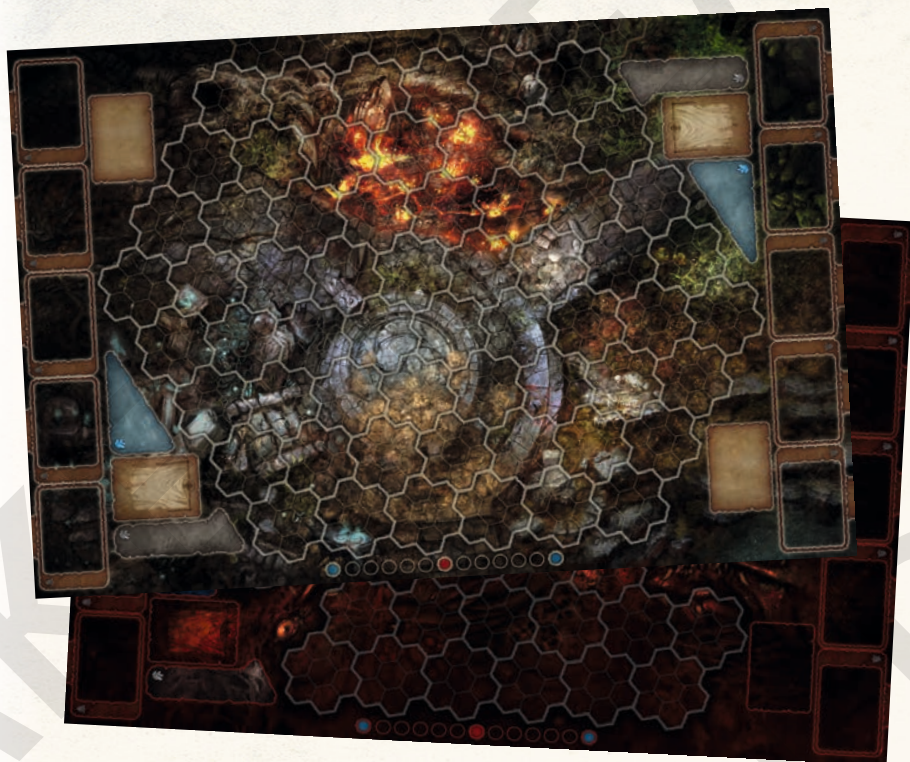


THE
EDGE
D A W N F A L L

REGLAMENTO

CONTENIDO:



Tablero impreso a 2 caras [x2]



Fichas de Yacimiento de Crystal [x4]



2 Dados



Ficha de Turno



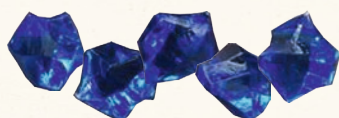
Indicador de Victoria



Fichas de Carga (10 por Facción)



Fichas de Resistencia (el número varía en función del conjunto del juego)



Fichas de Crystal (el número varía en función del conjunto del juego)

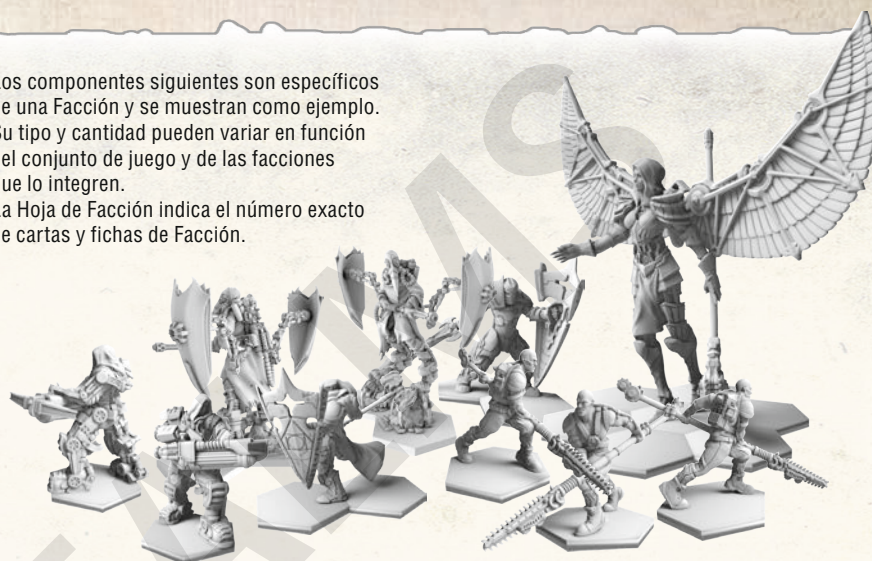


Fichas secundarias incapacitado (x6)



Fichas secundarias pasivas (el número depende de la Facción)

Los componentes siguientes son específicos de una Facción y se muestran como ejemplo. Su tipo y cantidad pueden variar en función del conjunto de juego y de las facciones que lo integren. La Hoja de Facción indica el número exacto de cartas y fichas de Facción.



Miniaturas de Facción (el número varía según la Facción)



Cartas de Unidad de Facción (el número depende de la Facción)



Carta de ayuda (1 por Facción)



Carta de Estandarte (1 por Facción)



Cartas de Acción de Facción (el número depende de la Facción)



Ficha de Santuario (1 por Facción)



Fichas de Facción (el número depende de la Facción)



Ficha de Facción (10 por Facción)



Indicador de Facción (1 por Facción)

Atención: el resto de fichas, miniaturas y componentes que no se usan en el juego básico incluidos en el conjunto de juego se describen con detalle en el folleto «Acerca de las metas» y sus instrucciones.
Atención: la tercera Facción incluida en la **Conflict Box** no incluye Crystales o conjuntos de fichas de Resistencia adicionales.
Atención: la **Faction Box** solo incluye un tablero.

THE EDGE D A W N F A L L

«Antes del Día del Juicio, nadábamos en la abundancia. Entonces no teníamos ni idea... No hasta que lo perdimos todo. Parece que haya pasado una eternidad desde que he visto el sol, desde que sentí la brisa en mi rostro o que deambulé por los bosques. El Único es un amo cruel, pero no tenemos más opción que confiar en él si tenemos la esperanza de sobrevivir en este páramo sin vida».

Uno de los últimos testigos del Día del Juicio.

Bienvenidos al mundo de *The Edge: Dawnfall*.

Aquí no encontraréis bien ni mal: solo la supervivencia. Forjad vuestra propia historia y dirigid a vuestras facciones a la dominación total. Tened cuidado, no obstante, ya que si queréis emerger victoriosos de las múltiples batallas que os arrojará este mundo, deberéis planificar cada movimiento y aprender a no mostrar piedad jamás.

Bienvenidos a la Frontera.

Sobrevivid si podéis.

RESUMEN DEL JUEGO

The Edge: Dawnfall es una mezcla de wargame, juego de mesa y juego de cartas. Necesitaréis toda vuestra astucia para construir un mazo efectivo, obtener y utilizar vuestros recursos y, por último, guiar vuestras miniaturas a la victoria sobre el mapa táctico. Libráis vuestras batallas en un entorno oscuro único que mezcla la fantasía y el horror con el steampunk.

¡Recordad que en este juego los Crystales y las cartas son tan vitales para la victoria como vuestras Unidades!

Al principio de la partida, ambos jugadores construyen sus mazos y despliegan sus Unidades en el mapa por Turnos, como si la batalla ya hubiese comenzado. De este modo, la destrucción y la carnicería comienzan desde el primer movimiento.

Durante la partida, los jugadores tratan de erradicar el ejército del oponente, Mejorar sus propias Unidades y extraer los Crystales utilizados para activar varias cartas y habilidades. Los Turnos se alternan hasta que uno de los jugadores cumple una de las condiciones de victoria.

Cada Turno, un jugador debe escoger si quiere jugar un Turno Activo (jugando cartas, moviéndose, combatiendo) o pasivo (obteniendo recursos, renovando habilidades). La batalla termina tan pronto uno de los jugadores obtiene el número de Puntos de Victoria (PVs), destruye todas las miniaturas enemigas o se queda sin cartas en su mazo de Acción. En este caso, el jugador con más PVs gana.

Parece fácil ¿verdad?

Como siempre, el demonio está en los detalles. Seguid leyendo para descubrirlos.

Estas secciones de texto gris proporcionan detalles adicionales de las reglas e información para la partida. Están diseñadas para ayudaros en vuestras primeras partidas. Una vez estéis familiarizados con las reglas, podéis saltarlas cuando estéis relejendo el reglamento.

PREPARACIÓN

Tened en cuenta que los apartados Preparación y Reglas Básicas hacen referencia a partidas de 2 jugadores. La preparación usa una batalla entre el Capítulo y los Demonios como ejemplo. Estas reglas también se aplican en las batallas entre el resto de las seis facciones.

Las modificaciones necesarias para las partidas multijugador pueden encontrarse en los recuadros como este.

MULTIJUGADOR – TODOS CONTRA TODOS es un modo de juego para 3 o 4 jugadores en que todos pelean contra todos.

MULTIJUGADOR – POR EQUIPOS es un modo de juego para 4 jugadores donde dos equipos de 2 jugadores se enfrentan entre sí. Cualquier recuadro titulado MULTIJUGADOR se aplica a ambos modos de juego.

Os recomendamos encarecidamente que todos los jugadores estén familiarizados con las reglas estándar de 2 jugadores antes de intentar jugar una partida multijugador.

Cuando tengáis ya un conocimiento general de las reglas, deberíais ser capaces de leer solo las partes **en negrita** de la Preparación y saltaros el resto del texto, incluidos los comentarios *en cursiva*.

1 – TABLERO

Preparad un tablero estándar (el mismo que muestra el diagrama de la derecha), dejando el espacio suficiente a cada lado para las cartas y los materiales adicionales.

MULTIJUGADOR: utilizad dos mapas estándar unidos por los bordes señalados.

2 – DADOS

El factor azar se consigue utilizando 1 dado de seis caras que determina el resultado del combate y de ciertas habilidades. Hay dos dados en este juego. El dado amarillo es gratuito, pero más débil. El dado rojo es más poderoso, pero deberéis pagar cada vez que decidáis utilizarlo. **Colocad los dados de tal forma que ambos jugadores puedan cogerlos.**

Consultad Dados, página 9

3 – MONTÓN NEUTRAL DE CRYSTALES Y CARGAS

Colocad los 20 Crystales y las 20 fichas de Carga cerca del mapa. No pertenecen a ningún jugador. Los jugadores pueden conseguir Crystales durante la partida y colocarlos en sus propias reservas de Crystal. También usarán las fichas de Carga de este montón para activar sus Mejoras.

Consultad Pagar con Crystales, página 9

Consultad Mejoras, página 13

MULTIJUGADOR – TODOS CONTRA TODOS: colocad los componentes siguientes en el montón neutral

- 3 jugadores: 30 Crystales y 30 fichas de Carga;
- 4 jugadores: 40 Crystales y 40 fichas de Carga.

MULTIJUGADOR – POR EQUIPOS: colocad 40 Crystales y 40 fichas de Carga en el montón neutral.

4 – ELEGIR EL JUGADOR INICIAL

Cuando ambos jugadores estén preparados, cada uno deberá **lanzar el dado rojo**. El jugador que saque el resultado más alto será el **Jugador Inicial** y recibirá la **ficha de Turno**. Algunas reglas de los capítulos «Preparación» y «Comenzar la batalla» harán referencia a este Jugador Inicial.

MULTIJUGADOR – TODOS CONTRA TODOS: los jugadores realizarán su Turno en sentido horario, comenzando por el Jugador Inicial.

MULTIJUGADOR – POR EQUIPOS: los jugadores se reparten en dos equipos, de la forma que quieran. Realizarán sus Turnos en sentido horario, empezando por el Jugador Inicial. Los jugadores deberían colocarse en la mesa de tal forma que los equipos realicen su Turno de forma alterna (A&B&A&B). Cada jugador coge el indicador de Facción de su aliado para como recordatorio durante esta partida.



5 – ESCOGER FACCIÓNES

Cada partida es el enfrentamiento entre dos facciones. ¡Ha llegado el momento de escoger bando!

El Jugador Inicial escoge una Facción. Después, el segundo jugador escoge una de las facciones restantes. Cada jugador coge todos los elementos de su Facción: su mazo de Unidades, su mazo de Acción, 1 Carta de Estandarte, 1 carta de ayuda, 1 ficha de Santuario, 1 hoja de Facción, todas las fichas de la Facción y, por último, todas las miniaturas. Cada jugador coloca estos elementos en su lado de la mesa.

Los elementos de cada Facción están descritos en su hoja de Facción.

6 – IZAR LOS ESTANDARTES

Cada Facción posee una única Carta de Estandarte que le proporcionan una serie de poderes.

Cada jugador coloca su Estandarte en el espacio de estandarte que se encuentra en su lado del tablero.

Consultad Cartas de Estandarte, página 13

7 – ESCOGER UNIDADES

Cada equipo puede desplegar un máximo de 5 Unidades por batalla, aunque algunas facciones poseen más Unidades. En ese caso, **el jugador selecciona 5 de sus cartas de Unidad y las coloca en los espacios de Unidad de su lado del tablero asegurándose de que la cara más clara queda boca arriba**. Esta cara indica el modo básico de la Unidad. Cada carta de Unidad representa un grupo de 1 – 4 miniaturas.

Para vuestra primera partida deberíais utilizar las Unidades indicadas en la sección mazo de inicio preconstruido de la hoja de Facción.

En partidas posteriores, podréis escoger vosotros las Unidades en función de vuestras tácticas favoritas o vuestras estrategias de creación de mazo. Si no queréis, no tenéis que incluir al líder de vuestra Facción (una miniatura especial como, por ejemplo, el Ángel de la Muerte o el Hijo de Khyber).

Hecho esto, colocad todas las miniaturas que participarán en esta partida sobre sus respectivas cartas de Unidad (dentro de nada se desplegarán en el tablero).

Consultad cartas de Unidad, página 8

MULTIJUGADOR: cada jugador solo tiene 4 Unidades.

8 – DISTRIBUIR LAS FICHAS DE RESISTENCIA

Colocad en cada carta de Unidad tantas fichas de Resistencia como indique el número del icono de escudo gris de la carta.

Las fichas de Resistencia indican el número de Heridas que una Unidad puede sufrir antes de que muera una miniatura.

Consultad Resistencia, página 12

9 – PREPARAR MAZOS DE ACCIÓN

Cada jugador construye su mazo de Acción escogiendo 25 cartas de Acción de las que hay disponibles para su Facción.

Durante vuestra primera partida, utilizad el mazo descrito en la sección mazo de inicio preconstruido de vuestra hoja de Facción.

En partidas posteriores podréis construir el mazo vosotros mismos en función de vuestros Unidades y vuestras tácticas favoritas.

No podéis incluir una carta de Acción cuya Acción inferior haga referencia a una Unidad que no esté en vuestro ejército.

Tras esto, cada jugador baraja su mazo de Acción de 25 cartas y lo coloca en el espacio apropiado, boca abajo. Durante la partida, los jugadores robarán cartas de este mazo. Todas las cartas que no estén en el mazo de Acción se guardan. No se utilizarán durante esta partida.

Las cartas de Acción otorgan a las Unidades una personalidad propia y proporcionan el «tema» general de cada Facción. Representan los ataques especiales, las increíbles proezas de fuerza, los poderes místicos y los oscuros rituales de cada Unidad. Una selección adecuada de cartas es la llave de la victoria.

Consultad Cartas de Acción, página 12

MULTIJUGADOR: cada jugador construye su mazo de Acción con 15 cartas.

10 – ESCOGER JUGADOR DE DESPLIEGUE Y JUGADOR DE REACCIÓN

El Jugador Inicial escoge si quiere ser el jugador de Despliegue (que será el primero en las fases de Despliegue, pasos 11-14) **o el jugador de Reacción** (que comenzará el combate y realizará el primer Turno, paso 18). **El jugador de Reacción coge la ficha de Turno.**

MULTIJUGADOR: Solo 1 jugador puede ser el jugador de Reacción. El resto se convierten en jugadores de Despliegue y actúan por Turnos en sentido horario partiendo del jugador de Despliegue.

11 - COLOCAR SANTUARIOS

Cada Facción posee 1 ficha de Santuario con una habilidad única y beneficiosa.

Cada jugador coloca la ficha de Santuario de su Facción en el mapa del tablero, comenzando por el jugador de Despliegue.

Durante vuestra primera partida, colocad las fichas de Santuario tal y como indica el diagrama de la izquierda.

En partidas posteriores podréis escoger cualquier Casilla vacía y colocar vuestro Santuario en ella. Los únicos requisitos son:

Un Santuario debe estar como mínimo a 2 Casillas de distancia de otro Santuario. El Santuario no puede ocupar más de una Casilla. Consultad Santuarios en las hojas de Facción.

12 - COLOCAR LOS YACIMIENTOS DE CRYSTAL

A continuación, los jugadores colocan 4 fichas de Yacimiento de Crystal. Representan los depósitos naturales por los que lucharán ambos ejércitos para conseguir Crystales. Los Crystales siempre pertenecen al jugador que los ha recogido que, normalmente, se los quedará durante toda la partida.

Los Crystales son el principal recurso que se utiliza cuando se accion gran número de Acciones y habilidades especiales.

Durante vuestra primera partida, colocad los Yacimientos de Crystal tal y como muestra el diagrama de la izquierda.

En partidas posteriores, los jugadores colocan, de forma alterna y comenzando por el jugador de Despliegue, 1 Yacimiento de Crystal. El Yacimiento de Crystal puede colocarse en cualquier Casilla vacía que esté al menos a 2 Casillas de distancia de cualquier Santuario o de otro Yacimiento de Crystal. El Yacimiento de Crystal no debe ocupar más de una Casilla.

Consultad Extraer (Turno Pasivo), página 6

Consultad Pagar con Crystales, página 9



13 - DESPLEGAR MINIATURAS

Ha llegado el momento de llenar el mapa con los guerreros que librarán esta batalla. Tened en cuenta que, en este juego, no hay zonas de despliegue. Los jugadores pueden colocar sus miniaturas por todo el tablero. Empezar una partida es como darle al botón de reproducción de una escena que se ha detenido en mitad de una batalla.

Cada jugador desplegará, por Turnos, una de sus Unidades (colocando todas las miniaturas de la Unidad escogida en el mapa), intentando contrarrestar las miniaturas del oponente y situarse en una mejor posición para extraer Crystales.

El jugador de Despliegue es el primero en desplegar una Unidad. Los jugadores continúan por Turnos hasta que no queden miniaturas por desplegar.

Los jugadores pueden colocar sus miniaturas en cualquier hexágono vacío. Los únicos requisitos son:

- la peana de la miniatura tiene que estar en una única Casilla (es decir, la peana no puede atravesar el límite entre Casillas).
- Una miniatura no puede colocarse en contacto peana con peana con un Santuario, Yacimiento de Crystal o miniatura enemiga. Peana con peana  siempre significa contacto directo, sin ningún hexágono pequeño vacío de separación.
- Si la Unidad tiene más de 1 miniatura, todas las miniaturas deben colocarse en contacto peana con peana  con al menos UNA miniatura de la misma Unidad. No se puede dividir la Unidad en dos grupos durante la Preparación.

Importante: esto no significa que todas las miniaturas de una Unidad deban estar en la misma Casilla. Pueden, por ejemplo, formar una línea que cruce varios límites entre Casillas!

Lo ideal sería que los jugadores dedicasen un tiempo a familiarizarse con sus cartas de Acción y de Unidad antes de la batalla (incluyendo sus características, fortalezas y debilidades, así como sus dos Modos). No obstante, podéis lanzaros a ciegas a la primera batalla e ir aprendiendo sobre la marcha. Si lo hacéis, tened en cuenta que este tipo de partidas tendrán un menor componente estratégico y mucho más azar!

14 - COLOCAR INDICADOR DE VICTORIA

E INDICADORES DE FACCIÓN

Colocad el indicador de victoria en el centro del marcador de Puntos de Victoria (en la Casilla roja).

Cada jugador coloca su indicador de Facción en la Casilla final (azul) del marcador (14B).

Si en algún momento el indicador de victoria termina sobre cualquiera de los Indicadores de Facción, la partida termina al final del Turno actual.

Consultad Puntos de Victoria, página 12

Consultad Fin de partida, página 7

MULTIJUGADOR: en lugar de colocar el indicador de victoria en el marcador de Puntos de Victoria, cada jugador coge 10 fichas de Puntos de Victoria de su Facción. Este es el montón de Puntos de Victoria inicial de cada jugador.

15 - PREPARAR LAS RESERVAS DE CRYSTAL

Cada jugador coge 2 Crystales del montón neutral (consultad el paso 3) y los coloca en su Reserva de Crystal.

Estos son los Crystales iniciales de cada jugador. Es muy importante conseguir más a lo largo de la batalla, ya que sin Crystales no estarán disponibles la mayoría de las habilidades y cartas de Acción más poderosas.

Los Crystales usados se colocan en el Almacén de Agotados. Para volver a cargarlos, necesitarás realizar un Turno Pasivo.

Consultad Pagar con Crystales, página 9

Consultad Turno Pasivo, página 6

MULTIJUGADOR: cada jugador coge tantos Crystales como el número total de jugadores de esta batalla y los coloca en su Reserva de Crystales inicial.

16 - ROBAR LA MANO INICIAL

Cada jugador roba las 3 cartas superiores de su mazo de Acción y las guarda sin mostrarlas al resto de jugadores. Representan la mano inicial desde la cual se pueden jugar Acciones (utilizando una de las dos Acciones que aparecen en la carta).





Durante cada Turno Activo, el jugador puede jugar cualquier número de cartas de Acción siempre y cuando pague los costes necesarios. Algunas Acciones también pueden jugarse durante el Turno del oponente. Cuando juegues una Acción descarta la carta correspondiente (excepto las Mejoras, que están unidas a una carta de Unidad). Al final de CADA Turno (tuyo o de tu oponente), roba cartas de Acción hasta que tengas 3 en mano. En ningún caso puedes tener más de 3 cartas en mano, a no ser que una carta o habilidad aumente este límite.

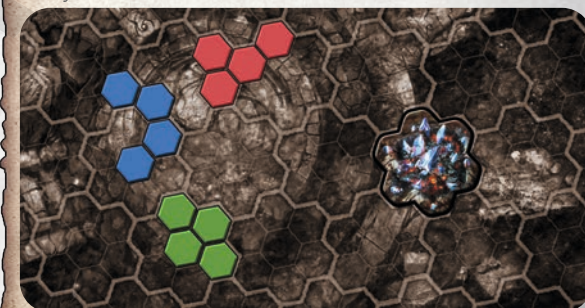
Consultad Cartas de Acción, página 12



Consultad Turno Activo, página 6

¡Todo preparado! ¿Estáis listos para la batalla?



Ejemplo de Unidades de 4 miniaturas desplegadas incorrectamente (peana de 1 hexágono). En la Unidad gris las miniaturas no están  entre ellas. En la Unidad azul, una miniatura no está  con ninguna miniatura azul. Las Unidades rojo y verde están colocadas  con el enemigo. Además, la Unidad verde está  con un Yacimiento de Crystal.

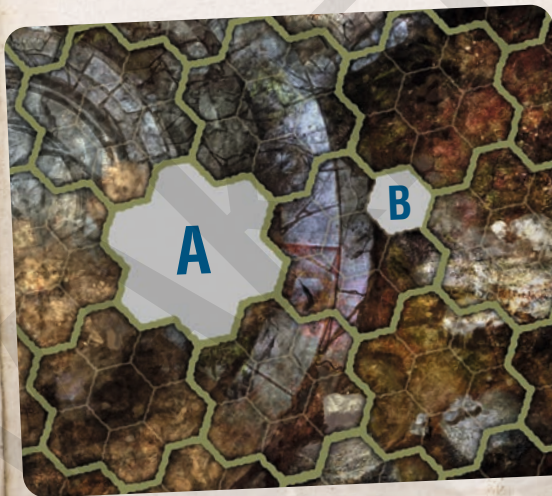


Ejemplo de Unidades de 4 miniaturas desplegadas correctamente (peana de 1 hexágono). Todas las miniaturas de cada Unidad están  con al menos otra miniatura de su Unidad, ninguna miniatura está  con un Yacimiento de cristal, una miniatura enemiga o un Santuario.

EXPLICACIÓN DEL MAPA:

A - CASILLA - un grupo de siete hexágonos «pequeños» dentro un contorno grueso. Las Casillas representan la unidad básica de distancia para determinar alcance, Movimiento, Disparo, etc.

B - HEXÁGONO - la división más pequeña del mapa (1/7 de una Casilla). Se utilizan para determinar la posición exacta de las miniaturas dentro de una Casilla y para comparar el tamaño de las peanas.



C - ESPACIO PARA CARTAS DE UNIDAD - cada jugador tiene 5 espacios a su disposición donde puede colocar las cartas de Unidad que ha elegido para esta batalla.

D - ZONA DE MEJORA - durante la partida los jugadores pueden unir cartas de Mejora (que están en sus mazos de Acción) a sus Unidades. Cada Unidad puede tener un máximo de 2 Mejoras que deben colocarse bajo la carta de Unidad correspondiente.

E - MAZO DE ACCIÓN - cada jugador coloca su mazo de Acción en este espacio. Robará de este mazo durante la partida.

F - DESCARTE - aquí es donde se colocan las cartas de Acción usadas o descartadas, siempre con el texto visible. Los jugadores pueden consultar estos mazos siempre que quieran.

G - ESPACIO DE ESTANDARTE - cada jugador tiene una única Carta de Estandarte de su Facción. Se coloca aquí.

H - RESERVA DE CRYSTAL - el sitio para dejar los Crystales disponibles. Pueden usarse para pagar los costes de varias habilidades, después de lo cual se colocan en el Almacén de Agotados.

I - ALMACÉN DE AGOTADOS - aquí es donde se colocan los Crystales agotados. Se devolverán a la Reserva de Crystal cuando decidas realizar un Turno Pasivo.

COMIENZA LA BATALLA

17 - DISPERSIÓN

El jugador de Despliegue puede, si quiere, Mover 1 de sus Unidades. Esto le permite reaccionar al despliegue táctico de su oponente.

A partir de este punto necesitaréis conocer el resto de las reglas que se describen en los capítulos siguientes de este libro, incluyendo la Acción de Mover. Por favor, tomaos un momento para leer las reglas básicas y cuando lo hayáis hecho volved a este paso.

MULTIJUGADOR: todos los jugadores de Despliegue Mueven, por Turnos, 1 de sus Unidades.

18 - PRIMER TURNO

El jugador de Reacción comienza la batalla, realiza un Turno completo y entrega el indicador de Turno. Los jugadores realizan Turnos alternándose hasta el final de la partida.

La secuencia de Turno y las condiciones de finalización de partida se describen en las páginas siguientes de este reglamento.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

La batalla se representa por una serie de Turnos alternos de los jugadores.

Al principio de su Turno, el jugador debe decidir si quiere realizar un Turno Activo (mover miniaturas, luchar y jugar cartas) o Pasivo (recargar, renovar y extraer recursos).

MULTIJUGADOR: los jugadores realizan sus Turnos en sentido de las agujas del reloj, empezando por el jugador de Reacción.

TURNO ACTIVO

Durante su Turno Activo, un jugador puede **jugar cartas, usar su carta Estandarte y Activar 1 de sus Unidades** (realizando 1 Acción de Mover y 1 Acción de Combate).

Jugar cartas – el jugador puede jugar tantas cartas de su mano como quiera, siempre y cuando pueda pagar sus costes.

Las cartas de Acción se pueden jugar en cualquier momento del Turno propio (salvo que el texto de la Acción especifique el momento en que debe usarse).

Las cartas pueden utilizarse sobre cualquier Unidad o miniatura, independientemente de qué Unidad se activó (o se activará) este Turno. Por ejemplo, puedes jugar Salto en tu Caballero sagrado, después activar tu Ángel de la Muerte y, por último, jugar Disparo en tu Unidad de Exploradores, todo esto en el orden que quieras.

Consultad **Jugar cartas**, página 12

Activar 1 Unidad – el jugador puede Activar una única Unidad a su elección en cualquier momento de su Turno. Ahora, puede, si quiere, **Mover** e iniciar un **Combate** con cada miniatura de la Unidad, en cualquier orden. Sin embargo, debe decidir si quiere mover las miniaturas o combatir primero.

Además, **inmediatamente después de decidir activar la Unidad** (y solo en ese momento), antes de que ninguna miniatura realice ninguna Acción, el jugador puede **cambiar el Modo** de su carta de Unidad, es decir, dar la vuelta a la carta de Unidad, cambiando sus características.

Atención: muchas Acciones pueden jugarse durante un Movimiento o un Combate, cambiando su resultado. También puedes jugar cartas de Acción entre el Combate y el Movimiento (de esta activación).

Consultad **Movimiento**, página 10

Consultad **Combate**, página 11

Consultad **Cartas de Unidad**, página 8

Paso final – al final del Turno, el jugador activo puede descartar 1 carta de Acción que elija y dejarla en su descarte.

Hecho esto, **ambos jugadores roban de sus mazos hasta tener 3 cartas** en la mano. Todos los jugadores roban carta. Dado que hay cartas de Acción que pueden usarse durante el Turno del oponente, es posible que ambos jugadores hayan gastado cartas durante el Turno.

Consultad **Jugar cartas**, página 12



TURNO PASIVO

Durante su Turno Pasivo, el jugador lleva a cabo una serie de pasos que le proveen de nuevos recursos y renuevan los que ya tienen.

Extraer – el jugador extrae **Crystales**, 1 por cada Yacimiento de Crystal que controle en el mapa. Se considera que **controlas** un Yacimiento de Crystal si **al menos 1 de tus miniaturas y ninguna miniatura enemiga está en contacto peana con peana** (☐☐) con la ficha de Yacimiento de Crystal. Peana con peana (☐☐) siempre significa contacto directo, sin ningún hexágono de separación. Los Crystales extraídos se cogen del montón neutral y se añaden a la Reserva de Crystales del jugador.

Aclaraciones adicionales:

Un Yacimiento de Crystal sin miniaturas adyacentes o en contacto ☐☐ con miniaturas de ambas facciones no está controlada por ningún jugador.

Incluso si una Facción tiene más miniaturas que la otra en contacto ☐☐ con un Yacimiento de Crystal, nadie controla el Yacimiento y nadie puede extraer Crystales.

De cada Yacimiento de Crystal controlado solo se puede extraer 1 Crystal, sin importar el número de miniaturas en contacto ☐☐

Aunque el jugador enemigo controle uno o más Yacimientos de Crystal, no podrá extraer Crystales durante tu extracción.

Consultad **Pagar con Crystales**, página 9

MULTIJUGADOR: el jugador extrae 2 Crystales de cada Yacimiento de Crystal que controle en el mapa.

Cargar Mejoras con 1 – el jugador añade 1 Ficha de Carga a cada carta de Mejora unida a sus Unidades (salvo aquellas que estén unidas a Unidades cuyas miniaturas estén todas muertas).

Consultad **Mejoras**, página 13

Recargar Crystales – el jugador mueve todos los Crystales de su Almacén de Agotados a su Reserva de Crystales.

Consultad **Pagar con Crystales**, página 9

Reactivar la carta Estandarte – si la carta Estandarte del jugador se encuentra boca abajo (indicando que ha sido usada y que está inactiva), da la vuelta a la carta y la coloca boca arriba.

Consultad **Cartas de estandarte**, página 13

Importante: un jugador no puede hacer nada más que los pasos anteriores durante un Turno Pasivo. No puede mover miniaturas, jugar cartas, cambiar modos de Unidades, descartar cartas de la mano y robar cartas nuevas, etc.



FIN DE PARTIDA

El objetivo principal del juego es derrotar todas las miniaturas enemigas o ganar a través de los Puntos de Victoria. La partida continua hasta que se cumple una de las siguientes condiciones:

- **Uno de los jugadores pierde todas sus miniaturas** – si eso pasa en cualquier punto de la partida, incluso si es de forma momentánea, ese jugador pierde la partida.
- **El indicador de victoria alcanza el final del marcador de victoria** – si en algún momento el indicador de victoria alcanza la Casilla marcada por el indicador de Facción de un jugador, jugad el Turno del jugador actual hasta el final. Después, el jugador con más Puntos de Victoria gana.
Atención: Puede darse el caso en el que un jugador pierda todos sus Puntos de Victoria y active este proceso solo para recuperar suficientes puntos y ganar la partida.
- **Un mazo de Acción se queda sin cartas** – si un jugador roba la última carta de su mazo, jugad el Turno del jugador actual hasta el final (si esto ocurre en el Paso final, la partida acaba inmediatamente). Después, el jugador con más Puntos de Victoria gana.

Si la partida termina y ambos jugadores tienen exactamente los mismos Puntos de Victoria (es decir, el indicador de victoria está en el medio del marcador), el combate termina en empate.

Los capítulos siguientes de este manual describen las cartas de Unidad, y todas las reglas detalladas (Movimiento, combate, jugar cartas, etc.).

MULTIJUGADOR – TODOS CONTRA TODOS:

El objetivo principal en esta modalidad de juego es eliminar miniaturas de otras facciones o ganar a través de fichas de victoria. La partida continúa hasta que se cumple una de las siguientes condiciones:

- **Un jugador pierde todas sus miniaturas:** si eso pasa en cualquier punto de la partida, incluso si es de forma momentánea, ese jugador queda eliminado. Jugad el Turno del jugador actual hasta el final. Después, el jugador superviviente con más Puntos de Victoria en su montón de **capturados** gana.
- **Un jugador captura al menos 4 fichas de victoria de cada uno de sus oponentes:** este jugador gana inmediatamente.
- **Un jugador pierde todas sus fichas de victoria iniciales:** este jugador es eliminado inmediatamente. Jugad el Turno del jugador actual hasta el final. Después, el jugador superviviente con más Puntos de Victoria en su montón de **capturados** gana.
- **El mazo de Acción de un jugador se agota:** si alguno de los jugadores roba la última carta de su mazo de Acción, jugad el Turno del jugador actual hasta el final. Una vez terminado el Turno, el jugador con más fichas de victoria en su montón de **capturados** gana.

Si la partida termina y varios jugadores tienen el mismo número de fichas de victoria en su montón de capturados, el jugador que conserve más de sus fichas de victoria iniciales es el ganador. Si el empate persiste, el jugador al que le queden más fichas de Resistencia y miniaturas gana.

MULTIJUGADOR – POR EQUIPOS:

El objetivo principal en esta modalidad de juego es eliminar todas las miniaturas de una Facción o ganar a través de las fichas de victoria. La partida continúa hasta que se cumple una de las siguientes condiciones:

- **Un jugador pierde todas sus miniaturas:** si eso pasa en cualquier punto de la partida, incluso si es de forma momentánea, ese equipo pierde inmediatamente.
- **Un equipo captura al menos 8 fichas de victoria de sus oponentes:** este equipo gana inmediatamente.
- **Un jugador pierde todas sus fichas de victoria iniciales:** su equipo pierde inmediatamente.
- **El mazo de Acción de un jugador se agota:** si alguno de los jugadores roba la última carta de su mazo de Acción, jugad el Turno del jugador actual hasta el final. Una vez terminado el Turno, el equipo con más fichas de victoria en su montón de **capturados** gana.

Si la partida termina y ambos equipos tienen el mismo número de fichas de victoria en su montón de capturados, el equipo que conserve más de sus fichas de victoria iniciales es el ganador. Si el empate persiste, el equipo al que le queden más fichas de Resistencia y miniaturas gana.

¿Cómo empezar?

Puede resultaros difícil planificar vuestras Acciones con soltura hasta que estéis familiarizados con el juego y sus posibles estrategias. Es una buena idea centrarse en uno de estos tres puntos:

- **Luchar por controlar los Yacimientos de Crystal y, si al final del Turno del contrario controláis 2, realizar un Turno Pasivo para Extraer.** Cuando tengas 6 Crystales en tu Reserva de Crystales podrás jugar cartas de Acción casi sin restricciones.
- **Concentrar los ataques de todas vuestras Unidades en una o dos de las miniaturas más fuertes del enemigo.** Eliminarlas os otorgará muchos Puntos de Victoria.
- **Concentrar los ataques de todas vuestras Unidades en las miniaturas enemigas más débiles para eliminar el mayor número de Unidades posible.** Así limitaréis el número de opciones para activar de vuestro enemigo en Turnos posteriores.

Tened siempre en cuenta las cartas de Acción que tenéis en mano y cómo se podrían aplicar a la situación actual.

Utilizad recursos alternativos (Puntos de Victoria, fichas de Resistencia) con cuidado, sin dejar que el beneficio inmediato os cueste la victoria en la batalla.



Ejemplo de la Acción Extraer del jugador verde.

Solo controla el Yacimiento de Crystal D, ya que no hay ningún otro jugador con ese Yacimiento de Crystal. Los Yacimientos de Crystal A y C no están controlados, ya que tanto el jugador verde como el rojo tiene miniaturas con ellos.

El Yacimiento de Crystal B no está controlado porque ninguna miniatura está con él.

¿Qué Unidad activar?

No hay ninguna razón que impida a un jugador Activar la misma Unidad todos los Turnos.

No obstante, no sería una buena estrategia. Una Unidad funciona mejor con cartas de Acción específicas, lo que significa que el mazo tendría que estar compuesto exclusivamente por cartas de la Unidad «escogida». Nuestro oponente se daría cuenta enseguida de nuestra estrategia de una sola Unidad y centraría todos sus esfuerzos en eliminarla. Y eliminar una Unidad concreta no sería demasiado difícil.

¿Cómo construir un mazo de Acción eficiente?

La clave de la victoria consiste en construir un mazo que apoye tu estrategia para la partida. Aprender a jugar con mazos eficientes e ineficientes es una parte importante de la experiencia de *The Edge*.

Lo primero es escoger cartas que concuerden con tu estilo de juego. Si os gusta el mano a mano, escoged cartas que mejoren el combate. Si preferís el combate a distancia, elidid Acciones con efectos de alcance. Si preferís centraros en el desarrollo de Unidades, no os olvidéis de las Mejoras. Y tened siempre en mente cómo os gusta jugar. Si no lo hacéis, construiréis un mazo de cartas que no querréis usar durante la partida.

Durante la partida tenéis que tener en cuenta qué hay en vuestro mazo. Por ejemplo, si preparasteis un mazo basado en ataques a distancia, tendréis que proteger a vuestros tiradores a toda costa.

Conseguid más copias de las cartas que realmente queréis utilizar, incluso si son una Mejora para una única Unidad.

Muchas cartas funcionan bien combinadas si se juegan en el mismo Turno. Estad atentos a esto y tratad de añadir tantas como podáis a vuestro mazo.

UNIDADES Y CARTAS DE UNIDAD

Una Unidad es la división básica de un ejército y consta, normalmente, de entre 1 y 4 miniaturas.

Las Unidades no solo están representadas por sus cartas de Unidad y sus miniaturas. Lo que hace a cada Unidad única son sus capacidades y sus habilidades especiales que aparecen en las cartas de Acción apropiadas. La misma Unidad puede jugarse de manera muy distinta en función de las cartas que hayas metido en tu mazo.



CARTA DE UNIDAD

Las cartas de Unidad muestran todas las características de una Unidad. Tienen dos caras. Al principio de la partida, todas las cartas empiezan con su cara clara boca arriba (modo básico). Durante la partida, los jugadores podrán cambiar el modo de las cartas dándoles la vuelta.

Consultad **Turno Activo**, página 6

En la carta de Unidad se puede ver: el nombre de la Unidad, su modo actual, el valor de sus 4 características básicas (Iniciativa, Ataque, Defensa y Movimiento) que cambian en función del Modo, la capacidad de la Unidad de cambiar de Modo (y, en ocasiones, el coste), el número de fichas de Resistencia y el número de miniaturas iniciales.

MODO ACTUAL: todas las Unidades tienen un Modo básico en una cara y un Modo específico en la otra.

Todas las Unidades comienzan y se despliegan en Modo básico.

CARACTERÍSTICAS: cada Unidad está definida por 4 características. Una característica nunca puede estar por debajo de 0 (nivel mínimo posible), sea cual sea la causa.

La única excepción a esta regla es cuando el valor de una característica es «—». Significa que la Unidad no puede utilizar esa característica de ninguna manera.



● **Iniciativa (INI):** la característica azul. La Iniciativa determina la agilidad y el tiempo de reacción una Unidad. La Iniciativa se usa en Combate (indica que miniatura ataca primero) y cuando se es objeto de una Acción de Disparo (una INI alta hace que sea más difícil que se acierte a distancia).

Consultad **Combate** y **Disparar**, página 11



● **Ataque (ATA):** la característica roja. El Ataque determina la fuerza y la capacidad de combate de una Unidad. El Ataque se usa en Combate, otorgando bonificaciones a la tirada de Ataque.

Algunas Unidades tienen un símbolo de relanzar (icono de dado gris) al lado de su valor de ATA. Esto significa que pueden volver a lanzar cualquier Ataque una vez.

Consultad **Relanzamiento**, página 9 and **Combate**, página 11



● **Defensa (DEF):** la característica verde. La Defensa determina el aguante y el valor de armadura de una Unidad. La Defensa se usa en Combate, otorgando bonificaciones a la tirada de Defensa.

Algunas Unidades tienen un símbolo de relanzar (icono dado gris) al lado de su valor de DEF. Esto significa que pueden hacer un segundo intento tras cualquier tirada de Defensa fallida.

Consultad **Relanzamiento**, página 9 and **Combate**, página 11



● **Movimiento (MOV):** la característica marrón. Es la distancia básica de Movimiento de la Unidad.

La distancia de Movimiento se utiliza durante la Acción de Mover e indica cuántas Casillas puede moverse cada miniatura de la Unidad.

Algunas Unidades tienen un símbolo Atraviesa obstáculos (icono de flecha gris) al lado de su valor de MOV. Esto significa que durante su Movimiento ignoran las Casillas bloqueadas o totalmente ocupadas.

Consultad **Movimiento**, página 10



CAMBIAR MODO: la flecha gris en la esquina inferior izquierda de la carta de Unidad indica que esta Unidad puede cambiar de modo justo al principio de su activación.

Casi todas las Unidades tienen la capacidad de cambiar de modo.

Algunas cartas también tienen un coste al lado de su flecha de cambiar Modo (normalmente un número de Crystales). Esto significa que solo pueden cambiar de Modo después de pagar este coste. No obstante, la mayoría de cambios de Modo son gratuitos.

Consultad **Turno Activo**, página 6



RESISTENCIA: el número en el escudo gris. Indica el número máximo de fichas de Resistencia que puede tener esta Unidad.

La Resistencia / fichas de Resistencia se utilizan:

- durante la preparación de la partida, donde indican la cantidad de fichas de Resistencia que hay que poner en cada Unidad;
- para determinar el número de Puntos de Victoria que valen las miniaturas de esta Unidad. El enemigo recibe esos puntos cada vez que mata una de las miniaturas de esta Unidad;
- para determinar cuántas Heridas puede recibir una Unidad antes de empezar a perder miniaturas. Siempre que una miniatura reciba una Herida, quita una ficha de Resistencia de su carta de Unidad. Cuando una miniatura de una Unidad sin fichas de Resistencia recibe una Herida, la miniatura muere.

También podéis retirar fichas de Resistencia de una de vuestras Unidades para utilizarlas como sustituto de Crystales.

Consultad **Puntos de Victoria**, página 12

Consultad **Pagar con Crystales**, página 9



NÚMERO DE MINIATURAS: el grupo de puntos encima del escudo de Resistencia. Cada punto representa 1 miniatura en una Unidad completa.

Es el número de miniaturas que despliegas cuando preparas esta Unidad en el mapa del tablero.

El número de miniaturas de la Unidad nunca puede superar el número de puntos. Algunas facciones tienen más de una Unidad del mismo nombre, pero las miniaturas de cada una de estas Unidades son físicamente distintas y no pueden intercambiarse.

REGLAS DETALLADAS

Las páginas siguientes contienen todas las reglas explicadas con detalle sobre pagar costes, lanzar dados, Combate, Disparo, Movimiento, jugar cartas y otras situaciones comunes del juego.

LIMITACIÓN DE COMPONENTES

Si en algún momento tenéis que coger una ficha o cualquier otro elemento y no queda, ese elemento no está disponible. No podéis conseguirlo / comprarlo en este momento.

Esto se aplica a todos los elementos del juego, incluyendo Crystales, cargas, fichas específicas de Facción, etc., excepto fichas secundarias que no tienen efectos en el juego como las fichas de incapacitado.

Por ejemplo, si no quedan Crystales en el montón neutral no podrás extraer nada, aunque controles varios Yacimiento s de Crystales. Es más, extraer todos los Crystales o recoger todas las Fichas de Carga y evitar que los coja el otro jugador es una estrategia válida.

Más sobre fichas específicas de Facción, consultad las hojas de facción.

Más sobre fichas secundarias, consultad Contenido (pág. 2) y las hojas de facción.

Si tenéis que repartir más elementos de los que quedan, solo cogéis lo que quede y decidís cómo repartirlo.

Por ejemplo, un jugador recibe 4 cargas para cargar sus 4 cartas de Mejora, pero solo quedan 2 fichas de Carga. El jugador elige qué 2 cartas recibirán carga y qué 2 no lo harán.



PAGAR CON CRISTALES (☼)

Los Crystales (☼) son el método de pago básico del juego y se utilizan para pagar el coste de la mayoría de las Acciones especiales y de las habilidades más poderosas.

Cada jugador tiene dos montones de Crystal. La Reserva de Crystal, que contiene los Crystales disponibles, y el Almacén de Agotados, donde están los Crystales ya usados que no están disponibles).

«Pagar 1 Crystal» significa que tendréis que mover 1 Crystal de vuestra Reserva de Crystales a vuestro almacén de agotados.

Para recargar los Crystales agotados y devolverlos a la reserva de Crystal, para que vuelvan a estar disponibles, tendréis que realizar un Turno Pasivo en lugar de uno activo.

Consultad Turno Activo y Turno Pasivo, página 6

En una batalla estándar de dos jugadores hay un total de 20 Crystales. Cada jugador empieza con 2, lo que significa que el montón neutral, disponible para ser extraído, deberá contener 16 Crystales.

PAGAR CON OTROS RECURSOS

Si un jugador no puede o no quiere gastar el número de Crystales necesario, puede cubrir el coste (o parte de él) con fichas de Resistencia de sus Unidades o con Puntos de Victoria.

Siempre se puede sustituir 1 Crystal por 1 punto de Resistencia o 1 punto de victoria.

No hay limitaciones en el gasto de puntos de Resistencia o de victoria.

El jugador puede hacer pagos mixtos, mezclando Crystales, fichas de Resistencia y Puntos de Victoria sin restricciones.

Por ejemplo, si tenéis que pagar 4 Crystales, podéis mover 1 Crystal a vuestro Almacén de Agotados, después retirar 2 fichas de Resistencia de cualquiera de vuestros Unidades y, por último, mover el indicador de victoria en el marcador una Casilla hacia el lado de vuestro enemigo.

Esto representa sacrificar una ventaja a corto plazo (Puntos de Victoria) o presionar a tus tropas (puntos de Resistencia) para conseguir la iniciativa en la batalla. Es una parte muy importante del este juego y también un factor riesgo/beneficio muy poderoso. Te permite utilizar tus habilidades más poderosas desde el primer Turno de la batalla, pero lleva aparejado el riesgo real de perder tus miniaturas o de entregar demasiados Puntos de Victoria. ¡No es una decisión que pueda ser tomada a la ligera! Por otro lado, un jugador que nunca utilice esta opción limitará sus opciones tácticas. Aprender a equilibrar el gasto de Crystales, PV y fichas puede llevar varias partidas. Es frecuente que los jugadores noveles lo usen demasiado y pierdan en los primeros Turnos de la batalla.

Tened en cuenta que pagar con PV no siempre es beneficioso. Gastar uno de ellos en una Acción que puede o no reportar un PV suele ser un mal trato. En cambio, los Crystales son siempre una forma de pago segura (y renovable).

MULTIJUGADOR: en las partidas multijugador, los jugadores no pueden sustituir los Crystales por Puntos de Victoria.

DADOS

En este juego hay dos dados: un dado amarillo gratuito y un poderoso y costoso dado rojo. Los jugadores deben escoger uno de ellos antes de realizar cualquier tirada (en todas las situaciones, incluyendo Combate, Disparo, Defensa).

Por ejemplo, en Combate un jugador puede esperar a ver el resultado de la tirada de Ataque de su oponente para decidir qué dado usará en su tirada de Defensa.



Dado amarillo: un dado básico gratuito.

Los resultados posibles son: 0, 0, 1, 2, 3, 4.

Las caras marcadas (con una rueda dentada alrededor del número): 0, 0.



Dado rojo: los jugadores pueden usarlo en lugar del dado amarillo pagando 1 Crystal antes de la tirada. Las tiradas subsiguientes deben pagarse aparte.

Los resultados posibles son: 1, 2, 3, 4, 5, 6.

Las caras marcadas son: 1, 2.

Es posible pagar una tirada de dado rojo con sustitutos de Crystales como fichas de Resistencia o Puntos de Victoria.

CARAS MARCADAS CON RUEDA DENTADA

Si el resultado de la tirada muestra una cara con una rueda dentada, el jugador puede escoger una de las dos bonificaciones siguientes:

● **RELANZAMIENTO PAGADO:** paga 1 Crystal y vuelve a lanzar el dado. Al relanzar siempre se usa el mismo dado que en la tirada original. Ten en cuenta que el coste del dado rojo solo se paga cuando se tira por primera vez.

Importante: un relanzamiento solo se puede realizar una vez, incluso si el nuevo resultado también muestra una rueda dentada (en este caso, el jugador recarga un Crystal).

● **RECARGAR 1 CRYSTAL:** aceptar el resultado de la tirada y colocar 1 Crystal agotado de vuelta a la Reserva de Crystal (si hay algún Crystal en el Almacén de Agotados).

Más sobre relanzamientos, consultad la sección siguiente.

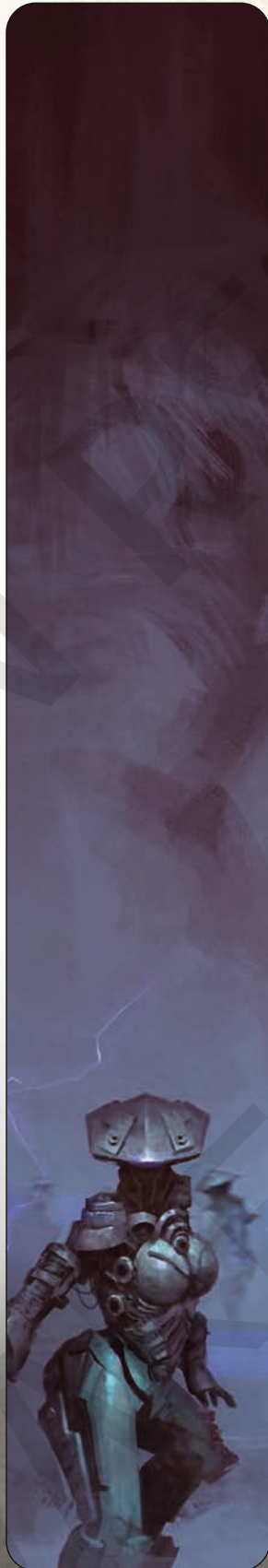
RELANZAMIENTOS

Un dado solo puede ser relanzado una vez por tirada.

Además de los relanzamientos que permiten las caras marcadas de los dados, algunas cartas de Unidad y de Acción también permiten al jugador relanzar resultados. Tened en cuenta que un dado solo puede ser relanzado una vez por tirada, independientemente de lo que causa el relanzamiento (sea una Acción, un símbolo de relanzamiento en una carta de Unidad o una rueda dentada en la cara del dado).

Siempre que un jugador relanza el dado, **está obligado** a aceptar el último resultado. No puede ignorar la última tirada y utilizar el resultado anterior.

Durante el Combate el jugador debe decidir si quiere relanzar el dado inmediatamente después de la tirada original. No podéis relanzar un resultado después de que el oponente haga una tirada opuesta.



MOVIMIENTO Y CASILLAS

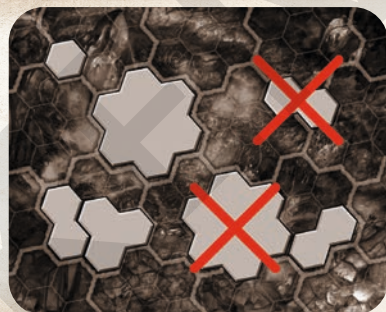
El mapa de batalla del tablero se divide en **Casillas**, cada una formada por **7 hexágonos**.

Las **Casillas** se utilizan para determinar alcances durante el Movimiento, el Disparo, el lanzamiento de conjuros y otras Acciones a distancia.

Los **hexágonos** solo se utilizan para determinar el tamaño de la peana de una miniatura y la posición exacta de las miniaturas (y de algunas fichas) dentro de una Casilla.

Cada miniatura y cada ficha de mapa (fichas que se colocan en Casillas / hexágonos, por ejemplo, Yacimientos de Crystal, Santuarios, Matorrales Renacidos) debe entrar siempre en una única Casilla. En ninguna circunstancia la peana de una miniatura o una ficha de mapa puede colocarse atravesando el contorno grueso que delimita las Casillas.

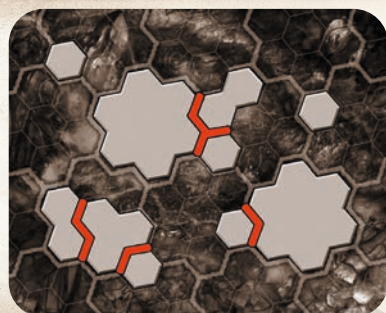
Las excepciones a esta regla son varias fichas de estado unidas a las miniaturas que indican el estado actual de la miniatura, tales como congelado, parálisis, podredumbre, muro de escudos, trampa, etc. Estas fichas no ocupan sitio en el mapa y pueden colocarse en cualquier lugar alrededor de la peana del modelo o incluso sobre ella.



Ejemplo de despliegue correcto e incorrecto de miniaturas. Las miniaturas tachadas se han desplegado incorrectamente. Sus peanas no están dentro de una única Casilla (tapan hexágonos de varias Casillas).

PEANA CON PEANA (OO)

Peana con peana (OO) significa siempre contacto directo, sin ningún hexágono pequeño de separación.



Ejemplo de miniaturas que están OO. Las líneas naranjas muestran donde están adyacentes.

MOVIMIENTO

La Acción de Mover es la forma más habitual para que una miniatura cambie de posición. La Acción de Mover puede realizarse durante la activación de la Unidad o mediante algunas cartas de Acción.

Consultad **Turno Activo**, página 6

Otras Acciones que trasladan a las miniaturas de diversas formas (como Arrastre, Esquiva, Intercambiar posición, Salto, Teleportar, Arrastrar, Transferencia, etc.) se describen en las cartas de Acción y las hojas de Facción.

Cada carta de Unidad muestra la característica de Movimiento de las miniaturas de esa Unidad.

La característica de Movimiento indica cuántas Casillas puede desplazarse cada miniatura de esa Unidad en una única Acción de Mover.

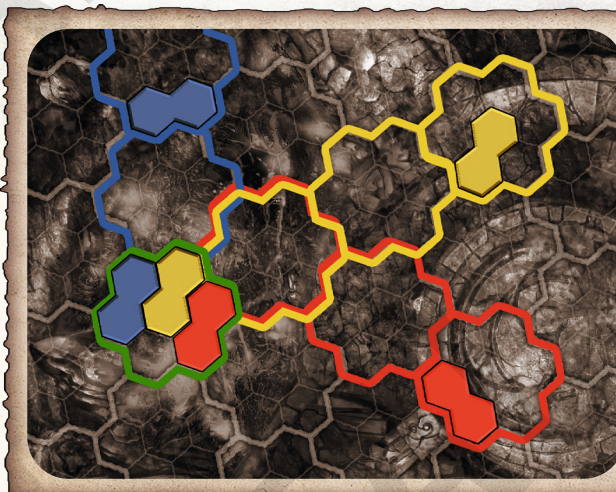
Una Acción de Mover permite a cada miniatura de la Unidad moverse a cualquier Casilla dentro de su alcance de Movimiento. Las miniaturas no pueden terminar su Movimiento superpuestas a un Santuario, una ficha de Yacimiento de Crystal o a miniaturas enemigas cuya peana sea de tamaño igual o superior.

Sin embargo, pueden empujar a miniaturas más pequeñas fuera de su posición. Consultad **Empujar**, en la columna siguiente.

Si una Unidad tiene más de una miniatura, cada una de ellas se puede mover de forma individual y en dirección diferente. No tienen que mantenerse en contacto OO. No hay restricciones a la distancia entre ellas en el tablero.

El jugador puede mover una, varias o todas las miniaturas de la Unidad. Cada miniatura se puede mover cualquier número de Casillas sin superar la característica de Movimiento de su Unidad. Se asume que los movimientos de todas las miniaturas de una Unidad suceden a la vez (simultáneamente). Esto significa, por ejemplo, que, si una miniatura empuja a un enemigo, el resto de miniaturas de la misma Unidad no podrán volver a empujarle.

Un jugador también puede Mover una miniatura de un hexágono a otro dentro de la misma Casilla. Las Unidades con característica de Movimiento de valor 0 pueden realizar este Movimiento.



Ejemplo de Acción de Mover con alcance 3 de una Unidad compuesto por 3 miniaturas con peanas de 2 hexágonos. Las miniaturas de este ejemplo comienzan en la misma Casilla (marcada en verde). Las miniaturas roja y amarilla se han movido 3 Casillas en distintas direcciones. La miniatura azul se ha movido dos Casillas, sin utilizar todo su Movimiento.



EMPUJAR

Si una miniatura utiliza una Acción de Mover (o se mueve gracias a un efecto o habilidad) y termina con su base sobre un hexágono (o hexágonos) que ya está ocupado por una miniatura (amiga o enemiga) con una peana más pequeña, la miniatura más grande **Empuja** a la pequeña un hexágono.

El jugador que realiza la Acción de Movimiento o usa la habilidad coloca la miniatura empujada en cualquiera de los hexágonos vacíos adyacentes a la miniatura empujada, siempre y cuando las bases de ambas miniaturas permanezcan en contacto OO.

Si no se puede colocar la miniatura empujada siguiendo estas reglas, esa miniatura no puede ser empujada. Y, por lo tanto, no se puede acabar el Movimiento superpuesto a ella, aunque tenga una peana más pequeña.

Una miniatura con peana más grande puede Empujar a varias miniaturas más pequeñas al mismo tiempo, siempre y cuando todas tengan posiciones legales a las que ir.

Empujar es una herramienta táctica muy importante que puede utilizarse para relocalizar las miniaturas propias o del enemigo. Os permite apartar al enemigo de Yacimientos de Crystal en disputa o de sus Santuarios, colocar miniaturas dentro del alcance de vuestro Santuario o de vuestras habilidades y empujar a Unidades más pequeñas a posiciones peligrosas.



Ejemplo de Acción de Mover con Empujar. La miniatura verde (peana de 3 hexágonos) se mueve a la Casilla adyacente y decide parar en los hexágonos ocupados por 3 miniaturas con peanas más pequeñas. La miniatura verde empuja a las miniaturas más pequeñas a otros hexágonos, manteniendo el contacto OO. En el ejemplo, solo 1 de las 4 miniaturas no resultó empujada, ya que la miniatura verde no entró en su hexágono.

MOVIMIENTO A TRAVÉS DE CASILLAS OCUPADAS

Las miniaturas se pueden mover sin restricciones a través de Casillas con hexágonos ocupados (por fichas o por otras miniaturas) siempre y cuando la peana de la miniatura que se mueve quepa en los hexágonos vacíos de esa Casilla.

A efectos del Movimiento, imaginaos que la miniatura realiza una pequeña parada en cada Casilla que atraviesa hasta llegar a su Casilla de destino. Si la peana de la miniatura no cabe en los hexágonos vacíos de una Casilla determinada, la miniatura tendrá que tomar otra ruta.

No podéis **Empujar** ninguna miniatura mientras os movéis. Solo es posible empujar en la Casilla de destino donde termináis vuestro Movimiento.

MOVIMIENTO A TRAVÉS DE OBSTÁCULOS

Algunas cartas de Unidad y de Acción permiten a vuestras miniaturas Moverse **atravesando obstáculos**. Esas miniaturas ignoran todas las fichas (incluidas las trampas) y al resto de miniaturas en las Casillas que atraviesan. Para ellas todas las Casillas del mapa están vacías durante su Acción de Mover.

No obstante, esto no se aplica a la Casilla de destino. Todas las miniaturas necesitan tener una posición legal al final de su Movimiento (o poder crear una Empujando a Unidades más pequeñas).



Ejemplo de Movimiento a través de Casillas ocupadas.

La miniatura de la Facción verde intenta moverse desde la Casilla azul a la Casilla marcada con una X.

No puede entrar en las Casillas rojas ya que su miniatura no entraría en ellas sin empujar.

Puede moverse a través de las Casillas verdes ya que la miniatura cabe en la Casilla sin empujar.

Si quisiera, podría terminar también su Movimiento en la Casilla púrpura empujando a la miniatura que hay en ella. Está permitido Empujar a una miniatura fuera de la Casilla en la que terminas tu Acción.

COMBATE Y DISPARO

COMBATE

Durante la partida, las miniaturas, normalmente, lucharán entre ellas utilizando Acciones de Combate. Las miniaturas pueden realizar Acciones de Combate cuando se activan o como resultado de algunas cartas de Acción.

Consultad Turno Activo, página 6

Una Acción de Combate permite a cada una de las miniaturas de la Unidad realizar una única secuencia de Combate contra una miniatura enemiga en contacto ☐☐.

Si la Unidad que realiza la Acción de Combate tiene más de una miniatura, cada miniatura puede enfrentarse a enemigos distintos de forma independiente al resto de la Unidad. Cualquier miniatura de la Unidad puede decidir no atacar.

En este caso, el jugador activo (el jugador con el indicador de Turno) decide en qué orden se resuelven las secuencias de Combate.

Las secuencias de Combate NO se consideran simultáneas. *Esto significa que el jugador activo escogerá el objetivo de la siguiente secuencia de Combate solo después de haber resuelto la anterior.*

Importante: las miniaturas en contacto ☐☐ *no se considera automáticamente trabadas en Combate. Cualquier jugador puede iniciar un Combate entre esas miniaturas usando una Activación o el efecto de una carta de Acción, pero también puede alejarse de la miniatura enemiga sin penalización.*

SECUENCIA DE COMBATE:

1) Comparar la característica de INICIATIVA (INI) de las cartas de Unidad de ambas miniaturas. Aquella que tenga la INI más alta atacará primero. En caso de empate, el atacante será la miniatura del jugador Activo.

No es importante qué jugador inició el Combate, si realizáis una Acción de Combate contra una miniatura enemiga con una INI más alta, el enemigo golpeará antes que vosotros. A veces, entablar Combate con enemigos más rápidos no es buena idea.

2) El jugador que realiza el Ataque decide qué dado va a tirar (el dado amarillo sin coste o el dado rojo pagando 1 Crystal). Lanza el dado y suma la característica de **ATAQUE** de su Unidad al resultado de la tirada.

El resultado total es la **potencia de Ataque**.

3) El jugador que se defiende del Ataque escoge qué dado va a tirar (el dado amarillo sin coste o el dado rojo pagando 1 Crystal). Lanza el dado y suma la característica de **DEFENSA** de su Unidad al resultado de la tirada.

El resultado total es la **potencia de Defensa**.

4) Compara ambos resultados:

a) Si la potencia de Ataque es mayor que la potencia de Defensa, el Ataque ha tenido éxito y el blanco recibe 1 Herida. La secuencia de Combate termina aquí.

b) Si la potencia de Defensa es mayor que la potencia de Ataque, el Ataque ha fallado. El blanco no sufre efecto alguno y tiene la posibilidad de **Contratacar**.

Atención: un jugador siempre puede decidir no Contratacar y terminar la secuencia de Combate.

Consultad Datos, página 9 and Heridas, página 12

CONTRAATAQUE:

1) Si el defensor ganó el Combate, puede realizar un Contraataque. El jugador que realiza el Contraataque elige qué dado va a tirar decide qué dado va a tirar (el dado amarillo sin coste o el dado rojo pagando 1 Crystal). Lanza el dado y suma la característica de **ATAQUE** de su Unidad al resultado de la tirada.

El resultado total es la **potencia de Ataque**.

2) El jugador que se defiende del Ataque escoge qué dado va a tirar (el dado amarillo sin coste o el dado rojo pagando 1 Crystal). Lanza el dado y suma la característica de **DEFENSA** de su Unidad al resultado de la tirada.

El resultado total es la **potencia de Defensa**.

3) Compara ambos resultados:

a) Si la potencia de Ataque es mayor que la potencia de Defensa, el Contraataque ha tenido éxito y el blanco recibe 1 Herida. La secuencia de Combate termina aquí.

b) Si la potencia de Defensa es mayor que la potencia de Ataque, el Contraataque ha fallado. El blanco no sufre efecto alguno. La secuencia de Combate termina aquí.

ATAQUE A TRAICIÓN:

Algunas cartas de Acción otorgan a las miniaturas la habilidad Atacar a traición.

Un Ataque a traición se resuelve igual que una secuencia de Combate normal, pero el enemigo pierde automáticamente la Iniciativa y no puede contratacar.

Si dos miniaturas intentan Atacarse a traición mutuamente antes del Combate, resólvete ambos Ataques a traición al mismo tiempo y considerad los resultados simultáneos. Esto implica que podrían morir ambas miniaturas.

DISPARO

Las reglas generales de Disparo se aplican a las diferentes Acciones que hay en las cartas (e.g. Disparo, Purga, Bola de Fuego, Rayo de Hielo, Autodestrucción, Detonación, Cohete, Lanzallamas, Fusión, Escupehojas, Golpe Subterráneo, Minador, Rayo de Energía, Relámpago, Rayo). Estas cartas siempre tienen un texto de **comprobar impacto** y otro de **efecto**. Además, pueden tener también requisitos de **línea de fuego** o de **Alcance**.

COMPROBAR IMPACTO

El jugador que dispara escoge qué dado va a tirar (el dado amarillo sin coste o el dado rojo pagando 1 Crystal). Lanza el dado y compara el resultado con la **INI** del objetivo (o con las INI de los objetivos, si hubiera varios).

Si el resultado es igual o menor que la INI del objetivo, el Disparo ha fallado.

Si el resultado es mayor que la INI del objetivo, se resuelve el **efecto** que indica la carta.

Importante: una miniatura que Dispara solo realiza una única tirada independientemente del número de blancos del Disparo. Las miniaturas cuya Iniciativa es igual o mayor que la tirada no resultan afectadas, mientras que las miniaturas cuya INI es menor son impactadas.

Salvo que la carta especifique lo contrario, debes escoger 1 miniatura de la Unidad que dispara para realizar el Disparo. Algunas cartas, como Minador, no requieren que especifiques quién dispara.

Si la carta especifica que todas las miniaturas de la Unidad realizan disparos separados, resólvete estos disparos en cualquier orden, uno a uno. Estos disparos NO se consideran simultáneos. *Esto quiere decir que el jugador puede escoger la miniatura objetivo del segundo Disparo después de haber resuelto el primero.*

Importante: cada carta de Acción de Disparo especifica si apunta a una miniatura o a todas las miniaturas en un área concreta. También especifica si afecta solo a las miniaturas enemigas o a todas las miniaturas (incluidas las vuestras).

LÍNEA DE FUEGO

Una línea de fuego es una línea recta de varias Casillas (¡no hexágonos!) empezando por la Casilla donde se encuentra la miniatura que dispara.

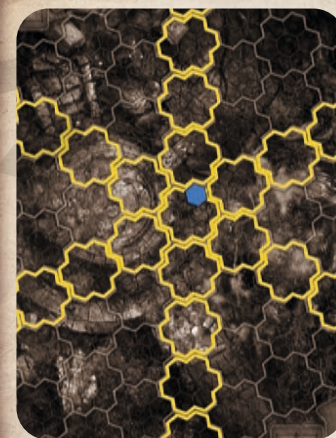
Los hexágonos que ocupan la miniatura que dispara y su blanco no son relevantes.

Una línea de fuego puede atravesar Casillas parcialmente ocupadas y solo es bloqueada por Casillas totalmente ocupadas (donde todos los hexágonos están ocupados por una única miniatura grande, varias más pequeñas, un Yacimiento de Crystal, un Santuario o cualquier otra ficha que ocupe una Casilla). En ese caso, la línea de fuego termina en la primera Casilla totalmente ocupada y el Disparo no puede ir más allá de las miniaturas que se encuentran en ella.

ALCANCE

El Alcance especifica la distancia máxima de Disparo entre el tirador y su blanco, medida en Casillas. *Por ejemplo, Alcance 1 significa que solo podéis disparar a una de las Casillas adyacentes y alcance 0 significa que solo podéis disparar a miniaturas que estén en la misma Casilla que el tirador.*

Siempre podéis elegir disparar a miniaturas que estén más cerca que el alcance del Disparo.



Ejemplo de líneas de fuego con alcance ilimitado.



Ejemplo de línea de fuego: El tirador azul dispara con alcance 3 y necesita línea de fuego.

No puede disparar a la miniatura roja en la Casilla roja porque no hay una línea recta de Casillas entre el tirador y el blanco.

No puede disparar a la miniatura roja en la Casilla verde porque hay una Casilla totalmente ocupada entre el tirador y su blanco (todos los hexágonos están ocupados).

Puede disparar a la miniatura roja en la Casilla amarilla: hay una línea recta de Casillas entre el tirador y el blanco y ninguna de las Casillas entre ellos está totalmente ocupada.



HERIDAS Y PUNTOS DE VICTORIA

HERIDAS Y FICHAS DE RESISTENCIA

Cuando una miniatura recibe una **Herida** siempre significa que:

- la Unidad de la miniatura **pierde 1 ficha de Resistencia** (si le queda alguna);
- la **miniatura muere** (si a su Unidad no le quedan fichas de Resistencia).

Si una miniatura recibe varias Heridas a la vez, comenzad por retirar las fichas de Resistencia correspondientes de su carta de Unidad. Si queda alguna Herida pendiente cuando se retira la última ficha de Resistencia, la miniatura muere. Las Heridas sobrantes se ignoran (*no se aplican a otras miniaturas de la misma Unidad*).

Importante: las fichas de Resistencia se comparten entre las miniaturas de la misma Unidad, incluso si las miniaturas están alejadas entre sí. Cuando una miniatura pierde o sacrifica una ficha de Resistencia se aplica a la Unidad entera, independientemente de su posición.

MUERTE DE UNA MINIATURA Y PUNTOS DE VICTORIA

Cada vez que muere una miniatura, el enemigo gana un número de Puntos de Victoria igual al valor de Resistencia de la carta de Unidad de esa miniatura (el número dentro del escudo gris).

Importante: algunas Unidades tienen un valor de Resistencia de 0. Una Herida basta para matar a una miniatura de esta Unidad y el enemigo no gana ningún punto de victoria al hacerlo.

Cada vez que un jugador gane Puntos de Victoria, mueve el indicador de Puntos de Victoria en el marcador hacia su indicador de Facción tantas Casillas como Puntos de Victoria haya ganado.

*Consultad **Fin de partida**, página 8*

Cuando mueran todas las miniaturas de una Unidad no retiréis la carta de Unidad, sus cartas de Mejora o sus cargas. Algunas Acciones permiten resucitar miniaturas muertas en cuyo caso todavía pueden utilizar cualquier Mejora que tuviera su Unidad.

*Consultad **Mejoras**, página 13*

MULTIJUGADOR: cuando muere una miniatura, el jugador que la mató (ya sea en Combate o con el efecto de una carta de Acción) captura el número correspondiente de Puntos de Victoria del propietario de la miniatura.

Cuando capturáis fichas de PV, cogéis las fichas de PV **iniciales** del propietario de la miniatura muerta y las colocáis con vuestras fichas de PV **capturadas**.

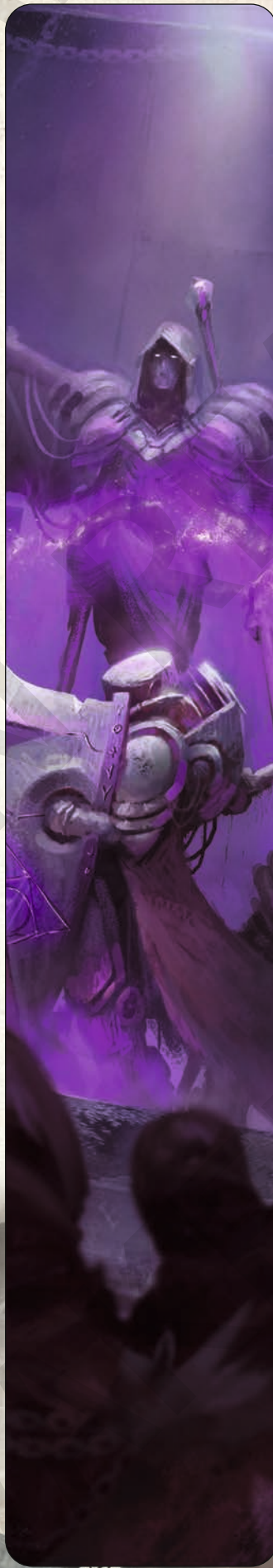
MULTIJUGADOR – TODOS CONTRA TODOS: si una miniatura muere sin que esté implicado un jugador enemigo, se retiran de la partida las fichas de PV correspondientes. No las recibe ningún jugador.

MULTIJUGADOR – POR EQUIPOS: si una miniatura muere sin que esté implicado un jugador enemigo (o si resulta muerta por un aliado), todas las fichas de PV correspondientes son capturadas por el enemigo que escoja el propietario de la miniatura muerta.

SACRIFICIO

La única excepción a las reglas anteriores son algunas cartas de Acción específicas (como Despreciable) y algunas Acciones que implican sacrificar una miniatura o una ficha de Resistencia. ¡Cuando se **sacrifica** una miniatura el enemigo no recibe Puntos de Victoria!

Encontraréis más detalles en las hojas de Facción y las cartas de Acción apropiadas.



JUGAR CARTAS

En este juego, jugar las cartas apropiadas es tan importante como los movimientos tácticos y los combates de las miniaturas en el mapa del tablero. Las combinaciones de varias cartas provocan situaciones únicas y momentos espectaculares, muchas veces implicando a varias miniaturas al mismo tiempo y resonando por todo el campo de batalla.

En ocasiones la combinación correcta de cartas apoyada por algunos Crystales sobrantes pueden cambiar el signo de la batalla en un segundo y dar la victoria al que parecía tenerlo todo perdido en un solo Turno.

Es vital tener un buen conocimiento de las cartas de vuestra propia Facción, pero conocer las cartas que tiene a su disposición vuestro oponente es igual de importante. Siempre es bueno saber qué esperar del enemigo. Aprenderse las cartas no es tan difícil como pueda parecer, ya que cada Facción tiene aproximadamente solo veinte tipos de carta. Tened en cuenta que cada hoja de Facción también muestra todas las cartas disponibles de la Facción. Los jugadores pueden consultar estas hojas siempre que quieran.

*Consultad **Paso final (Turno Activo)**, página 6*
*Consultad **Preparar mazos de Acción**, página 4*



CARTAS DE ACCIÓN

Cuando un jugador realiza un Turno Activo, puede jugar cartas de Acción de su mano en cualquier orden y en cualquier momento (*hay algunas pequeñas excepciones descritas en las hojas de Facción*). Además, algunas cartas (como las Mejoras o las Acciones instantáneas) pueden jugarse en otros momentos. Más detalles abajo.

*Consultad **Turno Activo**, página 6*

Atención: muchas cartas tienen solo descripciones abreviadas de su efecto y las reglas detalladas pueden encontrarse en sus hojas de Facción. En ese caso, tratad las cartas como recordatorios de una regla que podéis encontrar en otro lugar.

Las cartas siempre especifican los blancos afectados, la duración del efecto y las excepciones a las reglas normales.

Cuando un jugador juega una carta, debe describir su efecto a su oponente a no ser que este último confirme que conoce la carta.

Cada carta de Acción contiene dos Acciones:

Acción superior: una Acción genérica que puede ser usada por cualquiera de tus Unidades.

Acción inferior: una Acción restringida que solo puede ser usada por una Unidad determinada (que se muestra junto al nombre de la Acción). *Esto no implica que debáis activar esa Unidad este Turno para poder jugar la Acción!*

Atención: en algunas cartas tanto la Acción superior como la menor son genéricas y pueden usarse en cualquier Unidad.

Algunas Acciones tienen como objetivo una Unidad enemiga. En ese caso, toda la información relevante estará en la propia carta.

Cada una de las dos Acciones de la carta tiene su propio **coste**, que se indica como un número de **Crystales** (con la excepción de las Mejoras, que necesitas pagar el número de **cargas** indicado para usarlas). El coste siempre está en la esquina superior izquierda de la caja de Acción.

Para jugar la Acción escogida necesitas gastar el número de Crystales indicados (o recursos equivalentes).

*Consultad **Pagar con Crystales**, página 9*

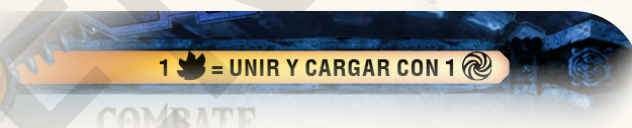
Podéis jugar las cartas en cualquier momento durante vuestro turno activo (aunque algunas cartas especifican momentos concretos) **excepto entre la tirada de Ataque y la tirada de Defensa de una secuencia de Combate o de un Ataque a traición**. Tened en cuenta que hay cartas que ignoran esta regla (e.g. cartas que suman a la característica de DEF, cartas que se juegan en lugar de tirar por Defensa, etc.).

Después de utilizar una Acción, **colocad la carta de Acción correspondiente en el descarte**. Significa que solo podrás jugar 1 o 2 Acciones de una carta de Acción concreta. Las Mejoras funcionan de forma distinta, tal y como se explica en el apartado siguiente.



CARTAS DE MEJORA

Algunas cartas de Acción se identifican como Mejoras por la **regla de unión adicional** en la parte superior de la carta.



Mientras la carta de Mejora **esté en tu mano**, **no puedes** utilizar ninguna de sus Acciones. La única forma de utilizar esta carta es pagar su coste, que aparece en un pequeño cuadro en la parte superior de la carta (1 Crystal*, 1 ficha de Resistencia o 1 punto de victoria, excepto para las cartas de Mejora de la Facción Sin Rostro), para:

- **unir** la Mejora a la Unidad, colocándola directamente debajo de la carta de Unidad;
- **añadir 1 carga** a la carta (colocad 1 Ficha de Carga en la carta).

A partir de este momento las Acciones de la carta están **disponibles**.

El jugador puede utilizar cualquier Acción de cualquier Mejora que tenga en juego siempre que pueda permitirse pagar el coste (la mayoría de las veces, **Cargas**). Para utilizarlas, retira el número especificado de fichas de Carga **de esa carta de Mejora**. ¡No podéis usar fichas de carga de otras Mejoras para pagar este coste!

Una Mejora permanece unida a una Unidad hasta el final de la partida, salvo que se indique específicamente que es descartada o destruida.

No se puede unir más de una copia de una Mejora a una misma Unidad, aunque varias Unidades si pueden tener Mejoras iguales.

Importante: las cargas no pueden ser sustituidas por ningún otro recurso (ni Crystales, ni Puntos de Victoria, ni fichas de Resistencia).

**El jugador no puede pagar más cuando une la Mejora para conseguir cargas adicionales.*

Consultad **Cargar Mejoras (Turno pasivo)**, página 6

La **Acción inferior** de todas las Mejoras es siempre específica de una Unidad. Solo puede usarse si se ha unido a la Unidad apropiada. *Si no es así, tapad la Acción inferior con una ficha de incapacitado para recordar que no puede usarse con la Unidad actual.*

Si la carta se ha unido a una Unidad que puede usar ambas Acciones, esa Unidad puede utilizar la Acción superior y la Acción inferior en el mismo Turno, siempre y cuando el jugador pueda pagar los costes y se cumplan todos los requisitos.

El texto de Acción de las cartas de Mejora siempre especifica cuántas veces puede usarse la Acción (1 por tirada, 1 por Turno, 1 por Combate, 1 por pago, etc.).

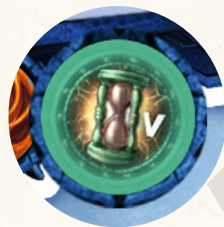
Si cuando un jugador carga una de sus cartas de Mejora el montón neutral está vacío, el jugador puede coger una Ficha de Carga de otra de sus cartas de Mejora.

Cada Unidad tiene un límite de 2 cartas de Mejora. Si se han usado los dos espacios y el jugador quiere añadir una nueva Mejora, tendrá que descartar primero una de las cartas ya unidas, perdiendo las cargas que haya en ella.

ACCIONES PASIVAS EN MEJORAS

En algunas Mejoras, la Acción inferior está marcada con un **símbolo pasivo**.

En este caso, después de pagar el coste requerido, el jugador coloca una ficha pasiva sobre la Acción. A partir de ahora está disponible sin coste mientras la carta siga en juego.



ACCIONES INSTANTÁNEAS

Algunas Acciones tienen un **borde blanco** y un **icono de un rayo**.

Al contrario que las Acciones normales, estas Acciones pueden jugarse **incluso durante el Turno Activo del oponente**.

Secuencia de carta: cuando cualquier Acción (independientemente de su tipo) se juega sobre un enemigo, deben resolverse todos los efectos de esa Acción antes de que el jugador objetivo pueda responder con una de sus Acciones.

Ejemplo: tu oponente usa una Acción para matar una de tus miniaturas. Incluso si juegas una Acción instantánea que evitaría que matasen a tu miniatura, tu miniatura muere. Tu oponente resuelve primero su Acción, matando a tu miniatura. Después juegas tu carta, pero la miniatura ya está muerta.

La única excepción a esta regla son algunas cartas que específicamente interrumpen o cancelan un paso determinado del juego (como Esquiva).

Encontraréis más detalles en las cartas de Acción y las hojas de Facción apropiadas.



CARTA DE ESTANDARTE

Además de las cartas de Unidad y las cartas de Acción, cada Facción también posee una única Carta de Estandarte que está disponible desde el principio de la batalla.

Consultad **Izar los estandartes**, página 4

Un jugador solo puede usar su estandarte durante su Turno Activo.

Una vez utilizado, colocad el estandarte boca abajo. Está inactivo.

Para volver a darle la vuelta el jugador necesitará realizar un Turno Pasivo.

Consultad **Reactivar Carta de Estandarte (Turno Pasivo)**, página 6

MULTIJUGADOR:

El término «**tus**» (en negrita) aparece en muchas cartas de Acción y en las hojas de Facción. En una partida por equipos, significa que el efecto se puede aplicar a cualquiera de las facciones aliadas. El jugador que realiza la Acción decide que miniaturas son el objetivo (y paga cualquier coste).

Esta regla se aplica a las cartas de Acción y a las hojas de Facción, **NO** al repla-mento.

No puedes unir una de tus Mejoras a una Unidad aliada.

Los aliados pueden enseñarse las cartas de Acción.

Si durante un Turno varios jugadores juegan Acciones instantáneas al mismo tiempo, sus efectos se resuelven en el orden en que se han jugado las cartas, salvo que una de las Acciones afecte directamente a una Acción anterior (e.g. Esquivar y un Combate, se resolvería antes de aplicar bonificaciones a las características).



– Ficha de Carga



– Ficha de incapacitado





MODALIDADES DE JUEGO OPCIONALES

Aquí tenéis algunas propuestas de modalidades de juego que pueden cambiar el desarrollo de la partida, creando partidas muy excitantes.

PARA PRINCIPIANTES:

Más Crystales

Si tenéis problemas al usar el Turno Pasivo y extraer para conseguir Crystales durante la partida, probad esta modalidad. Cada jugador comienza con 3 Crystales en su Reserva de Crystales.

Además, si durante el Turno Pasivo ninguno de los jugadores controla ningún Yacimiento de Crystal, cada jugador obtiene 1 Crystal del montón neutral (si quedan) que coloca en su Reserva de Crystal.

Complicaciones

Si hay una gran diferencia en la experiencia que tienen los jugadores, sugerimos que deis al jugador menos experimentado Crystales adicionales para nivelar la partida. Podría ser 1, 2 o incluso 3 Crystales.

PARA JUGADORES AVANZADOS:

Mulligan

Cada jugador puede, una vez por partida y al principio de su Turno Activo, barajar todas las cartas de Acción de su mano junto con su mazo de Acción y robar 3 nuevas cartas de Acción.

Comprar PV

El jugador puede, al principio de cada uno de sus Turnos (sea activo o pasivo), retirar 3 de sus Crystales para ganar 1 PV. No se pueden retirar más de 3 Crystales por Turno para ganar más Puntos de Victoria.

Preparación alternativa

Los jugadores colocan primero los Yacimientos de Crystal y después los Santuarios. De esta forma, es mucho más difícil colocar los Santuarios en posición óptima.

Yendo más allá, los jugadores roban sus cartas de Acción ANTES de desplegar sus miniaturas. El despliegue será mucho más estratégico.

Mazos de Acción de 20 cartas

Los mazos de Acción se componen de 20 cartas en lugar de 25. Las partidas serán más cortas, pero un mazo más pequeño permite una construcción más enfocada.

Los jugadores pueden acordar que la partida no termine cuando se queden sin cartas de Acción en su mazo. Si se hace esto, cuando un jugador se quede sin cartas simplemente baraja su descarte para formar un nuevo mazo de Acción.

PARA JUGADORES VETERANOS:

Modalidad secuencial

Ambos jugadores ordenan las cartas de sus mazos de Acción de la forma que quieran en lugar de barajar el mazo.

Modalidad estratégica

Se aumenta el número de cartas en mano a 4 (o incluso 5) cartas de Acción.

PARA JUGADORES CREATIVOS:

Yacimientos de Crystal especiales

Durante la extracción, por cada Yacimiento de Crystal que controle, el jugador puede (además de ganar 1 Crystal):

- retirar una miniatura enemiga de una Unidad a la que no le queden fichas de Resistencia;
- volver a colocar 1 de sus miniaturas muertas en cualquier hexágono vacío del tablero;
- devolver 1 ficha de Resistencia a una de sus Unidades.

O cualquier otro efecto que ambos jugadores decidan antes de empezar la partida (e.g. ganar una ficha que otorga una bonificación que hayan pactado de antemano).



CRÉDITOS:

Autores: Marcin Świerkot, Michał Oracz, Krzysztof Piskorski

Pruebas y desarrollo: Paweł Samborski, Michał Siekierski

Reglamento: Michał Oracz, Paweł Samborski, Adrian Komarski, Krzysztof Piskorski, Marcin Świerkot, Hervé Daubet

Ilustraciones: Piotr Foksowicz, Patryk Jędraszek, Andrzej Półtoranos, Timofey Stepanov, Mariusz Gandzel, Michał Oracz

Diseño gráfico: Adrian Radziun, Andrzej Półtoranos, Michał Oracz

Modelado 3D: Jędrzej Chomicki, Jakub Ziółkowski, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski, Raul Tavares

Agradecimientos: Hervé Daubet, Dan Morley, Maciej Eisler, Tomasz Hałon, Michał Surowiec, Adam Wytrychowski, Adam Kwapiński, Kamil Cieśla, Stowarzyszenie "Klub Koloseum", Jakub Wiśniewski, Michał Walczak, Łukasz Włodarczyk, Andrzej Kaczor, Sebastian Lamch.

Un agradecimiento especial a Jordan Luminais.

Un agradecimiento especial a todos los que nos apoyaron en Kickstarter y ayudaron a que convirtiésemos este juego en realidad y a todos los probadores que emplearon un montón de tiempo en este juego.

Traducción inglesa: Krzysztof Piskorski, Daria Kaczor, Patricia Sorensen

Traducción española: Diego García. Corrección: Daniel Carazo

THE EDGE - RESUMEN DE REGLAS

RESUMEN DE PREPARACIÓN

1. MONTÓN NEUTRAL DE CRYSTAL Y CARGAS

2 JUGADORES: 20 ♣ y 20 ⚔

MULTIJUGADOR - TODOS CONTRA TODOS

3 JUGADORES: 30 ♣ y 30 ⚔

MULTIJUGADOR - TODOS CONTRA TODOS

4 JUGADORES: 40 ♣ y 40 ⚔

MULTIJUGADOR - POR EQUIPOS: 40 ♣ y 40 ⚔

2. ELEGIR EL JUGADOR INICIAL

3. ESCOGER FACCIÓN Y UNIDADES:

2 JUGADORES: 5 Unidades

MULTIJUGADOR: 4 Unidades

4. COLOCAR FICHAS DE RESISTENCIA Y ESTANDARTES

5. PREPARAR MAZOS DE ACCIÓN

2 JUGADORES: 25 cartas de Acción

MULTIJUGADOR: 15 cartas de Acción

6. ESCOGER JUGADOR DE DESPLIEGUE Y JUGADOR DE REACCIÓN

7. DESPLIEGUE

a. Santuarios

Deben colocarse al menos a 2 Casillas de distancia de otro Santuario.

b. Yacimientos de Crystal

Deben colocarse al menos a 2 Casillas de distancia de Santuarios y otros Yacimientos.

c. Miniaturas

Una miniatura no puede estar en contacto peana con peana (OO) con un Santuario, Yacimiento de Crystal o miniatura enemiga.

Si la Unidad tiene más de 1 miniatura, todas las miniaturas deben estar en contacto peana con peana (OO) con al menos UNA miniatura de su Unidad.

8. COLOCAR INDICADOR DE VICTORIA E INDICADORES DE FACCIÓN

MULTIJUGADOR: 10 fichas de Puntos de Victoria de Facción por jugador

9. PREPARAR RESERVAS DE CRYSTAL

2 JUGADORES: 2 ♣ por jugador

MULTIJUGADOR: cada jugador coge tantos ♣ como jugadores haya.

10. ROBAR MANO INICIAL (3 cartas de Acción)

11. DISPERSIÓN (jugadores de despliegue)

12. ¡COMIENZA LA PARTIDA! (jugador de Reacción)

DADOS:



DADO AMARILLO - un dado básico gratuito.

Los resultados posibles son: 0, 0, 1, 2, 3, 4.

Las caras marcadas (con una rueda dentada alrededor del número): 0, 0.



DADO ROJO - los jugadores pueden usarlo

en lugar del dado amarillo pagando 1 ♣

antes de la tirada. Las tiradas subsiguientes

deben pagarse aparte.

Los resultados posibles son: 1, 2, 3, 4, 5, 6.

Las caras marcadas son: 1, 2.

Cara marcada:

● RELANZAMIENTO PAGADO

● RECARGA 1 ♣

TURNO ACTIVO:

ACCIONES (en cualquier orden):

● Usar Carta de Estandarte

● Jugar cartas de Acción

● Activar 1 Unidad:

CAMBIAR MODO

MOVER

COMBATE

PASO FINAL:

● El jugador activo puede descartar 1 carta de Acción

● Todos los jugadores roban hasta tener 3 cartas de Acción

TURNO PASIVO:

1. EXTRAER

2 JUGADORES: 1 ♣ por Yacimiento controlado.

MULTIJUGADOR: 2 ♣ por Yacimiento controlado.

2. CARGAR MEJORAS CON 1 ⚔

3. RECARGAR RESERVA DE CRYSTAL

4. REACTIVAR CARTA ESTANDARTE

MOVIMIENTO

El Movimiento se mide en Casillas.

La peana de la miniatura tiene que caber en cada Casilla que atraviesa.

En la última Casilla de un Movimiento, puedes Empujar a cualquier miniatura con la peana más pequeña.

SECUENCIA DE COMBATE:

1. Comparar INI de las miniaturas.

La miniatura con más INI es el atacante.

En caso de empate, la miniatura del jugador activo es el atacante.

2. El atacante elige dado y tira

la potencia de Ataque (resultado + ATA).

3. El defensor elige dado y tira

la potencia de Defensa (resultado + DEF).

4. Compara ambos resultados, si:

a. La potencia de Ataque es mayor que la potencia de Defensa:

● la miniatura objetivo recibe 1 Herida.

b. La potencia de Defensa es mayor o igual que la potencia de Ataque:

● la miniatura objetivo puede Contraatacar.

La secuencia de **Contraataque** es la misma que la de Combate, salvo que no puede desencadenar otro **Contraataque**.

DISPARAR:

Se aplica a diferentes cartas de Acción.

Para golpear a vuestro objetivo (y aplicar el efecto de la carta de Acción) tenéis que sacar en la tirada **más que la INI del objetivo**.

El Alcance se mide en Casillas.

