Village of Legends

LIBRO DE REGLAS JCJ

Reglas y habilidades del juego base y expansiones:
Ancient Guild, The Horde, THE REAPER'S HAND y Gilhara.

Village of Legends

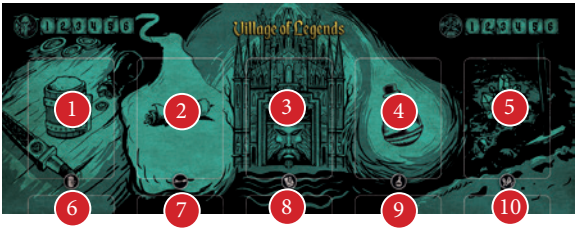
Reglas de juego competitivas de Village of Legends que incluyen todas las habilidades que se encuentran en el juego base y en las expansiones *Ancient Guild*, *The Horde* and *The Reaper's Hand*.

Victoria y derrota

Las siguientes reglas son para un juego competitivo de 2-4 jugadores (hasta 6 jugadores con al menos una expansión). En esta versión del juego, los jugadores luchan entre sí para ser el último hombre en pie. El jugador o equipo que elimine primero a todos sus oponentes gana el juego.
Un jugador es eliminado del juego cuando su Héroe reduce a 0 sus puntos de vida.
En el "Juego multijugador" de estas reglas, puedes encontrar las reglas sobre cómo formar equipos en juegos de 3 a 6 jugadores.

Preparación del juego

Tablero de mercado



Cartas iniciales:

Staff *Moneda*

• Coloque el tablero de mercado sobre la mesa.

• Entrega 2 cartas de *Staff* y 8 cartas de Moneda a cada jugador y retira todas las cartas de *Staff* y cartas de Moneda restantes del juego. Cada jugador baraja sus 10 cartas y las coloca boca abajo frente a su Héroe. Este será tu **Mazo Personal**.

• Divide las cartas restantes de la siguiente manera:
- Coge todas las cartas de **Cerveza** (con el marco blanco), barájalas y colócalas boca abajo en el espacio marcado con el 1 en el Tablero de Mercado. Este será el mazo de Cervezas.
- Coge todas las cartas de **Pergamino** (con el marco morado), barájalas y colócalas boca abajo en el espacio marcado con el 2 en el Tablero de Mercado. Este será el mazo de Pergaminos.
- Coge todas las cartas **Mágicas** (sin marco), barájalas y colócalas boca abajo en el espacio marcado con el 3 en el Tablero de Mercado. Este será el mazo de Hechizos.
- Coge todas las cartas de **Poción** (con el marco azul), barájalas y colócalas boca abajo en el espacio marcado con el 4 en el Tablero de Mercado. Este será el mazo de Pociones.
- Toma todas las cartas de Pepitas de oro (***Nuggets)*** y colócalas boca arriba en el espacio marcado con el 5 en el Tablero de Mercado. Este será el mazo de Pepitas de oro.

• Baraja todas las cartas restantes y coloca el mazo al lado del Tablero de Mercado. Este mazo es el **Mazo Principal**.

• Revela la primera carta de cada mazo en los espacios 1 2 3 4 y colócalas boca arriba en la parte superior de su respectivo mazo.

• Coloque las primeras 5 cartas del Mazo Principal boca arriba en en los espacios 6 7 8 9 10 .

Empezando

Al comienzo de cada partida, tendrás la opción de elegir un Héroe o seleccionar uno al azar. Después de que cada jugador haya hecho su selección, coloca el cubo rojo en el valor máximo del contador de Puntos de vida, que se encuentra en la parte inferior del tablero de personaje, y coloca el token de XP del Héroe en el valor 0 del contador de XP, que se encuentra rodeando a su Héroe. Para determinar el jugador inicial, cada jugador tira dos dados y los suma, y el jugador con la tirada más alta se convierte en el jugador inicial (en caso de empate, repite la tirada). El jugador inicial comenzará la partida y el juego continuará en el sentido de las agujas del reloj.

Para finalizar la preparación, cada jugador toma cartas de su Mazo Personal.

Consulte la siguiente tabla para determinar el robo de cartas inicial al comienzo del juego.

N. de jugadores	Primer jugador	Segundo jugador	Tercer jugador
2	3 cartas	5 cartas	5 cartas
3	3 cartas	4 cartas	5 cartas
4+	3 cartas	4 cartas	5 cartas

Turno del jugador

Durante tu turno puedes jugar cartas de tu mano en cualquier orden.

Cuando juegas una carta, se aplica el efecto principal (indicado en la parte inferior izquierda de la carta). Además, algunas cartas tienen efectos secundarios, indicados con texto en cada carta, lo que sucede después de que se completa el efecto principal. Todas las cartas jugadas de tu mano deben permanecer en la mesa y se colocarán en tu propia pila de descarte solo al final de tu turno (excepto las cartas de Defensa y Monstruo, que permanecen en juego al final del turno).

No es necesario que juegues todas las cartas de tu mano, sin embargo, debes descartar las cartas que aún estén en su mano al final de tu turno.

Las cartas descartadas se colocan boca arriba en tu propia pila de descarte.

Nombre de la carta

El color del marco identifica el tipo de carta.

Efecto primario
Consulte la *Leyenda de iconos* al final de este libro de reglas.

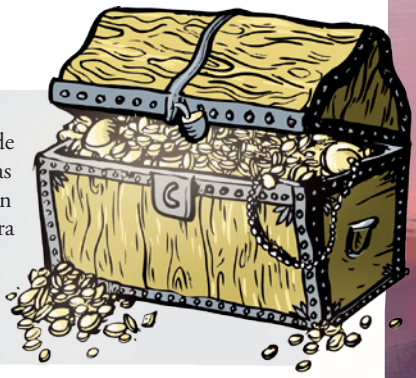
Efecto secundario
Se aplica después del efecto primario. Lea más en la pág. 9

Costo para comprar la carta en el Mercado.
Si se coloca en un marco dorado, puede vender este artículo. Lea más en la página siguiente.

COMPRAR

Al jugar cartas de Moneda y Tesoro (cartas con un icono como efecto principal) de tu mano, puedes comprar cualquier carta que esté boca arriba de los espacios 1 - 10 del Tablero de Mercado. Los artículos se pueden comprar en el Mercado pagando el precio indicado en la esquina inferior derecha, y el oro sobrante ( ) aún se puede usar hasta el final del turno. Una vez que se compra una carta boca arriba (o se elimina) del Mercado, se revela una nueva carta del mismo mazo, que inmediatamente estará disponible para comprar; para los espacios 6 - 10, roba una nueva carta del Mazo Principal para llenar el espacio vacío. Las cartas Tesoro son:

- Cartas iniciales de Moneda
- Cartas *Gem* (Gema) (expansión)
- Cartas *Chest* (Cofre) y *Treasure Chest* (cartas de Tesoro)
- *Sandstorm Gem* (expansión) (Gema de Tormenta de Arena)



Cartas de Chest y cartas de Treasure Chest

Los *Chest* (Cofres) y los *Treasure Chest* (Tesoros) son cartas de tesoro con un valor variable. Cada vez que juegues una de estas cartas, tira un dado, suma los modificadores + que se muestren y multiplica el resultado por 10 para obtener el valor de para este turno.

Este valor puede sumarse a otras cartas de tesoro jugadas en el mismo turno y usarse para comprar una o más cartas presentes en el Mercado.

VENDER

Los artículos cuyo precio tiene un fondo dorado se pueden vender de tu mano por una cantidad de igual a la mitad de su precio. Las tarjetas con su precio en un círculo que no sea dorado no se pueden vender. Como las cartas se venden directamente desde tu mano, no se pueden usar antes de venderlas. Todos los artículos vendidos se eliminan del juego.

Ejemplo: Si vendo un artículo que cuesta 30, *obtengo* 15 .

CARTAS DE DEFENSA

Las cartas de defensa son cartas que tienen un icono como efecto principal.
Cuando juegues una carta de Defensa, colócala en la mesa frente a tu Héroe.
Solo puedes tener una carta de Defensa de cada tipo frente a tu Héroe a la vez:

- Hasta 1 carta de Armadura (*Plate Armor, Leather Armour* , *Lizard Armour* , *Light Plate Armor*)
- Hasta 1 carta Escudo (ej. *Wooden Shield, Metal Shield* , *Tower Shield* , *Spiked Shield*)
- Hasta 1 Casco (ej. *Helmet*)
- Hasta 1 Cabo (ej. *Magic Cloak*)
- Hasta 1 hechizo de defensa (ej. *Stone Wall*)

Si juegas una carta de Defensa de un tipo que ya tienes, la carta anterior se descarta. Las cartas de Defensa protegen a tu Héroe y se descartan cuando la suma de uno o más ataques realizados en un solo turno es igual o superior al valor de defensa indicado en la carta junto al símbolo .
El daño hecho a las cartas de Defensa no se transfiere entre turnos. Para obtener más detalles, consulta *Ataques con armas a otros jugadores* más adelante en estas reglas.
Cualquier bonus de proporcionado por una carta de Defensa se aplica cada turno en que esa carta está en juego.

Será mejor que tengas un escudo para evitar mi martillo si quieres sobrevivir!

COMPRAR MONSTRUOS

Las cartas de Monstruo tienen todas un marco rojo. Al igual que con otras cartas, cuando compras un Monstruo en el Mercado, colocas esa carta en tu pila de descarte.

JUGAR MONSTRUOS

Puedes jugar cartas de Monstruo frente a cualquier jugador. Los monstruos ingresan al juego con el número de puntos de vida que indica el símbolo de su carta, y puedes marcar su herida usando cualquier dado o una carta de contador proporcionada.

EFECTO DE LAS CARTAS DE MONSTRUO

Los monstruos bloquean tu acceso al Mercado: si tienes una o más cartas de Monstruo frente a tu Héroe, no puedes comprar cartas ni jugar cartas relacionadas con el Mercado (ej. *Smelt Gold*).
Además, al comienzo de tu turno serás atacado por cada Monstruo frente a tu Héroe. Para aplicar el efecto principal, el propietario del Monstruo atacante normalmente lanza un dado por separado para cada Monstruo y calcula la cantidad de daño infligido, incluido el bonus +/- en la esquina inferior izquierda junto al icono .
Si el jugador defensor tiene alguna carta de Defensa, el jugador atacante decide cómo distribuir este daño antes de tirar el dado, como un ataque normal.
Si tienes la mala suerte de tener monstruos frente a tu héroe de varios propietarios, tú decides el orden de activación de los propietarios.
Cada vez que el ataque de un Monstruo cause daño a tu Héroe, mueve el cubo rojo que indica los puntos de vida restantes.
La habilidad de cualquier otro Monstruo (por ejemplo, *Poison*) o efectos secundarios (por ejemplo, *Discard a card*) se aplican al comienzo del turno del jugador atacado (a menos que se especifique lo contrario), inmediatamente después del ataque de ese Monstruo.
Todas las habilidades de los Monstruos se enumeran en las páginas 12, 13 y 14 de este libro de reglas.

Efecto principal: Ataque (al comienzo del turno del jugador defensor)

Puntos de vida del Monstruo

Costo de comprar el Monstruo

El Imp
El *Imp* es un monstruo diferente porque ataca la inteligencia.
Tira el dado y suma +2, este es el total de puntos de inteligencia ( ) le quita al jugador que está siendo atacado en ese turno.

Cuidado con los monstruos con habilidades SNEAK ATTACK, FLEETING y OVERWHELM!
Algunos Monstruos tienen habilidades que se aplican inmediatamente cuando se extraen del Mazo Principal.
Cuando esto suceda, lee las reglas relacionadas con esa habilidad (páginas 14, 15 y 16 de este libro de reglas).

ATAQUES CON ARMAS A OTROS JUGADORES

Al jugar cartas de Arma de tu mano puedes atacar a otro jugador. Cuando juegues un Arma, comprueba si tienes Monstruos delante de ti. Si ese es el caso, consulta Ataque con armas a monstruos en la página siguiente. Para aplicar el efecto principal, el jugador atacante normalmente lanza un dado por separado para cada arma y calcula la cantidad de daño infligido, incluido el bonus +/- en la esquina inferior izquierda junto al icono .

Una vez que se inflige daño a otro jugador, mueve el contador de puntos de vida hacia abajo según corresponda, y lleva un registro de los puntos de vida del jugador. Puedes jugar cualquier cantidad de cartas de Armas durante tu turno, repitiendo este método e infligiendo daño (excepto Armas Pesadas). Además, algunas Armas tienen efectos secundarios, indicados con texto en cada carta, que surtirán efecto después de que se inflija el daño del ataque.

Ejemplo # 1: Ataque de armas a otro jugador

Jugador atacante
Tirada de dado: 5
Bonus del arma: -2

-2 = 3

Jugador defensor
3 puntos de daño que se infligen al jugador.

Efecto de las cartas de Defensa

Si el jugador defensor tiene cartas de Defensa frente a su Héroe, el ataque debe usarse para destruir las cartas de Defensa del jugador defensor en lugar de reducir sus puntos de vida. Si el jugador defensor tiene varias cartas de Defensa, el jugador atacante elige el orden en que se dañarán las cartas antes de tirar el dado. Si un ataque inflige un daño igual al valor junto al icono , se descarta y **el daño restante se transfiere a la siguiente carta de Defensa** frente al jugador defensor. Cualquier daño restante no afectará los puntos de vida del Héroe atacado (excepto el daño causado por Armas Pesadas, ver más abajo). El daño infligido a las cartas de Defensa no se acumula de turno en turno: al final del turno, el valor de cada carta de Defensa que queda en juego vuelve a su valor máximo.

Ejemplo #1: Ataque de armas a otro jugador que tenga cartas de Defensa

Jugador atacante
Tirada de dado: 5
Bonus del arma: +1

+1 = 6

Jugador defensor
Ambas cartas de Defensa se descartan porque la defensa combinada es 5, sin embargo, el Daño restante no se inflige al jugador.

Bonus de armadura

Cada vez que un Héroe que tiene una bonificación de armadura indicada con el icono en su tablero de personaje es atacado (por ejemplo, un paladín en el nivel 2), resta la bonificación de armadura indicada del daño total infligido. Esta bonificación de Armadura se aplica a cada ataque después de descartar cualquier carta de Defensa presente frente al Héroe atacado.

Ejemplo #3: Ataque con arma a otro jugador que tiene un bonus de armadura

Jugador atacante

+1 = 6

Jugador defensor
El jugador defensor tiene un bonus 2 de armadura.
6 - 2 = 4 puntos de daño que se infligen al jugador.

Armas Pesadas

Las armas pesadas se indican con el símbolo de un yunque ( ) .
Si juegas una carta de Arma pesada, ya no puedes jugar más cartas de arma en tu turno.
A diferencia de las armas no pesadas, el daño restante causado por las armas pesadas se transfiere al siguiente objetivo y pasa primero a través de los monstruos, luego a las cartas de defensa y finalmente al jugador defensor.

Ejemplo #4: Ataque con Arma Pesada a otro jugador que tenga cartas de Defensa

Jugador atacante
Tirada de dado: 5
Bonus del arma: +5

+5 = 10

Jugador defensor
Both Defence cartas are discarded, and the remaining 5 Damage is inflicted to the player.

ATAQUES CON ARMAS A MONSTRUOS

Al jugar cartas de Arma de tu mano, puedes atacar a los Monstruos frente a tu Héroe.
Estás obligado a derrotar a todos los Monstruos frente a tu Héroe antes de atacar a otro jugador.
Para aplicar el efecto principal, el jugador atacante normalmente lanza un dado por separado para cada arma y calcula la cantidad de daño infligido, incluido el bonus +/- en la esquina inferior izquierda junto al icono . Un Monstruo muere cuando no le quedan puntos de vida ( ), y las heridas se acumulan entre turnos: lleve un registro de los puntos de vida restantes de cada Monstruo usando un dado. Si tienes varios Monstruos frente a tu Héroe, elige el orden en que serán dañados antes de tirar el dado. Si un Monstruo se reduce a 0 puntos de vida, muere y la carta se descarta en la pila de descartes de su propietario, y el daño restante se transfiere al siguiente Monstruo frente al Héroe atacado. Cualquier daño restante después de haber derrotado a todos los Monstruos se pierde (excepto el daño causado por Armas Pesadas, ver arriba).

Ejemplo #5: Ataque con arma a Monstruos

Jugador atacante
Tirada de dado: 5
Bonus del arma: +5

+1 = 6

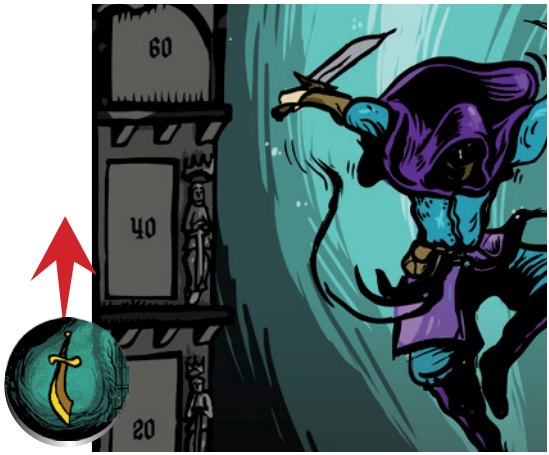
Jugador defensor
Ambas cartas de Monstruo se descartan, sin embargo, el Daño restante no se inflige al jugador.

Ejemplo #6: Ataque con arma pesada a monstruos

Jugador defensor

Al jugar un Arma Pesada puedes derrotar a los Monstruos frente a tu Héroe, descartar las cartas de Defensa de tu oponente e infligir el Daño restante al jugador defensor siguiendo este orden.

Consigue puntos de experiencia
Cuando derrotas a un Monstruo, obtienes un total de puntos de XP igual al Costo del Monstruo, indicado en la esquina inferior derecha de esa carta de Monstruo. Mueva su ficha de XP a lo largo del contador de XP en múltiplos de 20.
Obtenga más información sobre los puntos de experiencia (XP) en la página 12.



Ficha de XP

Puntos XP que obtienes cuando derrotas al Monstruo

JUGAR PERGAMINOS

Los pergaminos son todas cartas con un marco morado y se pueden comprar en el espacio ❷ del tablero del mercado. Todos los Héroes pueden comprar estas cartas, pero solo los Héroes con al menos 2 Puntos de Inteligencia ( ) pueden jugar estas cartas de su mano, ya que saben leer.

JUGAR HECHIZOS

Los hechizos son cartas sin marco y se pueden comprar en el espacio ❸ del tablero de Mercado.
La inteligencia permite a los héroes lanzar hechizos o activar habilidades mágicas. El valor indicado en el tablero de tu personaje de héroe muestra la cantidad de puntos de inteligencia ( ) disponibles al comienzo de cada turno y se puede aumentar para el turno actual usando ciertas cartas de Pergamino u otros objetos mágicos.

Este símbolo indica los Puntos de Inteligencia ( ) necesarios para usar un hechizo, objeto mágico u otra habilidad. Cuando juegues un hechizo o habilidad que requiera el uso de Inteligencia, resta el valor requerido para usar ese hechizo o habilidad del total de puntos de inteligencia de tu Héroe para ese turno.

Hechizos de ataque

Al jugar hechizos de ataque desde tu mano, puedes atacar a un oponente o a uno o más monstruos frente a tu héroe. Algunas cartas Mágicas te permiten atacar a cualquier Monstruo o jugador, si así lo especifica la carta Mágica. El daño infligido por las cartas Mágicas se transfiere a través de las cartas de Defensa y las cartas de Monstruo al jugador, en el mismo orden que para las Armas Pesadas. El jugador atacante elige el orden en el que inflige daño antes de tirar el dado.

Ejemplo #7: Ataque con hechizos a otro jugador que tiene cartas de Defensa

Jugador atacante
Tirada de dado: 5
Bonus de hechizo: +1

+1 = 6

Jugador defensor
Ambas cartas de Defensa se descartan y el Daño restante se inflige al jugador.

Ejemplo #8: Ataque con hechizos a otro jugador que haya jugado cartas de Monstruo

Jugador atacante
Tirada de dado: 5
Bonus de hechizo: +1

+1 = 6

Jugador defensor
Ambas cartas de Monstruo se descartan y el Daño restante se inflige al jugador.

El daño de los Hechizos que alcanzan más objetivos (ej. *Earthquake*) no se traslada del Monstruo al propietario, ya que el jugador ya ha sido atacado directamente.
En partidas de 3 a 6 jugadores no siempre es posible atacar a ningún jugador o Monstruo. Consulta la sección Multijugador más adelante en estas reglas para obtener más detalles.

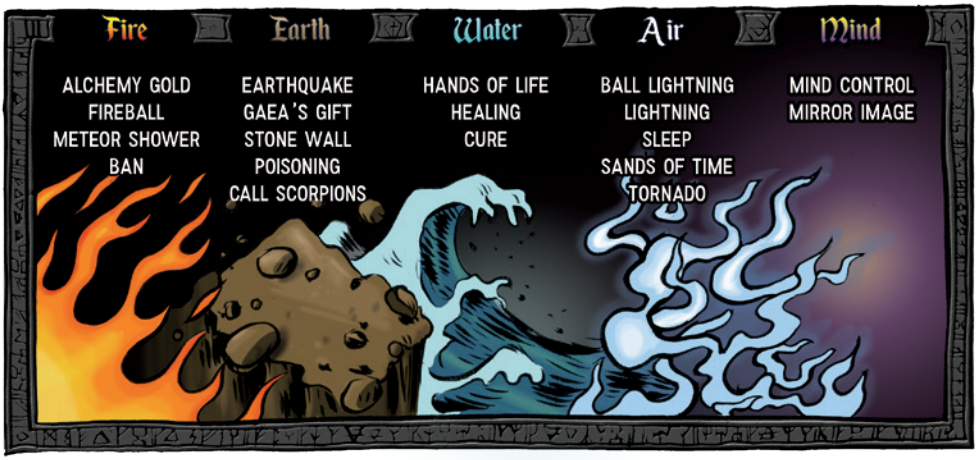
Hechizos de curación: Cuando juegues un Hechizo de curación, tira un dado para ver cuánta curación se realizará: tu Héroe recuperará una cantidad de puntos de vida igual a la tirada del dado, modificada por cualquier bonificación +/- al lado del icono .
A menos que se indique lo contrario, solo puedes jugar hechizos curativos en tu héroe.
Hechizos de defensa: Si el Hechizo tiene el símbolo , puedes jugar esta carta frente a tu Héroe. Esta se convierte en una carta de Defensa y sigue las reglas indicadas anteriormente en las secciones *Jugar cartas de Defensa* y *Efectos de las cartas de Defensa*.

Staff of Fire* y *Thunderstaff

Estas cartas se pueden jugar como un bastón normal (-2), sin embargo, su poder reside en su habilidad mágica: usando , los Héroes pueden atacar con esta carta como si usaran un Hechizo.
Los ataques de estos bastones mágicos se consideran ataques de fuego (*Staff of Fire*) y ataque de aire (*Thunderstaff*) y siguen las mismas reglas para infligir daño de hechizos de ataque.

Resistencia elemental
Todos los Hechizos se dividen en cinco elementos: *Fuego*, *Tierra*, *Agua*, *Aire* y *Mente*. Hay algunas cartas o habilidades que brindan resistencia a un elemento específico. Cualquier resistencia elemental reduce el daño de un ataque elemental según el valor de Defensa ( ) indicado.

Inmunidad elemental
Si un Héroe o Monstruo es inmune a un ataque elemental específico, todo el daño infligido a ese Héroe o Monstruo se reduce a 0.
Aquí hay una lista que incluye todos los hechizos descubiertos hasta ahora y sus elementos.



JUGAR CARTAS DE CERVEZA Y POCIONES

Las pociones son todas cartas con un marco azul y se pueden comprar en el espacio 4 del tablero de Mercado.
Las cervezas son todas cartas con un marco blanco y se pueden comprar en el espacio 1 del tablero de Mercado.
Cuando juegas una carta de Cerveza o Poción, primero aplica el efecto primario indicado en la parte inferior izquierda, luego el efecto secundario (si lo hay).
Consumir una cantidad excesiva de Cerveza puede hacer que los Puntos de Inteligencia de un Héroe ( ) tengan un valor negativo para el turno actual.

TERMINANDO EL TURNO

Cuando hayas jugado todas las cartas que quieras, coloca en tu pila de descarte todas las cartas jugadas durante este turno (pero no las cartas de Monstruos y Defensa en juego) y las cartas restantes en tu mano. Luego terminas tu turno robando 5 cartas nuevas de tu mazo. Si se acaba tu mazo, baraja la pila de descarte para crear un nuevo mazo, luego sigue sacando hasta que tengas 5 cartas.
El turno pasa al jugador de tu izquierda.

Héroe derrotado

Cuando tu Héroe llega a 0 puntos de vida, eres automáticamente eliminado del juego junto con todas tus cartas en juego. Los monstruos escapan a la naturaleza sin la protección de sus amos y se descartan junto con todas las demás cartas que hayas puesto en juego.
El daño restante de un ataque letal no se transfiere a otro jugador o Monstruo.
Después de que un jugador ha sido eliminado del juego, el propietario de cada Monstruo presente frente al jugador derrotado coloca ese Monstruo frente a otro jugador en juego (manteniendo sus heridas).
En un juego multijugador, si te quedas en un equipo, eres libre de elegir cualquier objetivo para tus ataques.
Si terminas sin cartas en tu mazo, pila de descarte y en tu mano, automáticamente serás eliminado del juego.

Efectos secundarios

Algunas cartas tienen efectos secundarios, indicados con texto en cada carta, que surtirán efecto después de que se resuelva el efecto principal. Si juegas una carta, usar el efecto secundario es obligatorio y debe resolverse, si es posible.
Si el jugador no tiene acceso al Mercado durante su turno (tiene un Monstruo frente a su Héroe), se ignora cualquier interacción con el Mercado (por ejemplo *Remove a card from the market*).
Si atacas a un Monstruo con un Arma que tiene un efecto que menciona "tu oponente" (ej. *Your opponent discartas a card*), el efecto se aplica al jugador a tu izquierda (o a tu oponente en un juego de 5 o 6 jugadores).

DRAW A CARD (ROBA UNA CARTA)

Saca una carta de tu propia baraja.
Si se acaba el mazo, baraja tu pila de descartes para crear un nuevo mazo y luego sigue sacando. Si tienes que robar una carta, pero no hay cartas en tu mazo ni en tu pila de descarte, este efecto se ignora.

REMOVE A CARD (RETRA UNA CARTA)

Algunos efectos secundarios dicen "*Remove a card*" (Retirar una carta) o "*Remove a card from the market*" (Retirar una carta del mercado). Para retirar una carta, quítala de tu mano en lugar de descartarla.
Las cartas vendidas también se eliminan del juego.
Si el jugador no tiene acceso al Mercado durante su turno (al tener un Monstruo frente a él), se ignoran los efectos del Mercado.
Si durante el juego no tienes cartas en la mano, en juego y no hay cartas en tu pila de descarte, eres eliminado automáticamente del juego.

DISCARD A CARD (DESCARTA UNA CARTA)

Algunas cartas te obligan a ti ó a otros jugadores a descartar una ó más cartas. La carta descartada la elige su propietario, a menos que se indique lo contrario, y se coloca boca arriba en la pila de descarte de ese jugador. En un juego de 3 a 6 jugadores, estos efectos siempre apuntan al jugador a la izquierda del jugador activo, independientemente del objetivo del ataque. Si juegas una carta con el efecto secundario "*Discard a card*" (Descartar una carta) en un Monstruo, el jugador de la izquierda (o su oponente en un juego de 3-6 jugadores) siempre descarta, incluso si el/los Monstruo/s no son suyos.

SHEATH (ENVAINAR)

Esta habilidad puede ayudar a cualquier clase de Héroe a evitar manos desafortunadas. Las cartas con la habilidad Envainar son útiles para cualquier Héroe que use Armas pesadas y no se descartan al final del turno. Colócala frente a tu héroe. En cualquier momento durante tu turno, si no hay ningún Arma encima de esta carta, puedes envainar hasta una carta de Arma de tu mano para usarla en cualquier turno posterior. Coloca ese Arma encima de la carta de Vaina. Cuando quieras jugar esa Arma, descarta la carta con la habilidad Envainar.

Puntos de experiencia (XP)

Cada Héroe tiene un conjunto de habilidades único que incluye un valor , bonus de armas y/u otras habilidades y debilidades escritas en su tablero personal de Héroe. Cuando matas a un Monstruo, tu Héroe gana su precio de Mercado en puntos de experiencia. Use las fichas de XP provistas para realizar un seguimiento de la Experiencia de su Héroe en el contador de XP, que se encuentra rodeándolo; tenga en cuenta que es en incrementos de 20 XP.
Si la ficha de XP alcanza o pasa un espacio coloreado, el Héroe alcanza un nuevo nivel, desbloqueando automáticamente las habilidades relacionadas..
El amarillo corresponde al **NIVEL 2**, mientras que el azul claro corresponde al **NIVEL 3**.

Habilidades de héroe

Esta lista incluye las habilidades que se encuentran en el juego base y las expansiones: *The Horde*, *Ancient Guild*, *The Reaper's Hand* y *Adhara*.

+1 CARD : roba una carta extra al final de cada uno de tus turnos.

X : Al comienzo de cada uno de tus turnos, después del ataque de los Monstruos, recuperas un total de puntos de vida igual a X .

X : Cada ataque que recibe tu héroe se reduce en el valor X. Esta habilidad se aplica después de cualquier reducción de las cartas de Defensa.

X **CON** *(tipo de ataque) :* Esta habilidad aumenta el daño hecho al jugar cartas del tipo indicado. Ver *tabla de clasificación de armas*.

X **CONTRA** *(tipo de monstruos):* Esta habilidad aumenta el daño causado al atacar Monstruos del tipo indicado. La tirada se incrementa en X sólo cuando el objetivo del primer ataque es un Monstruo del tipo indicado. Consulte la tabla "*Tipos de monstruos*".

BERSERK

Algunos Héroes activan esta habilidad después de haber bebido la cantidad indicada de Cervezas en un solo turno. Tira un dado y usa las pistas en la parte superior del Tablero de mercado para seguir los turnos restantes, moviendo el contador hacia abajo al final de cada uno de los turnos, incluido el turno en que se activó Berserk. Mientras esta habilidad esté activa, agrega la bonificación de ataque indicada a todas las Armas jugadas desde tu mano. Mientras está activo, no puede acceder al Mercado. Si juegas Cerveza adicional cuando tu Héroe ya está Berserk, solo aplica el efecto principal anotado y no prolongues la duración de Berserk.
Puedes usar las tablas en la parte superior del tablero de Mercado para realizar un seguimiento de los turnos Berserk de tu Héroe durante el juego.

DEVOTION (SERVIDUMBRE)

Todos tus Monstruos (jugados o invocados) infligen +1 en cada ataque y se consideran No-muertos.

LIFELINK (NEXO VITAL)

Puedes elegir usar esta habilidad una vez por turno antes de tirar el dado cuando juegas un arma que no sea a distancia. Gasta 1 por cada punto de daño infligido por esta Arma a un Monstruo o uno de tus oponentes, después de cualquier reducción de las bonificaciones de Defensa. Por cada gastado de esta manera ganas uno .

SABOTAGE (SABOTAJE)

En cualquier momento durante tu turno, retiras hasta una carta del Mercado.
Se requiere acceso al Mercado para usar esta habilidad.

SNEAKING (SIGILO)
Tira un dado por cada Monstruo que tengas delante e intenta esquivarlos para llegar al Mercado.
Si obtienes un 4, 5 o 6 por cada Monstruo, obtendrás acceso al Mercado.

SUMMON (INVOCACIÓN)
Puedes elegir usar esta habilidad una vez por turno después de que el Monstruo ataque usando tu .
Durante este turno también se pueden jugar otras cartas con esta habilidad. Las cartas de Monstruo solo se pueden invocar cuando al menos una de las cartas de Monstruo solicitadas está disponible.
Los Monstruos Invocados se colocan frente a cualquier oponente y actúan como Monstruos normales.
Cuando un oponente derrota a un Monstruo Invocado, obtiene el XP en el reverso de la mini tarjeta.

SWORDMASTER (MAESTRO DE ARMAS)
Elimina la restricción de usar solo un arma pesada en cada turno y permite que el jugador juegue cualquier cantidad de cartas de arma en el mismo turno.

TAMING X (DOMAR)
Cuando intentas domar algunos Monstruos en el Mercado que tienen la habilidad Domar, tu tirada de doma obtiene una bonificación del valor indicado X.

VISION (PERCEPCION)
Mira la primera carta boca abajo en el mazo de Hechizos.
Puedes colocar esta carta en la parte inferior del mazo de hechizos si lo deseas.
Esta habilidad se puede usar una vez en cualquier momento durante tu turno.

CLASIFICACIÓN DE ARMAS

La siguiente lista contiene las cartas de armas de todas las expansiones hasta el momento.

Habilidades de monstruos

X

Esta habilidad cura al Monstruo de X puntos de vida al comienzo de cada turno, antes de atacar al jugador.

X

Cada vez que se inflige daño a un Monstruo con esta habilidad, se reduce en X.

X/ Los puntos de vida de Monster pueden variar según el tamaño del grupo.
El Monstruo con este icono en su carta tiene una cantidad de puntos de vida igual al número de jugadores multiplicado por X.

DEFENSIVE (PROTECTOR)

Los Monstruos Protector protegen a su dueño de otros Monstruos o de los ataques de los oponentes. Este Monstruo se juega en el área de cualquier jugador y actúa como una carta de Defensa hasta que muere. Los Monstruos Protector no bloquean el acceso de ese jugador al Mercado. El daño y la experiencia funcionan como otros Monstruos: es susceptible a las heridas y los Héroes ganan experiencia al matarlo. Si una carta de Monstruo se reduce a 0 puntos de vida, muere: coloca la carta de Monstruo en la pila de descarte de su propietario y el daño restante se transfiere al siguiente Monstruo Protector frente al Héroe atacado y a la siguiente carta de Defensa.
Cualquier daño restante después de haber derrotado a todos los Monstruos Protector y todas las cartas de Defensa se pierde (excepto el daño causado por Armas Pesadas).

FLEETING (FUGAZ)

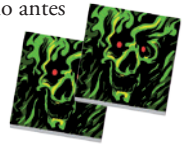
Cuando se extrae del Mazo Principal, el Monstruo con esta habilidad se coloca inmediatamente frente al jugador que lo extrae. Estos Monstruos proporcionan efectos positivos durante el turno y no impiden el acceso al Mercado.
Al final de cada turno, este Monstruo, si no es derrotado, se mueve frente al jugador de la izquierda. Cuando muere, el jugador que lo mata gana la cantidad relativa de Puntos de Experiencia y el Monstruo es eliminado del juego.

HOPPING (ENCARAR)

Al final del turno del jugador defensor, el Monstruo con esta habilidad se mueve y se coloca frente al jugador cuyo turno es el siguiente. Esta habilidad permite que los Monstruos en movimiento se agrupen al final del turno de cada jugador. Esto también permitirá que los Monstruos proliferen, incluso varias veces y se muevan al final de cada turno al siguiente jugador, proliferando nuevamente cuando sea necesario. En un juego de 2 jugadores en el modo "Jugador VS Jugador" esta habilidad no se aplica.

POISON X (VENENOSO)

Las criaturas venenosas como las arañas gigantes, las serpientes y los escorpiones tienen la capacidad de dejar un efecto duradero en sus víctimas. Si el ataque de este Monstruo inflige al menos un daño a un Héroe durante este turno, ese jugador recibirá la cantidad de fichas de Veneno indicadas en la carta del Monstruo (roba solo 1 Ficha de Veneno si no se especifica). Al comienzo de cada turno antes del ataque de otro Monstruo, este Héroe perderá un Punto de Vida por cada ficha de veneno que le infecte. Las fichas de veneno solo se pueden eliminar jugando cartas específicas o no tienen efecto en los héroes con la habilidad Inmune al veneno.



PROLIFERATE X (PROLIFERANTE)

Esta habilidad entra en efecto al comienzo del turno de cada jugador y antes de atacar al jugador. Cada grupo de los mismos Monstruos Proliferantes que alcancen un cierto número (X) pondrán en juego una nueva mini carta del mismo Monstruo. El número de Monstruos requeridos está indicado por el valor de la habilidad de Proliferar (X).

OVERWHELM

Los dragones y otras criaturas enormes pueden irrumpir en el juego cambiando el equilibrio. Para cada partida de *Village of Legends*, puedes decidir si incluir o eliminar uno o más Monstruos con esta habilidad del Mazo Principal.

Cuando se roba un Monstruo con esta habilidad, colócalo en el espacio marcado con 10 (el espacio a la derecha) en el tablero de Mercado.

Si este espacio está ocupado por una carta, mueve esa carta al espacio disponible en el Mercado. El Monstruo con esta habilidad ataca al jugador actual al comienzo de cada turno.

Al final del turno de cada jugador y hasta que el Monstruo haya sido derrotado, o todas sus cartas Especiales hayan entrado en el juego, coloca una nueva carta Especial de ese tipo de Monstruo en el espacio 10 en el Mercado, y mueve todas las demás cartas Especiales de ese Monstruo presente en el Mercado un espacio a la izquierda.

El Monstruo se mueve del espacio 10 al 9, luego al 8 y así sucesivamente... colocando las cartas Especiales encima de las cartas en el tablero del Mercado.

El orden en que se agregan las nuevas cartas Especiales debe coincidir con el diseño pintado en las cartas.

Los jugadores no pueden comprar ni vender cartas ni interactuar con el Mercado (incluidas todas las cartas de tesoro) hasta que el Monstruo con esta habilidad sea derrotado.

Al comienzo del turno de cada jugador, el Monstruo ataca al jugador actual utilizando todas las habilidades y efectos de todas sus cartas ya presentes en el Mercado, comenzando por la primera a la izquierda y moviéndose a la derecha.

Si un héroe muere, el daño restante de un ataque mortal no se transfiere a otro jugador.

Cuando el Monstruo ha sido derrotado, cada jugador que haya infligido al menos 1 herida a este Monstruo, gana la cantidad de Puntos de Experiencia (XP) que se encuentra en la parte inferior derecha de la última carta especial de Monstruo (incluso si no se jugó).

Los objetos tragados por la criatura (las cartas en las que se han colocado las cartas Especiales de este Monstruo) se pueden repartir entre los jugadores que hayan luchado contra ese Monstruo, empezando por el jugador que ha infligido el último golpe y moviéndose en sentido contrario a las agujas del reloj.

Cada jugador elige una de esas cartas y la coloca en su pila de descarte, sin comprarla, hasta que no queden más cartas para repartir o nadie más quiera tomarlas.

Pon las cartas restantes en la parte inferior del Mazo Principal.

Cuando un Monstruo con esta habilidad entra en el juego, los jugadores pueden luchar entre sí aprovechando esta distracción.

SNEAK ATTACK (ATAQUE FURTIVO)

CCuando se extrae del mazo principal, el Monstruo con esta habilidad se coloca frente al jugador que lo extrae y ataca inmediatamente. Si un jugador ya tiene un Monstruo con esta habilidad frente a su Héroe y se roba otro, coloque la nueva carta de Monstruo frente al jugador a su izquierda (a menos que este jugador también tenga un Monstruo de Ataque Furtivo atacante, en cuyo caso el Monstruo sigue moviéndose hacia la izquierda hasta que encuentre un espacio vacío).

Al final de cada turno este Monstruo -si no es derrotado- se mueve y ataca al jugador de la izquierda.

Cuando muere, el jugador que lo mata gana la cantidad relativa de Puntos de Experiencia y el Monstruo es eliminado del juego.

Cualquier carta de Monstruo con esta habilidad que se robe en el primer turno de cada jugador debe retirarse del juego (roba otra carta).

SPECTRAL (ESPECTRAL)

Los monstruos con esta habilidad no bloquean el acceso del jugador al Mercado.

SUMMON (INVOCACIÓN)

Los monstruos con esta habilidad pueden convocar a otras criaturas antes de atacar. Los Monstruos invocados se colocan en el mismo área y protegen a su amo de los ataques: son atacados antes que el Monstruo invocador. El daño restante infligido por los jugadores después de haber derrotado a todos los Monstruos convocados se transfiere al Monstruo que los ha convocado.

TAMING X (DOMAR)

Los Héroes tienen la posibilidad de domesticar ciertos Monstruos y criaturas salvajes que se indican en la carta junto con su tirada mínima de su habilidad Domar (X).

Si un jugador no es capaz de alcanzar la tirada mínima, la criatura atacará a este jugador y permanecerá en el Mercado.

Sin embargo, si un jugador tiene éxito en la tirada, puede comprar este Monstruo en el Mercado.

Ciertas cartas (por Ejemplo *Elven Flute*) y las habilidades de los héroes proporcionan una bonificación a la tirada para Domar. Si tienes una de estas cartas en tu mano, suma esa bonificación a cada tirada hasta el final del turno.

Juego multijugador

JUEGO DE 2 JUGADORES: Cara a cara

Duración promedio: 20min

En el primer turno, el primer jugador debe robar solo 3 cartas en lugar de 5. Se pueden usar armas, hechizos y monstruos en el oponente. Cada jugador puede jugar Armas, Hechizos (cuando esté permitido) y Monstruos contra su oponente. Un jugador gana cuando ha eliminado a su oponente del juego.

JUEGO DE 3 JUGADORES: Cada uno por su cuenta

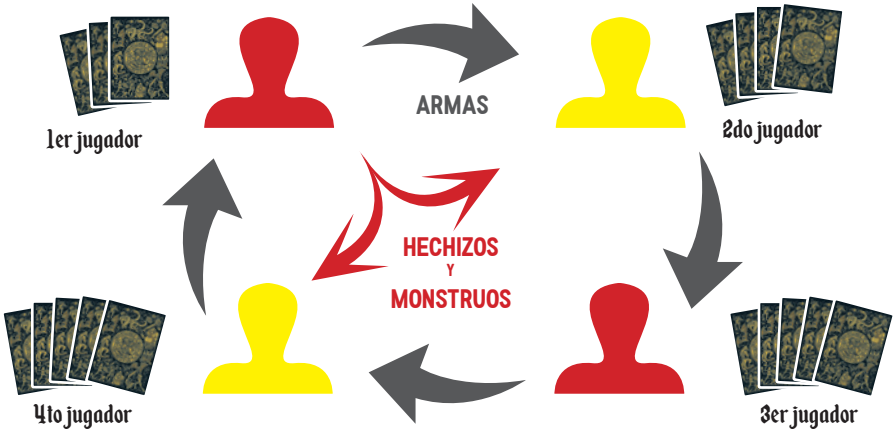
Duración promedio: 20-30min

En el primer turno, el primer jugador debe robar solo 3 cartas en lugar de 5. En el primer turno, el segundo jugador debe sacar solo 4 cartas en lugar de 5. Cada jugador solo debe usar Armas en el jugador sentado a su izquierda. Sin embargo, los jugadores pueden usar Hechizos (cuando esté permitido) en cualquier oponente o Monstruo elegido. Generalmente, un jugador coloca Monstruos a su derecha para defenderse de los ataques entrantes, sin embargo, no está limitado en cuanto a dónde puede colocarlos. Un jugador gana cuando ha eliminado a todos sus oponentes del juego.

JUEGO DE 4 JUGADORES: Dos equipos

Duración promedio: 30-60min

En el primer turno, el primer jugador debe sacar solo 3 cartas en lugar de 5. En el primer turno, el segundo jugador debe sacar solo 4 cartas en lugar de 5. ¡El juego se vuelve aún más divertido con cuatro jugadores! ¡Los jugadores se dividen en dos equipos y tienen que unir fuerzas y fortalezas y, cuando es necesario, incluso sacrificarse para derrotar al otro equipo! Los ataques con armas siempre se usan en el jugador de la izquierda. ¡Será posible curar a tu compañero de equipo, defenderlo de los ataques usando Monstruos y usar varias estrategias para lograr la victoria! Un equipo gana cuando ha eliminado al otro equipo del juego.



JUEGO DE 5 JUGADORES

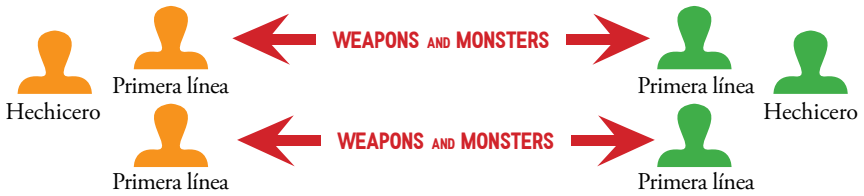
Duración promedio: 40+ min

En el primer turno, el primer jugador debe sacar solo 3 cartas en lugar de 5. En el primer turno, el segundo jugador debe sacar solo 4 cartas en lugar de 5. Cuando se juega en el modo de 5 jugadores, es cada uno por sí mismo, sin embargo, cada jugador tiene dos aliados, el jugador a su derecha y el jugador a su izquierda al comienzo del juego. No hay restricciones en los ataques. Las armas, los hechizos y los monstruos se pueden usar en cualquier jugador. El modo de 5 jugadores requiere un mayor nivel de planificación táctica e incluso algunos faroles si quieres sobrevivir. El primer jugador en matar a sus dos enemigos gana el juego.

JUEGO DE 6 JUGADORES

Duración promedio: 60+ min

En el primer turno, el primer jugador debe robar solo 3 cartas en lugar de 5.
En el primer turno, el segundo jugador debe robar solo 4 cartas en lugar de 5.
En el modo de campo de batalla, el juego está estructurado como un enfrentamiento entre dos partes en un campo de batalla.
Después de haber elegido a sus personajes, los jugadores deben elegir una posición de batalla.
Cada equipo debe sentarse junto con dos jugadores a los lados como primera línea y un hechicero en el medio que protegerá a sus compañeros lanzando hechizos (generalmente el personaje mágico ocupa este lugar).
Para determinar el jugador inicial, cada hechicero tira dos dados, y el tirador más alto se convierte en el jugador inicial (vuelve a tirar para desempatar) y el juego continúa en el sentido de las agujas del reloj.
Cada jugador que está en primera línea solo puede atacar al oponente que tiene enfrente y viceversa.
Solo cuando se rompe la línea del frente se pueden usar ataques contra el hechicero en la línea de fondo.
El hechicero puede usar Armas y Monstruos contra cualquiera de los atacantes de primera línea de sus oponentes y también puede defender a sus camaradas y ganar experiencia al matar cualquier Monstruo que los esté atacando. Este es el único modo de juego en el que los Monstruos siguen las mismas restricciones de ataque que las Armas, lo que significa que los Monstruos solo pueden usarse contra jugadores de primera línea (cuando está permitido). Cada jugador puede lanzar hechizos (cuando esté permitido) contra cualquier persona en el campo de batalla. El juego termina cuando cae el primer hechicero.
Un equipo gana cuando ha eliminado al hechicero del oponente.



Leyenda de iconos

: ¡Tira un dado!

: La cantidad de oro que ganas jugando una carta de Tesoro.

: El ataque infligido cuando es realizado por un Arma, Hechizo o Monstruo.

: Ataque con arma pesada.

: La cantidad de puntos de vida añadidos o quitados al Héroe. No es posible superar los puntos de vida iniciales de un Héroe/Monstruo.

: La cantidad de puntos de inteligencia proporcionados por esta carta o, para un Héroe, disponibles al comienzo de cada turno.

: La cantidad de puntos de inteligencia necesarios para jugar una carta de hechizo o para usar una habilidad o efecto.

: Los puntos de vida de un Monstruo cuando se juega.

: La cantidad de daño reducido después de atacar a un Héroe o Monstruo.

Illustrations and game design: Lorenzo Lupi.
Rulebook: Lorenzo Lupi, José María Naranjo Pérez

In case of any further doubts, please check the FAQ at www.VillageofLegends.com .

Prueba lo nuevo interactivo libro de reglas!