



GORGASALI

BATTLE ROYALE

LIBRO DE REGLAS

CONTENIDO

Introducción	3
Componentes	5
Mapa	6
Configuración del juego	7
Alfombrilla de Personajes	8
Fundamentos del juego	9
Cartas de Jugador	15
Combate	27
Escenario dúo	28
Reglas adicionales	29

INTRODUCCIÓN

Hubo un tiempo en que Gorgasali, rey de los reyes unificó diez reinos bajo un solo gobierno de poder. Fue el primer líder que logró traer paz y armonía a la gente de todos los reinos, que vivía en constante agonía de guerra y caos. Gorgasali fue el hombre más poderoso que jamás haya pisado Elbrus, cuyas capacidades dominaron entre los más grandes guerreros del mundo existente. Bajo la presencia de su espíritu todopoderoso, nadie se atrevería a cuestionar su autoridad. Peculiarmente, de la nada, el rey Gorgasali comenzó a liberar a sus inferiores de su castillo. En el transcurso de un par de meses los liberó a todos de su deber, ordenándoles que nunca regresaran. Durante mucho tiempo el rey Gorgasali no se veía por ninguna parte, por lo que la gente empezó a creer que había abandonado su trono. Con el paso del tiempo, las tensiones entre los reinos aumentaron y con la ausencia de un solo gobernante, las dinastías recuperaron sus viejas influencias y el mundo comenzó a cambiar. Los reinos cayeron en un caos total, comenzaron a luchar por ganancias individuales a través de actos inmorales de violencia. Como la responsabilidad de dañarse unos a otros estaba ausente, el crimen se ha convertido en un estado natural del ser. La anarquía se extendió por las venas de diez reinos y del mundo como era conocido antes de que terminara. Ningún lugar era seguro en Elbrus y la civilización estaba al borde de la extinción. Pocos de los distinguidos miembros de todos los reinos crearon un consejo de ancianos para encontrar una solución y traer de vuelta los tiempos de paz olvidados. Se tomó la decisión de encontrar un único gobernante con virtud innegable para reemplazar al rey de los reyes y restaurar el equilibrio. Se anunció la batalla real y diez reinos enviaron a sus mejores guerreros, que lucharían en el campo de batalla para convertirse en el único superviviente y ganar la corona del Rey Gorgasali.

OBJETIVO DEL JUEGO

Ganas la partida cuando todos tus oponentes son eliminados. Comienza a jugar desde el sector y entra en el mapa desde la puerta. Muévete por el mapa y trata de abrir el botón para conseguir las cartas necesarias para la batalla. Participa en la batalla con los oponentes para eliminarlos y adquirir todas sus cartas. Cuanto mejor sea la calidad de las cartas que recojas, más posibilidades tendrás de ganar. Ten cuidado con la zona de encogimiento, porque a medida que avanza el juego tienes menos espacio para moverte sin hacerte daño.

JUGADORES PRIMERIZOS

Si es la primera vez que juegas, lee el libro de reglas en el siguiente

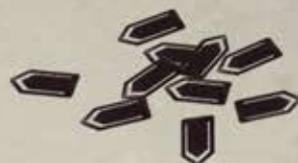
- ◆ Lee atentamente el capítulo "Configuración" y síguelo paso a paso para preparar el juego.
- ◆ Lee el capítulo "Objetivo del juego" para entender la idea del juego.
- ◆ Lee atentamente el capítulo "Fundamentos del juego" para entender cómo moverte por el mapa y recoger cartas.
- ◆ Encuentra a tu personaje en el capítulo "Personajes" para aprender sobre la habilidad especial de tu personaje y entender cómo funciona la habilidad especial.
- ◆ Lee el capítulo "Alfombrilla de personajes" para entender cómo utilizar una alfombrilla de personajes y cómo colocar correctamente las tarjetas recogidas en tu alfombrilla.
- ◆ Lee el capítulo "Combate", para entender las formas de infligir daño y cómo los jugadores son eliminados del juego.
- ◆ Una de las partes más importantes del juego es entender qué acciones pueden realizar los jugadores durante sus turnos. Lee atentamente el capítulo "Lista de acciones" para conocer la secuencia de las acciones y comprender qué acciones son opcionales u obligatorias.
- ◆ En el capítulo "Cartas de Jugador" se explica detalladamente la especificidad de cada carta. No hay necesidad de leer un capítulo entero para poder empezar el juego. Puedes encontrar la información sobre las cartas recolectadas mientras juegas.

COMPONENTES

72 Cofres



10 Flechas de marcación



214 Tarjetas de soporte



101 Cartas de armas



1 Libro de reglas
1 Libro de cuentos



10 ALFOMBRILLA DE PERSONAJE



1 Tablero de juego



10 Figuras de personajes



6 Banners lanzables



10 Cofres adicionales



10 banners de personajes



1 Barra redonda



7 Dados de seis caras



1 Dado de veinte caras



15 Banners defensivos



7 Marcadores de habilidad



MAPA



CONFIGURACIÓN DEL JUEGO



- 1 Coloca el tablero de juego en el centro del juego.
- 2 Coloca 72 cofres en las áreas marcadas en el tablero de juego.
- 3 Baraja las cartas de armas y de apoyo por separado, colócalas boca abajo junto al tablero de juego.
- 4 Elige el personaje y coge el banner correspondiente.
- 5 Lleva la alfombra de personajes de acuerdo con el banner de tu personaje.
- 6 Toma un cofre extra y colócalo en la ranura extra del cofre.
- 7 Coloca una flecha de marcación en la barra de salud en el punto de 100 puntos de salud.
- 8 Si tu personaje tiene una barra de enfriamiento de habilidad, coloca el marcador en el punto de partida.

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO

Decide quién comienza el juego tirando los dados de 6 caras. Luego, tira los dados de 20 caras para determinar tu punto de partida (sector) en el mapa y coloca tu personaje en el número relevante del sector.

- 9 Un jugador que comienza el juego debe colocar la barra redonda a su lado y al principio de cada ronda debe rotar la barra redonda al siguiente número.

El turno procede en el sentido de las agujas del reloj desde el jugador que empieza.

ALFOMBRILLA DE PERSONAJE



La alfombra de personaje es donde tu estrategia de juego.

- 1 Nombre del personaje: Nombre de tu personaje.
- 2 Icono de personaje: Un icono que es idéntico al banner del personaje que elijas.
- 3 Barra de salud: Barra que muestra tus puntos de salud actuales.
- 4 Barra de enfriamiento de habilidad: Barra, que se usa para contar el número de rondas necesarias para usar la habilidad especial del personaje.
- 5 Ranuras para tarjetas (activas): Hay cinco categorías de ranuras para tarjetas en la alfombra de caracteres. La categoría de una carta se muestra en la parte superior de esa carta. Las tarjetas recogidas deben colocarse en la ranura correspondiente de acuerdo con su categoría. Sólo se pueden utilizar las tarjetas desde la ranura activa.
- 6 Ranuras para tarjetas (mochila): Hay dos categorías de cartas que puedes llevar en tu mochila. La mochila se usa sólo para guardar las tarjetas. Si deseas utilizar estas tarjetas, debes transferirlas a la ranura para tarjetas activas.
- 7 Cofre extra: Un lugar donde guardas tu cofre extra.
- 8 Habilidad especial: Un lugar en la alfombra del personaje que muestra la habilidad especial de tu personaje.

REGLAS DE USO DE LA ALFOMBRILLA DE PERSONAJES

Debes colocar las tarjetas recogidas en la ranura vacía correspondiente. Si no queda ninguna ranura vacía para la tarjeta recién recogida, puedes sustituir cualquier tarjeta existente de la misma categoría o deshacerte de ella. Hay dos maneras de descartar una tarjeta existente, ya sea para usarla o para reemplazarla por una nueva. Al final de tu turno, las tarjetas de tu mochila se transfieren automáticamente a la ranura activa vacía de la misma categoría.

BARRA DE SALUD

El máximo de puntos de salud de cada carácter es de 100, que no pueden ser excedidos bajo ninguna circunstancia. La flecha de marcación muestra los puntos de salud actuales de tu personaje. Mueve tu flecha de marcación hacia la izquierda o hacia la derecha para disminuir o aumentar tus puntos de salud. Cuando te dhagas daño, mueve la flecha de marcación hacia la izquierda en la cantidad de daño relevante y cuando te sanes, mueve la flecha de marcación hacia la derecha en la cantidad de sanación relevante.



FUNDAMENTOS DEL JUEGO



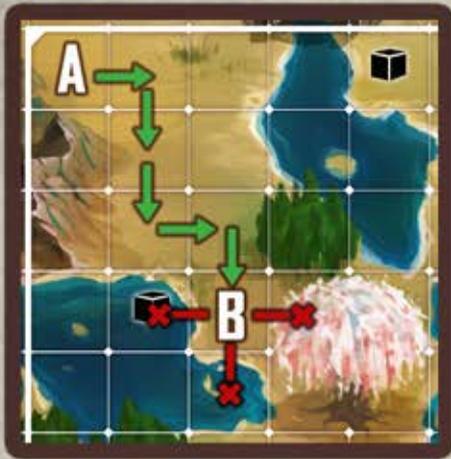
MOVIMIENTO

Sólo puedes moverte vertical u horizontalmente hacia un punto determinado, para lo cual debes tirar dos dados de 6 caras. El número tirado en los dados determina la cantidad de casillas que debes cubrir (excepto las penalizaciones por obstáculos).

El cuadrado que ya has cubierto no puede ser cruzado de nuevo durante un turno.



Debes saltar o cubrir la cantidad exacta de casillas como lo indican los dados. Si cruzas el cuadrado con el cofre durante tu movimiento, puedes terminar tu movimiento allí y abrir el cofre (sin importar el número que hayas girado) o continuar tu movimiento y abstenerse de abrir el cofre. Durante el movimiento, si no te quedan suficientes números para cruzar los obstáculos rodeados, entonces terminas tu movimiento.



EJEMPLO

Estás parado en la casilla "A", has tirado dos y cuatro, así que el número total tirado en los dados es 6. Las flechas verdes muestran las casillas que has cubierto y se necesitan 5 casillas para llegar a la casilla "B". Teniendo en cuenta que te queda un movimiento, no puedes cruzar obstáculos de agua o de bosque, por lo que finalizas tu movimiento en la casilla "B".

SALTAR EL MOVIMIENTO

Durante tu turno, tienes la opción de saltarte el movimiento por tu deseo, sin embargo no se te permite usar esta opción dos veces seguidas. En caso de que ruedes el doble, no se te permite saltar el movimiento.

EL GRAN ÁRBOL

El gran árbol se encuentra en el centro del mapa. El área bloquea el movimiento y hace que el enemigo no pueda apuntarte con ninguna carta, si el enemigo no tiene una visión clara. Las habilidades especiales no se ven afectadas por el gran árbol.

Vista despejada : El enemigo tiene una vista despejada, si la línea recta entre tú y el enemigo no está cruzando el Gran Árbol.



OBSTÁCULOS

Hay tres tipos de obstáculos en el mapa: bosque, montaña y agua. Tienes penalizaciones de movimiento para cruzar estos obstáculos.

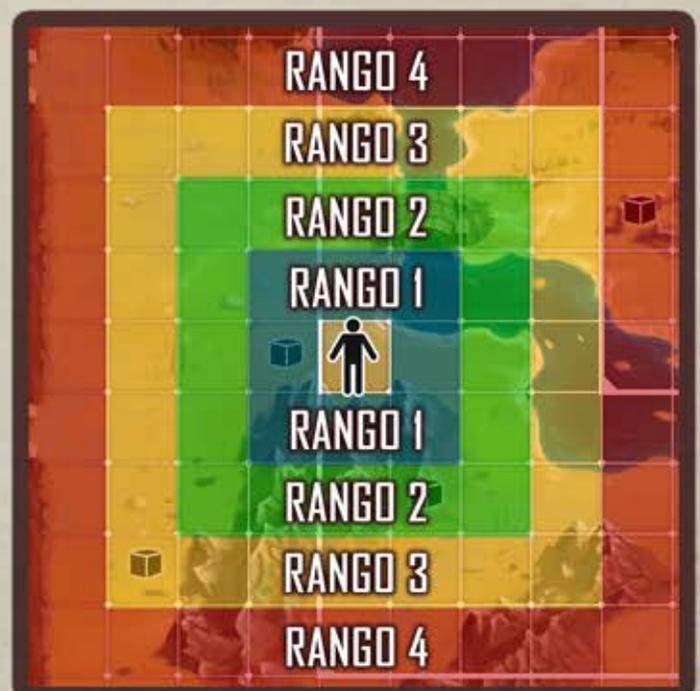
Bosque- Necesitas dos números de movimiento para cruzar.

Montaña- Se necesitan dos números de movimiento para cruzar un cuadrado de la montaña.

Agua- Se necesitan tres números de movimiento para cruzar un cuadrado del agua.

RANGO

El rango es la distancia entre dos cuadrados cualesquiera. Mide una distancia a través de la cual tu carta y los efectos de habilidad especial pueden durar.



ABRIR UN COFRE

Hay 72 cofres en el mapa. Cuando abres un cofre, obtienes dos cartas consumibles de la baraja de apoyo y una carta de arma de la baraja de armas. Con las tarjetas recogidas, rellena los espacios vacíos de la alfombrilla de tu personaje. Para abrir un cofre debes terminar tu movimiento en un cuadrado de cofre. Una vez abierto el cofre, se retira automáticamente del mapa.

COFRE EXTRA

Al principio del juego, a cada jugador se le da un cofre extra. Puedes usar tu cofre extra en cualquier momento durante el juego. Cuando abres tu cofre extra, obtienes dos cartas de apoyo de la baraja de apoyo y una carta de arma de la baraja de armas. Si consigues adquirir más de un cofre extra durante el juego, sólo podrás abrir un cofre extra por turno.

ZONAS DE MAPA

Hay cuatro zonas en el mapa, que se encogen una por una después de cada cinco rondas. El territorio reducido o encogido se denomina zona inactiva, moviéndose a través de la cual se penaliza al jugador. Una vez que la primera zona se reduce, eres penalizado con 5 puntos de salud por cuadrado por cruzar una zona inactiva. Una vez que la segunda zona se reduce, eres penalizado con 10 puntos de salud por cuadrado por cruzar una zona inactiva. Una vez que la tercera zona se reduce, eres penalizado con 15 puntos de salud por cuadrado por cruzar una zona inactiva.



PUNTO DE CURACIÓN

Si terminas tu movimiento en la casilla del punto de sanación, restauras 20 puntos de vida.

RONDAS

Una ronda se completa sólo cuando todos los jugadores han hecho sus turnos. El número de rondas jugadas se cuenta en la barra de rondas.

PERSONAJES

HABILIDADES ESPECIALES DE LOS PERSONAJES

Cada personaje tiene su propia habilidad especial, que no puede ser afectada por ninguna carta. Las habilidades especiales se pueden usar en cualquier momento durante el juego y algunas de las habilidades especiales tienen Enfriamientos.

PERSONAJE CON HABILIDADES ESPECIALES ACTIVAS



ARMAZI

HABILIDAD ESPECIAL "SUPERNOVA"

Armazi está siendo cargado por la energía del sol, que se libera hacia sus enemigos.

EFECTO

Alcance 1-2, Enfriamiento 5, Daños 35.
Si dos de tus enemigos están uno al lado del otro, puedes golpearlos a ambos. El número máximo de objetivos que puedes alcanzar es de dos.



EBUE

HABILIDAD ESPECIAL "HIPNOSIS"

Ebue invoca a los espíritus antiguos e hipnotiza a su enemigo.

EFECTO

Rango 1-5, Enfriamiento 4.
Puedes atraer a tu enemigo hacia ti y colocarlo en cualquier lugar a tu lado. Su capacidad está deshabilitada si está parado en una zona inactiva.



VARAS

HABILIDAD ESPECIAL "ROBAR"

Con su destreza, Varas roba equipo útil a sus enemigos.

EFECTO

Rango 1-3, Enfriamiento 3.
Con tu habilidad especial puedes robar cualquier carta de la alfombra de jugadores de tu enemigo excepto las armas.



MEDEA

HABILIDAD ESPECIAL "SANAR"

Con su extraordinario talento, Medea tiene la capacidad de curarse a sí misma.

EFECTO

Enfriamiento 3, Restauración de salud 20.
Cúrate por 20 puntos de salud (máximo hasta 100 puntos de salud), y también recibe una carta de apoyo de la baraja de apoyo.



PRINCESA TSIVA

HABILIDAD ESPECIAL "VÓRTICE CONGELADOR"

Usando su antiguo poder, la princesa Tsiva congela a todos los que la rodean.

EFECTO

Rango 1-3, Enfriamiento 3.

Con tu habilidad especial puedes congelar a todos dentro del rango de 3. Los enemigos congelados no pueden moverse durante su turno.



OCTOR

HABILIDAD ESPECIAL "IMITAR"

Con su naturaleza excepcional, Octor posee una habilidad que puede robar la apariencia del enemigo.

EFECTO

Alcance 1-3.

Con tu habilidad especial, puedes robar la habilidad especial de cualquiera dentro del rango, excepto de Emoon. La habilidad robada es sólo para uso del tiempo. Si robas habilidad con el Enfriamiento, empiezas con el mismo Enfriamiento que el Enfriamiento estándar de esa habilidad. Al principio del juego eliges la habilidad de un jugador sentado a tu lado. Puedes robar cualquier habilidad especial de cualquier personaje tantas veces como desees, por turno.



KRUBER

HABILIDAD ESPECIAL "CONTACTO VISUAL"

Con su visión sobrenatural Kruber intercambia lugares con sus enemigos.

EFECTO

Rango 1-6, Enfriamiento 4.

Con tu habilidad especial puedes intercambiar lugares con tus enemigos, lo que significa que aparecerás en la casilla de tu enemigo, mientras que tu enemigo aparecerá en tu casilla. Después de cambiar los lugares, si no haces ningún movimiento, tienes la opción de volver a tu casilla inicial. Su capacidad está deshabilitada si está parado en una zona inactiva.

PERSONAJE CON HABILIDADES ESPECIALES PASIVAS



THARSIS

CAPACIDAD ESPECIAL "ENCENDER"

Con su cuerpo en llamas, Tharsis quema a los enemigos que están a su lado.

EFECTO

Con tu habilidad especial, si terminas tu turno junto a tus enemigos (en un rango) o si tus enemigos terminan su turno junto a ti, dañarás a tus enemigos con 10 puntos de vida, impidiéndoles usar cualquier carta de sanación.



D'RAIN

CAPACIDAD ESPECIAL "DRENAR"

Con su naturaleza fenomenal, D'rain drena el líquido de las heridas del enemigo y las utiliza para restaurar su salud.

EFECTO

Con tu habilidad especial, mientras disparas a tu enemigo, con cada número de dados tirado por encima de 4, infliges daño adicional de 5 puntos de vida y además recuperas tu salud en la misma cantidad.



E'MOON

HABILIDAD ESPECIAL "INMUNIDAD"

Con la concesión de la luna, E'moon es inmune a todas las habilidades especiales.

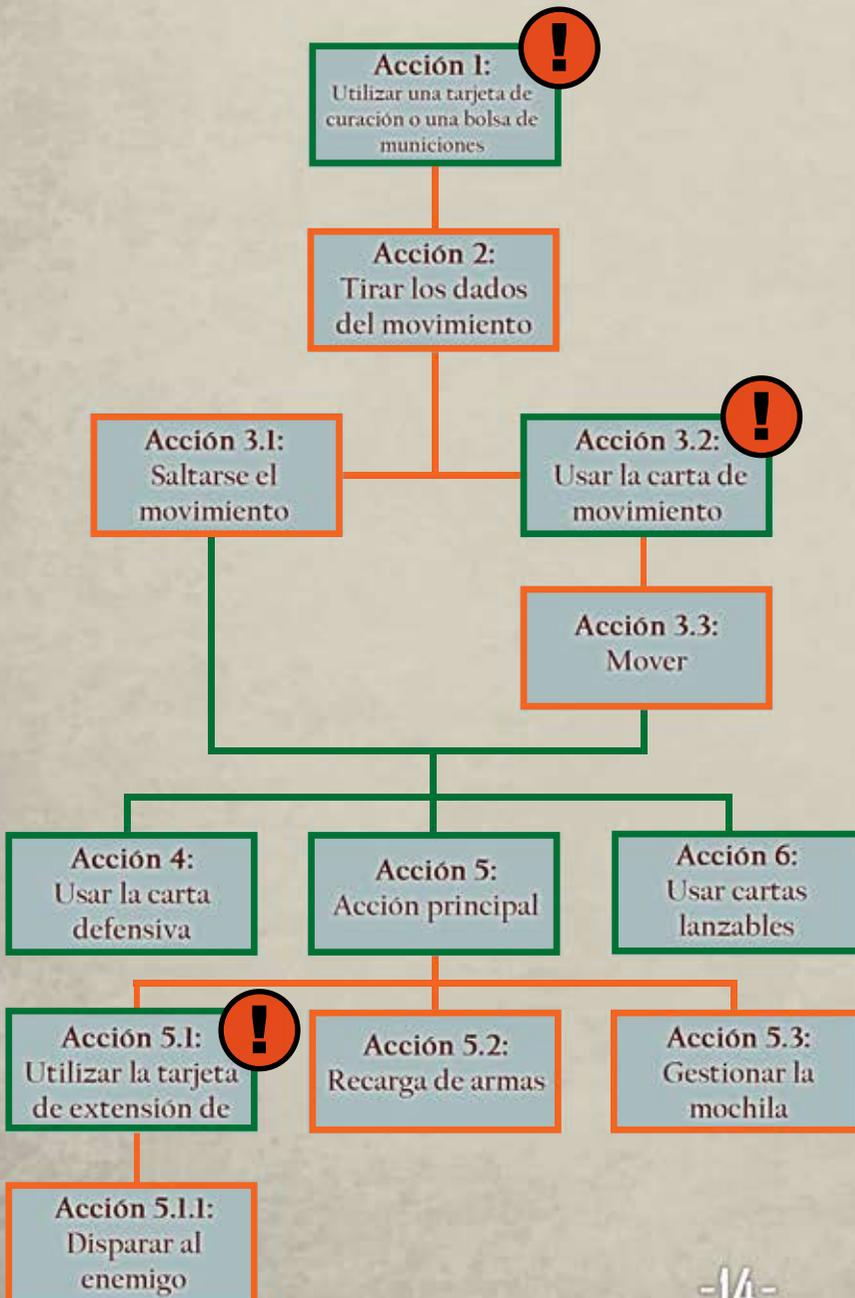
EFECTO

No puedes ser afectado por la habilidad especial de ningún otro personaje

ENFRIAMIENTO

Enfriamiento activo - para usar la habilidad especial, tu marcador de Enfriamiento debe alcanzar el punto activo. Al principio de tu turno, tu Enfriamiento se reduce en 1, hasta que alcanza el punto activo. Después de usar tu habilidad especial, tu marcador de Enfriamiento regresa al punto de partida.

Enfriamiento pasivo - los personajes con habilidades especiales pasivas no tienen una barra de enfriamiento, lo que significa que sus habilidades están siempre activas.



SECUENCIA DE ACCIÓN

La ilustración de la izquierda muestra la secuencia de las acciones realizadas por turno.

- Cuadrado con el marco verde, muestra todas las acciones opcionales que puede omitir.
- Cuadrado con el marco rojo, muestra todas las acciones obligatorias, que no se pueden omitir.
- Si las acciones están conectadas con la línea verde, se te permite utilizar todas las acciones en cualquier orden.
- Si las acciones están conectadas con la línea roja, debes seleccionar sólo una de las acciones
- Se te permite usar sólo una tarjeta consumible por cada turno. Las acciones en las que se permite el uso de tarjetas consumibles se resaltan con el icono.

LISTA DE ACCIONES

Acción 1. Usa la tarjeta de sanación o la tarjeta de bolsa de municiones - Al comienzo de tu turno puedes saltarte la acción o usar una tarjeta de sanación o una tarjeta de bolsa de municiones.

Acción 2. Tirar los dados del movimiento - debes tirar dos dados de 6 caras para el movimiento.

Acción 3. Movimiento - Debes moverte o permanecer en el mismo lugar (no puedes saltarte el movimiento si tiras el doble). Si y antes de que decidas moverte, tienes la opción de usar la tarjeta de movimiento. (3.2)

Acción 4. Usar tarjeta defensiva - Tienes la opción de usar una tarjeta defensiva.

Acción 5. Acción principal - Tienes la opción para usar la acción principal. En la acción principal debes recargar el arma (5.2), reemplazar tus cartas de la mochila a las ranuras activas (5.3) o disparar a tu enemigo desde el arma (5.1.1). Si y antes de decidir disparar, tienes la opción de usar la tarjeta de extensión de arma (5.1).

Acción 6. Usar carta lanzable - Tienes la opción de usar carta lanzable.

Ejemplo: Comenzaste tu turno y te saltaste la acción 1. La acción 2 es obligatoria, así que tiraste dos dados (dados de movimiento). Como acción 3, debes elegir entre omitir el movimiento o moverte, por lo que decidiste moverte sin usar la carta de movimiento. Ahora tienes varias opciones, puedes hacer la acción 4, acción 5, acción 6 o terminar tu turno en la acción 3. Así que decidiste usar la acción principal (acción 5 primero, usaste la carta de extensión de armas (acción 5.1) y disparaste al enemigo, luego usaste la carta defensiva (acción 4) y te saltaste la acción para usar la carta lanzable (acción 6) y terminaste el turno.

CARTAS DE JUGADOR

Hay dos tipos principales de cartas: cartas de armas y cartas de apoyo.



Las cartas de armas son cartas de combate primarias y las cartas de apoyo son cartas estratégicas. Estas cartas se recogen de los cofres, del cofre extra y a través de la eliminación de enemigos. Las cartas tienen cuatro rarezas diferentes: común, rara, épica y legendaria (desde la más común hasta la más rara). Las cartas de mayor rareza tienen mayor efecto, por lo que son más difíciles de coleccionar.

Las rarezas de las cartas se representan con los siguientes colores:

Común

Raro

Épico

Legendario

CARTAS DE ARMAS

Las cartas de armas se usan para disparar a los enemigos. Cada jugador puede llevar un máximo de dos armas. Una vez que recojas la carta del arma, la guardas en tu alfombrilla de personaje hasta que la reemplaces por otra arma. Sólo puedes usar una carta de arma por turno. Usas cartas de armas después de haber completado tu movimiento. Sólo las armas de rareza épica y legendaria tienen habilidades especiales. Después de usar la carta de armas, la pones boca abajo en la alfombrilla de tu personaje y no puedes usarla hasta que la recargues.

Hay cuatro grupos de cartas de armas:

SEIS TIRADORES



ARTILLEROS



ARMAS MASIVAS



EXPLORADORAS



Daños por bala



Daños fijos

Hay dos tipos diferentes de daño que puedes infligir a tus enemigos con armas: daño fijo y daño por bala. Seis tiradores y Artilleros infligen el daño por bala. Cuando se tiran los dados para disparar, la suma de los números tirados se multiplica por el daño mostrado en la carta. Las armas masivas y los exploradores infligen los daños fijos. Debes tirar el número mínimo que se muestra en la carta para golpear el objetivo, de lo contrario fallarás tu tiro y no infligirás ningún daño.

SEIS TIRADORES

Seis tiradores son armas ligeras de corto alcance. Hay cuatro diferentes en el juego.



Ninguna habilidad especial



Ninguna habilidad especial



Tira exactamente 7 para infligir el máximo daño. Tirar 7 se considera lo mismo que tirar 12 (cuando se utilizan seis adicionales, se considera como 18)



Si tiras 4 o más alto, puedes moverte a cualquier parte por 2 casillas extra sin penalización.



- 1 Nombre del arma
- 2 Grupo de armas
- 3 Número de dados a tirar para disparar
- 4 Daño por unidad tirada sobre los dados
- 5 El alcance del arma
- 6 Habilidad especial del arma

Si decides tirar con Géminis, debes terminar tu movimiento dentro de un rango de 2 de distancia de tu enemigo, tirar dos dados y multiplicar la suma de los números tirados en los dados por el daño de tu arma.

Por ejemplo: Con dos dados tiras 3 y 5, la suma de los números que has tirado es 8, el daño por unidad de Géminis es 4, así que el daño total que infliges es $8 \times 4 = 32$ (puntos de vida como daño).

ARTILLEROS

Los artilleros son armas pesadas de mediano alcance. Hay cuatro diferentes en el juego.



Ninguna habilidad especial



Ninguna habilidad especial



Si estás parado en diagonal de tu objetivo, infliges 4 puntos de daño en lugar de 3, por unidad.



Si tiras 5 o más, infliges 5 puntos de daño adicional por dado.



- 1 Nombre del arma
- 2 Grupo de armas
- 3 Número de dados a tirar para disparar
- 4 Daño por unidad tirada sobre los dados
- 5 El alcance del arma
- 6 Habilidad especial del arma

Si decides tirar con Mantis, debes terminar tu movimiento dentro de un radio de acción de 3 rango desde tu enemigo, tirar cinco dados y multiplicar la suma de los números tirados en los dados por el daño de tu arma.

Por ejemplo: Con cinco dados tiras 3, 3, 6, 1 y 5, la suma de los números que has tirado es 18, el daño por unidad de Mantis es 2, así que el daño total que infliges es $18 \times 2 = 36$ (puntos de vida como daño).

ARMAS MASIVAS

Las armas masivas son armas de corto alcance. Hay cuatro armas masivas diferentes en el juego



Ninguna habilidad especial



Ninguna habilidad especial



Si tiras 5 o más mientras disparas, no necesitas recargar.



Si das en el blanco, recuperas 15 puntos de vida.



- 1 Nombre del arma
- 2 Grupo de armas
- 3 Número de dados a tirar para disparar
- 4 Daños fijos
- 5 El alcance del arma
- 6 Habilidad especial del arma
- 7 Número mínimo necesario para alcanzar el objetivo

Si decides tirar con Tochinator, debes terminar tu movimiento dentro de un radio de acción de 1 rango de tu enemigo y tirar un mínimo de 4 unidades con un dado para poder dar en el blanco.

Ejemplo 1 (mt): Con un dado tiras el 4 y golpeas al enemigo, infligiendo un daño fijo de 45 puntos de vida.

Ejemplo 2 (miss): Con un dado tiras 2, así que fallas el tiro, lo que significa que no has hecho ningún daño.

EXPLORADORES

Los exploradores son armas de largo alcance. Hay dos diferentes en el juego. Para dar en el blanco los exploradores tienen diferentes números necesarios para tirar dependiendo del rango del enemigo.



Si tiras 11 o más mientras disparas, infliges 15 puntos de daño adicional.



Si golpeas al enemigo, las cartas de armadura no bloquean tu daño.



- ① Nombre del arma
- ② Grupo de armas
- ③ Número de dados a tirar para disparar
- ④ Daños fijos
- ⑤ El alcance del arma
- ⑥ Habilidad especial del arma
- ⑦ Número mínimo necesario para alcanzar el objetivo

Si decides disparar con Breathhold, debes terminar tu movimiento dentro de un radio de acción de 4 metros desde tu enemigo. Para alcanzar el objetivo tienes diferentes números necesarios para tirar dependiendo de tu rango del enemigo.

Rango 1 - para alcanzar el objetivo, la suma mínima necesaria de números tirados en dos dados debe ser de 11 o más, de lo contrario fallarás el tiro.

Rango 2 - para alcanzar el objetivo, la suma mínima necesaria de números tirados en dos dados debe ser 7 o superior, de lo contrario fallarás el tiro.

Alcance 3 - para alcanzar el objetivo, la suma mínima necesaria de números tirados en dos dados debe ser de 6 o más, de lo contrario fallarás el tiro.

Alcance 4 - para alcanzar el objetivo, la suma mínima necesaria de números tirados en dos dados debe ser 9 o superior, de lo contrario fallarás el tiro.

TARJETAS DE APOYO

Las tarjetas de apoyo te dan oportunidades adicionales, para mejorar tus habilidades estratégicas y tácticas durante el juego. Las tarjetas de apoyo son tarjetas de un solo uso, lo que significa que se descartan de la alfombrilla de tu personaje después de ser consumidas.

Hay cuatro grupos de tarjetas de apoyo:

Tarjetas defensivas, tarjetas consumibles, tarjetas lanzables y tarjetas de armadura.

CARTAS DEFENSIVAS

Las cartas defensivas son mecanismos defensivos tácticos que te ayudan a evitar el combate y a reducir el daño entrante. Sólo puedes usar una carta defensiva por turno. Usas cartas defensivas después de haber completado tu movimiento. Cuando decides usar la carta defensiva, debes colocar el banner correspondiente en el mapa. El banner sólo se puede colocar en las casillas vacías.



La casilla en el mapa no está vacía si:

- ◆ El enemigo está de pie en el cuadrado
- ◆ Hay un cofre sin abrir en el cuadrado
- ◆ Otro mecanismo de defensa está situado en el cuadrado
- ◆ El gran árbol está en el cuadrado



La bandera de la carta defensiva permanece en el mapa durante 2 rondas, después de las cuales debe ser retirada.

Ejemplo: Colocas tu banderín defensivo en la ronda 6 y al principio de tu turno, en la ronda 8 el banderín se retira del mapa.



BARRERA

La barrera es un mecanismo defensivo colocado en 5 casillas, que bloquea el movimiento e impide que tu enemigo se dirija a ti con cualquier carta, a menos que tenga una visión clara. La barrera no es efectiva contra las habilidades especiales de los personajes.

Vista despejada: El enemigo tiene una vista clara, cuando la barrera no bloquea la línea recta entre tú y el enemigo.

Vista despejada



No hay una visión clara



Uso de la tarjeta: al usar la tarjeta, colocas el banderín o banner relevante en el mapa, al lado tuyo (en 1 rango)





RELÁMPAGO DE BOLA

El relámpago de bola es un mecanismo defensivo colocado en un cuadrado. Si el enemigo termina su turno dentro del rango de 3 desde el relámpago de bola, resultará dañado por 35 puntos de Vida.

Uso de la tarjeta: Cuando utilices la tarjeta, coloca el banner correspondiente en la alfombra junto a ti (en 1 rango).



PLATAFORMA DE ÁRBOLES



La plataforma de árboles es un mecanismo defensivo colocado en un cuadrado. Si estás parado en la plataforma del árbol, es más difícil que el enemigo te golpee. Cuando el enemigo te dispara en la plataforma del árbol, cada unidad de cada dado se reduce en 1. La plataforma del árbol sólo es efectiva contra las cartas de las armas.

Ejemplo: Estás parado en la plataforma del árbol y el enemigo te dispara desde Lynx. Tira 5, 1 y 3. Mientras que normalmente se cuenta la suma de los números obtenidos como $5+1+3=9$, en este caso habrá que reducir cada uno de los números por 1 unidad $4+0+2=6$, por lo que el daño total infligido sería de $6 \times 3=18$.

Uso de la tarjeta: Cuando usas la tarjeta, colocas el banner correspondiente en el mapa, debajo de tu personaje. Si abandonas la plataforma de Árbol, otro jugador puede ocupar tu lugar y todos los efectos de las cartas se aplicarán a ese jugador.



CAMPO MÁGICO

El Campo Mágico es un mecanismo defensivo colocado en un cuadrado. Si estás de pie dentro del campo mágico, la mitad de todo el daño entrante está bloqueado, excepto la habilidad especial del personaje enemigo.

Uso de la tarjeta: al usar la tarjeta, coloca el banner correspondiente debajo de tu personaje en el mapa. Si abandonas el campo mágico, otro jugador puede ocupar tu lugar y todos los efectos de las cartas se aplicarán a ese jugador.



CARTAS LANZABLES

Las cartas lanzables te dan oportunidades adicionales en combate. Sólo puedes usar una carta lanzable por turno. Usas una carta lanzable después de haber completado tu movimiento.



BOMBILLA DE LLAMA

Si decides usar la bombilla de llama, debes terminar tu movimiento exactamente a 2 rangos de distancia de tu enemigo. Para alcanzar el objetivo, la suma mínima necesaria de números tirados en dos dados debe ser 9 o superior, de lo contrario fallarás. Todos los enemigos que estén junto a tu objetivo (en 1 rango) también reciben la misma cantidad de daño. La bombilla de llama ha reparado el daño de 40



LANZA MÁGICA

Si decides usar la lanza mágica, debes terminar tu movimiento dentro de un rango de acción de 6 metros de distancia de tu enemigo, cuando arrojas la lanza mágica, el número tirado en un dado debe ser exactamente la distancia entre tú y tu objetivo. La lanza mágica ha reparado el daño de 60 puntos de vida.

Ejemplo: Estás usando la lanza mágica de nuevo con el enemigo parado en el rango de 4. Para alcanzar el objetivo, debes tirar exactamente 4 con un dado, de lo contrario fallarás.



BOMBILLA NTT

Si decides usar la bombilla NTT, debes terminar tu movimiento dentro de un rango de 3. Al lanzar la bombilla NTT, el enemigo debe poner sus cartas de armas boca abajo sobre su alfombrilla de personaje, lo que significa que no podrá usarlas hasta que las recargue. NTT es un blanco único lanzable.



BOMBILLA DE HUMO

Cuando usas la tarjeta, colocas el banner correspondiente debajo de tu personaje en el mapa. El banner sólo se puede colocar en las casillas vacías. Mientras estás bajo el efecto de una bombilla de humo, los enemigos no pueden dispararte desde ningún arma. La bombilla de humo es efectiva sólo contra las cartas de armas. El banner de la bombilla de humo permanece en el mapa durante 2 rondas, después de las cuales debe ser retirada. Si decides disparar o moverte, mientras estás bajo el efecto de una bombilla de humo, entonces el efecto desaparece.

Ejemplo: Colocaste el banner de la bombilla de humo en la ronda 11 y al principio de tu turno, en la ronda 13 el banner de la bombilla de humo se quita del mapa.



TARJETAS DE ARMADURA

Hay dos tipos diferentes de cartas de armadura: Casco y armadura corporal. Las cartas de armadura se usan cuando recibes daño del enemigo.



Las cartas de armadura bloquean todo el daño entrante excepto las habilidades especiales de los personajes. El casco bloquea el daño de 10 puntos de vida y la armadura corporal bloquea el daño de 20 puntos de vida. Después de que la carta de la armadura bloquee el daño, debes descartarla de la alfombrilla del personaje. Si el daño total bloqueado es menor que el efecto máximo de la carta de la armadura, aún así la descartas. Si estás equipado con ambas cartas de armadura y el efecto de una de ellas es suficiente para absorber todo el daño recibido, sólo se descarta esa carta.

Ejemplo: Estás equipado con casco y armadura corporal.

Situación 1. Daños entrantes - 7, Descartado - Casco, Daños en la barra de salud - 0.

Situación 2. Daños entrantes - 18, Descartados - 18, Descartados - Armadura corporal, Daños a la barra de salud - 0.

Situación 3. Daños entrantes - 23, Descartado - Casco y armadura, Daños en la barra de salud - 0.

Situación 4. Daños entrantes - 50 Descartado - Casco y armadura, Daños en la barra de salud - 20.

CARTAS CONSUMIBLES

Hay 3 grupos de tarjetas consumibles: tarjetas de curación, tarjetas de movimiento y tarjetas de extensión de armas. También hay una tarjeta consumible única llamada bolsa de municiones. Cada icono de grupo se muestra en el lado izquierdo de las tarjetas consumibles. Las cartas de sanación se usan antes de tirar los dados, las cartas de movimiento se usan después de tirar los dados y las cartas de extensión de armas se usan antes de disparar desde el arma. El jugador sólo puede usar una tarjeta consumible por turno.



- 1 Icono de la tarjeta de curación
- 2 Icono de tarjeta de extensión de arma
- 3 Icono de la tarjeta de movimiento

CARTAS DE SANACIÓN

Las tarjetas de curación se utilizan para restaurar tus puntos de salud. Hay tres tipos diferentes de tarjetas de curación



Pequeña poción curativa que restaura 20 puntos de salud



La poción curativa media restaura 50 puntos de salud



La gran poción curativa restaura los puntos de salud al máximo

CARTAS DE MOVIMIENTO

Las cartas de movimiento aumentan las opciones de movimiento en el mapa



El hacha permite al jugador cruzar el bosque sin penalización.



El bote permite al jugador cruzar el agua sin penalización



La cuerda permite al jugador cruzar la montaña sin penalización



La brújula elimina la restricción de movimiento diagonal



La adrenalina duplica los números tirados en los dados para el movimiento.



El teletransporte permite al jugador saltar sobre cualquier casilla horizontal o verticalmente dentro del rango de 8. Después de usar esta carta, continúas el movimiento de acuerdo al número tirado en los dados (o puedes saltar el movimiento usando la regla de saltar). Se te permite saltar sólo en casillas vacantes (ver página 21 para casillas vacantes).

CARTAS DE EXTENSIÓN DE ARMAS

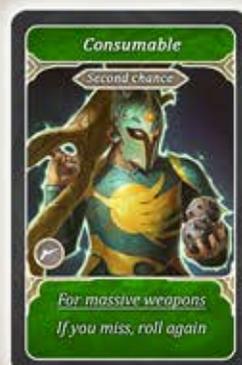
Las cartas de extensión de armas son herramientas para aumentar la potencia de las armas. Cada grupo de arma tiene su correspondiente tarjeta de extensión. Hay 4 tarjetas de extensión diferentes



Grupo de armas:
Seis tiradores
Obtienes dados
adicionales cuando
disparas desde seis
tiradores.



Grupo de armas:
Artilleros Después
de tirar los dados,
puedes volver a tirar
los dados una vez
más (puedes volver a
tirar todos los dados
que quieras).



Grupo de armas:
Armas masivas Si
fallas la primera
vez, entonces se te
permite tirar de
nuevo.



Grupo de armas:
Exploradores Para
alcanzar el objetivo,
el número mínimo de
tiradas necesarias se
reduce en 2 uni-
dades.

BOLSA DE MUNICIÓN



Al usar la bolsa de
munición, todas
las tarjetas de
armas se recargan
instantáneamente.

COMBATE

CÓMO HACER FRENTE A LOS DAÑOS

Hay tres maneras de dañar a tus enemigos: armas, objetos lanzables y habilidades especiales de los personajes.

Cuando infliges daño a tu enemigo con éxito, los puntos de la barra de salud deben reducirse en función de la cantidad de daño infligido, moviendo la flecha de marcación.

Armas - Para infligir daño con tu arma, el enemigo debe estar dentro del rango indicado en tu carta de armas. Consulta las instrucciones de uso del arma para conocer la información de daños de las cartas. Puedes usar una carta de arma por turno.

Lanzables - Hay dos tipos de lanzables que causan daño: bulbo explosivo y lanza mágica. Para infligir daño con tu lanzable, el enemigo debe estar dentro del rango como se indica en la tarjeta lanzable. Consulta las instrucciones de la tarjeta lanzable (página 23) para obtener más información sobre los daños de las cartas. Puedes usar una carta lanzable por turno. Después de usar la carta lanzable, debes descartarla.

Habilidades especiales - Algunos personajes tienen habilidades especiales que infligen diferentes tipos de daño. Para infligir daño con tu habilidad especial, el enemigo debe estar dentro del rango, mira las instrucciones de habilidad para averiguar la información de daño de la habilidad.

RECARGAR

Después de usar una carta de arma, debes poner tu carta boca abajo. No puedes usar esa arma hasta que la recargues. Recargar es la acción principal, que te permite recargar las dos armas en un turno. Recargar es una acción alternativa a disparar o manejar la mochila. Puedes elegir sólo una acción principal por turno.

ELIMINANDO AL Oponente

El jugador es eliminado cuando la barra de salud cae a cero. El jugador derrotado transfiere todas sus cartas sobre la alfombrilla del personaje, incluyendo el cofre extra, al oponente que lo eliminó. Otra forma de perder el juego es ser afectado por una zona inactiva, en caso de que nadie reciba las cartas del jugador.

ESCENARIO DÚO

El juego también se puede jugar en parejas. Para jugar en parejas, debe haber un número par de jugadores. Antes de comenzar el juego de dúo, los jugadores del mismo equipo deben sentarse uno frente al otro, teniendo el mismo número de oponentes de ambos bandos.



Los miembros de un mismo equipo inician el juego desde el mismo sector. Sólo un miembro del equipo tiene que tirar los dados de 20 caras para decidir la posición inicial del equipo.

INTERCAMBIAR LAS CARTAS

Para intercambiar objetos, un miembro del equipo debe terminar su movimiento junto a su compañero de equipo (en 1 rango). Los compañeros de equipo pueden intercambiar cualquier objeto (incluido el cofre extra) desde su alfombrilla de personaje. No importa qué jugador inicie la operación, ambos miembros participan por igual. El intercambio puede ser unilateral y bilateral. El número de tarjetas a negociar no está limitado. Durante el intercambio los jugadores no pueden tirar las cartas. Cuando terminas de intercambiar, terminas tu turno.

REVIVIR A UN COMPAÑERO DE EQUIPO

Durante el juego a dúo, si un compañero es eliminado, pone su banner de personaje en el cuadrado donde estaba parado mientras estaba vivo. El banner del jugador eliminado se considera un lugar vacío. Para revivir al compañero eliminado, el jugador debe terminar su movimiento junto a su banner (en 1 rango) y usar una tarjeta de sanación (usar una tarjeta de sanación para revivir se considera como usar una tarjeta consumible). Si el jugador es revivido y la casilla del banner del personaje no está vacante, coloca la figura del personaje en la casilla vacante más cercana. Los puntos de salud de un compañero de equipo revivido equivalen al efecto de la tarjeta de curación. La alfombrilla de los jugadores resucitados está vacía y su Enfriamiento es restablecido a un punto de partida. Después de revivir al compañero, puedes intercambiar las cartas. Si revives a un jugador, no podrás utilizar la acción principal.

HABILIDADES ESPECIALES PARA EL ESCENARIO DÚO

Las habilidades especiales de algunos personajes se aplican a sus compañeros de equipo.

- ◆ **Medea** - Habilidad especial "Sanar"
Efecto: Medea se cura a sí misma y a su equipo por 20 puntos de salud (máximo hasta 100 puntos de salud) en el rango de 3.
- ◆ **Kruber** - Habilidad especial "contacto visual".
Efecto: Kaji puede cambiar de lugar con sus enemigos y también con su compañero de equipo.
- ◆ **Ebue** - Habilidad especial "hipnosis".
Efecto : Ebue puede atraer a un enemigo o a su compañero de equipo hacia sí mismo y colocarlos en cualquier lugar a su lado.
- ◆ **Varas** - Habilidad especial "Robar"
Efecto: Varas puede usar su habilidad especial con su compañero de equipo.
- ◆ **Octor** - Habilidad especial "Imitar"
Efecto: Octor no puede usar su habilidad especial con su compañero de equipo.

REGLAS ADICIONALES

- ◆ Incluso si un jugador tiene más de un cofre extra, sólo puede usar un cofre extra por turno.
- ◆ No se pueden colocar banners de humo y mecanismos defensivos en la misma casilla.
- ◆ Si el daño recibido en el campo mágico es un número impar, restas 1 y luego lo divides por 2.
Ejemplo: El enemigo está parado en el campo mágico y tú infliges 232 puntos de daño, así que el daño total es $(23-1)/2=11$
- ◆ Ebue no puede sacar a su oponente de una zona activa y no puede colocar a su compañero de equipo en el cofre.
- ◆ Si usas la habilidad especial de dobergun dentro de una zona inactiva, no recibirás la penalización por zona.
- ◆ Si utilizas el teletransporte para aterrizar fuera de una zona activa, serás penalizado con la misma cantidad de daño que si te movieras en una casilla fuera de la zona activa.
- ◆ Si estás disparando con Breathold, penetras en la armadura de tu enemigo, lo que significa que el efecto de las cartas de la armadura enemiga se ignora, pero no se descartan de la alfombrilla del jugador.
- ◆ Si eliminas a tu oponente con breathold y el enemigo tiene cartas de armadura en la alfombrilla del jugador, estas cartas se transfieren a tu alfombrilla de jugador.