

LORDS
OF

RAGNAROK

MARES DE AEGIR

REGLAMENTO

COMPONENTES:

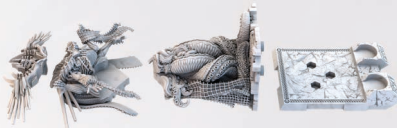
Esta expansión añade un nuevo Dios, Aegir, que permite a los jugadores atacar desde el Mar con poderosos Snekkar que apoyarán a los Ejércitos en las Batallas. Pero no solo los jugadores tomarán más control de los Mares: esta expansión también añade un nuevo Líder, Naglfar, el barco fantasma, que vagará por los Mares bloqueando las opciones de los jugadores y hostigando a los Ejércitos que se acercan demasiado a la costa.



CARTA DE ARTEFACTO DE AEGIR



CARTA DE DIOS A 2 CARAS



MONUMENTO A AEGIR (DESMONTADO)



12 CARTAS DE BENDICIÓN DE AEGIR



20 FIGURAS DE SNEKKAR (4 POR JUGADOR)



FIGURA DEL LÍDER NAGLFAR



TABLERO DEL LÍDER NAGLFAR



REGLAMENTO

Puedes añadir a Aegir a la partida intercambiándolo por el Monumento a Odín o a Freya del juego base. Durante la preparación, realiza cambios en los siguientes pasos:

6. Coloca la base del Monumento a Aegir en la Región con un espacio de Monumento con el símbolo de Autoridad o de Sabiduría (en función del Dios al que esté reemplazando). Después coloca la carta de Dios de Aegir por la cara que muestre el icono del Atributo en el que has colocado su Monumento. Coloca el Artefacto de Aegir junto a su Monumento.
9. Intercambia las cartas de Bendición de Aegir (marcadas como SoA) por las cartas del Dios al que está reemplazando.

Durante el reparto de Héroes, aplica este cambio en el paso 6: Coloca su Drakar y el primer Snekkar en el Mar que elija (incluso si ya hay otro Drakar en él).

REGLAS DE LOS SNEKKAR

COGER SNEKKAR: Los Snekkar son figuras adicionales que ocupan los Mares. Se pueden conseguir utilizando el favor divino de Aegir o su carta de Artefacto. Los jugadores también cogen 1 Snekkar al principio de la partida. Cuando un jugador coge un Snekkar, lo coloca en el Mar en el que está su Drakar.

MOVER LOS SNEKKAR: Los Snekkar no pueden utilizarse como puente para que se muevan Ejércitos o Héroes. Los Snekkar solo pueden moverse cuando se mueve un Drakar. Después de mover su Drakar, el jugador puede colocar cualquier número de sus Snekkar desde cualquier Mar al Mar en el que está su Drakar. Si cualquier efecto mueve los Drakares, los jugadores (empezando por el jugador activo) pueden mover sus Snekkar.

¡Atención! ¡El movimiento de los Snekkar se realiza después de haber resuelto por completo el movimiento de los Drakares!

USAR LOS SNEKKAR EN BATALLA: Durante una Batalla en una Región adyacente a un Mar con un Snekkar, los jugadores pueden descartar uno de sus Snekkar en ese Mar (y devolverlo a sus Recursos) **en lugar de** jugar una carta de Combate en el paso Jugar cartas de Combate para sumar +2 a su valor de Batalla.



La jugadora verde mueve su Drakar durante el paso de Héroe. Después, decide mover dos de sus Snekkar al Mar donde está su Drakar.

NAGLFAR

Puedes añadir a Naglfar a la partida cambiándolo por Loki. Todas las reglas que afectan al Líder se aplican a Naglfar.

PREPARACIÓN: La preparación de Naglfar es distinta a la de otros Líderes. Para preparar a Naglfar, debes hacer los cambios siguientes en el paso 13 de la preparación: Roba una carta de Bendición al azar. A continuación, debes colocar a Naglfar en el Mar adyacente a la base del Monumento del Dios al que pertenezca la Bendición que has robado. Vuelve a barajar la carta de Bendición en el mazo. Durante este paso no se roban ni resuelven cartas de Evento. Antes de empezar la partida, los jugadores deberían familiarizarse con las reglas de Naglfar escritas en su tablero.

ACTIVACIÓN DE EVENTOS: Durante la activación de Eventos, si la Región que aparece en la carta es adyacente a más de 1 Mar, el jugador activo decide dónde mover a Naglfar.

CAZA: Para Cazar a Naglfar, el Héroe del jugador debe matar 2 Monstruos (o 1 en partidas de 2 jugadores) y estar en una Región adyacente al Mar en el que está Naglfar.

ACCIÓN DE RUNA: Para activar a Naglfar, tu Héroe debe estar en una Región adyacente al Mar en el que está Naglfar.



En este ejemplo, la carta de Evento indica que debes colocar a Naglfar en el Mar adyacente a la Región 17.

Compatibilidad de la expansión: Esta expansión es compatible con todas las demás expansiones de *Lords of Ragnarok*.