



LORDS  
OF  
RAGNAROK

REGLAMENTO

# COMPONENTES:



TABLERO DE JUEGO A DOS CARAS

## FICHAS:



RUEDA DE ACCIONES



7 TEMPLOS (Y BASES DE PLÁSTICO)

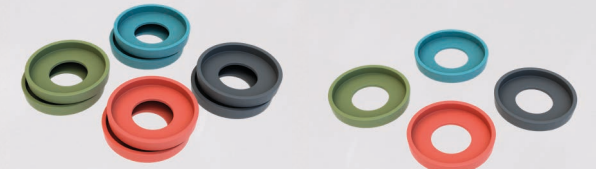


4 TABLEROS DE JUGADOR



5 FICHAS DE HÉROE

## OTROS:



8 PEANAS SOBREDIMENSIONADAS

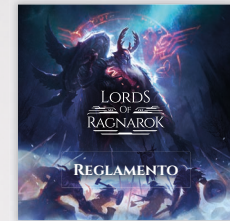
4 PEANAS DE HÉROE



80 MARCADORES DE CONTROL



EL DADO DE MONSTRUO



REGLAMENTO



2 REINOS PARA DOS JUGADORES



24 DIALES DE EJÉRCITO



6 FICHAS DE FORJA



36 FICHAS DE RUNA



6 FICHAS DE MATAMONSTRUOS



12 FICHAS DE ATRIBUTO



6 LOSETAS DE REINO

## CARTAS:



21 CARTAS DE EVENTO



35 CARTAS DE COMBATE



14 CARTAS DE ATAQUE DE MONSTRUO



6 CARTAS DE ORIGEN



3 ARTEFACTOS DIVINOS



6 ARTEFACTOS MONSTRUOSOS



36 CARTAS DE BENDICIÓN



3 CARTAS DE DIOS



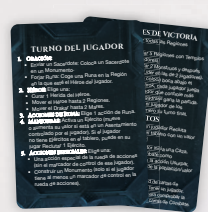
10 CARTAS DE PRESAGIO DEL RAGNAROK



2 CONTADORES DE TEMPLOS



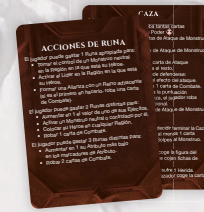
6 TABLEROS DE MONSTRUO



4 CARTAS DE AYUDA Nº 1



4 CARTAS DE AYUDA Nº 2



4 CARTAS DE AYUDA Nº 3



TABLERO DEL LÍDER LOKI

## FIGURAS:



MONUMENTO A FREYA (DESMONTADO)



MONUMENTO A ODÍN (DESMONTADO)



MONUMENTO A THOR (DESMONTADO)



5 FIGURAS DE HÉROE



6 FIGURAS DE MONSTRUO



1 FIGURA DEL LÍDER LOKI



24 FIGURAS DE EJÉRCITO



4 FIGURAS DE DRAKAR



16 FIGURAS DE SACERDOTE

Los componentes para partidas en solitario aparecen en el Reglamento para partidas en solitario.

# CONCEPTOS CLAVE

## OBJETIVO DEL JUEGO

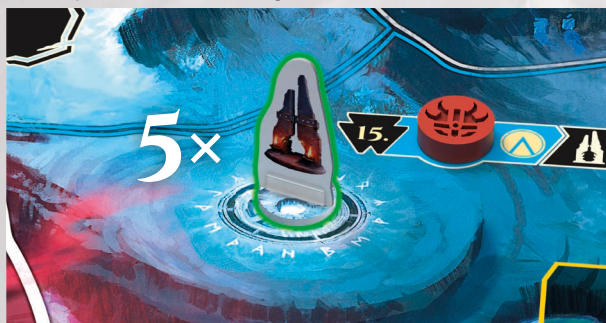
En *Lords of Ragnarok* los jugadores interpretan a héroes de la mitología nórdica que conquistan territorios, luchan contra monstruos feroces y construyen monumentos enormes para los dioses nórdicos. Jugarán por turnos en sentido horario hasta que alguien gane al cumplir 1 de las 3 condiciones de victoria O la partida termine al desencadenarse el Ragnarok.

## LAS TRES CONDICIONES DE VICTORIA SON:

**GRAN JARL:** Un jugador gana la partida inmediatamente si consigue controlar todas las Regiones de 3 Territorios.



**GRAN GOTH:** Un jugador gana la partida inmediatamente si controla 5 Regiones con Templos construidos. Si un jugador controla 4 Regiones con Templos, puede cumplir esta condición tomando el control de una Región con un Templo o construyendo un Templo en una de sus Regiones.



En partidas de 2 jugadores, solo es necesario controlar 4 Templos para ganar (en lugar de 5).

**MATAMONSTRUOS:** Un jugador gana la partida inmediatamente si mata al Líder (Loki). Solo los jugadores que ya hayan matado 2 Monstruos pueden intentar Cazar al Líder. Si un jugador Caza a Loki con éxito, la partida termina inmediatamente y ese jugador es declarado ganador.



En partidas de 2 jugadores, solo es necesario haber matado 1 Monstruo para poder Cazar al Líder (en lugar de 2).

### LÍDER

El Líder es una entidad poderosa que modifica las reglas del juego. Aseguraos de conocer las reglas del tablero del Líder antes de empezar la partida. Si un jugador mata al Líder, cumple la condición de victoria Matamonstruos y gana la partida inmediatamente. Durante una Caza, el Líder se considera un Monstruo aunque NO ES un Monstruo. Fuera de la Caza, no pueden usarse contra él efectos que afecten solo a Monstruos, salvo que se especifique lo contrario (para ver cómo resolver una Caza, consulta la página 11).

Solo puede haber un Líder en cada partida. Los jugadores lo escogen antes de empezar. El juego base solo tiene un Líder, Loki, aunque las expansiones añaden más.

## RAGNAROK

Se acerca el Ragnarok. El gran invierno ya ha llegado y los tres gallos están listos para cantar. Durante la partida se cumplirán varios Presagios del Ragnarok. Cada vez que se construya un Monumento, los jugadores deberán comprobar si se ha cumplido alguno de los Presagios del Ragnarok y, si es así, deberán colocar ese Presagio boca abajo. El Ragnarok comenzará cuando después de una acción especial Construir Monumento haya al menos 3 Presagios boca abajo.

Después, todos los jugadores tendrán un último turno. Esto significa que el jugador que dispondrá del último turno de la partida será el mismo que haya usado la acción especial Construir Monumento que desencadena el Ragnarok. Si después de este turno ningún jugador gana por cumplir una de las condiciones de victoria (si alguien cumple alguna de ellas durante el Ragnarok, la partida termina inmediatamente y ese jugador gana), el jugador que controle más Regiones adyacentes a Yggdrasil (el espacio central donde se coloca la rueda de acciones) será el ganador. En caso de empate, el ganador será el jugador de los empatados que realizó primero su turno final.



## EL TABLERO


El mapa de *Lords of Ragnarok* está dividido en tres tipos de zonas separadas por fronteras: Regiones, Reinos y Mares. La zona redonda en el centro del tablero donde estará la rueda de acciones es Yggdrasil.





## TERRITORIOS Y REGIONES


**TERRITORIO:** Está compuesto de 3 o 4 Regiones del mismo color marcadas con un símbolo distintivo. Si un jugador controla todas esas Regiones, se considera que controla el Territorio. Un jugador puede ganar la partida controlando 3 Territorios para cumplir la condición de victoria de Gran Jarl o para cumplir algún Presagio del Ragnarok.

Las Regiones son el tipo de zona más común del juego. Están numeradas del 1 al 21 (o del 1 al 16 si se usa el mapa para 2 jugadores). Cada Región tiene una Fuerza de la población y al menos un icono:




**MONUMENTO** : Existen 3 Regiones con Monumentos, representados por las figuras de 4 piezas, que se construirán durante la partida. Los jugadores pueden enviar Sacerdotes a los Monumentos para aumentar Atributos y recibir otros favores divinos. Cada Monumento empieza en el nivel 0 (base) y puede alcanzar el nivel 3. Además, cada Monumento está conectado con la carta especial de Artefacto divino que aparece indicada en la Región correspondiente por un símbolo de Artefacto. El jugador que controla una Región con un Monumento gana ese Artefacto.

**ASENTAMIENTO** : Cuando un jugador activa un Ejército en una Región con un Asentamiento, puede aumentar el valor de ese Ejército. También puede Reclutar Ejércitos nuevos en esa Región usando la acción especial Reforzar.


**SANTUARIO** : Si hay un Santuario en una Región, el jugador que la controla puede colocar un Templo usando una de las acciones especiales. Nunca puede haber más de un Templo en cada Región con un Santuario.

**FORJA** : Al principio de la partida, los jugadores ponen fichas de Forja al azar en estas Regiones. Indican el tipo de Runa que los jugadores pueden coger allí. Al principio de la partida se colocará 1 ficha de Runa del tipo correspondiente en cada Forja y también cada vez que alguien use Construir Monumento. Los Héroes pueden coger Runas de las Forjas durante el paso de Oración y los jugadores pueden cogerlas de sus Regiones al Construir un Monumento. Las fichas de Forja nunca se retiran del tablero.

## RUNAS

Los jugadores pueden coger Runas de varias formas durante la partida. Existen 3 tipos de Runa en el juego, cada uno con su propio símbolo: Uruz , Othala  y Algiz .

Normalmente, serán los Héroes quienes las cojan de las Forjas durante el paso de Oración, pero los jugadores también pueden conseguirlas por otros medios. Cuando un jugador coge una Runa de una Forja, coge esa ficha de Runa del tablero y la añade a sus Recursos. Si el jugador consigue Runas por cualquier otro medio, las coge de la Reserva (normalmente podrá elegir el tipo de Runa) y las añade a sus Recursos.

Todas las Runas que posee el jugador están en sus Recursos y puede utilizarlas para pagar acciones de Runa. La cantidad de Runas que puede tener un jugador en sus Recursos está limitada por la Sabiduría  de su Héroe.

## FUERZA DE LA POBLACIÓN Y CONTROL DE REGIONES

Las Regiones pueden ser neutrales o estar controladas por uno de los jugadores (se considera que son suyas) y marcadas con su marcador de control. En una Región solo puede haber Ejércitos de un único jugador (salvo en el caso de una Batalla). Durante la partida, un jugador tomará inmediatamente el control de una Región si al final de cualquier paso tiene Ejércitos en una Región neutral y el valor del Ejército iguala o supera la Fuerza de la población de esa Región. En ese caso, coloca su marcador de control en esa Región tapando la Fuerza de la población, que ya no será relevante en la partida.



La jugadora verde activa un Ejército y lo mueve a una Región adyacente (19). Tanto el valor del Ejército como la Fuerza de la población son 4, por lo que la jugadora verde toma el control de la Región inmediatamente y tapa la Fuerza de la población con su marcador de control.

Se considera que la Fuerza de la población de una Región controlada es 0, lo que significa que cualquier Ejército puede tomar el control de la Región simplemente entrando en ella. Si en la Región ya hay un Ejército, comenzará una Batalla y, en función del resultado, la Región cambiará de manos o seguirá bajo el control del propietario original.

## REINOS Y MARES

Además de las Regiones, existen dos tipos más de zonas en el mapa:

**MARES:** Zonas marinas que rodean todo el mapa. Solo los Drakares pueden estar y moverse por los Mares. Los Mares no pueden controlarse y en ellos no se producen Batallas, por lo que puede haber Drakares de varios jugadores en el mismo Mar.

Un jugador puede mover sus Ejércitos o su Héroe utilizando su Drakar de una Región adyacente al mar donde está su Drakar a otra. A efectos exclusivamente de movimiento de Ejércitos o Héroe, se considera que todas las Regiones adyacentes al Mar con el Drakar de un jugador están adyacentes entre sí para ese jugador.



La jugadora verde podría mover un Ejército a todas las Regiones indicadas utilizando su Drakar.

**REINOS:** Zonas que no pertenecen a ningún Territorio. Lo único que se puede colocar en los Reinos son los marcadores de control para indicar que los jugadores han formado una Alianza con ese Reino. Es posible que un Reino forme Alianzas con varios jugadores y que un jugador forme Alianzas con varios Reinos.


## FORMAR ALIANZAS


Los jugadores pueden formar Alianzas con los Reinos para ganar bonus de Reino durante las acciones especiales. La forma básica de formar una Alianza es tener un Héroe en una Región adyacente al Reino y gastar una Runa específica (consulta «Acciones de Runa», más adelante). Para indicar que ha formado una Alianza, el jugador coloca un marcador de control en el Reino. Si un jugador es el primero en formar una Alianza con un Reino (es decir, no hay ningún marcador de control en ese Reino), además roba 1 carta de Combate. Cada jugador solo puede formar una Alianza con un Reino concreto una vez; una vez formada, la Alianza durará hasta que acabe la partida.


## HÉROES

Los Héroes y su evolución son una parte fundamental del juego. Cada Héroe posee una capacidad especial en su ficha de Héroe y una ventaja por origen de una carta que se escoge al principio de la partida. Mientras que la capacidad especial funciona durante toda la partida, la ventaja solo se activa una vez al principio de la partida.

Cada Héroe posee tres Atributos que empiezan con una puntuación de 2 y pueden aumentar hasta una puntuación máxima de 6.

**AUTORIDAD** : Determina el valor inicial de cada Ejército que el jugador Recluta durante la partida.

**PODER** : Indica cuántas cartas de Combate robará el jugador al inicio de cada Caza. Además, limita las Regiones que pueden controlarse con la acción especial Usurpar. Los Héroes solo pueden Usurpar Regiones que tengan una Fuerza de la población (si son neutrales) o un valor total de Ejército (si son de otro jugador) igual o menor que su Poder.


**SABIDURÍA** : Se utiliza al comprobar la puntuación de Debilidad durante la Caza. También indica la cantidad máxima de cartas de Combate y de Runas que el jugador puede tener en sus Recursos en un momento dado. Esto significa que un Héroe con Sabiduría 2 puede tener un máximo de 2 cartas de Combate y 2 Runas a la vez en sus Recursos. Si un jugador debe coger una carta de Combate o una Runa excediendo su límite, la coge, pero debe elegir y descartarse inmediatamente de las Runas/cartas de Combate necesarias para cumplir de nuevo el límite de sus Recursos. La única excepción a esta regla son las Cazas. En ellas, el jugador no tiene límite de cartas de Combate, aunque al terminar la Caza debe descartarse inmediatamente para cumplir de nuevo el límite de sus Recursos.

## RESTO DE COMPONENTES DE LOS JUGADORES

**TABLERO DE JUGADOR:** Un tablero con los marcadores de Atributo y espacios para las fichas de Héroe, las cartas de Origen, los Sacerdotes y las Runas que el jugador tiene en sus Recursos.

**EJÉRCITO:** Cada Ejército está representado por una figura que muestra el valor del Ejército, de 1 a 6, en su peana. Este valor puede aumentar durante la partida como resultado de activar el Ejército o por otros medios. También puede disminuir si se pierden Batallas, se sufren Bajas, por los efectos de cartas de Combate, Aplastamientos de Monstruos, Ataques de Región u otros efectos. Si el valor del Ejército baja de 1, el Ejército muere y el jugador debe retirarlo del tablero y devolverlo a sus Recursos. El valor total de Ejército es la suma de los valores de todos los Ejércitos de un jugador en la misma Región.

**DRAKAR:** Una figura que solo puede moverse por Mares. Los Ejércitos y los Héroes pueden utilizar el Drakar como un puente durante su movimiento; esto significa que todas las Regiones adyacentes a un Mar con un Drakar del jugador se consideran adyacentes entre sí a efectos del movimiento de ese jugador.

**SACERDOTE** : Cada Sacerdote está representado por una figura. Los jugadores cogen un Sacerdote de su color de la Reserva y lo añaden a sus Recursos (lo colocan en el tablero de jugador) al Construir Templos o Construir Monumentos, o como Recompensa durante una Caza. Durante el paso de Oración, el jugador puede colocar un Sacerdote de sus Recursos en cualquier Monumento que tenga un espacio de Sacerdote vacío. El jugador no necesita controlar la Región con el Monumento ni tener un Héroe en ella. Es el único lugar del tablero donde se colocan Sacerdotes.

## MOVIMIENTO

La mayoría de las figuras pueden moverse durante la partida. En concreto, pueden moverse los Héroes, los Ejércitos, los Drakares, los Monstruos y el Líder. El resto de figuras (Monumentos y Sacerdotes, por ejemplo) no pueden moverse. Cada tipo de figura tiene sus propias reglas de movimiento.

**MOVER UN HÉROE:** Los Héroes pueden moverse a cualquier Región adyacente independientemente de quién controle esa Región o de qué otras figuras haya allí. Los Héroes pueden utilizar Drakares para moverse. Normalmente se mueven durante el paso de Héroe.

**MOVER UN EJÉRCITO:** Los Ejércitos pueden moverse a cualquier Región adyacente independientemente de quién controle esa Región o de qué otras figuras haya allí. Cuando un Ejército se mueve a una Región en la que hay Ejércitos de otro jugador, al final de ese paso del turno comenzará inmediatamente una Batalla (consulta «Secuencia de batalla», página 12). Los Ejércitos pueden utilizar Drakares para moverse. Normalmente se mueven en el paso de Maniobras o cuando un jugador usa la acción especial Movilizar. Los Ejércitos no pueden moverse a la Región en la que esté Loki (es su regla especial de Líder).

**REPLEGARSE:** A veces, los Ejércitos deben replegarse. Esto significa que el jugador debe mover sus Ejércitos de la Región en la que están a una Región adyacente bajo su control. Si no controla ninguna Región adyacente, el jugador debe matar a los Ejércitos (retira esos Ejércitos del tablero y los devuelve a sus Recursos). Los Ejércitos pueden utilizar Drakares para replegarse. En la mayoría de los casos, los Ejércitos deberán replegarse cuando pierden una Batalla, aunque algunos Monstruos u otros efectos pueden obligar a un jugador a replegar sus Ejércitos. Un repliegue no se considera un movimiento con respecto a efectos del juego.

**MOVER UN DRAKAR:** Los Drakares pueden moverse a cualquier Mar adyacente, sin importar si ya hay otros Drakares allí. Normalmente se mueven durante el paso de Héroe.

**MOVER UN MONSTRUO:** Los Monstruos pueden moverse a cualquier Región adyacente independientemente de quién controle esa Región o de qué otras figuras haya allí. Los monstruos NO PUEDEN usar Drakares durante su movimiento. Se mueven durante su activación.

**MOVIMIENTO DEL LÍDER:** Cada Líder tiene sus propias opciones de movimiento descritas en su tablero.

### MOVER Y COLOCAR

Algunos efectos indican a los jugadores que «coloquen» componentes en el tablero. Colocar no se considera mover, por lo que no resulta afectado por efectos relacionados con el movimiento. Si se trata de «colocar», el jugador tan solo coge una figura determinada (del tablero, la Reserva o sus Recursos) y la coloca en el lugar del tablero que indique el efecto.

## PROPIEDAD Y RECURSOS DE LOS JUGADORES

En *Lords of Ragnarok*, los jugadores pueden poseer diferentes cosas. Si un jugador posee algo, significa que es suyo. Los jugadores poseen todos los elementos en sus Recursos. En concreto: Ejércitos sin desplegar, Sacerdotes y Runas en sus Recursos (pero no los de la Reserva), así como las cartas de Combate de su mano y las cartas de Artefacto y Bendición que consiguen durante la partida. También poseen todos los elementos del tablero que estén bajo su control: Regiones con su marcador de control y Monstruos con sus peanas. Ningún jugador puede poseer Reinos, Mares, Monumentos (aunque sí las Regiones que los contienen) ni el Líder. Cualquier elemento que no esté en el tablero o en los Recursos de los jugadores, está en la Reserva común.



# PREPARACIÓN

## PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Coloca el tablero principal con la cara apropiada en función del número de jugadores boca arriba. La cara para 2 jugadores está indicada con
2. Coloca las losetas de Reino en sus lugares correspondientes. Hay losetas de Niflheim y Jotunheim diferentes para partidas de 2 jugadores, así que usa las versiones adecuadas en función del número de jugadores.
3. Pon la rueda de acciones (con la cara apropiada para el número de jugadores boca arriba) sobre Yggdrasil, de tal forma que las acciones apunten hacia los Reinos correspondientes.
4. Coge el contador de Templos correspondiente al número de jugadores de la partida, escoge una de sus caras (para la primera partida, recomendamos la cara con 2 Repartos) y colócalo cerca del tablero. Llena todas las casillas del contador con Templos. Devuelve todos los Templos sin usar a la caja.
5. Coloca al azar fichas de Forja boca arriba en los lugares adecuados de las Regiones con iconos de Forja. Coloca 1 Runa del tipo correspondiente en cada Forja. En partidas de 2 jugadores, usa 3 Forjas con tipos de Runa distintos y añade al azar una de las restantes.

6. Coloca la base de cada Monumento en las Regiones con el icono del Atributo correspondiente (Odín en Autoridad , Thor en Poder y Freya en Sabiduría ). Deja el resto de piezas de cada Monumento cerca de la Región que tiene su base. Coloca la carta de Artefacto divino en el tablero, al lado de cada Monumento.
7. Coge 6 tableros de Monstruo. Cada tablero de Monstruo tiene un símbolo de Runa en la esquina superior derecha. Coge dos tableros de Monstruo que tengan el mismo símbolo de Runa y apílalos el uno sobre el otro al azar. Coge los siguientes dos tableros de Monstruo que tengan Runas iguales, haz lo mismo y colócalos a la derecha del par anterior. Haz lo mismo con los dos últimos tableros de Monstruo. A continuación, coloca las cartas de Artefacto monstruoso y las figuras de Monstruo al lado de los tableros de Monstruo correspondientes.
8. Coloca el tablero del Líder (Loki) y su figura al lado del tablero.
9. Baraja los siguientes mazos: cartas de Combate, cartas de Ataque de Monstruo, cartas de Bendición y cartas de Evento. Colócalos cerca del tablero. En partidas de 2 jugadores, retira todas las cartas con números superiores a 16 del mazo de Evento y devuélvelas a la caja antes de barajar.
10. Coloca todas las fichas de Runa cerca del tablero para crear una Reserva general.

11. Coloca las 5 cartas de Presagio del Ragnarok correspondientes al número de jugadores de la partida (indicadas con el icono de jugadores) boca arriba, en una hilera encima del tablero.
12. Cada jugador coge 3 cartas de ayuda, 3 fichas de Atributo y todos los componentes del color que ha elegido (tablero de jugador, 6 figuras de Ejército, 4 figuras de Sacerdote, 1 figura de Drakar, 20 marcadores de control, 2 peanas sobredimensionadas y 1 peana de Héroe). Coloca los 4 Sacerdotes en la Reserva y el resto de estos componentes cerca del tablero de jugador.
13. Roba 1 carta de Evento y coloca la figura del Líder (Loki) en la Región que indique el número de la carta robada. Deja esa carta en la pila de descarte de Eventos.
14. Ahora, roba cartas de Evento para colocar algunos monstruos sobre el tablero. Durante este paso, roba tantas cartas como jugadores haya. Roba la primera carta de Evento y comprueba la Runa donde dice «COLOCAR». Después, coge la figura de Monstruo que muestre esa Runa en su tablero y colócala en la Región que indique el número de la carta de Evento robada. Si aún hay dos Monstruos con la misma Runa, utiliza el que tenga el tablero encima del otro. Si ya no quedan Monstruos con esa Runa (ambos están ya en el tablero), no hagas nada. Deja esa carta en la pila de descarte de Eventos. Cada carta robada cuenta para el total de cartas que debes robar, independientemente de si se coloca un Monstruo o no. Repite este paso hasta que hayas robado tantas cartas como jugadores.
15. Realiza el reparto de Héroes, tal y como se describe en la página siguiente.

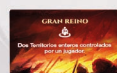
4.



9.



11.



10.



8.



7.



# SECUENCIA DE JUEGO

## REPARTO DE HÉROES

Se escoge al azar el jugador inicial; él comenzará el reparto de Héroes:

1. El jugador roba al azar dos fichas de Héroe y dos cartas de Origen. También coge la carta de Origen Odinson/Odinsdottir.
2. Después, elige 1 ficha de Héroe y 1 carta de Origen de entre las que ha robado. Si no elige la carta de Origen Odinson/Odinsdottir, se la entrega al jugador sentado a su izquierda. El resto de cartas de Origen y fichas de Héroe (las que no ha escogido el jugador) vuelven a la Reserva (y se barajan de nuevo para que otro jugador pueda robarlas cuando realice su reparto).

Después de elegir su Héroe y su carta de Origen, el jugador:

3. Coge la figura del Héroe que ha escogido y coloca la peana de su color en su base.
4. Coloca todas las fichas de Atributo boca arriba por la cara llesa (la que no muestra un «2») en la primera casilla de cada marcador de Atributo. La casilla cubierta por una ficha de Atributo indica la puntuación actual del Atributo (por lo que la puntuación inicial es 2).
5. Roba 1 carta de Combate.
6. Coloca su Drakar en el Mar que elija (incluso si ya hay otro Drakar en él). Después coloca su Héroe y 2 Ejércitos de valor 1 en una Región adyacente al Mar con su Drakar. No puede colocar su Héroe y sus Ejércitos en una Región en la que ya haya Ejércitos o marcadores de control de otro jugador. Si la Fuerza de la población de la Región que elige el jugador es 2, coloca su marcador de control en ella y toma el control de la Región.
7. Coloca la carta de Origen en su tablero de jugador y aplica todas sus ventajas.
8. Coloca la ficha de Héroe en su tablero, encima de la carta de Origen.

Seguendo hacia la izquierda, cada jugador repite todos estos pasos hasta que todos hayan completado un reparto de Héroes.

El jugador que haya elegido la carta de Origen Odinson/Odinsdottir será el jugador inicial y empezará la partida. Si nadie ha elegido esa carta de Origen, el jugador que empezó el reparto de Héroes seguirá siendo el jugador inicial.

Los jugadores están listos para empezar la partida.

## TURNO DEL JUGADOR

En *Lords of Ragnarok*, los jugadores juegan por turnos en sentido horario hasta que la partida termina. El jugador que está resolviendo su turno se denomina jugador activo. El turno del jugador se divide en varios pasos que deben resolverse siguiendo un orden determinado. Solo hay un paso obligatorio: el paso de acción especial. El jugador activo puede saltarse el resto de pasos si quiere.

### 1. ORACIÓN

El jugador activo puede elegir ambas opciones:

**ENVIAR UN SACERDOTE:** El jugador activo puede colocar 1 Sacerdote de sus Recursos en el Monumento que elija, siempre que haya un espacio libre en él. Para hacerlo no necesita controlar ni tener su Héroe en la Región en la que está el Monumento. Una vez colocado, el Sacerdote permanecerá en el Monumento (y ocupará un espacio en ese Monumento) hasta que alguien Construya un Monumento. Cuando un jugador envía un Sacerdote a un Monumento, recibe favores del Dios al que representa. Enviar un Sacerdote siempre aumenta de forma permanente el Atributo determinado por el

Monumento elegido. Además, si el Monumento tiene al menos 1 nivel, también recibe el favor adicional descrito en la carta de Dios. Los Monumentos más altos otorgan favores más potentes, pero el Atributo siempre aumenta en 1. El jugador activo puede mandar un Sacerdote a un Monumento incluso si no puede aprovecharse de todos los favores que otorga.



La jugadora verde coloca un Sacerdote en el Monumento a Thor ya completamente construido y aumenta el Atributo Poder en 1 (en el ejemplo de 2 a 3). Además, la jugadora roba 3 cartas de Combate, ya que el Monumento tiene nivel 3.

**FORJAR RUNA:** Si el Héroe del jugador está en una Región con una Forja que tiene una Runa en ella, el jugador puede coger la Runa y colocarla en sus Recursos. Si el jugador coge una Runa que excede el límite de su Sabiduría, debe elegir y descartar una Runa inmediatamente hasta el límite de sus Recursos (las Runas descartadas se colocan en la Reserva).

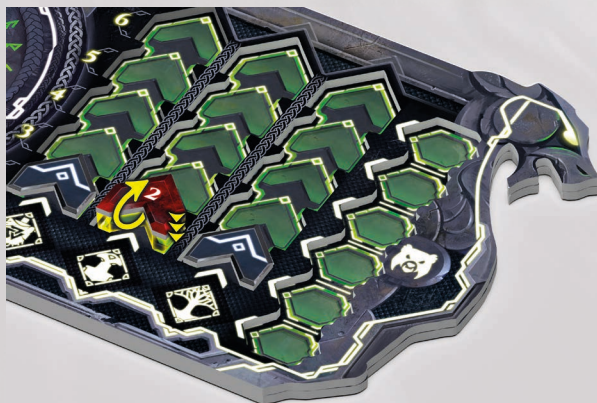
### 2. HÉROE

Durante este paso, el jugador puede elegir una de las siguientes opciones:

- A. Mover su Héroe un máximo de 2 Regiones.
- B. Mover su Drakar un máximo de 2 Mares.
- C. Curar 1 Herida de su Héroe, volteando una de sus fichas de Atributo que estuviese por su cara Herida. Tras curarse, la ficha se queda en la misma casilla del marcador de Atributo.

#### HERIDAS Y CURACIÓN

Cuando un Héroe sufre una Herida, voltea la ficha de Atributo llesa que elija, colocándola por su cara Herida sin cambiar su posición en el marcador. Un jugador que ya tiene sus 3 fichas por la cara Herida no puede sufrir más Heridas (las ignora). Cuando una ficha de Atributo está por su cara Herida, ese Atributo tendrá una puntuación de 2, independientemente de la posición de la ficha en el marcador. La ficha puede seguir moviéndose si el Atributo aumenta o disminuye. Cuando un jugador Cura una Herida, voltea una ficha Herida dejándola por la cara llesa.



### 3. ACCIONES DE RUNA

Durante este paso, el jugador activo puede gastar Runas de sus Recursos para usar UNA acción de Runa, que puede costar de 1 a 3 Runas.

Todas las acciones de Runa básicas que cuestan 1 Runa necesitan que se gaste un tipo de Runa concreto. Por ejemplo, si un jugador quiere tomar el control de un Monstruo, debe gastar una Runa que se corresponda con el símbolo de Runa que aparece en su tablero de Monstruo.

Para las acciones de Runa más caras, debe gastarse un conjunto de 2 o 3 Runas. En ese caso, todas las Runas del grupo deben ser diferentes (con símbolos distintos). Existen 9 acciones de Runa básicas distintas, aunque los jugadores pueden conseguir acceso a más mediante cartas de Bendición u otras fuentes.

#### ACCIONES DE RUNA BÁSICAS

1 Runa (igual a la del tablero de un Monstruo/Líder o a la de un Reino):

- El jugador activa el Líder en la Región en la que está su Héroe.
- El jugador toma el control de un Monstruo neutral en la Región en la que está su Héroe (consulta «Controlar Monstruos» en la página 10).
- El jugador forma una Alianza con un Reino adyacente a la Región en la que está su Héroe. Además, si es el primer jugador en colocar un marcador de control en ese Reino, roba 1 carta de Combate.

Conjunto de 2 Runas (distintas entre sí):

- El jugador aumenta en 1 el valor de uno de sus Ejércitos en el tablero (el Ejército no necesita estar en una Región con un Asentamiento).
- El jugador activa un Monstruo bajo su control o un Monstruo neutral (consulta «Activar y controlar Monstruos» en la página 10).
- El jugador roba 1 carta de Combate.
- El jugador coloca su Héroe en cualquier Región.

Conjunto de 3 Runas (distintas entre sí):

- El jugador aumenta en 1 uno de sus Atributos más bajos (solo uno).
- El jugador roba 2 cartas de Combate.

### 4. MANIOBRAS

Durante este paso, el jugador activo puede, si quiere, activar un Ejército. Si no tiene Ejércitos en el tablero, puede en su lugar Reclutar un Ejército.

#### ACTIVAR Y RECLUTAR UN EJÉRCITO

Activar 1 Ejército: cada vez que un jugador activa un Ejército, puede elegir una de estas opciones:

- Mover el Ejército elegido a cualquier Región adyacente.
- Aumentar en 1 el valor de un Ejército, pero solo si ese Ejército está en una Región de ese jugador que tenga un Asentamiento.

Reclutar 1 Ejército: cada vez que un jugador Recluta un Ejército, coge un Ejército nuevo de sus Recursos y lo coloca en el tablero con un valor igual a su Autoridad. Puede colocar el Ejército reclutado en cualquier Región adyacente a su Drakar o en una de sus Regiones que tenga un Asentamiento. También puede colocarlo en una Región que tenga Ejércitos de otros jugadores (si esa Región está adyacente al Mar con su Drakar), pero iniciará una Batalla.



## 5. ACCIONES ESPECIALES

En este paso, el jugador activo debe elegir una acción especial de la rueda de acciones colocando su marcador de control en el espacio de esa acción. El jugador debe ser capaz de resolver el efecto de la acción especial para poder escogerla (por ejemplo, no puede escoger la acción especial Reforzar si todos sus Ejércitos están ya en el tablero). Un jugador no puede escoger una acción en la que ya tenga un marcador de control, aunque sí las que tienen marcadores de control de otros jugadores. Si hay marcadores de control de otros jugadores, coloca su marcador encima de ellos (todos los marcadores de control en el mismo espacio de acción de la rueda de acciones deben formar una pila). Si es el primer marcador de control en ese espacio de acción, todos los jugadores que tengan una Alianza con el Reino correspondiente a esa acción pueden obtener el bonus de ese Reino, comenzando por el jugador a la izquierda del jugador activo (de forma que el jugador activo será el último en ganar el bonus).



La jugadora verde coloca un marcador de control en la acción especial Monstruos. Los jugadores verde y rojo pueden ganar el bonus de Reino, ya que es el primer marcador de control que se coloca en esa acción y ambos están aliados con el Reino correspondiente a esa acción (Muspelheim en este caso). El jugador rojo ganará el bonus antes que la jugadora verde.

Si ya hay algún marcador de control en el espacio de acción, el jugador cuyo marcador de control acaban de tapar coge 1 Runa a su elección de la Reserva.



El jugador rojo coloca un marcador de control encima del marcador de control verde. Esto significa que la jugadora verde coge inmediatamente 1 Runa a su elección.

Los jugadores cogen Runas o resuelven el bonus de Reino antes de resolver la acción especial elegida.

La acción especial Construir Monumento es una excepción y funciona de forma distinta. Solo puede escogerla un jugador que ya tenga al menos un marcador de control en cualquier espacio de acción de la rueda de acciones. El jugador activo no coloca ningún marcador de control cuando decide usar la acción especial Construir Monumento. Tampoco se ganan bonus de Reino (no hay espacio para marcadores de control ni Reino correspondiente a esta acción).

El turno del jugador termina después de resolver la acción especial que ha elegido. El jugador a su izquierda puede empezar su turno.

## ACCIONES ESPECIALES

A continuación se describen las 7 acciones especiales:

### A. REFORZAR

El jugador activo Recluta 1 Ejército (consulta «Activar y reclutar un Ejército» en la página anterior).

### B. MOVILIZAR

El jugador activa tantos de sus Ejércitos del tablero como quiera (como mínimo uno). Después de resolver todas las activaciones, comprueba si toma el control de alguna Región neutral y resuelve cualquier Batalla en Regiones con Ejércitos de dos jugadores distintos. Si es necesario resolver varias Batallas, el jugador activo decide el orden en que se resuelven.

### C. PREPARARSE

El jugador activo escoge dos de las siguientes opciones (puede escoger la misma dos veces):

- Curar 1 Herida.
- Robar 1 carta de Combate.
- Coger 1 Runa a su elección (de la Reserva).
- Aumentar en 1 el valor de un Ejército, pero solo si ese Ejército está en una Región de ese jugador que tenga un Asentamiento.

### D. CONSTRUIR TEMPLO

El jugador activo escoge una de sus Regiones sin Templo que tenga un Santuario. Coge el Templo que esté tapando la casilla más baja del contador de Templos y lo coloca en esa Región. Después, el jugador coge 1 Sacerdote. Si acaba de revelar la palabra Reparto en el contador de Templos, comienza un reparto de Bendiciones.

#### REPARTO DE BENDICIONES

El reparto de Bendiciones se activa cuando alguien Construye un Templo y, al hacerlo, revela la palabra Reparto en el contador de Templos. El jugador que acaba de Construir un Templo roba tantas cartas de Bendición como jugadores más una y las coloca boca arriba en el centro de la mesa. El jugador activo escoge una de esas cartas y la coloca al lado de su tablero de jugador. Después, siguiendo hacia la derecha, cada jugador escoge una de las cartas de Bendición y la coloca al lado de su tablero. Cuando todos los jugadores han escogido una carta, el reparto de Bendiciones termina y la carta de Bendición sobrante se descarta.

Las Bendiciones otorgan a los jugadores capacidades únicas hasta el final de la partida.

### E. MONSTRUOS

El jugador activo elige una opción:

- Activar 1 o 2 Monstruos distintos en el orden que elija. Puede escoger Monstruos neutrales o bajo su control.
- Cazar un Monstruo que esté en la misma Región que su Héroe (para resolver la Caza, consulta la página 10).
- Cazar al Líder si está en la misma Región que su Héroe. Solo puede hacerlo si ese jugador ya ha matado a 2 Monstruos (1 en las partidas de 2 jugadores).

#### MATAR MONSTRUOS Y FICHAS DE MATAMONSTRUOS

Cuando se mata a un Monstruo, el jugador que inflige el último Golpe a ese Monstruo coge su figura y la coloca junto a su tablero de jugador. Si cualquier otro jugador tiene al menos 4 marcadores de control en casillas de Golpe del tablero de ese Monstruo, dicho jugador coge 1 ficha de Matamonstruos. Tanto las figuras de Monstruos muertos como las fichas de Matamonstruos cuentan para comprobar si el jugador puede tratar de cazar al Líder. Por lo tanto, un jugador podrá empezar a cazar al Líder si tiene dos figuras de Monstruo, una figura de Monstruo y una ficha de Matamonstruos o dos fichas de Matamonstruos.

## F. USURPAR

El jugador activo puede usar esta acción especial solo si su Héroe está en una Región en la que no haya otros Héroes. Puede usarla en una Región neutral si su Poder es igual o mayor que la Fuerza de la población de esa Región. Los Ejércitos de otros jugadores que estén en la Región deben replegarse. El jugador activo toma el control de esa Región y puede Reclutar 1 Ejército en ella inmediatamente.

También se puede usar esta acción especial en una Región controlada por otro jugador. Para hacerlo, el Poder del jugador activo debe ser igual o mayor que el valor total de Ejército de esa Región, si hay Ejércitos en ella. Todos esos Ejércitos deben replegarse de la Región. Si el jugador controlador de la Región no tiene Ejércitos en ella, el jugador activo puede usar Usurpar independientemente de la puntuación de Poder de su Héroe. En ambos casos, el usurpador toma el control de esa Región y puede Reclutar 1 Ejército en ella inmediatamente.



La jugadora verde escoge la acción especial Usurpar y coloca un marcador de control en la rueda de acciones. La jugadora compara la puntuación de Poder con la Fuerza de la población de la Región en la que está su Héroe. Dado que ambas son 2, la jugadora verde coloca un marcador de control en esa Región y Recluta 1 Ejército en ella (con un valor igual a su Autoridad).



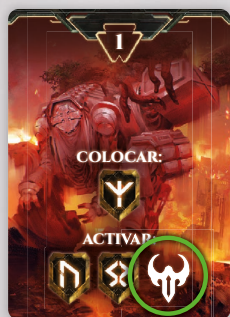
## G. CONSTRUIR MONUMENTO (🏰)

Solo puede escogerla un jugador que ya tenga al menos un marcador de control en un espacio de acción de la rueda de acciones. Cuando usa esta acción especial, el jugador realiza en orden los pasos siguientes:

1. Elige uno de los Monumentos y le añade el siguiente nivel (añade la siguiente parte de la figura). No se puede elegir un Monumento completamente construido (con los 3 niveles ya construidos).
2. Comprueba todas las cartas de Presagio del Ragnarok que estén boca arriba. Si se cumple alguna, la coloca boca abajo. Si hay al menos 3 cartas de Presagio del Ragnarok boca abajo, se desencadena el Ragnarok (consulta «Objetivo del juego» en la página 4).
3. Todos los jugadores:
  - Retiran sus Sacerdotes de todos los Monumentos y los devuelven a la Reserva (no a sus Recursos).
  - Retiran sus marcadores de control de la rueda de acciones.
  - Recargan todos sus Artefactos.
4. Renueva todas las Forjas añadiendo las Runas correspondientes en las Forjas vacías.



5. El constructor del Monumento añade 1 Sacerdote a sus Recursos por cada Templo que tenga en sus Regiones. Además, ese jugador coge las Runas de las Forjas de sus Regiones.
6. Roba y resuelve una carta de Evento:
  - El jugador activo comprueba el símbolo de Runa que aparece en la sección Colocar de la carta de Evento robada. Si queda algún Monstruo con ese símbolo de Runa en su tablero de Monstruo que no esté ya en el tablero o muerto, coloca ese Monstruo en la Región que indica el número de la carta de Evento robada (en la parte superior). Si aún quedan los dos Monstruos con ese símbolo de Runa, coloca aquel cuyo tablero de Monstruo esté encima del otro (consulta «Preparación» en la página 7). Si no queda ningún Monstruo con ese símbolo de Runa (ambos están en el tablero o muertos), no se coloca ningún Monstruo nuevo en el tablero.
  - Mira el primer símbolo de Runa (por la izquierda) de la sección Activar de la carta de Evento robada. Activa todos los monstruos con el símbolo de Runa correspondiente que ya estén en el tablero, empezando por aquel cuyo tablero de Monstruo esté encima del otro. Luego hace lo mismo con el segundo símbolo de Runa de la sección Activar de la carta de Evento.
  - Si la carta de Evento muestra el símbolo de Líder (👤), Activa el Líder (Loki).



# MONSTRUOS Y CAZAS

## ACTIVAR Y CONTROLAR MONSTRUOS

Cuando se activa un Monstruo, este se moverá o realizará un Ataque de Región. Si algún jugador tiene el control del Monstruo, será ese jugador quien decida qué hacer. Si elige realizar un Ataque de Región, debe resolver todos los efectos, incluso los que le afecten a él. Si el Monstruo activado era neutral, el jugador activo debe lanzar un dado de Monstruo para determinar qué hará el Monstruo. Existen 3 resultados posibles:



- 🎲: El jugador activo mueve el Monstruo a la Región adyacente que elija. Mover un Monstruo puede provocar Aplastamientos.
- 🔥: Resuelve el Ataque de Región del Monstruo (descrito en su tablero). Si es necesario decidir algo, será el jugador activo quien lo haga.
- 👤: El jugador activo decide si este resultado es 🎲 o 🔥.

El jugador activo tomará cualquier decisión necesaria sobre los Monstruos neutrales. Los jugadores controladores tomarán cualquier decisión sobre los Monstruos bajo su control.

### APLASTAMIENTO

Siempre que un Monstruo se mueve a una Región en la que hay Ejércitos, el valor de uno de esos Ejércitos disminuye en 1. Si hay varios Ejércitos, el jugador que ha movido el Monstruo (el jugador activo o el controlador del Monstruo) decide qué Ejército disminuye su valor. Si el Monstruo está controlado por un jugador, este puede decidir no resolver el Aplastamiento cuando el Monstruo se mueve. Los Monstruos neutrales siempre provocan Aplastamientos cuando entran en una Región con Ejércitos.



La jugadora verde activa el Draugr y lanza el dado de Monstruo, ya que ningún jugador controla el Monstruo. El dado indica mover, por lo que el Draugr debe moverse a una Región adyacente. La jugadora verde decide mover el Draugr a la Región (19) en la que hay un Ejército del jugador rojo. Este movimiento provoca un Aplastamiento, por lo que el valor de ese Ejército disminuye en 1.

## CONTROLAR MONSTRUOS

Para indicar el control sobre un Monstruo, el jugador controlador le coloca una peana de su color. Cada jugador solo tiene dos peanas, lo que significa que solo puede controlar 2 Monstruos simultáneamente. Si ya controla dos Monstruos y quiere controlar un Monstruo nuevo, debe retirar su peana de uno de los otros Monstruos (y perder su control inmediatamente). Un jugador nunca puede tomar el control de un Líder o de un Monstruo bajo el control de otro jugador.

## INICIAR UNA CAZA

Una Caza es un combate entre un Héroe y un Monstruo/Líder. Para iniciar una Caza, el Héroe del jugador tiene que estar en la misma Región que el Monstruo/Líder que quiere Cazar. Después, el jugador activo debe usar la acción especial Monstruos. Durante una Caza, los jugadores ignoran el límite de cartas de Combate por su Sabiduría 🎴.



**CARTAS DE COMBATE:** Los jugadores usan estas cartas durante las Batallas entre Ejércitos y cuando Cazan Monstruos/Líderes.

Cada carta de Combate tiene:

1. Icono de arma.
2. Valor.
3. Efecto de Caza.
4. Efecto de Batalla.
5. Iconos de Bajas (solo en algunas cartas).



**CARTAS DE ATAQUE DE MONSTRUO:** Cartas que simulan los Ataques de los Monstruos.

Cada una de estas cartas tiene:

1. Puntuación de Rabia.
2. Puntuación de Debilidad.
3. Mano del Monstruo.
4. Efecto de Ataque.



**TABLEROS DE MONSTRUO:** Tableros que contienen toda la información importante de un Monstruo.

1. Casillas de Golpe del Monstruo.
2. Runa del Monstruo.

3. Ataque de Región.
4. Ataque especial.
5. Recompensas.

## CASILLAS DE GOLPE Y RECOMPENSAS

Estas casillas representan la resistencia del Monstruo y cuán difícil es matarlo. Los jugadores tapan estas casillas con sus marcadores de control cuando infligen Golpes a un Monstruo durante las Cazas. Cada casilla tiene un icono de arma. Para poder infligir un Golpe al Monstruo, la carta de Combate jugada tiene que coincidir con él. Algunas casillas tienen asignadas Recompensas. Los jugadores ganarán la Recompensa de una casilla si infligen ese Golpe durante una Caza. Existen 4 tipos de Recompensas:

**REINO:** El jugador coloca su marcador de control en cualquier Reino en el que no tenga ya uno. Esta Recompensa se considera establecer una Alianza, por lo que si el jugador coloca su marcador de control en un Reino que no tenga ninguno, roba 1 carta de Combate inmediatamente.

**SACERDOTE:** El jugador coge 1 Sacerdote de la Reserva y lo coloca en sus Recursos.

**EJÉRCITO +1:** El jugador aumenta en 1 el valor de uno de sus Ejércitos en el tablero (el Ejército no necesita estar en una Región con un Asentamiento).


**RUNA:** El jugador coge 1 Runa a su elección de la Reserva y la coloca en sus Recursos.

### CASILLAS DE GOLPE DEL LÍDER

Las casillas de Golpe del Líder muestran dos iconos de arma en lugar de uno. Esto significa que los jugadores deben jugar simultáneamente dos cartas de Combate con los iconos apropiados para poder infligir un Golpe al Líder.

## RESOLVER UNA CAZA

Cada Caza se divide en turnos alternos entre el Monstruo/Líder y el Héroe. Durante la Caza, las acciones y decisiones del Monstruo/Líder las toma su controlador o el jugador sentado a la derecha del jugador cazador. Antes de empezar la Caza, los jugadores tienen que seguir los pasos siguientes:

1. Jugar y resolver todos los efectos que digan «al inicio de una Caza».
2. El jugador cazador roba tantas cartas de Combate como su Poder .
3. El jugador que controla al Monstruo baraja todas las cartas del mazo de Ataque de Monstruo y roba 2.

La Caza comienza con el primer turno del Monstruo. La Caza continúa hasta que se cumpla una de las condiciones de finalización. Aunque el Líder no es un Monstruo, durante una Caza toda las reglas de la Caza, los efectos de las cartas de Combate y los de las cartas de Ataque de Monstruo que afecten a los Monstruos también afectarán al Líder, salvo que se especifique lo contrario.

## TERMINAR LA CAZA

La Caza termina con éxito cuando se mata al Monstruo, es decir, cuando se tapa la última casilla de Golpe de su tablero de Monstruo.

La Caza termina sin éxito cuando:

- A. El Héroe recibe una Herida y ya tiene todas sus fichas de Atributo por la cara Herida.
- B. No quedan cartas en el mazo de Monstruo al principio del turno del Monstruo.
- C. El efecto de la carta de Ataque de Monstruo dice que la Caza termina.
- D. El jugador cazador no puede o no quiere infligir al menos un Golpe durante su turno.

Si la Caza termina sin éxito (el Monstruo sigue vivo), el Héroe sufre 1 Herida.

### TERMINAR LA CAZA DEL LÍDER

Si un jugador Caza al Líder con éxito, la partida termina inmediatamente y ese jugador es declarado ganador. En caso contrario, si el Líder sigue vivo después de la Caza, se regenera inmediatamente: retira todos los marcadores de control de las casillas de Golpe del tablero del Líder.

## TURNOS DEL MONSTRUO

Durante su turno, el Monstruo ataca y el Héroe trata de defenderse. En cada turno del Monstruo, realiza los siguientes pasos:

1. Comprueba si quedan cartas en el mazo de Ataque de Monstruo. Si no quedan, la Caza termina inmediatamente (sin éxito).
2. El Monstruo escoge una carta de Ataque de Monstruo de su mano y la juega. Descarta el resto de cartas de Ataque de Monstruo de su mano.
3. El Héroe puede jugar cartas de Combate para defenderse de los efectos del Ataque de Monstruo. El jugador cazador puede jugar tantas cartas de Combate como quiera (o no jugar ninguna). Para conseguir defenderse, el valor total de las cartas jugadas tiene que igualar o superar la puntuación de Rabia de la carta de Ataque de Monstruo jugada. Como alternativa, el Héroe puede usar cartas de Combate con el icono de Escudo, que bloquean la mayoría de los efectos de Ataque de Monstruo e ignoran su puntuación de Rabia.
4. Si el Héroe se defiende con éxito, ignora los efectos de la carta de Ataque de Monstruo; en caso contrario, resuélvelos.
5. El jugador cazador roba 1 carta de Combate.
6. Ahora, añade la Sabiduría del Héroe al valor total de las cartas de Combate jugadas para defenderse de los efectos del Ataque de Monstruo. Si la suma es igual o mayor que la puntuación de Debilidad de la carta de Ataque de Monstruo, el jugador cazador roba 1 carta de Combate adicional.



El jugador Monstruo decide jugar la carta de Ataque de Monstruo «Ataque especial». El jugador cazador descarta 2 cartas de Combate, con valor total de 4. No solo es suficiente para defenderse con éxito, sino que también permite al jugador cazador robar 1 carta de Combate adicional, ya que el valor total de las cartas de Combate descartadas (4) sumado a su puntuación de Sabiduría (3) iguala la puntuación de Debilidad del Ataque especial (7).

7. Al final del turno del Monstruo, el Monstruo roba cartas de Ataque de Monstruo nuevas del mazo. El número de cartas de Ataque de Monstruo que debe robar aparece indicado en la carta de Ataque de Monstruo jugada este turno. Tras esto, coloca esa carta en la pila de descarte. Ahora comienza el turno del Héroe.

### MAZO DE ATAQUE DE MONSTRUO

Este mazo nunca se baraja durante una Caza. Si no quedan cartas en el mazo y el Monstruo debe robar cartas, simplemente roba todas las que queden. Antes de cada Caza, los jugadores barajan las 14 cartas de este mazo para crear el mazo de Ataque de Monstruo para la Caza.

## TURNOS DEL HÉROE

Durante su turno, el Héroe inflige Golpes al Monstruo. Para hacerlo, el jugador cazador debe jugar cartas de Combate con iconos de arma que se correspondan con el de cualquier casilla de Golpe sin tapar del tablero de Monstruo. Cuando juega la carta de Combate, puede resolver sus efectos de Caza y colocar un marcador de control sobre la casilla de Golpe con el icono correspondiente a la carta recién jugada que elija. Si hay una Recompensa en la casilla de Golpe que acaba de tapar, el jugador cazador consigue la Recompensa inmediatamente.

No hay límite al número de Golpes que un jugador puede infligir al Monstruo en su turno. El turno del Héroe termina en uno de los tres siguientes casos:

1. El Héroe no puede o no quiere infligir un Golpe al Monstruo. En ese caso, la Caza termina inmediatamente (sin éxito).
2. Tras infligir un Golpe, todas las casillas de Golpe del tablero de Monstruo están tapadas: esto significa que el Monstruo está muerto. La Caza termina inmediatamente (con éxito).
3. El Héroe decide terminar su turno después de infligir al menos un Golpe al Monstruo. La Caza continúa, pero el turno del Héroe ha terminado y comienza un nuevo turno del Monstruo.

## MATAR A UN MONSTRUO

El Monstruo muere cuando se tapa la última casilla de Golpe de su tablero de Monstruo. El jugador que tapa la última casilla de Golpe coge la figura del Monstruo y la coloca cerca de su tablero de jugador. Cualquier otro jugador con al menos 4 marcadores de control en el tablero de ese Monstruo coge una ficha de Matamonstruos. Retira todos los marcadores de control de ese tablero de Monstruo y devuélvelo a la caja.

### GOLPEAR A UN MONSTRUO FUERA DE LA CAZA

Es posible infligir Golpes a un Monstruo de formas distintas a una Caza. Cuando un jugador inflige un Golpe a un Monstruo fuera de una Caza, no gana ninguna Recompensa ni ninguna carta de Artefacto monstruoso al hacerlo. Los Monstruos pueden morir fuera de una Caza si se tapa la última casilla de Golpe; el jugador que lo hizo consigue la figura del Monstruo. Además, cualquier otro jugador con al menos 4 marcadores de control en ese tablero de Monstruo coge una ficha de Matamonstruos.

## RECOMPENSA ARTEFACTO

Si tras la Caza (independientemente de si el Monstruo está muerto o no) sigue habiendo una carta de Artefacto asignada a ese Monstruo (nadie la ha ganado todavía) y todas las casillas de Golpe sin Recompensa están tapadas, el Héroe coge la carta de Artefacto monstruoso.



# BATALLAS Y OTRAS REGLAS

## BATALLAS

Una Batalla es una lucha entre los Ejércitos de dos jugadores. Debe resolverse una Batalla al final de cualquier paso de un turno en el que haya Ejércitos de al menos dos jugadores distintos en la misma Región. Si debe resolverse más de una Batalla, se hace de una en una en el orden que decida el jugador activo.

### SECUENCIA DE BATALLA:

- JUGAR CARTAS DE COMBATE:** Empezando por el defensor, cada jugador puede jugar una carta de Combate o pasar. Tras jugar una carta de Combate, el jugador resuelve inmediatamente su efecto de Batalla y la coloca frente a él. El valor de todas las cartas que tenga delante se añade al valor de Batalla del jugador durante el paso siguiente. Las cartas con iconos de Bajas solo pueden jugarse si el número total de iconos de Bajas de esta Batalla no supera el valor total de Ejército de los Ejércitos de ese jugador en la Región de la Batalla. Cuando un jugador pasa, ya no puede jugar más cartas de Combate durante esta Batalla. Su oponente puede seguir jugando tantas cartas como quiera. Cuando ambos jugadores hayan pasado, continúa con el siguiente paso de la secuencia de Batalla.
- CALCULAR EL VALOR DE BATALLA:** Cada jugador suma los valores de las cartas de Combate que ha jugado, sus valores totales de Ejército en la Región de la Batalla y cualquier otro efecto pertinente (Artefactos, Bendiciones y capacidades especiales de Héroe). El resultado total es su valor de Batalla. El jugador con el valor de Batalla más alto gana. En caso de empate, el defensor gana.
- BAJAS (BANDO PERDEDOR):** Primero, el jugador que perdió la Batalla debe asignar una Baja a cada Ejército de la Región de la Batalla. Cada uno de sus Ejércitos en la Región debe disminuir su valor en 1. Después, el jugador perdedor disminuye el valor de sus Ejércitos en 1 por cada icono de Bajas que haya en las cartas que ha jugado durante la Batalla. El jugador puede repartir las Bajas de las cartas de Combate jugadas como quiera entre todos los Ejércitos de esa Región (no las sufridas por perder la Batalla). En raras ocasiones, puede haber más Bajas de las que el jugador puede repartir. Si esto ocurre, todos los Ejércitos mueren (se devuelven a los Recursos del jugador) y el jugador ignora cualquier Baja sobrante.
- REPLEGARSE:** El jugador perdedor debe replegar todos sus Ejércitos de la Región de Batalla. Todos los Ejércitos deben replegarse a una única Región adyacente.
- BAJAS (BANDO GANADOR):** El ganador debe repartir cada una de las Bajas de las cartas de Combate que ha jugado entre sus Ejércitos como hizo el perdedor en el paso 3 (pero no sufre Bajas por haber perdido la Batalla).
- CONTROL DE LA REGIÓN:** Por último, los jugadores comprueban si el ganador de la Batalla toma el control de la Región. Si el valor total de Ejército del ganador es igual o mayor a la Fuerza de la población de esa Región, el jugador toma el control de la Región.


#### MUERTE DE UN EJÉRCITO

Si el valor de cualquier Ejército disminuye por debajo de 1 o si el Ejército no puede replegarse, retira ese Ejército del tablero y ponlo en los Recursos de su propietario.



La jugadora verde activa un Ejército y lo mueve a una Región adyacente con un Ejército del jugador rojo. El paso de Maniobras termina, y ahora se resuelve la Batalla. El jugador rojo juega la carta de Combate «Lanza» (valor de Batalla +2). La jugadora verde juega la carta de Combate «Espada» (valor de Batalla +3). El jugador rojo pasa y la jugadora verde también pasa. La jugadora verde gana la Batalla con un valor de Batalla total de 7 (el del jugador rojo es de 6). El jugador rojo disminuye su valor del Ejército en 1 por perder la Batalla y lo replega. La jugadora verde disminuye el valor de su Ejército en 1 por el icono de Bajas que hay en la carta de Combate que ha jugado. La jugadora verde toma el control de la Región.

## ARTEFACTOS

Siempre que un jugador consigue una carta de Artefacto , la coge Cargada. En el momento indicado en la carta de Artefacto, puede descargarla (girándola 90 grados) para usar su efecto.

Existen dos tipos de cartas de Artefacto en el juego. Su funcionamiento es idéntico, pero se obtienen de formas distintas:

**CARTAS DE ARTEFACTO MONSTRUOSO:** Cada una está vinculada a un Monstruo en concreto. Los jugadores cogen cartas de Artefacto monstruoso cuando tras la Caza (sin importar si el Monstruo sigue vivo o no) todas las casillas de Golpe sin Recompensa están tapadas por marcadores de control. Solo se puede conseguir este Artefacto monstruoso si ningún jugador lo había cogido antes.

**CARTAS DE ARTEFACTO DIVINO:** Estos poderosos objetos están vinculados a Regiones con Monumentos. Cuando un jugador toma el control de una de esas Regiones (sin importar el nivel del Monumento), ese jugador coge el Artefacto divino vinculado a ese Monumento, sin importar si otro jugador lo había cogido antes. Cuando lo coge, el Artefacto está Cargado.

## CARTAS Y PILAS DE DESCARTE

Existen 4 mazos en el juego: cartas de Evento, cartas de Combate, cartas de Ataque de Monstruo y cartas de Bendición. Las cartas de Bendición, Evento y Combate deben volver a barajarse cuando se agota su mazo y el jugador debe robar otra carta. Coge todas las cartas de la pila de descarte correspondiente, barájalas y crea un nuevo mazo con ellas. Todas las cartas de Ataque de Monstruo se barajan siempre antes de cada Caza. Los jugadores pueden mirar las cartas de cualquier pila de descarte siempre que quieran.

## COMPONENTES LIMITADOS

Durante la partida, los jugadores utilizan diferentes componentes como Runas, Ejércitos, Templos, Sacerdotes, etc. Estos componentes están limitados. Si alguno de ellos se agota durante la partida, los jugadores ya no pueden obtenerlo. El único componente ilimitado son los marcadores de control de los jugadores. En el improbable caso de que un jugador se quede sin ellos, puede utilizar cualquier sustituto.



**DISEÑO DEL JUEGO:** Adam Kwapiński

**JEFE DE DESARROLLO:** Ernest Kiedrowicz

**PRUEBAS Y DESARROLLO:** Krzysztof Belczyk, Wojciech Frelich, Adrian Krawczyk, Łukasz Krawiec, Michał Lach, Paweł Samborski, Filip Tomaszewski, Jan Truchanowicz

**REGLAMENTO:** Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz, Adam Kwapiński

**DIRECCIÓN ARTÍSTICA:** Patryk Jędraszek, Marcin Świerkot

**ILUSTRACIONES:** Dominik Mayer, Ewa Labak, Patryk Jędraszek, Jakub Dzikowski, Pamela Łuniewska, Piotr Foksowicz, Piotr Orleański

**DISEÑO GRÁFICO:** Adrian Radziun, Michał Lechowski, Klaudia Wójcik, Karolina Łaski, Patrycja Marzec

**MAQUETACIÓN:** Patrycja Marzec, Rafał Janiszewski, Jędrzej Cieślak

**GRÁFICOS 3D:** Mateusz Modzelewski, Piotr Gacek, Michał Lisek, Marek Kondratowicz, Jędrzej Chomicki

**EDICIÓN:** Tyler Brown

**CORRECCIÓN DE LA VERSIÓN INGLESA:** Tyler Brown, Justin Nnorom

**PRODUCCIÓN:** Olga Baraniak, Adrianna Kocięcka, Anna Czajka, Jacek Szczypiński, Dawid Przybyła, Michał Matłosz, Witold Chudy

**TRADUCCIÓN AL ESPAÑOL:** Diego García

**CORRECCIÓN DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA:** David Monzó

**MAQUETACIÓN DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA:** Patrycja Marzec

**COORDINACIÓN DE LA TRADUCCIÓN:** Jakub Molendowicz, Łukasz Potoczny, Adrianna Kocięcka

**AGRADECIMIENTOS ESPECIALES:** A Mateusz Gospodarczyk, Piotr Kołodyński, Joanna Kurek, Martyna Machnica, Aleksandra Małek, Paweł Migryt, Michał Sierko, Julia Sinielewicz, Jacek Toboła. A Przemysław Kotliński y su equipo de pruebas. A Ken Cunningham y CodedCardboard por hacernos un prototipo TTS. A todas las personas que dedicaron su tiempo y esfuerzo a realizar pruebas, pruebas ciegas y participar en el desarrollo del juego.