNORANDO TANTO DEFENSAS FÍSICAS COMO MÁGICAS. ESTA HABILIDAD NO SE GASTA TRAS USARSE.

ARCANE NOVA

PUT ON EACH HORDE ADJACENT TO THE TARGET HORDE.

ARCANE NOVA

CUANDO VEZ'NAN USA ESTA HABILIDAD, COLOCAD LA LOSETA DE DAÑO 2X2 ARCANE NOVA EN UNA BANDEJA DE HORDA EN ALCANCE. ADEMÁS, COLOCA UNA LOSETA DE DAÑO 1X1 EN CADA BANDEJA DE HORDA ADYACENTE AL OBJETIVO INICIAL. EL TIPO DE DAÑO DE ESTE ATAQUE ES DIRECTO, IGNORANDO TANTO LAS DEFENSAS FÍSICAS COMO MÁGICAS.

SOUL BURN

CHOOSE AN ENEMY ABILITY. PUT ON UP TO FIVE DIFFERENT ENEMIES THAT HAVE THAT ABILITY.

SOUL BURN

CUANDO VEZ'NAN USA ESTA HABILIDAD, ELIGE UNA HABILIDAD DEL ENEMIGO. ESTA HABILIDAD PERMITE A VEZ'NAN COLOCAR HASTA 5 LOSETAS DE DAÑO 1X1 SOUL BURN EN CUALQUIER ENEMIGO QUE TENGA ESA HABILIDAD EN CUALQUIER PARTE DEL MAPA. ESTA HABILIDAD NO TIENE LÍMITE DE ALCANCE Y SU TIPO DE DAÑO ES DIRECTO, IGNORANDO TANTO LAS DEFENSAS FÍSICAS COMO MÁGICAS.

MECÁNICAS ESPECIALES



ESTA EXPANSIÓN INCLUYE TRES NUEVAS MECÁNICAS: LAS FICHAS DE FUEGO, LAS HORDAS CON COMBUSTIÓN INFERNAL Y LAS CARTAS DE HORDA DE CERBERUS.

LAS FICHAS DE FUEGO SE COLOCAN EN LOS LUGARES DE CONSTRUCCIÓN, NO EN EL CAMINO. NO PUEDE HABER MÁS DE UNA FICHA DE FUEGO EN UN MISMO LUGAR DE CONSTRUCCIÓN. SOLO HAY CINCO FICHAS DE FUEGO EN EL JUEGO. SI TENÉIS QUE COLOCAR MÁS FICHAS DE LAS QUE HAY EN LA RESERVA, ELEGID QUÉ FICHAS COLOCAR. NO SE COLOCAN FICHAS DE FUEGO SI LA RESERVA ESTÁ VACÍA.

CUANDO SE COLOCA UNA FICHA DE FUEGO EN UN LUGAR DE CONSTRUCCIÓN SE DESTRUYEN TODAS LAS TORRES QUE HAYA EN ESE ESPACIO. ESTAS TORRES SON DEVUELTAS A LA RESERVA. SI HAY UN HÉROE EN UN LUGAR DE CONSTRUCCIÓN CUANDO SE COLOCA UNA FICHA DE FUEGO, PERDERÁ 1 CORAZÓN Y DEBERÁ RETIRARSE (MOVER A UN ESPACIO ADYACENTE QUE NO TENGA UNA HORDA, JEFE, FICHA DE FUEGO O TORRE EN ÉL).

LOS HÉROES PUEDEN MOVER POR UN LUGAR DE CONSTRUCCIÓN QUE TENGA UNA FICHA DE FUEGO PERO NO PUEDEN TERMINAR SU MOVIMIENTO AHÍ. LAS TORRES NO PUEDEN SER CONSTRUIDAS EN LUGARES DE CONSTRUCCIÓN QUE TENGAN UNA FICHA DE FUEGO.

CADA VEZ QUE UNA CARTA DE VIDA DE JEFE SEA DESTRUIDA, DEVOLVED TODAS LAS FICHAS DE FUEGO QUE HAYA EN LUGARES DE CONSTRUCCIÓN A LA RESERVA.

IMPORTANTE: SI AL COLOCAR UNA FICHA DE FUEGO HAY UN JUGADOR CON 2 O MÁS LUGARES DE CONSTRUCCIÓN CON FICHAS DE FUEGO EN ELLOS, EL JUGADOR CON EL MAYOR NÚMERO DE LUGARES DE CONSTRUCCIÓN DISPONIBLES PUEDE ELEGIR CEDER A ESE JUGADOR UNO DE SUS LUGARES DE CONSTRUCCIÓN. PARA HACER ESO, CAMBIAD EL COLOR DE UNO DE SUS LUGARES DE CONSTRUCCIÓN CON EL COLOR DEL JUGADOR QUE LA NECESITA.



LOS DEMONIOS CON COMBUSTIÓN INFERNAL PUEDEN EXPLOTAR EN LLAMAS AL SER DERROTADOS. EL ICONO DE COMBUSTIÓN INFERNAL NO PUEDE SER CUBIERTO POR HÉROES, SOLDADOS O LOSETAS DE DAÑO Y NO ES NECESARIO CUBRIRLO PARA DERROTAR A LA HORDA QUE LO CONTENGA.

CUANDO UNA CARTA DE HORDA CON CUALQUIER NÚMERO DE ICONOS DE COMBUSTIÓN INFERNAL ES DESTRUIDA, TODOS LOS HÉROES Y SOLDADOS ADYACENTES A LA CARTA DESTRUIDA SUFRIRÁN 1 PUNTO DE DAÑO.

PUESTO QUE ESTE EFECTO HACE DAÑO DURANTE LA FASE 3, EL ORDEN EN EL QUE LAS HORDAS SON DESTRUIDAS ES IMPORTANTE. QUEDA EN LOS JUGADORES DECIDIR EL ORDEN EN EL QUE LAS HORDAS SON DESTRUIDAS, ¡POR LO QUE ELEGID CON CUIDADO CUANDO HAYA HORDAS CON COMBUSTIÓN INFERNAL EN JUEGO!





CERBERUS ES UNA CARTA DE HORDA ESPECIAL QUE ENTRA EN JUEGO A TRAVÉS DE DISTINTAS REGLAS ESPECIALES. SI UN ESCENARIO INCLUYE A CERBERUS, A MENOS QUE COMIENZE LA PARTIDA EN JUEGO, COLOCAD LA CARTA DE HORDA DE CERBERUS CERCA. PUEDE ENTRAR EN JUEGO POR UN EFECTO DE VENGANZA EN UN JEFE, O POR EL EFECTO DE UNA CARTA DE HORDA DE OLEADA C.

REPRESENTA UN ENORME ENEMIGO 3x3 QUE TIENE PUNTERÍA, VELOCIDAD, LETAL Y COMBUSTIÓN INFERNAL. TANTO PUNTERÍA COMO VELOCIDAD SON HABILIDADES EXPLICADAS EN EL REGLAMENTO BÁSICO. PUEDES ELIMINAR SUS HABILIDADES DE VELOCIDAD Y PUNTERÍA CUBRIÉNDOLAS. TODA LA ZONA 3x3 ES LETAL, SIGUIENDO LAS REGLAS BÁSICAS DE LETAL.

REGLAS DE JEFE

LOS PORTALES NO SE USAN EN ESTA EXPANSIÓN. EN SU LUGAR, LOS ESCENARIOS 1, 2 Y 3 USAN UNA FIGURA DE JEFE Y LAS REGLAS DE JEFE. ESTAS REGLAS ESTÁN RESUMIDAS AQUÍ PARA UNA CONSULTA RÁPIDA. CADA ESCENARIO DESCRIBE CÓMO SE MODIFICAN ESTAS REGLAS. EL ESCENARIO 4 ES LA MISIÓN DE VEZ'NAN Y TIENE REGLAS ESPECIALES Y CONDICIÓN DE VICTORIA ESPECIAL QUE SE DETALLA EN LA PÁGINA 21.

FIGURAS 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 MOVER A UN ESPACIO OCUPADO POR UNA HORDA, SALTA ESE ESPACIO.
- CUANDO UNA HORDA VAYA A MOVER A UN ESPACIO OCUPADO POR UN JEFE, SALTA ESE ESPACIO.

UNA FIGURA DE JEFE NO PUEDE SER DETENIDA POR SOLDADOS. CUANDO UNA FIGURA DE JEFE MUEVE, SI TIENE SOLDADOS EN SU CARTA DE VIDA, DEVOLVED PRIMERO LOS 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 COLOCASE LOSETAS DE DAÑO EN UN JEFE, ESAS LOSETAS NO SE COLOCARÁN, AL IGUAL QUE OCURRE CON LOS HECHIZOS.
- CUANDO UNA TORRE ATACA A UN JEFE SUS LOSETAS DE DAÑO SE COLOCARÁN EN LA PRIMERA CARTA DEL MAZO DE VIDA DEL JEFE. PARA DAÑAR AL JEFE HAY QUE CUBRIR POR COMPLETO EL DIBUJO DEL JEFE EN LA CARTA DE VIDA.
- TODOS LOS ATAQUES DE LAS TORRES QUE HAGAN OBJETIVO A UN JEFE CUENTAN COMO SI TUVIERAN

DAÑAR AL JEFE

DURANTE LA FASE 3: DESTRUIR BANDEJAS DE HORDA 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.

ACTIVANDO EL JEFE

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



COLOCA UNA FICHA DE FUEGO EN CADA LUGAR DE CONSTRUCCIÓN EN LOS ESPACIOS INDICADOS EN EL DIAGRAMA.



TODOS LOS HÉROES ADYACENTES A LA FIGURA DEL JEFE PIERDEN 1 CORAZÓN.



TODOS LOS SOLDADOS ADYACENTES A LA FIGURA DEL JEFE SON RETIRADOS DEL JUEGO.



DESTRUYE LA TORRE DE MAYOR NIVEL ADYACENTE A MOLOCH. LAS TORRES DESTRUIDAS SON DEVUELTAS A LA RESERVA.



1

¡BLACKBURN DE NUEVO!

"¡VEO QUE NO HABÉIS APRENDIDO AÚN LA LECCIÓN, MORTALES!", CLAMA UNA VOZ ATRONADORA DETRÁS VUESTRA. EL OLOR A SANGRE Y A METAL EMBRIAGA EL AIRE. OS GIRÁIS PARA VER COMO LA TITÁNICA ARMADURA DE LORD BLACKBURN APARECE DE ENTRE LAS SOMBRAS. "ESTABA ESPERANDO EL REGRESO DE MOLOCH TRAS UN LARGO DÍA ASEDIANDO EL REINO. ¿SE SORPRENDERÁ CUANDO OS ENTREGUE COMO UN REGALO DE BIENVENIDA?". SUELTA UNA CARCAJADA, QUE RETUMBA EN SU YELMO ASTADO. "¡DECIDLE HOLA A MI PEGUEÑA HACHA!"

HÉROES

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

HECHIZOS

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

TORRES

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

HORDAS

OLEADA 0

1x VERDE

OLEADA 1

4x VERDE

OLEADA 4

2x AMARILLA

2x ROJA

2x ROJA

OLEADA 5

4x AMARILLA

2x ROJA

OLEADA M

1x VERDE

2x AMARILLA

NECESITARÉIS LAS FICHAS DE FUEGO, LA CARTA DE CERBERUS, EL MAZO FANTASMA (JUEGO BÁSICO), LA FIGURA DE LORD BLACKBURN (JUEGO BÁSICO) Y LAS CARTAS DE VIDA DE LORD BLACKBURN ENFURECIDO. NO NECESITARÉIS EL MAZO DE ACCIÓN DE LORD BLACKBURN NI SUS CARTAS DE VIDA DEL BÁSICO. LA HORDA DE CERBERUS NO ENTRA EN LAS PILAS DE HORDA, PERO SE USA, YA QUE LORD BLACKBURN TIENE UN EFECTO DE VENGANZA QUE LA INVOCA.

8

LA SENDA



PILAS DE APARICIÓN

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



MECÁNICAS ESPECIALES

REGLAS DE JEFE

LORD BLACKBURN SIGUE LAS REGLAS BÁSICAS DE LOS JEFES CON UNA EXCEPCIÓN: NO UTILIZA EL MAZO DE ACCIÓN Y CUANDO SE ACTIVA NO ROBA UNA CARTA, SOLO SE MUEVE.

MAZO DE VIDA DE BLACKBURN

BLACKBURN TIENE 4 CARTAS DE VIDA NUEVA INCLUIDAS EN ESTA EXPANSIÓN (NO UTILICÉIS NINGUNA OTRA). ESTAS TIENEN UNA IMAGEN DE LORD BLACKBURN EN LA FRONTAL EN UNA CUADRÍCULA Y TEXTO E ICONOS EN LA TRASERA. EN EL FRONTAL TIENEN UN NÚMERO EN LA PARTE INFERIOR IZQUIERDA. PARA PREPARAR EL MAZO DE VIDA, COLOCAD LAS CARTAS CON LA IMAGEN DE BLACKBURN BOCA ARRIBA Y COLOCADLAS EN ORDEN DE FORMA QUE LA CARTA "1" ESTÉ LA PRIMERA, SEGUIDA DE LA CARTA "2" Y ASÍ SUCESIVAMENTE.



VICTORIA

GANARÉIS LA PARTIDA AL FINAL DE LA RONDA EN LA QUE LA ÚLTIMA CARTA DEL MAZO DE VIDA DE LORD BLACKBURN HAYA SIDO DESTRUIDA.



NOTA: LA SEGUNDA VENGANZA DE BLACKBURN GENERA UNA HORDA CERBERUS EN UN ESPACIO DETRÁS DE EL. SI EN EL MOMENTO EN EL QUE SUCEDE LA VENGANZA DICHO ESPACIO ESTÁ OCUPADO POR UNA HORDA, CERBERUS APARECE EN EL ESPACIO VACÍO MÁS CERCANO A BLACKBURN. SI NO HAY ESPACIOS VACÍOS DETRÁS DE BLACKBURN, CERBERUS NO APARECE. LORD BLACKBURN NO SE MOVERÁ ESE TURNO, INCLUSO SI NO APARECE CERBERUS.

PREPARATIVOS



1



2

B4



A7



A6

B9

B5



1

2



1 JUGADOR:

8x

3x

2x

10



2 JUGADORES:

5x

3x

2x



3 JUGADORES:

1x

2x

1x



4 JUGADORES:

3x

3x

1x

"¡SERÁ MEJOR QUE SALGAMOS DE AQUÍ!" EXCLAMA VEZ'NAN MIENTRAS CONTEMPLA LAS AMENAZADORAS MIRADAS DE LAS HORDAS EN AVANCE. LAS PEZUÑAS PISOTEAN CON FURIA A CADA PASO Y LOS DEMONIOS CON ALAS DE MURCIÉLAGO SE LANZAN EN PICADO PORTANDO SUS TRIDENTES. "PARECE QUE MOLOCH HA VUELTO... Y SE HA TRAÍDO AMIGOS".

LA LAVA SURGE DE LA TIERRA BAJO VUESTROS PIES Y OBSERVÁIS LOS ENORMES CUERNOS DE MOLOCH CUBIERTOS POR LLAMAS MIENTRAS OS RUGE CON UNA VOZ GUTURAL. "¿QUÉ LE HA PASADO A BLACKBURN, ESE INCOMPETENTE MEDIOCRE?" TE ARRANCARÉ LA CABEZA, VEZ'NAN. ¡Y LE HARÉ LO MISMO A TUS AMIGOS!" YOCIFERA MIENTRAS SEÑALA A CADA MIEMBRO DEL EQUIPO CON SUS AFLADAS GARRAS.

"AH, MALDICIÓN, ME GUSTA TENER LA CABEZA DONDE LA TENGO", BROMEA VEZ'NAN MIENTRAS OS APUNTA CON SU CETRO. "¡ESPERO QUE SEPÁIS LUCHAR, COLEGAS!"

HÉROES

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

HECHIZOS

CUANDO VAYÁIS A COGER LOS HECHIZOS, ELEGID DE ENTRE LOS QUE TENGAN HASTA 2  / .

TORRES

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

HORDAS

OLEADA 1

4x VERDE

4x AMARILLA

4x ROJO

OLEADA 2

2x VERDE

2x AMARILLA

2x ROJO

OLEADA M

2x VERDE

2x AMARILLA

2x ROJO

NECESITARÉIS LAS FICHAS DE FUEGO, LA FIGURA DE MOLOCH Y SU MAZO DE VIDA. NO USÉIS EL MAZO DE ACCIÓN DE MOLOCH EN ESTE ESCENARIO.

LA SENDA



PILAS DE APARICIÓN

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



MECÁNICAS ESPECIALES

REGLAS DE JEFE

MOLOCH NO UTILIZA SU MAZO DE ACCIÓN EN ESTE ESCENARIO.

MAZO DE VIDA DE MOLOCH

MOLOCH TIENE 4 CARTAS DE VIDA NUEVA INCLUIDAS EN ESTA EXPANSIÓN. ESTAS TIENEN UNA IMAGEN DE MOLOCH EN LA FRONTAL EN UNA CUADRÍCULA Y TEXTO E ICONOS EN LA TRASERA. EN EL FRONTAL, TIENEN UN NÚMERO EN LA PARTE INFERIOR IZQUIERDA. PARA PREPARAR EL MAZO DE VIDA, COLOCAD LAS CARTAS CON LA IMAGEN DE MOLOCH BOCA ARRIBA Y COLOCADLAS EN ORDEN DE FORMA QUE LA CARTA "1" ESTÉ LA PRIMERA, SEGUIDA DE LA CARTA "2" Y ASÍ SUCESIVAMENTE.

NOTA: HAY ESPACIOS EN CADA CARTA DE VIDA DE MOLOCH QUE SOLAMENTE PUEDEN SER ATACADOS POR SOLDADOS.



VICTORIA

GANARÉIS LA PARTIDA AL FINAL DE LA RONDA EN LA QUE LA ÚLTIMA CARTA DEL MAZO DE VIDA DE MOLOCH HAYA SIDO DESTRUIDA.

PREPARATIVOS

The board is a 3x3 grid of terrain tiles. The top row contains tiles A9 and A13. The middle row contains tiles B6 and B12. The bottom row contains tiles A11, B8, and A7. A Moloch card is positioned to the right of the board. A fire icon is also present. Action cards are placed on the board: a card with '1' and a diamond icon is on the left; a card with '3' and a red circle is on B12; a card with '2' and a red circle is on the right; a card with '1' and a blue circle is on the right; a card with '1' and a red circle is on B10; a card with '1' and a blue circle is on the left.

● MOLOCH NO USA EL MAZO DE ACCIÓN EN ESTE ESCENARIO. CUANDO SE ACTIVA LO ÚNICO QUE HACE ES MOVER UN ESPACIO.

The board is a 3x3 grid of terrain tiles. The top row contains tiles A9 and A13. The middle row contains tiles B6 and B12. The bottom row contains tiles A11, B8, and A7. A Moloch card is positioned to the right of the board. A fire icon is also present. Action cards are placed on the board: a card with '3' and a red circle is on B12; a card with '2' and a red circle is on the right; a card with '1' and a red circle is on the left; a card with '1' and a blue circle is on the left; a card with '1' and a blue circle is on the left; a card with '1' and a blue circle is on the left.

1 JUGADOR:

- 7x
- 3x
- 2x



2 JUGADORES:

- 5x
- 3x
- 2x



3 JUGADORES:

- 1x
- 2x
- 1x



4 JUGADORES:

- 3x
- 3x
- 1x

EXTENDIÉNDOSE ANTE VOSOTROS SE ENCUENTRA EL CAMINO A LA SALVACIÓN. LA SALIDA DEL PANDAEMONIUM. CASI HABÉIS CONSEGUIDO REGRESAR AL REINO CUANDO LA SALIDA SE DESVANECE Y EL GOBERNANTE DEL PANDAEMONIUM OS RECLAMA DETRÁS DE VOSOTROS.

"¿YA OS MARCHÁIS?" PREGUNTA MOLOCH IRÓNICAMENTE. "¡TENÉIS ALGO QUE ME PERTENECE Y LO QUIERO DE VUELTA!" SE LLEVA LOS DEDOS A LA BOCA Y DEJA ESCAPAR UN FUERTE SILBIDO. "¡VEN AQUÍ, CHICO!" EXCLAMA MIENTRAS GOLPEA SU MUSLO.

UN FUERTE AULLIDO RETUMBA Y UN ENORME PERRO DEMONIO CON TRES CABEZAS, APARECE CORRIENDO DESDE EL HUMO PARA DETENERSE ANTE LOS TALONES DE MOLOCH. SUS LABIOS SE DESPEGAN CON UN FUERTE GRUÑIDO, MOSTRANDO COLMILLOS COMO DAGAS Y UNA SALIVA ÁCIDA QUE CAE AL SUELO, CORROYENDO LA TIERRA DONDE ATERRIZA.

UNA LEVE SONRISA SE EXTIENDE POR LA SEMBLANZA DIABÓLICA DE MOLOCH. COGE Y LANZA A LA BESTIA ALGO DEL TAMAÑO DE UNA CALABAZA Y LE DA UNA ORDEN SIMPLE, "¡A POR ELLOS!"

HÉROES

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

HECHIZOS

CUANDO VAYÁIS A COGER LOS HECHIZOS, ELEGID DE ENTRE LOS QUE TENGAN HASTA 2 ICONOS DE PODER  / .

TORRES

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

HORDAS

OLEADA 1	OLEADA 2	OLEADA 3	OLEADA M	OLEADA C
2X VERDE	2X VERDE	2X VERDE	2X VERDE	
3X AMARILLA	2X AMARILLA	2X AMARILLA	2X AMARILLA	2X C
2X ROJA	2X ROJA	1X ROJA	2X ROJA	

NECESITARÉIS LAS FICHAS DE FUEGO, LA FIGURA DE MOLOCH, SU MAZO DE VIDA Y SU MAZO DE ACCIÓN. ADEMÁS, NECESITARÉIS TAMBIÉN LA CARTA DE HORDA DE CERBERUS.

LA SENDA



PILAS DE APARICIÓN

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



MECÁNICAS ESPECIALES

MAZO DE VIDA DE MOLOCH

MOLOCH TIENE 4 CARTAS DE VIDA NUEVAS INCLUIDAS EN ESTA EXPANSIÓN (NO UTILICÉIS NINGUNA DE SUS CARTAS DEL JUEGO BÁSICO). ESTAS TIENEN UNA IMAGEN DE LORD BLACKBURN EN LA FRONTAL EN UNA CUADRÍCULA Y TEXTO E ICONOS EN LA TRASERA. EN EL FRONTAL, TIENEN UN NÚMERO EN LA PARTE INFERIOR IZQUIERDA. PARA PREPARAR EL MAZO DE VIDA, COLOCAD LAS CARTAS CON LA IMAGEN DE BLACKBURN BOCA ARRIBA Y COLOCADLAS EN ORDEN DE FORMA QUE LA CARTA "1" ESTÉ LA PRIMERA, SEGUIDA DE LA CARTA "2" Y ASÍ SUCESIVAMENTE.

NOTA: HAY ESPACIOS EN CADA CARTA DE VIDA DE MOLOCH QUE SOLAMENTE PUEDEN SER ATACADOS POR SOLDADOS.



MAZO DE ACCIÓN DE MOLOCH

BARAJAD LAS 6 CARTAS DE ACCIÓN DE MOLOCH Y COLOCADLAS BOCA ABAJO JUNTO AL MAZO DE VIDA DE MOLOCH.

LA APARICIÓN DE CERBERUS

HAY DOS CARTAS C EN LA PILA DE HORDA. CUANDO LA QUE PRESENTA EL ICONO  ES VOLTEADA BOCA ARRIBA, COLOCAD LA CARTA DE HORDA DE CERBERUS EN SU LUGAR. CUANDO LA QUE NO TIENE EL ICONO ES VOLTEADA BOCA ARRIBA, RETIRADLO DEL JUEGO. NINGUNA OTRA CARTA DE HORDA APARECE EN ESE PUNTO DE APARICIÓN EN ESE TURNO.

VICTORIA

GANARÉIS LA PARTIDA AL FINAL DE LA RONDA EN LA QUE LA ÚLTIMA CARTA DEL MAZO DE VIDA DE MOLOCH HAYA SIDO DESTRUIDA.

PREPARATIVOS



● COLOCAD LA CARTA DE HORDA DE CERBERUS A UN LADO. LA NECESITARÉIS CUANDO APAREZCA.





2 JUGADORES:

5x

3x

2x



3 JUGADORES:

1x

2x

1x



4 JUGADORES:

3x

3x

1x

HABÉIS CONSEGUIDO ABRIROS PASO A TRAVÉS DEL PANDAEMONIUM Y AHORA TENÉIS A VEZ'NAN COMO ALIADO. "ÉSTOY LIBRE DE LAS GARRAS DE ESE LOCO CORNUDO, ¡LIBRE AL FIN!" GRITA EL MAGO MIENTRAS SUS OJOS SE ILLUMINAN CON FUEGO SOBRENATURAL. "OOOOO" EXCLAMA MIENTRAS SU VOZ DE DEBILITA Y SUS RODILLAS SE TAMBALEAN. "¡NO PUEDE SER, ES UN FRACASO TOTAL!" SE LAMENTA. "¡MI ALMA! ¡NO ESTÁ!" SE MIRA LAS MANOS, SIN ESPERANZA ALGUNA. "MOLOCH ME ARREBATÓ MI ALMA Y LA OCLITÓ EN UNA DE ESAS LLAMARADAS INFERNALES, CONDENÁNDOME A ARDER EN LA ETERNIDAD EN ESE FOSO MALDITO A MENOS QUE PUEDA RECUPERARLA. ¡DEBO EXTINGUIRLAS TODAS O MORIR EN EL INTENTO! ¡TENEMOS QUE VOLVER!"

HÉROES

LOS HÉROES PUEDEN ELEGIR SUS HABILIDADES ESPECIALES ENTRE AQUELLAS QUE TENGAN ESTE ICONO  / . NO SE PUEDE ELEGIR A VEZ'NAN.

HECHIZOS

CUANDO VAYÁIS A COGER LOS HECHIZOS, ELEGID DE ENTRE LOS QUE TENGAN HASTA 2 ICONOS DE PODER  / .

TORRES

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

HORDAS

OLEADA 1	OLEADA 2	OLEADA 3	OLEADA 4	OLEADA M
2X VERDE		2X VERDE	2X VERDE	1X VERDE
2X AMARILLA	2X AMARILLA	1X AMARILLA	2X AMARILLA	2X AMARILLA
1X ROJA				

NECESITARÉIS LAS FICHAS DE FUEGO, Y LA CARTA DE HORDA DE CERBERUS. NO NECESITARÉIS LA SALIDA.



LA SENDA



PILAS DE APARICIÓN

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



MECÁNICAS ESPECIALES

PROTEGER A VEZ'NAN

VEZ'NAN NO SE CONSIDERA UN HÉROE A EFECTOS DE HECHIZOS Y HABILIDADES DE HÉROES.

NO HAY REINO O SALIDA EN ESTE ESCENARIO. EN SU LUGAR, SE COLOCARÁ LA FIGURA DE VEZ'NAN AL FINAL DEL CAMINO EN UN PUNTO DE APARICIÓN. SU FIGURA ACTÚA COMO SI FUERA LA SALIDA.

FICHAS DE FUEGO

LAS FICHAS DE FUEGO SE UTILIZAN PARA INDICAR EL PROGRESO DE VEZ'NAN EN LA BÚSQIEDA DE SU ALMA, SIN TENER CUALQUIER OTRO EFECTO DE JUEGO EN ESTE ESCENARIO.

VICTORIA Y DERROTA

GANARÉIS SI VEZ'NAN ENCUENTRA SU ALMA. LO HARÁ EXTINGUIENDO LAS 5 FICHAS DE FUEGO. VEZ'NAN RETIRARÁ 1 FICHA DE FUEGO POR RONDA (VER A CONTINUACIÓN). AL RETIRAR LA ÚLTIMA FICHA DE FUEGO, GANARÉIS SI VEZ'NAN ESTÁ VIVO AL FINAL DE ESA RONDA.

SI VEZ'NAN PIERDE TODOS SUS CORAZONES, PERDERÉIS LA PARTIDA.

SECUENCIA DE TURNO

ESTE ESCENARIO CAMBIA VARIAS DE LAS REGLAS BÁSICAS DEL JUEGO. LOS CAMBIOS SE RESUMEN A CONTINUACIÓN EN EL ORDEN EN EL QUE AFECTAN A LA SECUENCIA DE TURNO.

FASE 1:

LA FIGURA DE VEZ'NAN ESTARÁ SIEMPRE JUNTO A UN PUNTO DE APARICIÓN. LAS HORDAS NO SE GENERARÁN EN ESE PUNTO DE APARICIÓN EN EL QUE SE ENCUENTRA VEZ'NAN.

TRAS GENERAR LAS HORDAS, RETIRAD 1 FICHA DE FUEGO DEL PUNTO DE APARICIÓN DONDE SE ENCUENTRA VEZ'NAN. SI NO HAY FICHAS DE FUEGO EN ESE PUNTO DE APARICIÓN, MOVED A VEZ'NAN AL SIGUIENTE PUNTO DE APARICIÓN EN ORDEN ASCENDENTE (SI RETIRÓ LA ÚLTIMA FICHA DE FUEGO DEL PUNTO DE APARICIÓN 1, VEZ'NAN ES DESPLAZADO INMEDIATAMENTE AL PUNTO DE APARICIÓN 2). TRAS MOVER A VEZ'NAN NO CAMBIÉIS LA ORIENTACIÓN DE CUALQUIER BANDEJA DE HORDA QUE YA ESTÉ EN EL CAMINO. RECORDAD QUE LAS NUEVAS HORDAS QUE APAREZCAN SÍ SE ALINEARÁN CON LA NUEVA POSICIÓN DE VEZ'NAN. SI NO QUEDAN FICHAS DE FUEGO, GANARÉIS AL FINAL DE ESA RONDA.

FASE 4:

CUANDO LAS HORDAS SE ACTIVEN, LO HACEN COMO SI LA FIGURA DE VEZ'NAN FUERA LA SALIDA. DE ESTA FORMA, LA HORDA MÁS CERCANA A VEZ'NAN SERÁ LA PRIMERA EN ACTIVARSE, SEGUIDA DE LA SIGUIENTE MÁS CERCANA Y ASÍ HASTA QUE CADA HORDA SE HAYA ACTIVADO UNA VEZ. CUANDO LAS HORDAS SE MUEVAN LO HARÁN EN DIRECCIÓN A VEZ'NAN.

LAS HORDAS ESCAPAN SI CRUZAN EL BORDE DONDE ESTÁ COLOCADA LA FIGURA DE VEZ'NAN. CUANDO UNA HORDA ESCAPA, VEZ'NAN PIERDE CORAZONES DE LA MISMA FORMA QUE LO HARÍA EL REINO.

VEZ'NAN PUEDE SEGUIR SIENDO DAÑADO POR HORDAS CON PUNTERÍA SI ACABAN SU ACTIVACIÓN ADYACENTE AL BORDE DONDE ESTÁ COLOCADA LA FIGURA DE VEZ'NAN. RECORDAD: ¡PERDERÉIS SI VEZ'NAN SE QUEDA SIN CORAZONES!

PREPARATIVOS



COLOCAD:

- 2 FICHAS DE FUEGO JUNTO AL PUNTO DE APARICIÓN 1
- 2 FICHAS DE FUEGO JUNTO AL PUNTO DE APARICIÓN 2
- 1 FICHA DE FUEGO JUNTO AL PUNTO DE APARICIÓN 3
- LA HORDA DE CERBERUS EN UNA BANDEJA COMO SE MUESTRA EN EL DIAGRAMA.
- LA FIGURA DE VEZ'NAN JUNTO AL PUNTO DE APARICIÓN 1

1 JUGADOR:

- 3x
- 3x
- 2x



2 JUGADORES:

5x 

3x 

2x 



3 JUGADORES:

1x 

2x 

1x 



4 JUGADORES:

3x 

3x 

1x 



MOLOCH 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. LA CARTA DE GOLPE ERUPCIÓN, Y LAS CARTAS DE VIDA Y REFERENCIA DE TORMENTA DE PORTALES DE MOLOCH SE USAN ESPECIALMENTE PARA ESTE PROPÓSITO. SUS REGLAS SE DESCRIBEN EN DETALLE A CONTINUACIÓN. LAS CARTAS DE HORDA DE LA OLEADA M PUEDEN SER AÑADIDAS A LA TORMENTA DE PORTALES MEZCLÁNDOLAS CON LAS HORDAS QUE PERTENEZCAN AL MISMO GRUPO DE LETRA.

LA OLEADA M

LAS CARTAS DE LA OLEADA M PUEDEN SER INCLUIDAS EN TORMENTA DE PORTALES. AL PREPARAR LAS PILAS DE HORDA PARA LA TORMENTA DE PORTALES, SI QUERÉIS INCLUIR ESTAS CARTAS DE OLEADA, COLOCADLAS EN LOS SIGUIENTES GRUPOS:

GRUPO A - CARTA DE OLEADA M VERDE.

GRUPO C - CARTA DE OLEADA M ROJA.

GRUPO D - CARTA DE OLEADA M AMARILLA.

MOLOCH

ESTA EXPANSIÓN AÑADE LAS CARTAS DE VIDA Y DE REFERENCIA NECESARIAS PARA INCLUIR A MOLOCH EN LOS ESCENARIOS DE TORMENTA DE PORTALES DISPONIBLES EN EL JUEGO BÁSICO.

CUANDO MOLOCH SE ACTIVA, PERO ANTES DE SU MOVIMIENTO, SI NO HAY LOSETAS DE DAÑO COLOCADAS EN SU CARTA DE VIDA ESTE TURNO, EL EQUIPO ELIGE UN LUGAR DE CONSTRUCCIÓN ADYACENTE A MOLOCH. COLOCAD UNA FICHA DE FUEGO EN ESE LUGAR.

LAS FICHAS DE FUEGO EN TORMENTA DE PORTALES TIENEN EL MISMO EFECTO QUE EN LOS ESCENARIOS DE ESTA EXPANSIÓN. SI HAY UNA TORRE EN UN LUGAR DE CONSTRUCCIÓN DONDE SE COLOCA UNA DE ESTAS FICHAS, LA TORRE ES DEVUELTA A LA RESERVA, Y MIENTRAS LA FICHA DE FUEGO PERMANEZCA EN EL LUGAR DE CONSTRUCCIÓN NO PODRÉIS COLOCAR TORRES ALLÍ.

CUANDO MOLOCH SEA DERROTADO, RETIRAD TODAS LAS FICHAS DE FUEGO DEL JUEGO.

CARTA DE GOLPE: ERUPCIÓN

AL COMIENZO DE LA PARTIDA HABRÉIS RETIRADO UNA DE LAS TRES CARTAS DE VANGUARDIA, ABRIENDO UN PUNTO DE APARICIÓN, Y GENERANDO UNA HORDA DE OLEADA 6 VERDE EN SU LUGAR.

AL ROBAR ERUPCIÓN, COLOCAD LA CARTA DE HORDA DE CERBERUS AL FONDO DE LA PILA DE HORDA QUE CORRESPONDA CON ESA CARTA DE VANGUARDIA. SI LA PILA DE HORDA NO TIENE CARTAS, COLOCAD LA HORDA DE CERBERUS COMO LA ÚNICA CARTA EN ESA PILA.

CERBERUS APARECERÁ DE ESA PILA DE FORMA NORMAL DURANTE EL TRANSCURSO DEL JUEGO.



KINGDOM RUSH

KINGDOM RUSH
RIFT IN TIME



KINGDOM RUSH

SPIDER GODD

SPIDER GODD
EXPANSION



DESCUBRE LAS EXPANSIONES
DE KINGDOM RUSH
MÁS INFORMACIÓN EN
LUCKYDUCKGAMES.COM



CRÉDITOS

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

DESARROLLO DE JUEGO: FILIP MIŁUŃSKI
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