REGLAS ADICIONALES

1 EXTRAS EDICIÓN LEGENDS

COMPONENTES

- 1 tablero gigante
- 30 fichas de Infantería de madera impresa
- 4 fichas metálicas de Trampa
- 2 fichas metálicas de Espía
- 1 carta de Ducado adicional (con caras A y B)
- 3 cartas de Ducado adicionales (con caras C y D)
- 5 cartas de Desarrollo
- 6 cajitas para almacenar los recursos
- 6 cuencos para los recursos

CÓMO USAR ESTOS EXTRAS

Mezcla las nuevas cartas de Desarrollo con las del juego base. Si quisieras separarlas más adelante, las nuevas tienen el símbolo L junto a su nombre para ayudarte.

Las caras C de las cartas de Ducado te permiten comenzar la partida con 5 que puedes usar como desees. Sin embargo, estas caras de las cartas de Ducado no aportan producción de recursos.

Las caras D de las cartas de Ducado proporcionan un punto de partida asimétrico más difícil que el de las caras A.

Esta version Legends del juego incluye fichas metálicas de Trampa y Espía, así como fichas de Infantería de madera, para sustituir los componentes equivalentes de cartón de la versión normal del juego.

El tablero gigante tiene espacios dedicados específicamente a los siguientes elementos:

2 MÓDULO DE MISIONES

COMPONENTES

- 2 tableros de Misión

CÓMO USARLOS

Estos nuevos Tableros de Misión se usan del mismo modo que los del juego base, y tienen el símbolo junto a su nombre para ayudar a diferenciarlos.

3 MÓDULO DE PERSONAJES

COMPONENTES

- 4 cartas de Personaje

CÓMO USARLAS

Mezcla estas nuevas cartas de Personaje con las del juego base (tienen impreso el símbolo junto a su nombre por si quieres separarlas más adelante). Durante la preparación, sustituye las 10 cartas de Tesoro con 10 de las cartas de Personaje, devolviendo las restantes a la caja (4 cartas en duelos y 3 cartas en modo solitario).

4 MÓDULO DE AMENAZAS

Hermanas de la Miseria

Componentes: 4 cartas de las Hermanas de la Miseria (Tempestad, Sequía, Enfermedad y Noche).

Dificultad: 4/5

Efecto en la Fase de Planificación:
Por cada Hermana de la Miseria en tu Área de Selección y tu Área de Construcción al final de tu fase de Planificación, debes devolver a la reserva 1 cubo de una de tus cartas en Construcción.

Cada Hermana tiene un coste de combate distinto y una penalización distinta en Puntos de Victoria si no has conseguido derrotarlas al final de la partida.

Pero si consigues derrotar en combate a las 4 Hermanas de la Miseria ganarás 20 puntos adicionales al final de la partida.

ACLARACIONES

Si terminas la construcción de una carta durante la fase de Planificación, las Hermanas de la Miseria no afectan a esa carta. Por tanto, te libras de "pagar" un Recurso de dicha carta al final de la fase de Planificación. Dicho de otro modo, no tienes que "reservar" el pago del Recurso, ya que se realiza al final de la fase de Planificación, y puedes completar la Construcción de cartas durante la misma.

Si no tienes cartas en Construcción, también te libras de pagar Recursos a las Hermanas de la Miseria.

Las Hermanas de la Miseria nunca eliminan ni fichas de Infantería de las cartas, únicamente eliminan Recursos. Tampoco pueden eliminar cubos de la Zona de Alquimia.

Modo solitario

Compara tus Puntos de Victoria (PV) con los valores de esta tabla para saber si ganas una medalla de bronce, plata u oro:

Bronce: de 70 a 94 PV
Plata: de 95 a 114 PV
Oro: 115 PV o más

Syphons

Componentes: 4 cartas de Syphon

Dificultad: 4/5

Efecto en la Fase de Planificación:
Los Syphons aplican su efecto durante la fase de Producción, en vez de la de Planificación. Mientras tengas un Syphon en tu Área de Construcción, éste producirá un recurso del tipo indicado en su carta para entregarlo a tu oponente. Cuando derrotes al Syphon, lo añades a tu Ducado, y a partir de ese momento producirá los recursos que indica para ti.

Al final de la partida cada Syphon que no hayas podido derrotar y aún esté en tu Área de Construcción te hará perder 4 Puntos de Victoria.

ACLARACIONES

Los recursos que los Syphons producen para ti cuentan para el cálculo de la Supremacía.

Los Syphons, como todas las Amenazas, solamente pueden ser derrotadas en la fase de Combate al final de cada ronda.

Modo solitario

Cuando un Syphon tenga que producir un recurso para tu oponente, simplemente deja el cubo del Recurso apartado, pero a mano. Cuando haya 4 cubos de Recursos apartados por los Syphon, añade una carta de Calamidad a tu Ducado.

Compara tus Puntos de Victoria (PV) con los valores de esta tabla para saber si ganas una medalla de bronce, plata u oro:

Bronce: de 70 a 94 PV
Plata: de 95 a 114 PV
Oro: 115 PV o más

Dragones Negros

Componentes: 1 carta de Patriarca Dragón, 1 carta de Matriarca Dragón y 2 cartas de Huevo de Dragón Negro.

Dificultad: 5/5

Efecto en Fase de Planificación:
Este mazo tiene 2 tipos de carta: los Dragones Negros (una gran amenaza) y sus 2 Huevos (reliquias de valor incalculable). Intenta rescatar los huevos evitando la furia de los dragones.

La Matriarca y el Patriarca son la amenaza más temible que existe. Derrotarlos es extremadamente costoso. Durante la fase de Planificación, si están presentes en tus áreas de Selección y/o Construcción, debes descartar 1 ficha de Infantería por cada dragón que haya en ellas.

Si no te quedan fichas de Infantería, debes descartar las que ya hayas colocado en cartas en Construcción, si hay. En este caso, la ficha de Infantería no cuenta para derrotar al dragón, simplemente han servido de alimento.

Al derrotar a cualquiera de los dragones ganas 2 .

Los huevos no tienen efectos negativos. Si consigues rescatar uno pagando las 2 fichas de Infantería correspondientes (estos soldados montarán guardia para proteger el huevo), te proporcionará Puntos de Victoria al final de la partida (3 PV si conseguiste un huevo, 10 PV si conseguiste ambos).

ACLARACIONES

Los huevos que no hayas podido rescatar (y queden en tu Área de Construcción) al final de la partida no te hacen perder puntos.

Modo solitario

El mazo de Amenaza de los Dragones Negros no es compatible con el modo solitario.

Ilusionistas

Componentes: 4 cartas de Ilusionista, 3 fichas de Ilusionista (con una cara azul y otra roja).

Dificultad: 4/5

Efecto durante la preparación

Si has elegido el mazo de Ilusionistas como tu mazo de Amenaza, comienza el juego con 1 ficha de Ilusionista y colócala en la mesa mostrando el color de tu Ducado.

Efecto en la fase de Producción:
Tu oponente toma tantas fichas de Ilusionista como cartas de Ilusionista tengas tú en tus Áreas de Selección y Construcción, y coloca las fichas mostrando la cara de su color. Si ya estuvieran en juego las 3 fichas de Ilusionista, tu oponente no toma nada.

Efecto en la fase de selección
Al hacer una Ofrenda, puedes colocar una de tus fichas de Ilusionista sobre cualquier carta en cualquier Área de Ofrendas (no hace falta que sea en la que has colocado cartas).

Al hacer una Selección, puedes intercambiar una carta de tu Área de Selección con una carta que tenga encima una ficha de Ilusionista mostrando tu color, y acto seguido descartar dicha ficha. Si seleccionas una carta que tenga encima una ficha de Ilusionista, descarta la ficha.

Modo solitario

El mazo de Amenaza de los Ilusionistas no es compatible con el modo solitario.

5 MÓDULO DE CONQUISTA

COMPONENTES

- 2 cartas especiales de Ducado (cara E)
- 24 peones de Ejército
- 3 tableros de Conquista, de doble cara
- 2 fichas de Trampa adicionales
- 2 fichas de Espía

TABLEROS DE CONQUISTA

Los tableros de Conquista tienen caras diferentes para aumentar la rejugabilidad. Escoge con qué lado jugarás antes de comenzar la partida: A1, A2, B1 o B2 para partidas a 2 personas; C1 o C2 para partidas en solitario. Todas las caras de los tableros de Conquista se dividen en territorios, delimitados por ríos. Los mares son territorios también, y las orillas forman sus fronteras con los territorios de tierra. Dentro de cada territorio encontrarás una o más Localizaciones (salvo en los Castillos).

Puedes mover tus ejércitos de un territorio a otro para intentar conquistarlo. Cada territorio solo puede estar bajo el control de un Ducado en cualquier momento. Siempre controlarás tu castillo, incluso si no tienes peones de Ejército en él. No puedes conquistar el castillo de tu oponente.

Puedes repartir las tropas que tengas en un territorio entre sus Localizaciones para conseguir los beneficios de las mismas. Encontrarás la explicación de estos beneficios en la página 8. No hay límite al número de peones de Ejército que puede haber en un mismo territorio, pero cada Localización solo puede albergar 1 peón de Ejército.

PREPARACIÓN

Usad las cartas de Ducado especiales para este módulo en vez de las normales. Estas cartas de Ducado no producen recursos; los conseguiréis a través del tablero de Conquista. Empezáis sin fichas de Trampa, aunque podréis conseguirlas durante la partida si controláis determinadas Localizaciones.

Coloca el tablero de Conquista en la mesa, orientado de forma que cada persona tenga el Castillo de su Ducado (es decir, de su color) cerca.

Tomad los 12 peones de Ejército de vuestro color y colocad 4 de ellos en las Localizaciones que muestran un icono de Ejército en vuestro color.

Después, colocad los peones de Ejército que sobren junto al tablero formando una reserva para cada color.

En el ejemplo de la imagen, el Ducado rojo controla 2 Localizaciones que otorgan fichas de Trampa, por lo que comenzará la partida con esas 2 fichas de Trampa. Además, entre su Castillo y el resto de Localizaciones que controla, producirá desde el principio , y .

CAMBIOS A LAS FASES DEL JUEGO

Durante cada fase de Producción, aparte de los iconos de Producción de las cartas que hayas construido en tu Ducado, cuenta también los iconos de Producción de las Localizaciones que controlas, además de los de tu Castillo.

Se recomienda colocar los cubos correspondientes a la Producción del tablero de Conquista en la carta de Ducado para no olvidarse de estos Recursos.

Hay una nueva fase al final de la ronda: la fase de Conquista.

FASE DE CONQUISTA

Durante esta fase os turnaréis para realizar acciones en el tablero de Conquista, hasta que hayáis elegido pasar consecutivamente. Quien tenga más fichas de Infantería comienza en esta fase. De haber empate, comienza quien tenga la iniciativa esta ronda.

En tu turno, puedes realizar una de las siguientes acciones:

- Reclutar Ejércitos
- Mover Ejércitos
- Pasar

Tras realizar tu acción, le tocará a tu oponente. Jugaréis turnos de forma alternativa hasta que hayáis decidido pasar **consecutivamente** (en turnos seguidos).

Reclutar Ejércitos

Paga 1 ficha de Infantería por cada Ejército que quieras reclutar y toma ese número de peones de Ejército de tu reserva. Colócalos en el territorio donde está tu Castillo. No puedes Reclutar si no quedan peones de Ejército en tu reserva.

Mover Ejércitos

Elige un territorio de destino y cualquier número de territorios adyacentes a él que controles. Paga 1 ficha de Infantería por cada peón de Ejército que quieras mover desde uno de tus territorios y mueve esa cantidad de peones de Ejército al territorio de destino.

Solo puedes mover Ejércitos al territorio de destino si el número de peones de Ejército que mueves allí es superior al de peones de Ejército que tu oponente tuviera ya en el territorio de destino.

Devuelve a su Castillo todos los peones de Ejército enemigos en el territorio de destino, y devuelve ese mismo número de peones de Ejército tuyos en el territorio destino a tu Castillo (es decir, ambos Ducados "pierden" el mismo número de peones de Ejército).

Recuerda: no puedes mover peones de Ejército al Castillo de tu oponente.

Cuando un peón de Ejército abandona una Localización que otorga un beneficio, se pierde inmediatamente el beneficio asociado a dicha Localización. Si era una ficha de Trampa o Espía, se tendrá que descartar.

Pasar

Cuando pasas, se salta tu turno. Si tu oponente también pasa, se termina la fase de Conquista de esta ronda. Pero si tu oponente realiza otra acción, podrás elegir de nuevo en tu siguiente turno entre las 3 acciones disponibles: Reclutar, Mover o Pasar.

Recuerda: si tu oponente pasa justo antes (o justo después) que tú, se termina la fase de Conquista.

Ejemplo: *Es el turno de Carlos, que juega con el Ducado rojo. Decide Mover Ejércitos y elige invadir el territorio central desde los 2 territorios adyacentes al sur del mismo. Paga 4 fichas de Infantería para mover 4 peones de Ejército. Puede, ya que es una cantidad superior a los 3 peones de Ejército enemigos en el territorio de destino. Los 3 peones azules y 3 de los peones rojos vuelven a sus respectivos Castillos. Con esta jugada, Carlos ha perdido el beneficio de 2 Localizaciones, así que descarta una ficha de Trampa y producirá 1 menos en la próxima fase de Producción. No obstante, ha ganado nuevos beneficios en la Localización del territorio recién conquistado. Y su oponente ya no puede disfrutar de ese beneficio.*

EFECTO DE LOS BENEFICIOS

Ficha de Trampa adicional: otorga una ficha de Tramapa adicional para usar.

Ficha de Espía: otorga una ficha de Espía. Durante la fase de Selección, puedes usar esta ficha para mirar la cara oculta de una carta bca abajo. Si lo haces, voltea la ficha de Espía para que muestre su lado usado. Volverá a estar disponible la siguiente ronda.

Destruir carta: al comienzo de la fase de Planificación, después de revelar las cartas que estuvieran boca abajo, puedes descartar una de las cartas del área de Selección de tu oponente.

Movimiento doble: durante una acción de Mover Ejércitos y tras haber decidido el territorio de destino, puedes escoger tus territorios de origen entre los adyacentes al de destino y también entre los adyacentes a estos últimos. Por tanto, tus peones podrán mover 2 territorios de una vez, siempre que no se muevan a través de territorios controlados por el oponente. Estos peones de Ejército que se muevan 2 territorios siguen costando una única ficha de Infantería.

Producción de Krystallium: durante la fase de Producción, tras el paso de Producción de , produce 1 (puedes conservarlo para usarlo más tarde).

La Cárcel: es una Localización especial. Si está bajo tu control al final de la fase de Conquista, puedes encarcelar uno de los Ejércitos de tu oponente. Para hacerlo, toma un peón de Ejército enemigo de cualquier parte del tablero y colócalo en la Cárcel. Este peón estará encerrado hasta que su Ducado tome posesión de la Cárcel. Al arrebatar el control de la Cárcel a tu opnente, liberas todos los peones que hubiera capturado (de haberlos) y los devuelves a tu Castillo.

FINAL DE LA PARTIDA

Al final de la partida, los territorios que controles te otorgarán Puntos de Victoria adicionales. En cada territorio, el número del color de tu Ducado indica los Puntos de Victoria directos que ganas por controlarlo.

MODO SOLITARIO

Preparación

Para jugar en soliario con este módulo debes usar el lado C1 o C2 de los tableros de Conquista. No tomes fichas de Espía.

Siempre jugarás con un Ducado rojo (puedes elegir entre Téressie o Senada). Coloca 4 de tus peones de Ejército en los territorios indicados del tablero de Conquista También coloca 2 peones enemigos en el Castillo enemigo y 1 peón enemigo en cada uno de los territorios vacíos.

Reglas Especiales

Se juega con las reglas normales del módulo de Conquista, con estas excepciones:

- Tu oponente no realiza acciones ni obtiene beneficios de los territorios que controla (con excepción de la Cárcel).
- Al final de la fase de Conquista de cada ronda, si algún territorio no tiene peones en él (ni tuyos ni del oponente), coloca un peón de Ejército del enemigo allí. Esta regla no se aplica a tu Castillo, por supuesto, que sigue siendo inexpugnable.
- Puedes conquistar el castillo azul.
- Los Ejércitos enemigos que derrotes no vuelven a su Castillo, sino que deberás apartarlos junto al tablero.

Al final de la partida, añade a tu puntuación la correspondiente a los territorios que controlas y resta la correspondiente a los territorios que controla el Ducado azul.

La Cárcel en Modo Solitario

Cuando tu oponente controle la Cárcel, al final de cada fase de Conquista, debes retirar uno de los peones de Ejército que tengas en cualquiera de los territorios, a tu elección, y llevarlo a la Cárcel. Si tomas posesión de la Cárcel, recuperas todos los peones que habían sido capturados, como de costumbre.

Mientras está bajo tu control, la Cárcel no tiene efecto alguno sobre tu oponente.

Final de la partida

Compara tus Puntos de Victoria (PV) con los valores de esta tabla para saber si ganas una medalla de bronce, plata u oro:

Bronce: de 60 a 79 PV
Plata: de 80 a 99 PV
Oro: 100 PV o más