



LORDS OF HELLAS

MANUAL DE EXPANSIÓN KRONOS

1 KRONOS



1 TABLERO DE KRONOS



1 MARCADOR DE PUNTOS DE IRA



21 CARTAS DE ÓRDENES DE KRONOS



1 MARCADOR DE JUGADOR ACTUAL



7 CARTAS DE CADENA DE KRONOS



3 CARTAS DE EVENTO DE KRONOS



9 FICHAS DE CAPACIDAD ESPECIAL DE HÉROE



KRONOS

Kronos debe ser considerada como un modo de juego alternativo más que como una expansión normal. Si no estás suficientemente familiarizado con el juego base o la campaña en solitario de Lords of Hellas ¡probablemente lo pasarás mal enfrentándote a Kronos o dirigiéndolo contra tus amigos!

Este modo de juego está diseñado para grupos de 2 a 4 jugadores.

Uno de los jugadores jugará como Kronos, tratando en primer lugar de liberarse, utilizando Monstruos y varios poderes, para buscar después vengarse de los Dioses que le aprisionaron.

El resto de jugadores formarán un equipo, dirigiendo a varios Héroes y sus ejércitos en su intento de evitar que el poderoso titán destruya el mundo

CONDICIONES DE VICTORIA DE KRONOS:

- Convertir el Alineamiento de la Población en «Hostil» en 5 Naciones.
- Destruir los 3 Monumentos.

CONDICIONES DE VICTORIA DE LOS HÉROES:

- Matar a Kronos.
- Controlar 3 Naciones.
- Matar a todos los Monstruos del tablero (disponible después de completar la Aventura «Cerrar las puertas del Tártaro»)

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Coloca el tablero alternativo (en la parte trasera del normal, usado para la campaña en solitario).

2. Baraja los mazos de Ataque de Monstruo y Cartas de Combate y colócalos en el tablero en los lugares apropiados.

3. Prepara el mazo de Bendiciones retirando las siguientes cartas:

- La cólera del Héroe
- Emboscada
- Fuerza de reacción
- Engaño
- El templo de Hermes
- Siempre preparado
- Moral inquebrantable
- Estratega astuto
- Regalo de Atenea
- Presencia heroica
- Maniobra restrictiva
- Defensa tenaz
- Bajos sostenibles

4. Baraja el mazo de Bendiciones y colócalo en el tablero.

5. Coloca las fichas de Gloria correspondientes en las casillas neutrales de sus respectivos marcadores de Alineamiento de la Población.

6. Coloca todos los Templos y el Oráculo de Delfos en sus Regiones correspondientes. Todos los Templos están construidos al principio de la partida.

7. Coloca la base de cada uno de los Monumentos básicos (Atenea, Hermes y Zeus) en sus Regiones correspondientes. Coloca los Artefactos de los Dioses al lado de sus respectivos Monumentos.

8. Coloca 3 cartas de aventura de Kronos en las ranuras de Aventura del tablero. Atención: las cartas de Aventura de Kronos no tienen fichas de aventura porque no tienen recompensas.

¡ATENCIÓN! ¡En este modo de juego no se usan Artefactos Neutrales, Artefactos de Monstruo ni Eventos de Monstruo!

PREPARACIÓN DE KRONOS

1. Prepara el tablero de Kronos colocando 1 ficha de Atributo en la casilla inicial de cada Atributo de Kronos (Poder, Ira y Autoridad).

Atención: Kronos utiliza las fichas de Atributo del 5º jugador de la expansión Atlantis.

2. Después, coloca el marcador de Puntos de Ira en la casilla correspondiente al número de Héroes en esta partida (10 para 2 Héroes, 11 para 3).

3. Entrega la carta Furia de Kronos (del mazo de Cadenas de Kronos) al jugador Kronos y colócala **boca arriba** al lado del tablero de Kronos.

4. El jugador Kronos elige 3 de las cartas de Cadenas y las coloca, **boca abajo**, al lado de su carta Furia de Kronos.

5. El jugador Kronos coge la miniatura de Kronos y la coloca en una de las siguientes Regiones:

- Lócria
- Eubea
- Mesenia

6. Convierte el Alineamiento de la Población de la Nación en la que empieza Kronos en Hostil.

7. El jugador Kronos baraja el mazo de Órdenes de Kronos y roba 3 cartas. El límite de mano de Cartas de Orden de Kronos es 5.

PREPARACIÓN DE HÉROES

1. En este modo de juego, los Héroes tienen capacidades especiales distintas. Cuando elige un Héroe, cada jugador escoge 1 de las fichas de capacidad especial de Héroe correspondientes de las nueve disponibles y la coloca en su tablero de Héroe, cubriendo su capacidad especial básica.

Las ventajas iniciales no se usan en este modo de juego y se ignoran por completo.

Cada jugador coge los componentes correspondientes al Héroe que ha elegido (miniatura del Héroe y peana de plástico, ficha de capacidad especial de Héroe, tablero de Ejército, miniaturas de Hoplititas y Sacerdotes, fichas de acción usada, marcadores de control, fichas de Atributo).

2. Después de escoger su Héroe, los jugadores colocan sus miniaturas de Héroe en el tablero en la Región que elijan, junto con sus Hoplititas.

- 3 Hoplititas en una partida con 2 Héroes.
- 2 Hoplititas en una partida con 3 Héroes.

3. El primer jugador Héroe recibe el marcador de Jugador Actual.

PARTIDA 1 CONTRA 1

En partidas de 2 jugadores, un jugador controla a Kronos y el otro controla 2 Héroes.

Cuando una regla se refiera al siguiente / otro Héroe, se aplica al siguiente / otro Héroe.

DESARROLLO DEL JUEGO

Para los jugadores Héroes, el desarrollo del juego apenas difiere del juego base.

Las principales diferencias se refieren a los turnos del jugador Kronos.

¡El jugador Kronos siempre juega el primer turno de la partida!

Después, el turno del jugador Kronos se realiza después del turno de cada Héroe. Una secuencia de turnos completa debería ser así:

- Turno del jugador Kronos
- Turno del jugador Héroe 1
- Turno del jugador Kronos
- Turno del jugador Héroe 2, etc.

KRONOS

TURNO DEL JUGADOR KRONOS

El jugador Kronos usa 1 de las acciones Kronos enumeradas en el tablero de Kronos (y explicadas en la sección siguiente).

Utilizar la carta Furia de Kronos permite al jugador Kronos usar una segunda acción en este turno. Puede ser la misma acción que la primera.

Las acciones Kronos tienen un coste que debe ser pagado con Puntos de Ira (☠).

Para usar cualquier acción, el jugador Kronos debe antes gastar el número requerido de ☠. El total de ☠ de Kronos está indicado por el marcador de Ira en el tablero de Kronos. Cuando gastes ☠ para usar cualquier acción, ajusta el marcador de Ira desplazándolo hacia la izquierda.

Después de usar su acción, el turno del jugador Kronos termina y comienza el del siguiente Héroe.

ACCIONES KRONOS

MOVIMIENTO DE MONSTRUO 1 ☠

El jugador Kronos mueve 1 Región tantos Monstruos como su valor de Autoridad.

ATAQUE DE REGIÓN 2 ☠ / 3 ☠

El jugador Kronos escoge 1 Monstruo que realiza su Ataque de Región. Además de cualquier otro efecto, este Ataque de Región mata 1 Hoplita adicional en la Región atacada por cada nivel de Alineamiento de la Población por debajo de Neutral (1 Hoplita adicional en una Región Recelosa, 2 Hoplititas adicionales en una Hostil).

El coste de esta acción depende del tipo de Monstruo escogido:

- 2 ☠ - MEDUSA | ESFINGE | CÍCLOPE
- 3 ☠ - QUIMERA | MINOTAURO | HIDRA | CERBERO

ATERRORIZAR 1 ☠ + 1 ☠ POR CADA 2 HOPLITAS EN LA NACIÓN ELEGIDA

El jugador Kronos escoge 1 Monstruo en cualquier Región y mueve la ficha de Gloria correspondiente 1 casilla hacia abajo en el marcador de Alineamiento de la Población.

Retira todos los marcadores de control de las Regiones sin Hoplititas de la Nación escogida.

DESTRUIR TEMPLO 4 ☠

El jugador Kronos escoge 1 Monstruo en cualquier Región con un Templo. Si no hay Hoplititas en esa Región, el Templo se retira.

Cada vez que se retira 1 Templo, el jugador Kronos aumenta uno de los atributos de Kronos en 1.

Los jugadores Héroes no pueden reconstruir un Templo destruido.

JUGAR UNA CARTA DE ORDEN DE KRONOS 0 ☠ / 2 ☠

El jugador Kronos puede jugar 1 carta de Orden de su mano, escogiendo una de las opciones siguientes:

- Colocar el Monstruo correspondiente en 1 de las dos Regiones que aparecen en la carta de Orden de Kronos.

Después de colocar un Monstruo, el jugador Kronos puede usar la acción Aterrorizar. Esta acción Aterrorizar es una excepción a la regla de una sola acción del jugador Kronos por turno. Debe pagarse el coste de la manera habitual.

- Si el Monstruo ya está en el tablero, puede Evolucionar tal y como se describe en la carta jugada o realizar la Orden descrita. Las Evoluciones se añaden al tablero de Monstruo correspondiente mientras que las Órdenes se resuelven inmediatamente y luego se descartan.

Mientras la Aventura «Búsqueda de Ónfalos» esté activa, el coste de esta acción es 0 ☠. Cuando un Héroe consiga terminar esa Aventura, el coste de esta acción será de 2 ☠.

PASAR 0 ☠

En lugar de usar una acción, el jugador Kronos puede decidir pasar el turno.

Recupera sus Puntos de Ira ☠ hasta el nivel correspondiente al total de Regiones controladas por los jugadores Héroes, indicado en el marcador de Ira.

ACCIONES FINALES DE KRONOS

Las acciones siguientes están bloqueadas hasta que Kronos consiga romper su última Cadena (consulta la sección Romper Cadenas).

MOVIMIENTO DE KRONOS 4 ☠

Tras romper todas sus Cadenas, ¡Kronos queda libre para asolar Hellas!

Esta acción permite a Kronos moverse 1 Región

Cuando Kronos entra en una nueva Región, mata a todos los Hoplititas que estén en ella. Cualquier Templo en esa Región es destruido y se retira cualquier marcador de control de ella.

Kronos no puede entrar en una Región con un Monumento. Los Monumentos DESTRUIDOS no impiden que Kronos entre en su Región.

DESTRUIR MONUMENTO DE KRONOS 4 ☠

El jugador Kronos puede escoger destruir 2 niveles de un Monumento en una Región adyacente a la Región en la que está Kronos. Los niveles destruidos del Monumento escogido se retiran. Mientras la base no sea destruida, los jugadores Héroes podrán reconstruir el Monumento.

Si esta acción destruye la base del Monumento, el Monumento se considera DESTRUIDO y no puede ser reconstruido por los Héroes.

Los Monumentos DESTRUIDOS se retiran del tablero junto con sus Artefactos de Dios.

KRONOS ATERRORIZA 4 ☠

El Alineamiento de la Población en la Nación en la que está Kronos se vuelve Hostil. Retira los marcadores de control de todas la Regiones sin Hoplititas de la Nación afectada.

MONSTRUO DESTRUYE MONUMENTO 4 ☠

El jugador Kronos puede escoger una Región con un Monumento y un Monstruo. El Monstruo destruye 1 nivel del Monumento. El nivel destruido se retira. Mientras la base no sea destruida, los jugadores Héroes podrán reconstruir el Monumento.

Si esta acción destruye la base del Monumento, el Monumento se considera DESTRUIDO y no puede ser reconstruido por los Héroes.

Los Monumentos DESTRUIDOS se retiran del tablero junto con sus Artefactos de Dios.

CADENAS DE KRONOS

Durante la preparación, el jugador Kronos escoge 3 cartas de Cadenas de las 6 disponibles.

Esas 3 cartas de Cadenas se consideran **Intactas** al principio de la partida.

Las Cadenas Intactas se colocan **boca abajo** al lado del tablero de Kronos. Los jugadores Héroes no pueden mirarlas. El jugador Kronos puede consultarlas cuando lo desee.

El jugador Kronos no puede usar ninguna carta Intacta hasta que sea Rota (consulta «Romper Cadenas» más abajo). Uno de los objetivos del jugador Kronos es Romper estas Cadenas para liberar a Kronos.

La cuarta carta de Cadena es siempre la Furia de Kronos y ya está Rota al principio de la partida.



Cadena Intacta



Cadena Rota

ROMPER CADENAS

Para Romper una Cadena y colocar la carta correspondiente boca arriba, el jugador Kronos debe:

- Subir cualquiera de los Atributos de Kronos (Poder, Ira o Autoridad) a 3 destruyendo Templos en varias Regiones.

O

- Tener al menos 8  durante la acción especial Construir Monumento de cualquier jugador Héroe. Consulta la sección Construir Monumento en la página siguiente de este manual para más detalles.

Cuando se Rompe una Cadena, su carta se da la vuelta y se coloca boca arriba, desvelando cualquier Poder de Kronos otorgado por la carta. ¡Recuerda que el jugador Kronos solo puede usar los Poderes de las Cadenas Rotas!

Cuando el jugador Kronos Rompe la última Cadena Intacta, desbloquea las acciones finales de Kronos (Movimiento de Kronos, Kronos Aterroriza, Destruir Monumento de Kronos y Monstruo Destruye Monumento).

USAR LAS CARTAS DE CADENA DE TRONOS

Cada carta de Cadena de Kronos tiene 3 partes importantes:

- El lado superior izquierdo muestra las **HERIDAS** adicionales que un Héroe debe infligir a Kronos para tener éxito en su Caza. Cuando cualquier Héroe cubre todos los símbolos de Herida de la carta de Cadena, la carta se destruye y se retira de la partida. El jugador Kronos no puede volver a utilizarla.
- La sección **ACTIVA** de una carta de Cadena puede ser usada en cualquier momento durante el turno del jugador Kronos.

Este poder funciona exactamente igual que un Artefacto del juego base Lords of Hellas. Después de usarla, la carta se gira 90° para marcarla como usada. La carta se recarga cuando cualquier jugador Héroe usa la acción especial Construir Monumento.

- La sección **PASIVA** de la carta de carta de Cadena se aplica tan pronto se Rompe la Cadena y se desvela la carta. Las habilidades pasivas disminuyen el coste en puntos de Ira de acciones de Kronos concretas.

¡Recuerda que el jugador Kronos solo puede usar los Poderes de las Cadenas Rotas!

LA REGIÓN CON KRONOS

La Región en la que está Kronos tiene algunas reglas y limitaciones adicionales.

- Los Hoplitas no pueden entrar en la Región con Kronos.
- Los Héroe y Monstruos pueden entrar en la Región con Kronos.
- Esta Región no cuenta como necesaria a efectos de la condición de victoria «Controlar 3 Naciones».

CAZAR A KRONOS

Los jugadores Héroe pueden empezar a cazar a Kronos en el momento en el que hayan acabado la Aventura de Kronos «Bendición de Rea». Antes de eso, no pueden cazar a Kronos.

Al principio de la partida, Kronos tiene 4 símbolos de Herida en su tablero y 4 más en su carta de Cadena Furia de Kronos, para un total de 8 símbolos de Herida.

Cualquier símbolo de Herida en una carta de Cadena Intacta se ignora. Cuando la Cadena se Rompe y se coloca la carta boca arriba, sus símbolos de Herida se añaden a la suma de símbolos de Herida de Kronos, reforzando al Titán.

Cuando un Héroe consigue infligir todas las Heridas de cualquier carta de Cadena Rota, se retira esa carta de la partida y Kronos pierde todos los poderes asociados a ella.

Kronos ataca como cualquier Monstruo estándar. Sin embargo, añade la puntuación de su atributo Poder a cualquier carta de Ataque de Monstruo que juegue.

ATAQUE ESPECIAL DE KRONOS:

La Caza termina inmediatamente, el Héroe sufre 1 Daño y el jugador Kronos puede colocar el Héroe en cualquier Región del Mapa.

Kronos no es un Monstruo normal y es inmune a cualquier capacidad que afecta a otros Monstruos (por ejemplo, no puede ser Herido por el Rayo de Zeus o movido por la capacidad especial alternativa de Héctor).

ACCIONES DE LOS HÉROES

El turno del jugador Héroe se realiza igual que en el juego base de Lords of Hellas, con algunas excepciones

CONSTRUIR TEMPLO

En este modo de juego, los jugadores Héroe no pueden usar la acción especial Construir Templo. No pueden construir Templos o reconstruir los Templos destruidos. La única forma de conseguir Sacerdotes es ganarlos como recompensa de una Caza o controlar Regiones con un Templo y usar la acción especial Construir Monumento.

FIN DEL TURNO DE UN JUGADOR HÉROE

Al final del turno de un jugador Héroe, entrega el marcador de Jugador Actual al siguiente jugador Héroe por su izquierda.

CAZAR

La Caza funciona igual que en el juego base Lord of Hellas, con el jugador Kronos jugando siempre las cartas de Ataque de Monstruo. Sin embargo, las recompensas se otorgan de manera distinta.

- La recompensa por derrotar a un Monstruo es subir la ficha de Gloria correspondiente 1 casilla en el marcador de Alineamiento de la Población.

Si el Alineamiento ya era Neutral, el jugador Héroe puede colocar la ficha de Gloria en su tablero de Héroe y usar la acción especial Usurpar. Como recompensa adicional, el jugador roba 1 carta de Bendición. El jugador puede descartar la carta de Bendición robada para añadir 1 Sacerdote a su reserva de Sacerdotes.

- Cuando inflige 1 Herida con un símbolo de Sacerdote, el jugador Héroe puede robar 1 carta de Bendición después de la Caza.

El jugador puede descartar la carta de Bendición robada para añadir 1 Sacerdote a su reserva de Sacerdotes.

- Cuando inflige 1 Herida con un símbolo Artefacto, el jugador Héroe puede subir la ficha de Gloria correspondiente 1 casilla en el marcador de Alineamiento de la Población.

Si el Alineamiento ya era Neutral, el jugador Héroe puede colocar la ficha de Gloria en su tablero de Héroe y usar la acción especial Usurpar.

Las recompensas ganadas en una Caza no son acumulativas. Si el Héroe derrota al Monstruo, cambia el Alineamiento de la Población y roba 1 carta de Bendición. Si el Monstruo solo está Herido, el jugador Héroe debe elegir 1 Recompensa (en función de los símbolos de Herida infligidos).

CONSTRUIR MONUMENTO

Después de que cualquier jugador Héroe use la acción especial Construir Monumento, saltate la fase de Monstruo y la fase de Evento.

En su lugar, el jugador Kronos recupera sus Puntos de Ira () hasta el nivel correspondiente al número total de Regiones controladas por los jugadores Héroe, indicado en el marcador de Ira.

Si, tras haber recuperado sus puntos de Ira, la puntuación de Ira del marcador es 8 o más, el jugador Kronos puede escoger Romper una Cadena. Si lo hace, el marcador de Ira se pone a 0.

El jugador Kronos roba 1 carta de Órdenes de Kronos por cada Héroe. Todas las cartas de Cadena Rotas se cargan.

Si todos los Monumentos han sido destruidos ¡la partida termina con la victoria de Kronos!

EL ORÁCULO DE DELFOS

El Oráculo funciona como un Templo normal, con algunas reglas adicionales:

- El primer jugador Héroe que controle Fócida esta partida roba 1 carta de Bendición.
- Cuando el Oráculo de Delfos es destruido, el jugador Kronos puede bajar 1 casilla la ficha de Gloria de un marcador cualquiera de Alineamiento de la Población.

HOPLITAS

Los jugadores Héroe están colaborando para detener a Kronos. Por lo tanto, sus Hoplitas no luchan entre ellos. Los Hoplitas de Héroe distintos pueden estar en la misma Región.

Sin embargo, los jugadores Héroe no pueden combinar sus Hoplitas cuando comprueban si tienen el control de una Región (solo cuentan los Hoplitas del jugador).

AVENTURAS

Hay 3 Aventuras de Kronos disponibles para los jugadores Héroe al principio de la partida.

Mientras estas Aventuras estén activas, el jugador Kronos se beneficia de las capacidades especiales descritas en esas cartas.

Cuando un jugador Héroe consigue terminar una Aventura de Kronos, su carta se descarta y el jugador Kronos pierde cualquier capacidad especial asociada a ella. Cada vez que un jugador Héroe consigue terminar una Aventura de Kronos, sube la ficha de Gloria del marcador de Alineamiento de la Población correspondiente 1 casilla. Si el Alineamiento ya era Neutral, el jugador Héroe puede colocar la ficha de Gloria en su tablero de Héroe y usar la acción especial Usurpar.

ARTEFACTOS

No hay Artefactos de Monstruo ni Artefactos Neutrales en la partida. En este modo de juego, solo se usan los Artefactos de Dios.



CRÉDITOS:

Autor de la expansión: Adam Kwapiński

Desarrollo de la expansión: Paweł Samborski, Łukasz Krawiec

Ilustraciones: Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Piotr Orleański, Jakub Kaźmierczak, Piotr Foksowicz

Diseño gráfico: Andrzej Półtoranos, Adrian Radziun, Michał Oracz

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

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

Revisión edición inglesa: Hervé Daubet

Traducción española: 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, a Adrian Komarski y Michał Oracz por sus consejos creativos en cada etapa del juego.