

# VLAADA CHVÁTIL MAGE KNIGHT™ BOARD GAME

Traducido por Mikel Goiburu. ([curwen@gmail.com](mailto:curwen@gmail.com))

## LIBRO DE ESCENARIOS

Este libro de escenarios está dividido en 3 partes. En primer lugar, hay una serie de principios generales que se aplican a todos los escenarios, o a alguna subcategoría de ellos (como los escenarios cooperativos). En segundo lugar, hay variantes de juego opcionales que puedes utilizar en tus partidas. La tercera parte incluye descripciones de los escenarios.

### I. PRINCIPIOS GENERALES

#### FORMA DEL MAPA

En las descripciones de cada escenario, existe una forma del mapa recomendada en función del número de jugadores permitidos.

##### Mapa en Cuña

Este tipo de mapa comienza con la Loseta de Mapa A. Es similar a lo visto en el escenario inicial pero con una regla adicional:

- Las losetas Centrales no pueden añadirse en la línea de costa, es decir, ni en la hilera de losetas mas a la izquierda ni en la hilera mas a la derecha.

El mapa comienza siendo estrecho pero va ensanchándose hasta alcanzar un ancho razonable. La regla adicional evita que las ciudades estén muy lejos unas de otras.

Este mapa es adecuado para 2-3 jugadores, debido a su angosto inicio. Además, no es recomendable para jugadores con diferentes niveles de experiencia. Con 3 jugadores, un jugador inexperto puede quedar bloqueado nada mas comenzar. Con 4 jugadores, este riesgo es incluso mas elevado y difícil de evitar.

##### Mapa Abierto

El mapa abierto utiliza la loseta B como punto de partida, y se colocan 3 nuevas losetas adyacentes a ella antes de comenzar. La línea de costa tendrá un ángulo mucho mas amplio. De todos modos, no se va abriendo eternamente. El mapa solo podrá tener 5 columnas paralelas de losetas. Imagina que la línea de costa se interrumpe tras añadir dos losetas en cada dirección a la loseta inicial (ver dibujo).

Un mapa abierto es adecuado para una partida cómoda entre 4 jugadores. Para menos jugadores, es demasiado amplio y no hay suficiente interacción en fases tardías de la partida.

##### Mapa abierto limitado a 3-4 columnas

Esta forma es similar a la anterior, pero limitando el ancho del mapa a 3 o 4 columnas (con 4 columnas se abre mas hacia la derecha que a la izquierda). Ver dibujo.

El mapa de 4 columnas es adecuado para un grupo de 3 jugadores, si no quieres un comienzo muy concurrido, o para 4 jugadores, si buscas mas interacción entre ellos.

Del mismo modo, el mapa de 3 columnas es adecuado para 2-3 jugadores, si buscas una fuerte interacción entre jugadores durante toda la partida. Nota: si juegas este mapa con 3 o 4 jugadores, algunos podrían ir adelantados y los que permanezcan detrás no tendrán apenas disponibles lugares interesantes para descubrir o conquistar.



## ESCENARIOS EN SOLITARIO O COOPERATIVO

En el juego de mesa Mage Knight, son los propios jugadores los que determinan el ritmo del juego. Si alguien va más rápido, jugando la mayoría de las cartas en cada turno, el resto de jugadores deberán ajustar su ritmo, o acabar la ronda con la mitad de sus mazos sin utilizar. Si los jugadores cooperan, puede ser una ventaja jugar con cuidado, sacando máxima ventaja de cada carta. En ese caso, el factor regulador que tenía el ritmo de juego desaparece y la partida podría durar eternamente. Para evitar esto, siempre que juegues una partida cooperativa o en solitario, habrá un jugador fantasma automatizado.

### Jugador fantasma

Al inicio de la partida:

- Tras la elección de héroes por parte de los jugadores, elige aleatoriamente uno de los héroes no seleccionados que será el jugador Fantasma. Solo se necesita su Carta de Héroe, su ficha de Orden de Ronda, y su mazo inicial de 16 cartas de acción básicas.
- Echa un vistazo a su carta de Héroe. En la parte de abajo, hay 3 puntos de colores (por ejemplo, Goldyx tiene el verde, verde y azul). Toma 3 cristales de esos colores (uno por cada punto) y ponlos en el Inventario del Jugador Fantasma. Nota: esto solo se hace con el jugador fantasma. El resto de jugadores comienzan sin cristales.
- Baraja el mazo de acción del Jugador Fantasma, y ya estará disponible para comenzar.

Cuando se eligen cartas de táctica:

- Consulta en la descripción del escenario como escoge el Fantasma su carta de táctica al principio de cada ronda.
- El no se beneficiará de la carta de táctica, solo determina como será el orden de la ronda. Recoloca las fichas de Orden de Ronda en función de las cartas de táctica escogidas, como siempre.

En el turno del jugador Fantasma:

- Si su mazo de acción está vacío, se anuncia el Fin de Ronda. El resto de jugadores tienen un turno adicional y la ronda concluye.
- Si su mazo de acción no está vacío, desvela 3 cartas de su mazo de acción y colócalas en su mazo de descartes. Comprueba el color de la última carta descartada (carta superior del mazo de descartes):
  - Si el jugador fantasma no tiene cristales de ese color en su inventario, su turno concluye.

## REGLAS POR EQUIPOS

Algunos escenarios para 4 jugadores se juegan por equipos. Separa a los jugadores en 2 equipos aleatoriamente o de mutuo acuerdo tras la elección de Héroe.

- Las habilidades interactivas (escritas con diferente color en la carta de descripción de Habilidades) no afectan a tu compañero de equipo.
- Sin embargo, aquellos Hechizos interactivos (que afectan a otros jugadores) también influyen a tu compañero de equipo. La magia no reconoce amigo o enemigo.
- Los jugadores aliados no pueden intercambiar cristales, artefactos, unidades, etc... Los Mage Knight son muy individualistas y ya es un milagro que cooperen entre ellos.
- Las reglas de Asalto cooperativo de ciudades son altamente recomendables, pero se puede incluso cooperar de otras maneras: puedes pactar que camino tomará cada héroe, que

- Si tiene cristales de ese color, gira tantas cartas adicionales como cristales de ese color tenga. Después, su turno concluye (el color de las cartas adicionales que se han girado no afecta).

- Nota: Si no hay suficientes cartas en el mazo de acción, desvela tantas como puedas. En su próximo turno, el jugador Fantasma anuncia el Fin de Ronda.

Preparando una nueva ronda

- Al retirar la carta inferior de la oferta Acciones Avanzadas, se añade al mazo del jugador Fantasma. Después, se baraja ese mazo.
- Al retirar la carta inferior de la oferta de Hechizos, se coloca en la parte inferior del mazo de Hechizos, como es habitual. Además, añade un cristal del color de ese hechizo al inventario del jugador Fantasma. Al contrario que pasa con los jugadores reales, el jugador fantasma puede acumular más de 3 cristales del mismo color.

Nota 1: El jugador Fantasma no es demasiado agresivo, y por tanto, hay tiempo suficiente para jugar eficientemente. Debes tener en cuenta que en algunas ocasiones, el mazo del jugador fantasma puede acabarse antes. ¡Controla el tamaño del mazo para ajustar tu ritmo de juego!

Nota 2: Tienes un ligero control sobre el mazo de jugador fantasma y sus cristales. Puede ser interesante evitar que consiga cristales y cartas del mismo color.

Nota 3: El mazo que se necesita para el jugador fantasma es el único motivo por el cual todos los escenarios cooperativos son hasta 3 jugadores. Si realmente deseas jugar un escenario cooperativo con 4 jugadores, utiliza otras cartas en sustitución (por ejemplo, los bastos son cartas verdes, las copas rojas, las espadas azules y los oros son blancas), o colorea trozos de papel por cada carta del mazo de acciones del jugador fantasma y de las cartas que se vayan añadiendo al mismo.

### Habilidades para partidas en solitario

Para partidas en solitario, se usan las losetas correspondientes al Héroe del jugador fantasma. Se mezclan y colocan bocabajo junto a la Carta de Héroe.

Cada vez que tu Héroe gane una Loseta de Habilidad, se revela una del jugador fantasma y se coloca en la Oferta de Habilidades Comunes - y podrás seleccionarla la próxima vez que obtengas una habilidad. Si escoges la habilidad de la Oferta de Habilidades Comunes, debes coger la carta de Acción Avanzada más baja, como ocurre en las subidas de nivel.

carta táctica escoger, quien cogerá las diversas cartas de las Ofertas, quien necesita un determinado color de la Fuente, etc... No obstante, los jugadores aliados no deben hacer públicas las cartas de su manos, no deben ayudar en los detalles al otro durante su turno (como jugar cartas, usar Unidades, pagar maná, etc...). Cada jugador es responsable individualmente de sus jugadas.

- Los jugadores aliados no pueden compartir la misma casilla al final del turno (excepto en ciudades y en el portal). Si esto ocurre, se le aplican las reglas de Retirada Forzosa al jugador que entró el último en la casilla.
- Los jugadores aliados no pueden combatir entre ellos.
- Cualquier jugador puede acceder a una Fortaleza vacía que sea propiedad de su aliado e incluso reclutar unidades en ella. Estar dentro o adyacente a una Fortaleza de nuestro aliado nos

permite incrementar nuestro límite de mano, pero solo por las fortalezas que nosotros mismos poseamos. Esto significa que si te encuentras junto a la fortaleza de un aliado pero no tienes fortalezas de tu propiedad, tu límite de mano no se verá incrementado.

- En cuanto a la puntuación, cada equipo contabiliza sus puntos en conjunto:
  - La puntuación básica es la Fama del jugador que tenga menos fama.
  - Respecto a Logros y otros recuentos similares, se contabilizan únicamente los puntos del jugador con

mas puntuación de ese área. Ignora la puntuación del jugador con menos puntos. Respecto a la Mayor Paliza, se puntúa solo al jugador con la mayor penalización.

- Asigna losetas como de costumbre (compara solo los valores mas altos de ambos equipos).

Nota: Por tanto, es una ventaja que cada jugador del equipo se concentre en diferentes cosas, de tal modo que ninguno de ellos quede rezagado en puntos de Fama ni reciba demasiadas Heridas

## II. REGLAS ALTERNATIVAS

Las reglas alternativas nos sirven para añadir mas variedad al juego, y para adaptar el juego a nuestros gustos. Se recomienda seguir estas sencillas reglas para elegir la variante adecuada:

- Deberías jugar las primeras partidas con las reglas estándar para entender mejor el juego.
- Utiliza solo una regla alternativa si el resto de jugadores está de acuerdo.
- Debéis pactar y anunciar claramente que escenario jugar y las reglas alternativas que se aplicarán ANTES de iniciar la partida, incluso antes de la selección de Héroe.
- No escojas demasiadas reglas alternativas a la vez, sino quieres que se te olviden fácilmente que reglas aplican y cuales no.

### SUBASTANDO A LOS HÉROES

Tal vez creas que uno de los Héroes es mejor o mas fuerte, o quizás encaje mejor con tu estilo de juego. Incluso para algunos escenarios o reglas alternativas, determinados Héroes realmente pueden ser ligeramente mas fuertes que otros. Según las reglas estándar, el jugador que escoja su héroe primero tendrá una desventaja en el primer turno, ya que será el último escogiendo carta de táctica. Si piensas que esa desventaja no es suficiente, puedes aplicar estas reglas:

- Determinar aleatoriamente el orden en que los jugadores escogerán Héroe, como en las reglas estándar.
- Cuando un jugador escoge a un héroe, preguntará al resto de jugadores si están de acuerdo. Si todos asienten, el jugador toma ese héroe y la selección ha terminado para el.
- Cualquier jugador que aún no haya escogido héroe puede disentir y pujar con 1 o mas puntos de Fama para quedarse el héroe. El jugador que originariamente había seleccionado ese héroe debe igualar la oferta o renunciar a ese héroe.
- Si mas de un jugador está interesado, la siguiente puja deberá ser mas alta. Se lleva a cabo por rondas como en una subasta, con la excepción de que los primeros jugadores en orden de selección no tienen que superar la puja.

- Si te agrada mucho una de las reglas alternativas hasta el punto de que siempre la utilizas, puedes considerarla como una regla estándar y ninguno de estos puntos serán aplicables a esa regla.
- Si tu grupo de juego tiene un grupo de reglas alternativas que siempre utiliza, deberíais abandonarlas temporalmente cuando enseñéis a jugadores novatos. Jugad el escenario "El Primer Reconocimiento" sin ninguna regla alternativa. Los nuevos jugadores tendrán mucho que asimilar incluso con las reglas estándar.

- Cuando nadie mas quiera aumentar la puja, el jugador que han ofrecido mas (o ha sido primero en orden de selección de entre todos los que han pujado mas) coge el Héroe y pierde la Fama. El resto de jugadores no pierden nada y siguen aplicando las mismas reglas con el siguiente jugador (o con el mismo jugador, si el no ganó la subasta).
- Marca la pérdida de Fama de un jugador poniendo su Ficha de Escudo en la última fila del Marcador de Fama (por ejemplo, pon la Ficha de Escudo en el espacio 118, y trátalo como si de un -2 se trate). Esos héroes aún tendrán nivel 1 y no ocurrirá nada cuando crucen el final de la última línea; simplemente se continuará en la primera línea del Marcador de Fama.
- Las cartas de táctica de la primera ronda se escogen en orden inverso al orden de selección de héroes (a pesar de la Fama) para compensar la desventaja del jugador que fue el último en las subastas.

### VARIABILIDAD EN EL MAPA

#### Forma del mapa y número de losetas

La forma del mapa y el número de losetas de los escenarios son solo configuraciones recomendadas. Si prefieres una forma de mapa concreta, si quieres una mayor o menor interacción al inicio de la partida o durante ella o si quieres mas losetas para explorar, o mas ciudades que conquistar, escoge libremente la forma del mapa y el número de losetas.

#### Orientación aleatoria de las losetas

La orientación de las losetas normalmente es fija, y el jugador que las revela no tiene opción de orientarlas. Esto es coherente, ya que los

Héroes están descubriendo reinos desconocidos, y no construyendo una ciudad medieval al sur de Francia.

De todos modos, tras jugar muchas partidas podrías notar que debido al limitado número de losetas, los patrones se van repitiendo de vez en cuando. Si lo deseas, puedes utilizar esta regla:

- Cuando desveles una nueva loseta de mapa (al inicio o durante la partida), puedes rotarla aleatoriamente. Añádela al mapa bocabajo (para que nadie pueda ver su orientación) y gírala por cualquiera de las esquinas (eligiendo el modo de giro antes de ver el contenido de la loseta).

Nota: Los símbolos en las esquinas de la loseta aún han de coincidir, pero ahora los círculos podrán conectar con estrellas, creando formas irregulares.

### Ciudades Aleatorias

Las ciudades tienen una posición fija. La ciudad blanca está siempre en un lago y junto a una fortaleza, la ciudad roja se encuentra en un desierto rodeada de dragones, etc... Esto ocurre por la ambientación del juego, y hace que las ciudades sean diferentes, no solo por sus guarniciones y sus bonificaciones. Si deseas más variabilidad, puedes seguir la siguiente regla:

## VARIABILIDAD DÍA/NOCHE

Todos los escenarios alternan los ciclos de Día, Noche, Día, Noche... Si lo deseas, puedes alterar este ciclo para obtener más variedad.

### Llega la Noche

Puedes comenzar la partida con una ronda de Noche. Ten en cuenta que esto es más complicado: no solo es más difícil utilizar maná y viajar a través de los bosques, sino que incluso no se puede ver quien defiende Torres y Fortalezas, y que peligros acechan en las Ruinas.

## NIVELES DE CIUDAD

Los niveles de las ciudades de un determinado escenario vienen especificados en la descripción del escenario. Cuando seas un jugador experto, puedes incrementar los niveles de las ciudades, especialmente cuando utilices las reglas del asalto cooperativo de ciudades. Pronto comprobarás que incluso ciudades de nivel 11 pueden ser conquistadas por un solo jugador, si tiene cartas potentes y un ejército adecuado para el asalto de ciudades.

### Megapolis

Si incluso el nivel más alto de las ciudades no supone un reto, o simplemente buscas más emoción, puedes convertir una de las ciudades en una Megápolis. Nota: Solo puede llevarse a cabo en escenarios con 3 o menos ciudades.

- Tras acordar los niveles de las ciudades normales, hay que pactar el nivel de la Megápolis: eligiendo un número entre 2 y 24. No tiene porque ser mayor de 11.
- La Megápolis debería ser la última ciudad en revelarse.
- Cuando se revele la Megápolis, coloca la miniatura en el tablero y toma la carta de ciudad, como es habitual. Después, aleatoriamente debes tomar una de las cartas de ciudad que aún no hayan sido utilizadas, y situarla a la derecha de la primera carta de ciudad. Además, toma la miniatura de esa ciudad y colócala sobre la loseta de mapa, a la derecha de la casilla de la primera ciudad. El terreno (y en el caso de la ciudad verde, también el símbolo) de la casilla cubierta por la miniatura de la ciudad se ignora.
- Ajusta el nivel de cada ciudad a la mitad del nivel de la Megápolis. Si el número es impar, redondea hacia arriba en la ciudad de la izquierda y hacia abajo en la derecha (el nivel de la Megápolis es la suma del nivel de ambas ciudades). Roba fichas de guarnición para ambas ciudades, y júntalas para formar la guarnición de la Megápolis (sin importar que fichas se han robado para cada ciudad).
- Considera este par de ciudades como una gran ciudad:
  - Se revela la guarnición de la Megápolis al completo desde cualquier casilla adyacente a ella.
  - Se puede asaltar la Megápolis desde cualquier casilla adyacente a ambas ciudades.
  - Te enfrentarás a la guarnición completa de la Megápolis. Todos están fortificados, y se benefician

- Siempre que se revele una ciudad, roba aleatoriamente una carta de ciudad, y coloca la ciudad de ese color en la casilla central de la loseta de mapa, sin tener en cuenta el color de la loseta.

Nota: Puedes incluso utilizar ciudades aleatorias en escenarios donde una ciudad concreta esté especificada (por ejemplo, la ciudad verde en el escenario "Noches drúidicas"), ya que generalmente es debido al entorno de la ciudad, no por el color de la ciudad en sí misma. En estos casos, utiliza la loseta que especifique en la descripción del escenario, pero al ser revelada, coloca una ciudad aleatoria sobre esa loseta.

Si utilizas esta regla, se recomienda tirar los dados de maná hasta que no haya ningún resultado dorado o negro al inicio de la partida.

### Llega la Oscuridad

Puedes comenzar con una ronda de Día. Al final de la ronda, tira 2 dados de Maná. Si alguno de ellos es negro, la noche cae y se prolonga hasta el final de la partida. Si no es así, se continúa con una nueva Ronda de Día, tirando de nuevo los dados al final de la misma.



de las bonificaciones de ambas ciudades simultáneamente.

- En asaltos cooperativos de ciudades, cualquier jugador situado en una casilla adyacente a la Megápolis puede ser invitado. Mezcla las fichas de enemigos y repártelas, independientemente de la posición de cada jugador.
- La Megápolis es conquistada cuando todos los defensores son eliminados. Determina el líder de la ciudad como en las reglas normales.
- Si es conquistada, considera a la Megápolis como una gran ciudad que ocupa dos casillas. El jugador pone su miniatura sobre la carta correspondiente indicando en que parte de la ciudad se encuentra. Es posible desplazarse de un lado a otro de la ciudad durante el movimiento (el coste de movimiento en ciudad es 2), o abandonarla entrando en una casilla adyacente a la zona de la ciudad en la que el jugador se encuentre. También es posible retar a un enemigo acechante desde la ciudad, siempre que el jugador se encuentre en la casilla adyacente a ese enemigo.
- Las opciones de compra de ambas ciudades pueden utilizarse independientemente de en que parte de la ciudad se encuentre el jugador.
- Durante la fase de Puntuación, la Megápolis cuenta como una sola ciudad. Nota: El nivel de la ciudad no es relevante para la puntuación.

Si decides añadir 2 Megápolis a un escenario, añade una ciudad aleatoria a la primera loseta de ciudad revelada. Las otras dos ciudades saldrán con

la segunda loseta de ciudad, incluso si esta segunda loseta tiene el color

de una de las ciudades añadidas a la primera Megápolis.

## **MASACRE**

Es una especie de aventura secundaria. Puedes incluirla en cualquier escenario para condimentarlo.

El reino está sufriendo fuertes incursiones enemigas. La población está aterrorizada y recelosa de confiar en nadie.

- Los héroes comienzan la partida con -2 de Reputación, es decir, comienzan con una penalización de -1 a la interacción.
- Al final de cada día, lanza un dado de Maná por cada casilla donde haya sido derrotado un enemigo acechante. Si el resultado es un color cálido (rojo, verde o dorado), roba un nuevo enemigo para esa casilla.
  - Si el resultado obtenido es el dorado, además se añade un enemigo marrón a la ficha verde o roja habitual. Cuando luches contra ese enemigo, debes enfrentarte a ambos. Se considera que esa casilla está ocupada por enemigos acechantes mientras exista al

menos una de las fichas de enemigo. Por cada ficha de enemigo derrotada, se obtiene +1 de Reputación.

- Al final de cada noche, se hace lo mismo, pero esta vez con los colores fríos (blanco, azul o negro), añadiendo un enemigo marrón si la tirada del dado es negra.

### **Mas Masacre**

Para jugar una versión incluso mas extrema de esta variante:

- Los Héroes empiezan con -4 de Reputación, es decir, con una penalización de -2 a la interacción.

Al final del día o de la noche, se lanza un dado por cada enemigo acechante derrotado, como en el apartado anterior. Sin embargo, la ficha de enemigo acechante se añade siempre, y si el resultado de la tirada es un color cálido durante el día, o frío durante la noche, se añade el enemigo marrón.


## **PARTIDAS AMISTOSAS**

Si tus amigos no son competitivos, o si hay jugadores expertos y novatos en la misma partida, puedes utilizar una o varias de estas reglas.

### **Hechizos no interactivos**

Se pueden retirar de la partida los hechizos que afectan negativamente a otros jugadores (numerados del 17 al 20).

### **Habilidades no Interactivas**

Se pueden retirar de la partida aquellas habilidades que afectan negativamente al resto de jugadores (representadas con el icono  y cuya descripción tiene diferente color en la carta de descripción de habilidades).

### **Sin Combate entre Jugadores**

Se pueden prohibir los ataques entre jugadores. Si un jugador termina su movimiento en una casilla ocupada por otro jugador (excepto en ciudades y en el portal), se deben aplicar las reglas de Retirada Forzosa.

### **Maná amistoso**

Se puede pactar que durante el día, un jugador no puede utilizar un dado dorado como maná de cualquier color si existe un dado no utilizado de ese color en la Fuente, es decir, si hay un dado rojo, no puedes utilizar un dado dorado para potenciar una carta roja; deberás utilizar el dado rojo. Además, no se puede volver a tirar o recolocar un dado dorado durante el día, siempre y cuando exista otro dado no dorado en la Fuente.

## **COMBATE INTERACTIVO**

Con esa variante, otro jugador no solo supervisa tu combate sino que incluso puede tomar pequeñas decisiones. El combate es menos predecible y, en algunos casos, puede convertirse en un auténtico duelo de ingenio.

- Esta regla se aplica siempre que un jugador empiece a luchar contra un solo enemigo (da igual si se trata de un enemigo acechante, un monstruo en una mazmorra o el único defensor dejado en una ciudad tras un ataque previo, etc...)
- Cuando esto ocurre, el jugador que jugó previamente toma un dado de maná sobrante y selecciona un color en ese dado. Lo mantiene escondido de tal modo que el jugador involucrado en el ataque no pueda verlo.
  - Si el color del dado es blanco, el enemigo tiene +1 de Armadura en la fase de Asedio y Ataque a Distancia.
  - Si es rojo, el enemigo tiene +1 de Ataque.
  - Si es azul, el enemigo tiene +1 de Armadura en su fase de Ataque.
  - En cualquiera de los casos anteriores, el enemigo aporta 1 punto de Fama extra por ser derrotado.
  - Si el color es negro (o incluso verde o dorado, si has cometido un error), el enemigo no tiene ningún

bonificador, pero tampoco aporta Fama extra derrotarlo.

- El jugador que tiene el dado oculto, lo revela al inicio de la fase en la cual tiene efecto. Por tanto, al inicio de la fase de Asedio y Ataque a Distancia, debe revelar el dado blanco o decir "No es blanco". Después, al inicio de la fase de Bloqueo debe revelar el dado rojo o decir "No es rojo". Al inicio de la fase de Ataque, si el dado aún no ha sido revelado, se mostrará, independientemente del color del dado.

Nota: Esta variante esta especialmente recomendada para partidas de 2 jugadores. Cuando la utilices, merece la pena observar el estilo de juego del otro jugador. A veces, puedes impedir que un oponente dispare a un enemigo por asignar un dado blanco, otras veces puedes causar serios problemas incrementando el valor de un desagradable ataque especial e incluso puedes conseguir que un enemigo sobreviva por el +1 de Armadura que recibe (sobretudo cuando es Resistente). Por otro lado, a veces simplemente el jugador usará un ataque mas fuerte o incrementará un punto el valor de su bloqueo sin cambiar el desenlace del combate. Pero en consecuencia, le estarás dando mas Fama.

## MAS CONSTRUCCIÓN DE MAZOS

Si deseas tener mas oportunidades de optimizar tu mazo durante la partida, puedes utilizar alguna de las siguientes variantes. No se recomiendan para las primeras partidas. Además, al utilizar estas reglas, la fuerza de los héroes se incrementa mas rápido, y es probable que desees incrementar la dificultad aumentando los niveles de las ciudades.

Nota: si estás utilizando una de estas variantes, especialmente con 4 jugadores o cuando entren pronto en juego cartas que te permiten ganar mas cartas de Acción Avanzada, existe la posibilidad de que se agoten las cartas de Acción Avanzada. En este caso, primero se ve afectada la Oferta del Monasterio (no repartir cartas allí sino queda ninguna). Si no hay cartas de acción suficientes para rellenar la Oferta de Acción Avanzada, utiliza tantas como se pueda. Si no hay ninguna, el jugador que tenga que tomar una de estas cartas no recibe nada.

### Mejoras de Acción

Esta variante no solo permite optimizar el mazo durante la partida, sino que además otorga una ligera ventaja a los jugadores rezagados.

- Al final de cada noche, excepto en la ronda final (es decir, dos veces en un escenario estandar de 6 rondas), revela tantas cartas de Acción Avanzada como número de jugadores mas 1.
- Después, los jugadores deben examinar sus mazos, y calcular su fuerza. Utiliza las tres primeras líneas de la Puntuación de Logros:
  - Dos puntos por cada Artefacto o Hechizo.
  - Un punto por cada carta de Acción Avanzada.
  - Un punto por cada 2 cristales.
  - Tantos puntos como el nivel de cada unidad (las unidades heridas puntúan la mitad, redondeando hacia abajo).
- Añade 3 puntos a esta puntuación por cada nivel que tengas por encima del jugador de mas bajo nivel, y anuncia el resultado.
- Después, empezando por el jugador con la puntuación mas baja (en caso de empate, aquel con menos fama y si persiste el empate, aquel que haya jugado mas tarde su última ronda), cada jugador puede (no es obligatorio) coger una de las cartas de Acción Avanzada desplegadas y añadirla a su mazo. Al mismo tiempo, el jugador debe desechar una de sus cartas de

acción. La nueva carta debe tener el mismo color o compartir al menos un símbolo (icono de la esquina superior izquierda) que la carta recién desecheda.

- Posteriormente, la carta o cartas que no hayan sido elegidas se colocan al final del mazo de Acción Avanzada.
- Los jugadores deben barajar sus mazos antes de la siguiente ronda.

Nota: Esta variante es mas adecuada para los que busquen un ritmo mas lento de juego. Permite tomarse un descanso una o dos veces por partida (dependiendo del número de rondas), para examinar y revisar tu mazo, y pensar lo que necesita para funcionar mejor. Si lo deseas, incluso los jugadores pueden ojear los mazos de los demás; durante el juego no hay tiempo para hacerlo.

### Draft al inicio

Esta variante incentiva el realizar una planificación a largo plazo. Se planifican algunas mejoras para tu héroe antes de tiempo, pudiendo ajustar las decisiones durante la partida para cumplir el plan.

- Reparte 4 cartas del mazo de Acción Avanzada a cada jugador despues de la repartición de héroes (pero antes de la preparación del mapa, el lanzamiento de dados y la preparación de las Ofertas).
- Cada jugador elige una de esas cartas y la aparta, pasando el resto de cartas al siguiente jugador siguiendo el sentido de las agujas del reloj.
- Se continua hasta que cada jugador tenga 3 cartas apartadas. Baraja aquellas que nadie ha tomado en el mazo de Acción Avanzada.
- Los jugadores guardan las cartas en secreto en un lugar seguro (lo ideal es que no estén en la mesa de juego, así no serán barajadas en alguno de los mazos por error).
- Al final de cada ronda de Día, cuando los jugadores están barajando sus mazos, cada jugador escoge una de esas cartas y la baraja en su mazo.
- Nota: Puedes utilizar estas reglas incluso cuando el escenario dure menos de 6 rondas. Simplemente, los jugadores no podrán utilizar todas las cartas que han elegido.

# III. LISTA DE ESCENARIOS

## PRIMER RECONOCIMIENTO

- Jugadores: de 2 a 4 (además de una versión en solitario)
- Estilo: Competitivo
- Duración: 3 rondas (2 días y una noche)
- Objetivo: Escenario de entrenamiento. Altamente recomendado para jugadores que juegan por primera vez, ya permite aprender las reglas de manera natural y familiarizarte con ellas.

*En vuestra primera misión, habeis sido enviados a una zona desconocida del Reino Atlante y vuestra tarea será encontrar la capital. ¡Eso es todo!. Toda la fama, el conocimiento y los tesoros que logreis obtener durante la misión serán vuestros para siempre.*

Para obtener una descripción mas detallada de este escenario, consulta el Tutorial del Juego. Este es simplemente un resumen.

### Preparación (2, 3 y 4 jugadores)

- Forma del mapa: En cuña sin limitaciones.
- Losetas de campo: 8, 9 o 10, ordenadas por número.
- Losetas básicas con ciudad: 1.
- Losetas básicas sin ciudad: 2.
- Ciudades: No se pueden conquistar ni acceder a ciudades en este escenario.

### Reglas especiales

- Cualquier jugador que revele una nueva loseta de cualquier tipo, ganará un punto de fama.
- El combate entre jugadores no está permitido (a menos que se acuerde lo contrario).
- Las unidades doradas no se utilizan en este escenario.

- No se mostrarán ni hechizos ni cartas de acción avanzadas hasta que no se necesiten por primera vez.

### Fin del escenario

Cuando un jugador revele una loseta con una ciudad, todos los jugadores (incluyéndose a si mismo) tendrán un último turno. Si la ronda termina en este momento, se acaba la partida inmediatamente.

### Puntuación

Se aplican las reglas estandar. El jugador que consiga mas fama, gana la partida. Si existe un empate, la victoria se comparte.

### Variante en solitario

Si quieres intentar superar tu primera misión en solitario, prepara la partida para dos jugadores. Jugarás con un jugador fantasma y las reglas adicionales que aparecen en el Escenario de Conquista en Solitario.

## CONQUISTA TOTAL

- Jugadores: de 2 a 4
- Estilo: Competitivo.
- Duración: 6 rondas (3 días y 3 noches)
- Objetivo: Escenario estándar en el que se usan todas las características del juego. De larga duración, especialmente si se juega con 4 jugadores o con jugadores novatos.

*Vuestra misión es descubrir y conquistar todas las ciudades en 3 días y 3 noches. Cada jugador lo intentará por su cuenta, y como es habitual, intentará conseguir el máximo posible de fama, conocimientos y riquezas. Por suerte, conquistar ciudades es la mejor manera de conseguir fama.*

### Preparación (2, 3 y 4 jugadores)

- Forma del mapa: En cuña, en cuña o totalmente abierto.
- Losetas de campo: 8, 9 o 11.
- Losetas básicas con ciudad: 2, 3 o 4 (tantas como jugadores).

- Losetas básicas sin ciudad: 1, 2 o 3 (tantas como el número de jugadores menos una).
- Ciudades: Cada ciudad revelada es de nivel 4.

### Fin del escenario

Cuando todas las ciudades hayan sido conquistadas, los jugadores (incluyendo el que haya conquistado la última ciudad) tienen un último turno. Si la ronda termina en ese momento, la partida termina inmediatamente.

### Puntuación

Se aplican las reglas estándar. Se puntúan los logros. Además, se puntúan las ciudades tal y como viene reflejado en la otra cara de la carta de Puntuación.

- Cada jugador gana 7 puntos de fama por cada ciudad que lidere.
- Cada jugador gana 4 puntos de fama por cada ciudad que tenga al menos uno de sus losetas de escudo, aunque no la lidere.

- Aquel que consiga mas puntos de fama por ciudades sumará + 5 puntos como el Gran Conquistador de Ciudades (+2 puntos de Fama si existiese un empate).

Si conquistas todas las ciudades, habrás superado la misión. Tanto si lo consigues como si no, el jugador con mas puntos de Fama será el vencedor de la partida.

### Variantes

Si eres un jugador experto, puedes incrementar el nivel de las ciudades. Pero cuidado, porque con la configuración previa este escenario ya es largo.

### Jugando por equipos

Si sois cuatro jugadores, podéis jugar este escenario por equipos (ver la sección Principios Generales). En este caso, puedes mantener 4 ciudades en la partida o puedes fomentar los ataques cooperativos incluyendo solo 2 ciudades, colocando el nivel de las mismas en 10 o mas. O por el contrario puedes utilizar dos Megaciudades (ver la sección Variantes).

## CONQUISTA RELÁMPAGO

- Jugadores: de 2 a 4
- Estilo: Competitivo.
- Duración: 4 rondas (2 días y 2 noches)
- Objetivo: Escenario corto que comparte la mayoría de las mecánicas con las partidas estándar, pero mas rápido.

*De nuevo, vuestra tarea es conquistar todas las ciudades. Solo teneis dos días y dos noches en esta ocasión, por tanto estareis impregnados de una fuerza extra. Y de nuevo, aquel que consiga mas fama ganará la partida.*

### Preparación (2, 3 y 4 jugadores)

- Forma del mapa: En cuña, en cuña o abierto limitado a 4 columnas.
- Losetas de campo: 6, 7 o 9.

- Losetas básicas con ciudad: 2, 3 o 4 (tantas como jugadores).
- Losetas básicas sin ciudad: 1, 2 o 3 (tantas como el número de jugadores menos una).
- Ciudades: Cada ciudad revelada es de nivel 3.

### Reglas especiales

- Empiezas con 1 de Fama. Siempre que cambies de línea en el marcador de fama, obtendrás 1 de Fama adicional.
- Comienzas con +2 de Reputación (es decir, posees una bonificación de +1 a la interacción al inicio de la partida).
- Hay un dado mas en la Fuente y una unidad mas en la Oferta de lo habitual.

### Fin del escenario

Cuando todas las ciudades hayan sido conquistadas, los jugadores (incluyendo el que haya conquistado la última ciudad) tienen un último turno. Si la ronda termina en ese momento, la partida termina inmediatamente.

### Puntuación

Se puntúan Logros y Ciudades (por ambos lados de la carta de puntuación), como en el escenario de Conquista estándar.

### Variantes

Puedes ajustar el nivel de las ciudades en función de tus preferencias.

## COOPERACIÓN TOTAL

- Jugadores: 2 o 3
- Estilo: Cooperativo
- Duración: 6 rondas (3 días y 3 noches)
- Objetivo: Escenario cooperativo estándar - el reto definitivo para aquellos que quieran derrotar al juego juntos.

*Vuestra tarea es conquistar todas las ciudades. Tenéis que trabajar como un equipo, y seréis incluso recompensados como un equipo, en función de vuestro punto débil y vuestros mejores logros.*

### Preparación (para 2, o 3 jugadores)

- Forma del mapa: Totalmente abierto.
- Losetas de campo: 8, o 10.
- Losetas básicas con ciudad: 3 o 4 (tantas como jugadores mas una).
- Losetas básicas sin ciudad: 2 o 3 (tantas como número de jugadores).
- Ciudades: Las ciudades son de nivel 5, excepto la última ciudad revelada que es de nivel 8 (2 jugadores), o 11 (3 jugadores).
- Jugador Fantasma: Existe un jugador fantasma estándar (ver la sección de Principios Generales).
- Cartas y Habilidades: Retira los 4 hechizos competitivos del mazo de Hechizos (numerados del 17 al 20), y una Habilidad interactiva (aquella con el fondo mas oscuro en la carta de Descripción de Habilidades) de cada pila de Habilidades de cada jugador.

## COOPERATIVO RELÁMPAGO

- Jugadores: 2 o 3
- Estilo: Cooperativo
- Duración: 4 rondas (2 días y 2 noches)
- Objetivo: Escenario cooperativo corto, que comparte muchas de las mecánicas del cooperativo estándar, pero mas rápido y fácil.

*De nuevo, vuestra tarea es conquistar todas las ciudades. En esta ocasión solo tendréis dos días y dos noches, por tanto, seréis imbuidos con nuevos poderes.*

## CONQUISTA EN SOLITARIO

- Jugadores: 1
- Estilo: Solitario
- Duración: 6 rondas (3 días y 3 noches)
- Objetivo: Partida en solitario. También es adecuada para alguien que quiera entender el juego antes de explicárselo a otros.

*Si, es cierto - ahora estás solo. Pero el concilio aún necesita que esas ciudades sean conquistadas. ¡Buena suerte!*

### Preparación

- Forma del mapa: en cuña.
- Losetas de campo: 7
- Losetas básicas con ciudad: 2
- Losetas básicas sin ciudad: 2
- Ciudades: la primera ciudad descubierta es de nivel 5, la segunda es de nivel 8.
- Jugador Fantasma: se trata de un jugador fantasma estándar (ver la sección Principios Generales).
- Cartas y Habilidades: Retira los 4 hechizos competitivos del mazo de Hechizos (numerados del 17 al 20), y una Habilidad

### Reglas especiales

- Al tomar las cartas de táctica, el jugador fantasma coge una carta de táctica aleatoria primero, después los jugadores escogen las suyas.
- Al final del Día o la Noche, poneos de acuerdo para eliminar una de las tácticas utilizadas (no sirve la del jugador fantasma) de la partida. Esta elección no es necesaria durante el último día y la última noche.
- Se aplican las reglas de equipo, teniendo en cuenta que sois un solo equipo (ver la sección de Principios Generales).

### Fin del escenario

Cuando todas las ciudades hayan sido conquistadas, los jugadores (excepto el jugador fantasma) tienen un último turno.

### Puntuación

Si conseguís derrotar todas las ciudades, os alzareis con la victoria. Si no es así, habréis perdido. En ambos casos, podéis contabilizar vuestros puntos para comprobar cuan bien lo habéis hecho.

Se contabiliza una sola puntuación como equipo. Como puntuación base, se toma el valor de fama mas bajo de entre los jugadores. Después, se aplican las reglas de puntuación estándar de Logros, excepto que:

- De cada categoría, solo se puntúa el jugador con la puntuación mas alta (o mas puntos negativos en caso de la Mayor Paliza).

### Preparación (para 2, 3 o 4 jugadores)

- Losetas de campo: 7, 8 o 9.
- Losetas básicas con ciudad: 2 o 3 (tantas como jugadores).
- Losetas básicas sin ciudad: 1 o 2 (tantas como número de jugadores menos uno).
- Ciudades: Por orden de salida, las ciudades son de nivel 5 y 8 (2 jugadores) o 5, 8 y 11 (3 jugadores).

interactiva (aquella con el fondo mas oscuro en la carta de Descripción de Habilidades) de cada pila de Habilidades de cada jugador.

### Reglas especiales

- Siempre escoges primero las cartas tácticas. El jugador fantasma toma una carta aleatoria posteriormente de las restantes.
- Al final de cada Día o Noche, retira del juego ambas cartas tácticas utilizadas. Esto significa que cada carta de táctica es escogida una sola vez durante la partida.

### Fin del Escenario

Tras conquistar todas las ciudades, tendrás un último turno disponible (el jugador fantasma no lo tendrá).

### Puntuación

Si consigues conquistar todas las ciudades, saldrás victorioso. Si no es así, habrás fallado. Puedes calcular tu puntuación en ambos casos para comprobar cuan bien lo has hecho.

- No se conceden losetas.

Después, se puntúa por vuestro objetivo y por el tiempo en conseguirlo. Consulta el otro lado de la carta de Puntuación:

- 10 puntos por cada ciudad conquistada.
- 10 puntos adicionales si cada jugador es líder de al menos una ciudad.
- 15 puntos adicionales si habeis conquistado todas las ciudades.
- Si acabas la partida una o mas rondas antes de la ronda límite, suma 30 puntos por cada una de esas rondas.
- 1 punto por cada carta en el mazo de Acciones del jugador fantasma (que aún no haya sido girada en esta ronda).
- Si el fin de ronda no se ha anunciado aún en vuestra última ronda, se ganan 5 puntos adicionales.

### Variantes

Podéis ajustar el nivel de las ciudades para establecer un reto a vuestra altura. En una partida de 2 jugadores, la última ciudad puede incluso ser una Megápolis - ver la sección de Reglas Alternativas.

Podéis aplicar las siguientes variaciones de las puntuaciones: respecto a los Logros, solo la puntuación mas baja puntúa. Esto fomenta el desarrollo equilibrado de todos los héroes en lugar de la especialización (Para el logro de la Mayor Paliza, la mayor penalización se puntúa de nuevo).

### Reglas especiales adicionales

- Empiezas con 1 de Fama. Siempre que cambies de línea en el marcador de fama, obtendrás 1 de Fama adicional.
- Comienzas con +2 de Reputación (es decir, posees una bonificación de +1 a la interacción al inicio de la partida).

Toma como puntuación base la Fama conseguida. Después, aplica la puntuación estándar de Logros, exceptuando que no se otorgan las losetas.

Posteriormente, se puntúa por objetivos y el tiempo empleado en alcanzarlos. Consulta el otro lado de la carta de Puntuación:

- 10 puntos por cada ciudad conquistada.
- 15 puntos adicionales si has conquistado todas las ciudades.
- Si acabas la partida una o mas rondas antes de la ronda límite, suma 30 puntos por cada una de esas rondas.
- 1 punto por cada carta en el mazo de Acciones del jugador fantasma (que aún no haya sido girada en esta ronda).
- Si el fin de ronda no se ha anunciado aún durante la última ronda, se ganan 5 puntos adicionales.

### Variantes

Es posible ajustar los niveles de las ciudades para ajustar la dificultad a tus necesidades. Incluso se puede añadir una Megápolis.



### Otra misión en solitario

Esta es una misión estándar en solitario. Si lo deseas, puedes jugar cualquiera de las otras misiones en

solitario. Simplemente has de modificar la preparación del juego y añadir las reglas especiales como en esta misión.

## LA LIBERACIÓN DE LAS MINAS

- Jugadores: de 2 a 4
- Estilo: Competitivo.
- Duración: 4 rondas (2 días y 2 noches)
- Objetivo: Escenario corto similar al estándar, pero con diferentes objetivos. ¡Lucha en los túneles!

*¡Las minas es este amistoso reino están ocupadas por los enemigos!. Sin el suministro de cristales, los Magos no pueden servir a esta región. Ve allí y recupéralas.*

### Preparación (2, 3 y 4 jugadores)

- Forma del mapa: En cuña, en cuña o abierto limitado a 4 columnas.
- Losetas de campo: 8, 9 o 11 (retira las losetas que no tengan Minas).
- Losetas básicas con ciudad: 1 (la ciudad roja, siempre).
- Losetas básicas sin ciudad: 1, 2 o 3 (las losetas que no tienen mina se retiran de la partida).
- Ciudades: La ciudad es amistosa. Cada jugador pone una Ficha de Escudo sobre ella, pero nadie es el líder.

### Reglas especiales

- Cuando una mina es revelada, pon un enemigo verde (si la loseta es de campo) o un enemigo rojo (si es una loseta Central) sobre la mina, bocarriba. Además, añade una ficha de enemigo marrón bocabajo.

Estos son los enemigos que tienen el control de la ciudad (uno de ellos se encuentra escondido en las profundidades). Colócalos de tal forma que el reverso de la ficha marrón sea visible, para poder diferenciarlo de los enemigos acechantes.

- Para liberar una mina, hay que entrar en su casilla (cuenta como una acción) y luchar contra ambos enemigos. Se aplican las reglas de Noche, como en las mazmorras, pero en este caso puedes utilizar Unidades. Si ambos enemigos no son derrotados, la ficha permanece en la casilla. Podrá ser atacada de nuevo mas tarde.
- El jugador que derrote al último enemigo, liberará la mina. Será puntuada por ese jugador, ganando +1 Reputación (+2 si la mina se encontraba en una loseta central).
- Hasta ser liberada, la mina no produce cristales. Tras la liberación, la mina produce del modo habitual (la producción comienza inmediatamente, por lo tanto el conquistador consigue un cristal en el turno en el que ha liberado la mina).
- Al principio del Día o de la Noche, cada jugador gana un cristal de cada mina que el haya liberado, sin tener en cuenta a que

distancia esté de la mina en el mapa. Es un regalo de los agradecidos mineros.

- Nota: Si no hay suficientes fichas marrones, se pueden utilizar monstruos marrones que estén en el mapa pero que aún no se hayan revelado.

### Fin del escenario

Cuando todas las ciudades hayan sido conquistadas, los jugadores (incluyendo el que haya conquistado la última ciudad) tienen un último turno. Si la ronda termina en ese momento, la partida termina inmediatamente.

### Puntuación

Si se liberan todas las minas, la misión se considera superada.

En cualquier caso, se aplican las puntuaciones de Logros estandar. Además:

- Cada jugador puntúa 4 puntos por cada una de sus minas en losetas de campo, y 7 puntos por cada mina en loseta central.
- Aquel jugador que puntue el mayor número de puntos de Fama por esto, consigue + 5 de Fama adicionales por ser el Gran Liberado.

## NOCHE DRUÍDICAS

- Jugadores: de 2 a 4
- Estilo: Ligeramente competitivo o Competitivo.
- Duración: 4 rondas (2 días y 2 noches)
- Objetivo: Escenario corto similar al escenario estándar, pero con diferentes objetivos. ¿Te atreves a enfrentarte a un gran desafío?.

*¿Has oído hablar de misteriosos obeliscos con símbolos tallados que se encuentran en los claros del bosque a lo largo del reino? ¡Corre e investiga!.*

### Preparación (2, 3 y 4 jugadores)

- Forma del mapa: En cuña, en cuña o abierto limitado a 4 columnas.
- Losetas de campo: 8, 9 o 11 (retira todas las losetas que no tengan claros mágicos).
- Losetas básicas con ciudad: 1 (la ciudad verde, siempre).
- Losetas básicas sin ciudad: 1, 2 o 3 (tantas como el número de jugadores menos una).
- Ciudades: La ciudad es amistosa. Cada jugador pone una ficha de escudo sobre ella, pero nadie es el líder.

### Reglas especiales

- Al terminar tu movimiento en un claro mágico, puedes activarlo - marca el claro con tu ficha de escudo. Puede haber múltiples fichas de escudo en un mismo claro, pero solo una de cada jugador.

- Una vez durante la primera noche, en cualquiera de tus turnos, puedes realizar un encantamiento. No deber estar en una casilla no habitada y el encantamiento cuenta como la acción de ese turno. Se invoca un monstruo por cada claro en el que tengas una ficha de escudo - roba ese número de enemigos marrones y lucha contra ellos.

- Recibirás tanta fama como el número de enemigos marrones derrotos por 2.
- Los enemigos que no consigas derrotar desaparecen tras el combate (pero no lo hacen las heridas).
- Independientemente de los enemigos que has derrotado, al final del turno obtienes un cristal aleatorio por cada monstruo que has invocado (lanza un dado por cada uno, como en las madrigueras de monstruo).

- Tras la primera noche, retira todas las fichas de escudo de los claros. Los jugadores deben marcarlos de nuevo, si desean utilizarlos de nuevo para un encantamiento durante la segunda noche.
- Durante la segunda noche, se puede hacer lo mismo, pero teniendo en cuenta que los enemigos invocados serán rojos. La Fama

de nuevo es el doble de los enemigos derrotados, y en esta ocasión, se toman dos cristales aleatorios por cada enemigo derrotado.

### Fin del escenario

Cuando todos los jugadores han llevado a cabo el encantamiento de la segunda noche (en este caso, todos tendrán un turno mas), o al final de la segunda noche.

### Puntuación

Se puntúan los Logros del modo habitual. El jugador con mas Fama ganará la partida.

### Variantes

Se puede jugar a una variante mas competitiva: solo una (con 2 jugadores) o dos (con 3 o 4 jugadores) fichas de escudo pueden colocarse en cada claro. Si un claro ha alcanzado el límite, elige y reemplaza una de otro jugador.

Con menos jugadores, se puede jugar una versión Épica de 3 días y 3 noches. Se utilizan todas las losetas de Campo y las losetas Centrales sin ciudad. Se eliminan las fichas de escudo, también tras la segunda noche. Durante la tercera noche, se invocan un enemigo marrón y un rojo por cada claro mágico que hayas marcado, y se obtienen tres cristales por cada par de enemigos invocado.

## SEÑORES DE LAS MAZMORRAS

- Jugadores: de 2 a 4
- Estilo: Competitivo.
- Duración: 5 rondas (3 días y 2 noches)
- Objetivo: Escenario corto similar al estándar, pero con diferentes objetivos. Vamos al subsuelo.

*Pensábamos que el Reino estaba bajo control. ¡Estábamos equivocados! Existe un extenso complejo de túneles subterráneos bajo el Reino. Se desconoce quien cavó esos túneles y por qué, pero no importa. ¡Iremos y tomaremos el control de ellos!*

### Preparación (2, 3 y 4 jugadores)

- Forma del mapa: En cuña, en cuña o abierto limitado a 4 columnas.
- Losetas de campo: 8, 9 o 11 (retira las losetas que no tengan Mazmorras).
- Losetas básicas con ciudad: 1 (la ciudad azul, siempre).
- Losetas básicas sin ciudad: 1, 2 o 3 (se incluye siempre la loseta del desierto con el monasterio y la tumba).
- Ciudades: La ciudad es amistosa. Cada jugador pone una Ficha de Escudo sobre ella, pero nadie es el líder.

### Reglas especiales

- Siempre que una loseta con una Aldea es revelada, el jugador que la ha revelado elige una casilla adyacente a la aldea (puede estar incluso en otra loseta pero no puede ser un pantano) que no tenga un lugar en ella. Desde ese mismo momento,

## CONQUISTA Y RESISTE

- Jugadores: 2 o 4 (dos equipos)
- Estilo: Muy competitivo.
- Duración: 4 rondas (4 jugadores), 6 rondas (2 jugadores).
- Objetivo: Un escenario muy competitivo lleno de posibles luchas entre Héroe. ¡Se obtienen puntos de victoria por controlar lugares en lugar de Fama!

*Has sido enviado a esta problemática provincia por el Concilio de Void... bueno... para ser exactos... por los...mmm...miembros honrados del Concilio de Void...para tomar el control sobre el. Pero cuidado, hay otra facción formada por miembros traicioneros del Concilio que quieren controlar la región. ¡No se lo permitas!*

### Preparación (2, 3 y 4 jugadores)

- Forma del mapa: Predefinida. Se utiliza el lado B de la loseta inicial, tres losetas de campo reveladas y otras posiciones predefinidas donde otras 2 losetas de campo y 4 losetas centrales deben ser reveladas (puedes colocarlas previamente, bocabajo, durante la preparación de la partida).
- Losetas de campo: 5 (todas aquellas que tienen Fuertes y Torres de Mago).
- Losetas básicas con ciudad: 1 (la ciudad blanca, siempre).
- Losetas básicas sin ciudad: 3 (todas aquellas que tienen Fuertes y Torres de Mago).

esa casilla será la entrada secreta a una Mazmorra. Coloca un enemigo marrón bocabajo en dicha casilla para marcarla.

- Esta entrada secreta funciona como cualquier otra mazmorra (consulta la carta de Descripciones). Si es conquistada, se marca la casilla y se reclama la recompensa. Si se falla en el intento, se descarta la ficha de monstruo y se pone otro enemigo marrón aleatoriamente en esa casilla.
- Se aplica lo mismo para Monasterios, con la excepción de que se pone una ficha de enemigo roja en una casilla adyacente y vacía marcando que allí existe una tumba secreta.
- Las tumbas secretas funcionan del mismo modo que las tumbas normales.
- Las Mazmorras y Tumbas conquistadas (tanto las normales como las secretas) no se pueden volver a investigar en busca de mas Fama en este escenario.
- Todas las tumbas y mazmorras (secretas o no) están conectadas.
  - Cuando un jugador se encuentra en una Mazmorra o Tumba conquistada durante el movimiento, puede desplazarse hasta cualquier otra tumba o mazmorra conquistada.
  - Estas dos casillas no han de ser del mismo tipo (puedes viajar

### Reglas especiales

- Ciudades: La ciudad es amistosa, pero sus puertas están cerradas. No se permite el acceso.
- Unidades: Retira todas las unidades de nivel IV (aquellas que solo pueden ser reclutadas en una ciudad) del mazo de unidades de élite.
- Durante la primera mitad de la partida, se reparten las solo las Unidades regulares (plateadas). Durante la segunda mitad, se reparten tanto las unidades regulares como las de élite (a partir de la Ronda 3 en una partida de 4 jugadores, o a partir de la Ronda 4 en una partida de 3 jugadores).
- Las unidades que pueden reclutarse en Monasterios también pueden reclutarse en Torres de Mago. La unidades que pueden reclutarse en Aldeas, también estarán disponibles en Fortalezas.
- No existe pérdida de Reputación por asaltar torres y fortalezas en este escenario.
- Las Torres de Mago funcionan de un modo distinto al habitual, siendo similares a las Fortalezas.
  - Cuando se conquista una Torre de Mago, no se obtiene Hechizo alguno. Se pueden comprar hechizos allí mas tarde.
  - Cuando un jugador conquista una Torre de Mago, pasa a ser suya, como si fuera una

de una mazmorra normal a una tumba secreta, etc...).

- Para hacer esto, se pagan 2 puntos de movimiento mas 1 punto de movimiento adicional por cada casilla que atravesaste.
- Al calcular la distancia, debes atravesar casillas reveladas evitando lagos y ciénaga. Si no fuera posible, no podrás desplazarte a ese destino.

### Fin del escenario

Cuando todas las losetas de mapa han sido reveladas, y todas las tumbas y mazmorras han sido conquistadas, los jugadores (incluyendo aquel que ha conquistado la última mazmorra o tumba) tendrán un último turno. Si la ronda termina en ese momento, la partida termina inmediatamente.

### Puntuación

Si se conquistan todas las mazmorras y tumbas, la misión se considera superada.

En cualquier caso, se aplican las puntuaciones de Logros estándar, excepto:

- Al puntuar Aventuras, también cuentan las mazmorras y tumbas secretas. Las mazmorras y tumbas dan 4 puntos en lugar de 2.
- En lugar del título de Mayor Aventurero, se puede obtener el título de Gran Arrasador de Mazmorras y se consiguen + 5 puntos (+2 si es compartido).

Fortaleza. Otros jugadores pueden asaltarla, luchando contra un enemigo violeta fortificado, que es robado aleatoriamente, y que otorga la mitad de Fama, redondeando hacia arriba.

- Si inicias un turno en tu Torre de Mago (o adyacente a ella), obtienes un maná dorado (durante el día) o un maná negro (durante la noche) por cada Torre de Mago que controles en todo el mapa.
- Si te encuentras adyacente a tu Fortaleza y a tu Torre de Mago, te beneficias de ambos.
- Durante el segundo día y noche, se roban dos fichas de enemigo gris (para Fortalezas) o dos fichas de enemigo violetas (para Torres de Mago) cuando ataques una fortaleza o torre propiedad de otro jugador. La Fama obtenida por derrotarlos se suma y después se divide entre 2, redondeando hacia arriba.
- Durante el tercer día y noche (en partidas de 2 jugadores), se aplica lo mismo, pero robando 3 enemigos.

### Reglas por Equipos

- Si la partida es de 4 jugadores, se aplican las reglas por equipos (consulta la sección de Variantes).

- Especialmente, ten en cuenta esta regla (ver sección de Variantes): Un jugador puede entrar en una Fortaleza que sea propiedad de un aliado y puede reclutar unidades allí. Cuando esté dentro, o en una casilla adyacente, se incrementa su límite de mano, pero solo por la Fortalezas que el mismo posea, si las hubiera.
- Se aplica lo mismo para Torres de Mago y Maná adicional.

### El Ganador

Este escenario se juega hasta el final de la Ronda límite, o hasta que uno de los equipos conceda la victoria al otro. Cada fortaleza en propiedad se contabiliza con 3 puntos de victoria. Cada Torre de Mago en propiedad otorga 2 puntos de victoria. El jugador o equipo con mayor cantidad de puntos será el ganador de la partida. Si existe empate (es decir, algunos lugares no han sido conquistados, ya que existen 25 puntos de victoria disponibles), no existe un ganador.

### Variantes

- Para una partida mas estratégica, se puede revelar el mapa desde el principio (sino te importa perder la emoción de explorar el mapa).
- Se puede jugar este escenario incluso con 3 jugadores, pero hay un riesgo de que "si dos jugadores luchan entre ellos, sea el tercero el que salga beneficiado". Si a pesar de todo queréis jugar así, se recomienda jugar solo 4 rondas, como en una partida para 4 jugadores.

## UNO PARA VOLVER

- Jugadores: de 2 a 4 jugadores
- Tipo: Muy competitivo
- Duración: 4 rondas (2 días y 2 noches)
- Objetivo: Un escenario competitivo adecuado para aquellos que prefieren un estilo de juego como el "último hombre en pie" por encima de la clásica puntuación de fin de partida.

*Esta es la última prueba para demostrar tu fuerza. Se te ha enviado a una parte desconocida del Reino y el portal se ha cerrado tras atravesarlo. Tras 2 días y 2 noches, el portal se abrirá de nuevo por un breve lapso de tiempo. Solo el héroe que se encuentre en el portal durante ese instante, podrá volver a casa.*

### Preparación

- Forma del mapa: en cuña (o cualquier otra forma que desees).
- Losetas de campo: 7, 8, 10
- Losetas centrales con ciudad: 1, 2 o 3 (una menos que el número de jugadores)
- Losetas centrales sin ciudad: 1, 2 o 3 (una menos que el número de jugadores)

- Ciudades: Las ciudades reveladas tendrán nivel 3.

### Reglas especiales

- El portal se cierra al final del día 1 (cualquiera que se encuentre en el portal en ese momento, será eliminado de la partida). De ahora en adelante, el portal funciona como una casilla normal vacía - solo un jugador puede permanecer en ella y el jugador puede iniciarse allí (se aplican las reglas de Retirada Forzosa).

### El ganador

El escenario acaba en cuanto la segunda noche termina. Aquel jugador que se encuentre en la casilla de portal en ese instante será el ganador de la partida. Si no hay nadie en la casilla, no hay ganador. No existe puntuación y la Fama no importa.

Nota: Tras anunciar el Fin de la Noche, no está permitido iniciar un combate entre jugadores. Por lo tanto, si el portal está ocupado en el momento en el cual se anuncia el final de la segunda noche, el jugador ocupante gana.

### Variantes

Se puede jugar una versión Épica de 3 días y 3 noches. Añade una loseta de cada tipo en la preparación de la partida e incrementa el nivel de las ciudades a 4.

### Variante por equipos

Se puede jugar este escenario por equipos, si hay 4 jugadores en la partida. Se aplican todas las Reglas de Equipos (consultar la sección de Principios Generales). Al inicio de la partida, cada equipo elige al azar (o por consenso, como se prefiera) una ficha de escudo de uno de sus miembros. Ese jugador será el elegido - aquel que ha de volver. Su equipo debe ayudarle, especialmente bloqueando al equipo contrario. El equipo contrario no debe saber que jugador es el elegido. Guarda ambas fichas de escudo (una de cada equipo) sin ser vistas en un lugar seguro. Al final de la segunda noche, revela ambas fichas de escudo. Si una de ellas pertenece a un jugador que se encuentra sobre el portal, su equipo habrá ganado la partida. Si no hay jugador alguno sobre el portal, o si hay un jugador cuya ficha de escudo no fue elegida, no hay ganador de la partida.

## MAGE KNIGHT BOARD GAME A GAME BY VLAADA CHVÁTIL

*Cover and Card Illustrations:* J. Lonnee

*Additional Illustrations:* Milan Vavroň

*Art/Graphic Design:* Chris Raimo

*Layout and Typesetting:* Filip Murmak

*Playtesters:* Filip, David, Hanka, Miloš, Aneken, Vitek, Kreten, Fanda, Michal, Flygon, Paul, Falco, Glee, Rumun, Monča, Ese, Yuyka, Jéňa, Bianco, Jirka Bauma, and many others from Czech Republic, US and UK.

*Special thanks to:* Filip Murmak for enthusiasm and valuable help from the very first moment he learned the game to the moment it went to print. David Korejtko for many hours of playtesting and balancing. Paul Grogan and his friends for endless days (and nights) of rules proofreading and language corrections. Bryan Kinsella and Wilson Price from Wizkids for their help and valuable advice. Wizkids and Czech Games Edition for their support with extensive playtesting.

**WIZKIDS**

**NECA**  
www.necastore.com

WIZKIDS/NECA, LLC  
603 Sweetland Ave.  
Hillside, NJ 07205 USA  
www.wizkidsgames.com

© 2011 WIZKIDS/NECA, LLC. All rights reserved.  
HeroClix and WizKids are trademarks of WIZKIDS/NECA, LLC.  
Product shown may vary from actual product.  
Please retain our address for your records.

**Traducción al español y maquetación: Mikel Goiburu (curwen@gmail.com)**

## ~ Resumen ~

### INICIO

- Escoger escenario y variantes
- Escoger Héroes
- Preparar partida
- Jugar Rondas, hasta límite de rondas o condiciones de final
- Determinar el resultado de la partida

### UNA RONDA

- Preparación de la Ronda
- Voltea el tablero de Día/Noche y prepara la Fuente.
- Crea una nueva Oferta de Unidades.
- Prepara la Oferta de Acciones Avanzadas y Hechizos.
- Preparar Unidades y girar Losetas de Habilidad.
- Barajar los mazos y robar cartas.

#### \* Jugadores escogen Tácticas.

- Jugador con Fama mas baja elige primero (si hay empate, el último en Orden de Ronda).
- Recoloca las Fichas de Orden de Ronda.

#### \* Jugar los Turnos en orden, hasta que alguien anuncie el Fin de Ronda.

- El resto de jugadores tendrán un último turno.

### UN TURNO

- Si tu mazo de Acción esta vacío, puedes pasar tu turno y anunciar el Fin de Ronda.

Además, si tu mano está vacía, es obligatorio hacerlo.

#### \* Turno normal: Movimiento opcional (y/o revelar mapa), y después acción opcional (a veces obligatoria):

- Combate contra enemigos (asalto de lugares fortificados, provocando o retando a enemigos acechantes, accediendo a lugares con aventura)..
- Interactuar con los lugareños (reclutar, Curar y Comprar cartas con Influencia).
- Combate entre jugadores (si estás en el mismo lugar que un oponente).

#### \* Descansando: Sin movimiento, sin acción.

- Descanso estándar: descarta una carta que no sea de Herida y cualquier número de cartas de Herida.

- Recuperación lenta (si solo tienes cartas de Herida): descarta una carta de Herida.

#### \* Cualquier turno:

- Juega cualquier efecto curativo (sino estás en combate) o especial.
- Utiliza solo uno de los dados de la Fuente.

#### \* Fin del turno:

- Tira el dado de maná utilizado y devuélvelo a la Fuente. El siguiente jugador puede iniciar su turno.
- Sino estás en un lugar seguro, realiza una Retirada Forzosa.
- Descarta las cartas jugadas y devuelve todo el maná menos los Cristales.
- Recoge las recompensas del combate y de las Subidas de Nivel, si las hubiera.
- Descarta cualquier número de cartas de la mano (al menos una si no has jugado carta alguna durante el turno).
- Roba cartas hasta alcanzar tu Límite de Mano (modificado).

### COMBATE CONTRA ENEMIGOS

#### \* Fase de ataque a distancia y asedio.

- Ejecuta ninguno, uno o más ataques. Puedes derrotar uno o mas enemigos con cada ataque.
- Juega Ataques a distancia y de asedio de valor igual o mayor que la Armadura de los enemigos a derrotar (Solo ataques de asedio si algunos de los enemigos están fortificados).
- Consigue Fama con cada enemigo derrotado (pero no subas de nivel aún) y descarta su ficha.

#### \* Fase de bloqueo

- Ejecuta ninguno, uno o mas bloqueos. Puedes bloquear un enemigo con cada bloqueo.
- Juega bloqueos de valor igual o mayor que el Ataque del enemigo a bloquear.

#### \* Fase de Asignación de daño

- Por cada enemigo que no haya sido derrotado o bloqueado, asigna tanto daño como su valor de ataque (en cualquier orden).
- Primero, puedes asignar daño a Unidades no heridas. Asígnales una Herida y resta al Daño el valor de Armadura de la Unidad.
- Después, asigna el daño restante a tu Héroe.
- Por cada Herida que añadas a tu mano, reduce al Daño el valor de Armadura del Héroe.

#### \* Fase de Ataque

- Ejecuta ninguno, uno o más ataques. Puedes derrotar uno o mas enemigos con cada ataque.
- Juega ataques (incluyendo a distancia y de asedio, o cartas giradas) de valor igual o mayor que la Armadura del enemigo a derrotar.

- Consigue Fama con cada enemigo derrotado (pero no subas de nivel aún) y descarta su ficha.

### COMBATE ENTRE JUGADORES

#### \* El defensor declara su intención:

- Si defiende activamente, puede hacer de todo como en su turno, incluyendo los pasos de Fin de Turno. Estará protegido hasta el siguiente turno, pero debe pasar su siguiente turno.
- Si no, no puede usar maná o habilidades, y sus acciones terminarán inmediatamente tras el Final del Combate.

#### \* Fase de Ataque a distancia y de Asedio

- Por turnos y empezando por el defensor, juegan ataques a distancia y de asedio hasta que ambos pasen.
- El atacante juega tantos ataques a distancia y de asedio como desee (solo de asedio si el defensor está fortificado)
- El otro jugador puede jugar bloqueos para reducir el ataque. Se reduce en 1 por cada 2 puntos de Bloqueo.
- El ataque restante se asigna como daño a las Unidades y al Héroe del oponente. Es necesario asignar tanto daño como puntos de Armadura para herir al héroe o a una unidad no herida.

#### \* Fase de Ataque Cuerpo a Cuerpo.

- Por turnos y empezando por el agresor, juegan Ataques hasta que ambos pasen o uno es forzado a retirarse.

- El jugador atacante juega tantos ataques como desee (incluyendo a distancia y asedio, o cartas giradas).

El otro jugador puede bloquear para reducir el ataque. Se reduce en 1 por cada punto de Bloqueo.

- El ataque restante se asigna como daño (ver arriba), y/o convertido en puntos de movimiento para forzar al enemigo a retirarse a una casilla adyacente segura, y/o para robar artefactos usados o estandartes asignados a una unidad herida (5 puntos de daño por artefacto).

#### \* Si el oponente es forzado a retirarse, ganas 1 de Fama si el tiene mas fama, mas 2 por cada nivel por encima de ti.

## Habilidades de las Fichas Enemigas

### Defensivas

	<b>Fortificado</b> - Solo se pueden utilizar ataques de Asedio contra este enemigo durante la fase de Ataque a Distancia y Asedio (y ningún ataque si defiende un lugar fortificado)
	<b>Resistencia Física</b> - Todos los ataques físicos (incluyendo cartas giradas) no son eficientes (mitad daño)
	<b>Resistencia al Fuego</b> - Los ataques de fuego no son eficientes (mitad daño). El enemigo ignora cualquier efecto de cartas rojas (no ataque) o habilidades de unidad potenciadas con maná rojo.
	<b>Resistencia al Hielo</b> - Los ataques de hielo no son eficientes (mitad daño). El enemigo ignora cualquier efecto de cartas azules (no ataque) o habilidades de unidad potenciadas con maná azul.
	<b>Resistencia al Hielo y Fuego</b> - Representa la resistencia al Fuego Helado

### Ofensivas

	<b>Ataque de Fuego</b> - Solo son efectivos los bloqueos de Hielo y Fuego Helado (otros bloquean la mitad).
	<b>Ataque de Hielo</b> - Solo son efectivos los bloqueos de Fuego y Fuego Helado (otros bloquean la mitad).
	<b>Ataque de Fuego Helado</b> - Solo son efectivos los bloqueos de Fuego Helado (otros bloquean la mitad).
	<b>Invocación</b> - Al inicio de la fase de bloqueo, roba una ficha de enemigo marrón. Este reemplaza al enemigo en las Fases de Bloqueo y Asignación de Daño, despues se descarta.
	<b>Veloz</b> - Para bloquear a este enemigo se necesitan tantos puntos de bloqueo como el valor de su ataque por 2.
	<b>Brutal</b> - Si no es bloqueado, provoca tantos puntos de daño como el valor de ataque del enemigo por 2.
	<b>Venenososo</b> - Si una unidad recibe una herida de este enemigo, se le asignan 2 cartas de herida en lugar de una. Por cada Herida que reciba el Héroe en su mano por este ataque, añade otra herida a su mazo de descartes.
	<b>Parálisis</b> - Una unidad que reciba una herida por un ataque Parálisis, es inmediatamente destruida (retirada de la partida). Si un héroe recibe una o mas héridas de este ataque, debe descartar cualquier carta (no herida) de su mano.

### Resistencia de Unidades

	<b>Resistencia Física</b> - La unidad es menos vulnerable a ataques físicos y a ataques físicos.	<b>Combate con enemigos</b> - Si una Unidad es asignada a un ataque del que es resistente, primero se resta el valor de Armadura al daño (sin sufrir heridas). Si aún queda daño, se continua normalmente (la unidad es herida y se resta el valor de la Armadura al Daño otra vez).
	<b>Resistencia al Fuego</b> - La unidad es menos vulnerable a ataques de Fuego de enemigos y a ataques de Fuego. Además, se ignoran los efectos de cartas rojas (no de ataque) y habilidades potenciadas por maná rojo.	
	<b>Resistencia al Hielo</b> - La unidad es menos vulnerable a ataques de Hielo de enemigos y a ataques de Hielo. Además, se ignoran los efectos de cartas azules (no de ataque) y habilidades potenciadas por maná azul.	<b>Jugador contra Jugador</b> - Si una Unidad es resistente al menos a un elemento incluido en el ataque, el oponente debe gastar el doble de daño para herir a esa unidad.
	<b>Resistencia al Hielo y Fuego</b> - Representa la resistencia a ataques de Fuego Helado de enemigos y a ataques de Fuego Helado de un oponente.	