



# LORDS OF HELLAS

EDADES OSCURAS  
- MANUAL DEL PACK DE EXPANSIONES -



## 1 MONUMENTO POSEIDÓN EN 5 PIEZAS



### 1 CARTA DE AYUDA DE POSEIDÓN



### 1 ARTEFACTO DE DIOS DE POSEIDÓN



### 10 CARTAS DE BENDICIÓN DE POSEIDÓN



### 1 TABLERO DE FLOTA



### 6 FICHAS DE FLOTA




### 7 FICHAS DE PUERTO



# POSEIDÓN



¡Atención! Esta expansión cambia profundamente el juego base y está pensada para jugadores veteranos. Te aconsejamos que no utilices más de 1 expansión con el icono  en la misma partida, aunque el modo Sencillo puede utilizarse en cualquier partida.

Necesitas la expansión Poseidón para utilizar la expansión Atlantis.

## PREPARACIÓN:

- Coloca el Monumento de Poseidón en Mesenia.
- Coloca la carta de Artefacto de Dios de Poseidón debajo de su Monumento.
- Coge la carta de Ayuda de Poseidón. Usa el lado marcado con una esquina roja.
- Coloca 1 ficha de Puerto (al azar con el número boca abajo) en cada una de estas regiones: Acarnania, Tesalia, Ática, Mesenia y Laconia. Si jugáis más de 4 jugadores, coloca fichas de Puerto adicionales: 5-6 jugadores: Atlantis Norte (si utilizas la expansión Atlantis) 6 jugadores: Lesbos (si utilizas la expansión Ciudad de Acero).
- Baraja las Bendiciones de Poseidón en el mazo de Bendiciones. El resto de reglas del juego base se aplican normalmente.

## PUERTOS

Las Regiones con Puertos actúan como si estuvieran adyacentes unas a otras. No obstante, existen algunas limitaciones:

- Los Monstruos no pueden moverse de un Puerto a otro.
- No puede usarse la acción normal Mover Hoplititas para mover Hoplititas de un Puerto a otro.
- Puede usarse la acción normal Mover Héroe para mover un Héroe de un Puerto a otro. Se considera que se ha movido 1 Región.
- Puede usarse la acción especial Marchar para mover un Ejército de un Puerto a otro. Se considera que se ha movido 1 Región.
- Puede usarse el Poder de Dios de Hermes para mover un Ejército de un Puerto a otro. Se considera que se ha movido 1 Región.

## FLOTA (🚢)

Flota es un nuevo atributo (que se considera un atributo básico).

El valor de Flota de cada Héroe se indica con una ficha de Flota del color de su ejército en el tablero de Flota.

Cada jugador comienza con un valor de Flota de 1. El valor máximo es 5.

Suma tu valor de Flota a tu Fuerza del Ejército en todas las batallas que tengan lugar **en una Región con Puerto**, con las siguientes limitaciones:

- La bonificación máxima de Flota de un jugador es igual a su atributo de Flota.
- La bonificación de Flota de un jugador nunca puede superar el número de sus Hoplititas en la Batalla.

Por ejemplo, un jugador con un valor de Flota de 4 y 3 Hoplititas en la Batalla sumaría 3 a su Fuerza del Ejército por su valor de Flota.

## MODO SENCILLO DE POSEIDÓN:

También puede utilizarse el Monumento de Poseidón en modo Sencillo. En este modo, Poseidón reemplaza a uno de los tres Monumentos del juego básico. En este caso, simplemente se reemplaza Atenea por Poseidón.

- Durante la Preparación de la partida, coloca en Ática el Monumento de Poseidón en lugar del de Atenea.
- Coloca la carta de Artefacto de Poseidón debajo de su Monumento.
- Baraja las cartas de Bendición de Poseidón en el mazo de Bendiciones.
- Coge la carta de Ayuda de Poseidón. Usa el lado marcado con una esquina gris.
- Coloca 1 ficha de Puerto (al azar con el número boca abajo) en cada una de estas regiones: Acarnania, Tesalia, Ática, Mesenia y Laconia.

Si jugáis más de 4 jugadores, coloca fichas de Puerto adicionales: 5-6 jugadores: Atlantis Norte (si utilizas la expansión Atlantis); 6 jugadores: Lesbos (si utilizas la expansión Ciudad de Acero).

El resto de reglas del juego base se aplican normalmente. Las piezas y las reglas de Flota no se usan. Este modo Sencillo puede usarse también con la expansión Atlantis.





## 1 TABLERO DE ATLANTIS



## 3 CARTAS DE AVENTURA Y FICHAS DE AVENTURAS



## 1 TABLERO DE EJÉRCITO



## 15 HOPLITAS, 4 SACERDOTES



## 15 MARCADORES DE CONTROL, 1 FICHA DE GLORIA, 1 PEANA COLOREADA DE PLÁSTICO



## 1 HÉROE (CLEITO)



## 3 FICHAS ATRIBUTO



## 1 TABLERO DE HÉROE (CLEITO)



## 3 MONSTRUOS (SIRENA, CETUS, TALOS)



## 3 HOJAS DE MONSTRUO (SIRENA, CETUS, TALOS)



## 4 CARTAS DE EVENTO DE MONSTRUO (2 SIRENA, 2 CETUS)



## 2 CARTAS DE ARTEFACTO DE RECOMPENSA DE MONSTRUO (SIRENA, CETUS)



## 1 FÁBRICA



# ATLANTIS EXPANSIÓN 5º JUGADOR

¡Atención! Los componentes de esta expansión están diseñados para partidas de 5 jugadores y no pueden usarse si hay menos jugadores (aunque Cleito puede sustituir a cualquier Héroe del juego base). Esta expansión está recomendada para jugadores experimentados ya que introduce nuevas mecánicas (la Fábrica y Talos)

Para usar Atlantis se necesita la expansión Poseidón. Atlantis es necesaria para usar la expansión Ciudad de Acero.

## PREPARACIÓN:

- Coloca el tablero Atlantis adicional en el lado inferior derecho del tablero principal.



- Durante el paso 3 de la preparación de la partida, baraja las cartas de Monstruo y de Aventura adicionales en el mazo de Eventos.

## LA FÁBRICA

La Fábrica es un Templo especial.

Cualquier jugador que controle la Región Círculo Interior del tablero de Atlantis puede usar una acción especial Construir Templo para construir la Fábrica. La Fábrica cuenta como un Templo (proporciona Sacerdotes a la Reserva de Sacerdotes cuando se construye o durante las acciones Construir Monumento del jugador que la controla).

La Fábrica también cuenta para la condición de victoria Favorito de los dioses (controlar 5 Regiones con 1 Templo).

Cuando se construye la Fábrica, coloca la miniatura de Talos en la Región Círculo Interior de Atlantis.

## TALOS

A partir del momento en que se construye la Fábrica, el jugador que controla la Región Círculo Interior controla también a Talos.

Talos actúa como un Monstruo normal y puede ser matado durante una Caza.

Reglas adicionales de Talos:

- El jugador que controla a Talos no puede Cazarlo.
- El jugador que controla a Talos puede usar 1 acción normal Talos. En cada turno, el jugador puede usar esta acción normal adicional para mover a Talos 1 Región o para usar su Ataque de Región.
- Durante cada Fase de Monstruos, el jugador que controla a Talos obtiene una acción normal Talos adicional en lugar de lanzar el dado de Monstruo para Talos.

## NUEVAS RUTAS MARÍTIMAS

Las Rutas Marítimas del tablero de Atlantis llevan a las Regiones correspondientes del tablero principal y del tablero de la Ciudad de Acero (si se usa).

Estas Rutas Marítimas funcionan en ambos sentidos.



## 14 FICHAS DE ORICALCUM



## 10 CARTAS DE CONSTRUCTO



# ORICALCUM Y CONSTRUCTOS



¡Atención! Esta expansión cambia profundamente el juego base y está pensada para jugadores veteranos. Te aconsejamos que no utilices más de 1 expansión con el icono en la misma partida.

Orichalcum puede combinarse con las expansiones Poseidón y Atlantis.

## PREPARACIÓN:

- Durante el paso 2 de la preparación de la partida, coloca 1 ficha de Orichalcum en cada Región con una Ciudad. No coloques ficha de Orichalcum en Esparta ni en Troya (si estás usando la expansión Ciudad de Acero).
- Durante el paso 8 de la preparación de la partida, roba 3 cartas de Constructo y colócalas, boca arriba, al lado del tablero.

## ORICALCUM

Cuando un Héroe termina una acción normal Mover Héroe en una Región con una ficha de Orichalcum y no comienza ninguna Aventura, puede coger la ficha.

Al principio de su Turno, antes de realizar ninguna acción, un jugador puede gastar el número de fichas de Orichalcum que quiera (retirándolas de la partida) para recargar el mismo número de Artefactos.

Las fichas de Orichalcum también pueden gastarse para usar cualquier carta de Constructo boca arriba.

## CONSTRUCTOS

Al principio de su Turno, antes de realizar ninguna acción, un jugador puede usar 1 de las 3 cartas de Constructo boca arriba pagando su coste (impreso en la carta) con fichas de Orichalcum.

Las cartas de Constructo se retira de la partida una vez usada. No puede usarse de nuevo en esta partida.

Durante la fase de Evento, si hay menos de 3 cartas de Constructo boca arriba, roba cartas del mazo de Constructos hasta que haya 3 cartas de Constructo boca arriba.

## 1 MONUMENTO HADES EN 5 PIEZAS



## 6 GUERREROS DE HADES



## 6 FICHAS DE PUERTA AL HADES



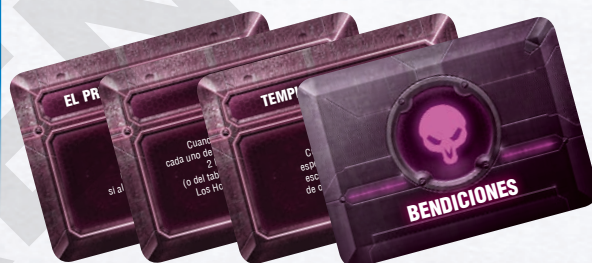
## 1 CARTA DE AYUDA DE HADES



## 1 ARTEFACTO DE DIOS DE HADES



## 10 CARTAS DE BENDICIÓN DE HADES



## 1 TABLERO DEL INFRAMUNDO



## 6 FICHAS DE ALZAR



## MODO SENCILLO DE HADES:

También puede utilizarse el Monumento de Hades en modo Sencillo. En este modo, Hades reemplaza a uno de los tres Monumentos del juego básico. En este caso, simplemente se reemplaza Zeus por Hades.

- Durante la Preparación de la partida, coloca en Tesalia el Monumento de Hades en lugar del de Zeus.
- Coloca la carta de Artefacto de Hades debajo de su Monumento.
- Baraja las cartas de Bendición de Hades en el mazo de Bendiciones.
- Coge la carta de Ayuda de Hades. Usa el lado marcado con una esquina gris.

El resto de reglas del juego base se aplican normalmente. No se utilizan las reglas ni los componentes de los Guerreros de Hades, las Puertas al Hades o el tablero del Inframundo.

# HADES



¡Atención! Esta expansión cambia profundamente el juego base y está pensada para jugadores veteranos. Te aconsejamos que no utilices más de 1 expansión con el icono en la misma partida.

## PREPARACIÓN

- Coloca el Monumento de Hades en Mesenia.
- Coloca la carta de Artefacto de Hades debajo de su Monumento.
- Coge la carta de Ayuda de Hades. Usa el lado marcado con una esquina roja.
- Cuando escoge su Héroe, cada jugador coge 1 Guerrero de Hades y lo coloca en cualquier Región del tablero. Después de colocar el Guerrero de Hades, coloca su Héroe y sus Hoplitas de la forma habitual.
- Una vez que todos los Héroes están colocados en el tablero, antes de comenzar la partida, cada jugador coloca 1 Puerta al Hades en la Región inicial de su Héroe.
- Baraja las Bendiciones de Hades en el mazo de Bendiciones.

## GUERREROS DE HADES

Un Guerrero de Hades aumenta en 1 la Fuerza de la población de la Región en la que está.

Los Guerreros de Hades se unen automáticamente a cualquier Ejército en su Región si la Región está controlada por el propietario de ese Ejército.

Cada Guerrero de Hades suma 1 a la Fuerza del Ejército al que se ha unido.

Los Guerreros de Hades pueden moverse libremente con el Ejército al que se han unido (no los consideres Hoplitas).

Cuando un Ejército que incluye Guerreros de Hades entra en una Región en la que hay un Ejército de otro jugador, los Guerreros de Hades permanecen con el Ejército inicial hasta el final de la Batalla.

Un Ejército atacante que contenga al menos 1 Guerrero de Hades, mata a 1 Hoplita enemigo antes de que comience la Batalla. Los Guerreros de Hades no se consideran Hoplita.

No pueden morir y no resultan afectados por efectos que afectan a Hoplitas. Después de una Batalla, el Guerrero de Hades siempre permanece en la Región en la que tuvo lugar la Batalla, incluso si los Hoplitas de su propietario se retiraron o murieron.

## TABLERO DEL INFRAMUNDO

Todos los Hoplitas que mueran, independientemente de la causa (Ataque de Región, baja, etc.), se colocan en el tablero de Inframundo. Pueden volver al juego realizando una acción normal Resurrección (consulta más abajo).

## ALZAR (👁)

**Alzar** es un nuevo atributo (que se considera un atributo básico).

El valor de Alzar de cada Héroe se indica con una ficha de Alzar del color de su ejército en el tablero de Inframundo.

Cada jugador comienza con un valor de Alzar de 1. El valor máximo es 5. El atributo Alzar se utiliza durante la acción normal Resurrección (consulta más abajo).

## PUERTAS DEL HADES Y RESURRECCIÓN

**Resurrección** es una acción normal nueva:

Coge un número de Hoplitas igual a tu atributo de Alzar del tablero de Inframundo y colócalos en una Región con una Puerta al Hades o en tu reserva de Hoplitas. Puedes comenzar una Batalla de esta forma.



## 1 MONUMENTO HEFESTO EN 5 PIEZAS



### 1 CARTA DE AYUDA DE HEFESTO



### 1 ARTEFACTO DE DIOS DE HEFESTO



## 10 CARTAS DE BENDICIÓN DE HEFESTO



## 13 CARTAS DE RELIQUIAS



## 5 CARTAS DE ARTEFACTO NEUTRAL



# HEFESTO



¡Atención! Esta expansión cambia profundamente el juego base y está pensada para jugadores veteranos. Te aconsejamos que no utilices más de 1 expansión con el icono en la misma partida.

## PREPARACIÓN

- Coloca el Monumento de Hefesto en Meseña.
- Coloca la carta de Artefacto de Hefesto debajo de su Monumento.
- Coge la carta de Ayuda de Hefesto. Usa el lado marcado con una esquina roja.
- Después de colocar los Héroe y robar las cartas de Combate iniciales, aparta todas las cartas de Rayo del mazo de Reliquias para formar un mazo de Rayos boca arriba.
- Después, roba 3 cartas del mazo de Reliquias y colócalas, boca arriba, en el lado del tablero, encima de las ranuras de Aventura. Durante la partida, los jugadores podrán Reforjar sus cartas de Combate en estas Reliquias (consulta más abajo).
- Baraja las Bendiciones de Hefesto en el mazo de Bendiciones.
- Durante la fase de Evento, si hay menos de 3 cartas de Reliquia boca arriba, roba cartas del mazo de Reliquias hasta que haya 3 cartas de Reliquia boca arriba, además del mazo de Rayos.

## RELIQUIAS

Las Reliquias son un tipo especial de carta, en parte carta de Combate y en parte Artefactos.

Los jugadores pueden conseguir Reliquias Reforjando cartas de Combate (consulta más abajo)

Cuando el jugador consigue una Reliquia, la coloca al lado de su tablero de Héroe, visible para todo el mundo.

Las Reliquias se usan como cartas de Combate normales (durante una Caza o Batalla) pero no se descartan después de usarlas. En lugar de esto, se marcan y se usan como un Artefacto. Se cargan como Artefactos normales, durante la acción especial Construir Monumento.

Las Reliquias no cuentan para tu límite de cartas de Combate.

Las Reliquias no son Artefactos. No resultan afectadas por efectos que afecten a Artefactos.

## REFORJAR

Un jugador puede usar una acción normal Oración y enviar un Sacerdote al Monumento de Hefesto para Reforjar 1 carta de Combate. Elige y descarta 1 carta de Combate apropiada para coger la carta de Reliquia correspondiente.

Solo puedes Reforjar una carta de Combate en una Reliquia que muestre el mismo símbolo de Herida (por ejemplo, puedes Reforjar una carta de Combate de Espada en la carta de Reliquia Espada de Justicia).

Un Escudo puede Reforjarse en Escudo Espejo.

Un Falce puede Reforjarse en un Falce Adamantino.

## RAYOS

Las cartas de Reliquia de Rayo funcionan de forma ligeramente distinta:

- Si cuando Reforjas escoges una carta de Reliquia Rayo, no descartas ninguna de tus cartas de Cartas de Combate.
- Las cartas de Reliquia Rayo están siempre disponibles.
- Las cartas de Reliquia Rayo se descartan después de usarlas y vuelven al mazo de Rayos
- Los jugadores nunca pueden tener más de 1 carta de Reliquia Rayo al mismo tiempo.

## MODO SENCILLO DE HEFESTO:

También puede utilizarse el Monumento de Hefesto en modo Sencillo. En este modo, Hefesto reemplaza a uno de los tres Monumentos del juego básico. En este caso, simplemente se reemplaza Zeus por Hefesto.

- Durante la Preparación de la partida, coloca en Tesalia el Monumento de Hefesto en lugar del de Zeus.
- Coloca la carta de Artefacto de Hefesto debajo de su Monumento.
- Baraja las cartas de Bendición de Hefesto en el mazo de Bendiciones.
- Coge la carta de Ayuda de Hefesto. Usa el lado marcado con una esquina gris. El resto de reglas del juego base se aplican normalmente. No se utilizan las reglas de las cartas de Reliquia.

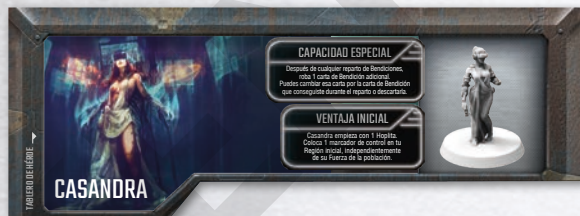




## 2 HÉROES (CASANDRA, ULISES)



## 2 TABLEROS DE HÉROE (CASANDRA, ULISES)



## 2 MONSTRUOS (TIFÓN, PITÓN)



## 2 HOJAS DE MONSTRUO (TIFÓN, PITÓN)



## 4 CARTAS DE EVENTO DE MONSTRUO (TIFÓN, PITÓN)



## 2 CARTAS DE ARTEFACTO DE RECOMPENSA DE MONSTRUO (TIFÓN, PITÓN)



# HÉROES Y MONSTRUOS

Esta expansión no cambia las reglas de forma significativa. Tan solo aporta cierta variedad y puede usarse en cualquier partida, incluso con expansiones marcadas con el icono

## PREPARACIÓN

- Durante el paso 3 de la preparación de la partida, baraja las cartas de Monstruo adicionales en el mazo de Eventos.
- Los Héroes se escogen de la forma habitual ¡solo que ahora tienes más donde elegir!

Todos los componentes de esta expansión son similares a sus contrapartidas del juego base. ¡Ten en cuenta que añadir Monstruos a la partida sin añadir la mini expansión de Cartas de Combate (consulta más abajo) puede alterar ligeramente el equilibrio de las condiciones de victoria!

## 6 CARTAS DE COMBATE



# CARTAS DE COMBATE ADICIONALES

Esta expansión no cambia las reglas de forma significativa. Tan solo aporta cierta variedad y puede usarse en cualquier partida, incluso con expansiones marcadas con el icono

## PREPARACIÓN

- Durante el paso 3 de la preparación de la partida, baraja las cartas de Combate adicionales en su mazo.

Se usan como las cartas de Combate normales.




## 1 MONSTRUO ESPECIAL (QUIRÓN)



## 1 CARTAS DE ARTEFACTO DE RECOMPENSA DE MONSTRUO



# QUIRÓN

Esta expansión no cambia las reglas de forma significativa y puede usarse en cualquier partida, incluso con las expansiones marcadas con el icono .

## PREPARACIÓN

- Durante el paso 3 de la preparación de la partida, baraja las cartas de Monstruo de Quirón en el mazo de Eventos. Quirón puede entrar en el tablero como cualquier otro Monstruo durante la fase de Preparación de la partida o cualquier fase de Evento.
- Crea un mazo boca abajo con las 6 cartas de Entrenamiento de Quirón. Se utilizarán cuando Quirón entre en el tablero (consulta más abajo).

## AVENTURAS DE ENTRENAMIENTO

- Cuando Quirón aparece en el tablero, roba 1 carta de Entrenamiento y colócala en la primera ranura de Aventura vacía. Si no hay ninguna ranura de Aventura vacía, descarta la primera carta de Aventura en la que no haya ningún Héroe. Si hay Héroes en todas las cartas de Aventura, coloca la carta de Entrenamiento a un lado. Estará disponible cuando se complete la primera Aventura.
- Las cartas de Entrenamiento funcionan exactamente igual que las cartas de Aventura. El jugador debe tener (y mostrar al resto de jugadores) las cartas de Combate específicas para poder empezar la Aventura de Entrenamiento.
- Cuando un Héroe completa una Aventura de Entrenamiento, el jugador coge la carta de Entrenamiento y la coloca al lado de su tablero de Héroe.
- Cuando el jugador coge la carta de Entrenamiento después de completar el Entrenamiento, coloca una nueva carta de Entrenamiento en la ranura de Aventura.
- Si Quirón muere, descarta 1 carta de Entrenamiento (si hay algún Héroe en este Entrenamiento, colócalo en la Región en la que estaba Quirón).

## CARTAS DE ENTRENAMIENTO DESPUÉS DE COMPLETAR EL ENTRENAMIENTO

- Las cartas de Entrenamiento se usan como cartas de Combate normales (durante una Caza o Batalla) pero no se descartan después de usarlas. En lugar de esto, se marcan como usadas como un Artefacto. Se cargan como Artefactos normales, durante la acción especial Construir Monumento.
- Las cartas de Entrenamiento no cuentan para tu límite de cartas de Combate.
- Las cartas de Entrenamiento no son Artefactos. No resultan afectadas por efectos que afecten a Artefactos.

## 1 HOJA DE MONSTRUO



## 6 CARTAS DE ENTRENAMIENTO DE QUIRÓN



## 2 CARTAS DE EVENTO DE MONSTRUO



## 1 CAJA DE PANDORA CON CONTENIDOS SECRETOS (SOLO EDICIÓN KICKSTARTER)



# LA CAJA DE PANDORA

Si decides abrir esta caja antes de la partida, debes utilizar su contenido durante esta partida.

¡AVISO! ¡Solo para jugadores experimentados!

## 1 SOBRE CON CONTENIDOS SECRETOS (SOLO EN EDICIÓN KICKSTARTER)




# SOBRE SECRETO

El primer jugador que gane 3 partidas abre el sobre, comprueba su contenido y aplica las reglas que se explican en él.

## 5 CARTAS DE OPORTUNIDAD



# CARTAS ESTA OPORTUNIDAD

Esta expansión no cambia las reglas de forma significativa y puede usarse en cualquier partida, incluso con las expansiones marcadas con el icono .

## PREPARACIÓN

Durante el paso 3 de la preparación de la partida, baraja las cartas de Oportunidad en el mazo de Eventos.

## CARTAS DE OPORTUNIDAD

Cuando se roba una carta de Oportunidad del mazo de Eventos (durante la Preparación de la partida o cualquier fase de Evento), se coloca boca arriba en la parte superior del mazo de Eventos.

Permanece ahí hasta que cualquier jugador decide usarla o, si no es usada, se descarta al principio de la siguiente fase de Evento.

Al principio de su turno, antes de usar ninguna acción, un jugador puede escoger usar la carta de Oportunidad boca arriba. El jugador aplica el texto escrito en la carta y después roba una nueva carta de Evento del mazo.

Las cartas de Oportunidad se descartan después de usar.

## CRÉDITOS:

**Autor de la expansión:** Adam Kwapiński

**Autores de la expansión Hades:** Adam Kwapiński, Paweł Samborski, Michał Siekierski

**Desarrollo de la expansión:** Paweł Samborski, Michał Siekierski

**Ilustraciones:** Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Piotr Orleański, Jakub Kaźmierczak, Piotr Foksowicz  
**Diseño gráfico:** Andrzej Pórtoranos, Adrian Radziun, Michał Oracz

**Modelado 3D:** Jędrzej Chomicz, Jakub Ziółkowski, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski

**Pruebas y desarrollo:** Paweł Samborski, Łukasz Krawiec, Franciszek Ostojski, Krzysztof Belczyk, Jan Truchanowicz, Bartłomiej Kalisz, Michał Surowiec, Tomasz Halon

**Revisión edición inglesa:** Hervé Daubet

**Traducción al español:** Diego García

**Agradecimientos especiales:** A todos los mecenas de Kickstarter que nos ayudaron a convertir este juego en realidad, todos los probadores que emplearon un montón de tiempo en este juego, Adrian Komarski y Michał Oracz por sus consejos creativos en cada etapa del juego.



