



Tambores de Guerra

ENCLAVE

REGLAS EN SOLITARIO

Para jugar una batalla en solitario, un ejército está controlado por el jugador, que sigue las reglas normales de juego, mientras que al otro ejército lo controla una Inteligencia Artificial (*en adelante IA*) con las reglas adicionales que se desarrollan en este reglamento.

Preparación de la batalla

La IA selecciona un héroe al azar de entre los disponibles. Si debe retirar cartas inicialmente lo hace siempre al azar, independientemente de que el icono de su héroe sea un  o un .

La IA nunca coge cartas para su mano, en su lugar se sitúan boca abajo en cada uno de los huecos de la línea de frente perteneciente al campo de batalla de la IA.

Mazo de Reserva

Durante la partida, se formará un nuevo mazo para la IA, que llamaremos mazo de reserva. Este mazo se coloca bajo el héroe y aumentará o disminuirá durante el juego.

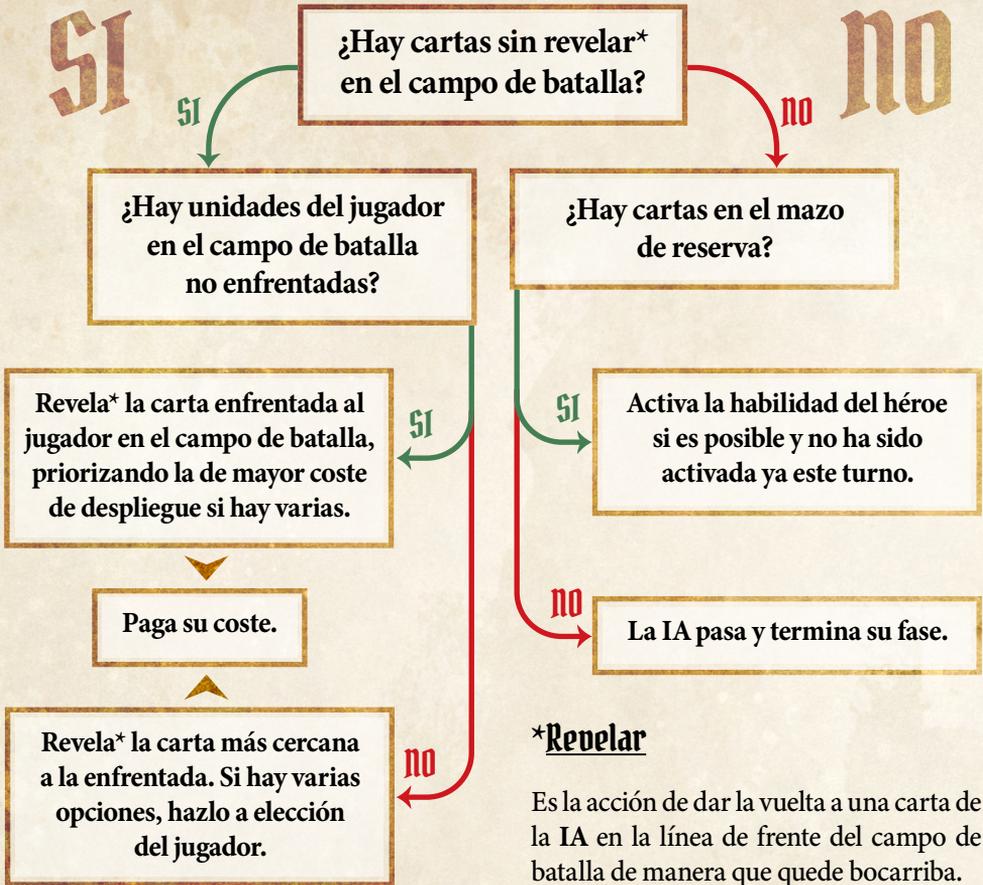
Durante la fase de Reposición, las cartas que no puedan situarse en la línea de frente de la IA pasan a formar parte de este mazo (*explicaremos en detalle esto más adelante*).

Inicio de la batalla y turno de juego

Comienza la partida lanzando al aire el marcador de jugador inicial de manera normal.

Fase de Despliegue

Sigue el siguiente organigrama para realizar esta fase con la IA:



Para pagar el coste de la carta revelada sigue estos pasos:

- ◆ Si la carta revelada es una carta de Unidad:
 - Paga su coste con el resto de las cartas no reveladas que haya en la línea de frente, priorizando en primer lugar las más alejadas. Si hay varias opciones disponibles, hazlo a tu elección.

- Si no hubiera suficientes cartas para pagar dicho coste, utiliza cartas del mazo de reserva para completar el coste restante.
- Si tampoco hubiera suficientes cartas en el mazo de reserva para pagar el coste, retira las cartas que resten del mazo de juego a la pila de cartas retiradas. Si haces esto último, retira una carta adicional como penalización.

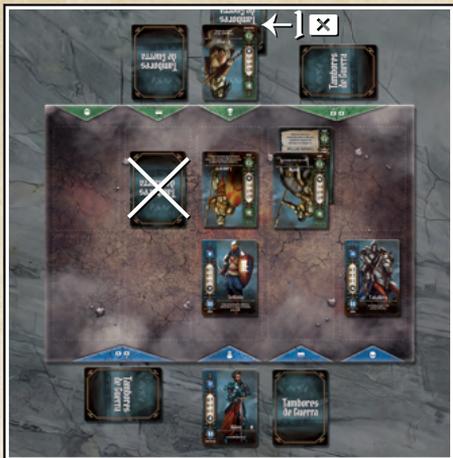
◆ Si la carta revelada es una **carta de Equipo o Táctica**:

- Si tiene coste, paga dicho coste del mazo de juego. Es decir, retira del mazo de juego a la pila de cartas retiradas el número de cartas que indique su coste. Esto se realiza independientemente del tipo de coste que tenga la carta de equipo o táctica.
- A continuación, levanta una carta del mazo de juego:
 - Si muestra una carta de equipo o táctica, descártala y levanta una carta adicional hasta que se muestre una unidad.
 - Si muestra una carta de unidad, colócala sobre la carta de equipo o táctica revelada anteriormente y paga su coste siguiendo el apartado anterior.



***Ejemplo:** inicias una batalla con Aiden al mando del ejército humano, para combatir contra Krangg que será controlado por la IA. Retiras para la IA 3 cartas al azar de su mazo antes del inicio de la partida. Lanzas el marcador inicial al aire, y tú comienzas el enfrentamiento. Despliegas un Soldado humano en el tercer hueco de tu línea del frente. Siguiendo el organigrama para la IA revelas el hueco 3, obteniendo un Lancero Orco (coste 2). Retiras las cartas más alejadas, que corresponden a los huecos 1 y 5.*

A continuación, despliegas un Caballero humano en el quinto hueco, retirando el resto de cartas de tu mano. Revelas para la IA la carta más cercana al Caballero, obteniendo la carta de equipo Llamada del Clan en el hueco 4. Puesto que no tiene coste no retira cartas del mazo de juego. Tras esto, levantas para la IA una carta de su mazo para colocar sobre la carta de equipo, obteniendo un Jinete orco (coste 2).



Para pagar su coste, retiras la carta del hueco 2 y una carta del mazo de reserva, puesto que ya no hay más cartas en la línea de frente de la IA sin revelar.

NOTAS DE FASE DE DESPLIEGUE:

Si se revela una carta y no puede pagarse completamente con las cartas de ningún mazo (mazo de reserva, mazo de juego ni mazo de descartes), ésta se retira a la pila de cartas retiradas y la IA finaliza esta fase.

Fase de Combate

Sigue estas reglas de prioridad con la IA:

- ◆ **Unidades enfrentadas:** las unidades enfrentadas deben combatir.
- ◆ **Unidades no enfrentadas:** las unidades no enfrentadas siguen este orden de prioridad:
 - **Apoyo:** si su alcance lo permite, la unidad apoya un combate siempre y cuando esto suponga la diferencia para herir o aniquilar a la unidad del jugador. Si la unidad ya enfrentada pudiera ella sola acabar con la unidad del jugador, o si entre ambas unidades no lo pueden conseguir, no apoya el combate y se pasa al siguiente punto.
 - **Ataque por alcance:** si su alcance lo permite, la unidad ataca a otra unidad rival en el campo de batalla, pero solamente si puede hacerla o aniquilarla. En caso contrario pasa al siguiente punto.
 - **Ataque al héroe:** la unidad ataca al héroe enemigo solamente si puede causarle una herida. En caso contrario pasa al siguiente punto.
 - **Mantener posición:** en caso de no tener otra opción válida, mantiene la posición.

Siguiendo el ejemplo anterior: el Soldado humano y el Lancero orco están enfrentados por lo que deben combatir. El Soldado recibe una herida y resultará aniquilado al final de esta fase.

Decides que el Caballero humano mantenga su posición, pues pese a tener activada su habilidad no podrá causar una herida a Krangg.

Siguiendo las reglas de prioridad de combate, el Jinete orco debe realizar un ataque por alcance al Caballero humano, que se defiende atacando. Ambas unidades reciben una herida y resultan aniquiladas, si bien, la carta de Jinete orco se coloca la

primera en el mazo de juego. Tras la resolución del combate, queda en la línea de frente el Lancero orco.



NOTAS DE FASE DE COMBATE:

- Si una unidad de la IA debe elegir entre varios objetivos posibles, selecciona primero la unidad del jugador con mayor coste de despliegue. En caso de encontrar varios objetivos con el mismo coste, seleccionará la que mayor ataque posea. Si persiste el empate, la elección la realiza el jugador.
- Los ⚡ en las cartas de unidad (despliegue, ataque y defensa) se utilizan de forma normal. El ⚡ en defensa se utiliza sobre la unidad enfrentada, en cualquier otro caso se sigue el punto descrito anteriormente.

Fase de Reposición

El jugador coge 5 cartas del mazo de juego de la IA, sin mirar, y las coloca bocabajo en los huecos vacíos de la línea de frente perteneciente al campo de batalla de la IA.

Si rellenando dichos huecos quedan cartas sin colocar, las sobrantes se colocan en la parte superior del mazo de reserva.

Siguiendo el ejemplo anterior: el jugador coge 5 cartas del mazo de la IA. Utiliza 4 de ellas para rellenar los huecos de la línea de frente del campo de batalla. La carta restante la coloca en el mazo de reserva de la IA.

La partida finaliza de forma normal. La IA pierde la partida si se queda sin cartas en su mazo de juego y en su mazo de descartes.

No se tiene en cuenta el mazo de reserva.



Héroes

Para pagar el coste de una habilidad de un héroe controlado por la IA, se utiliza únicamente el mazo de reserva. Solamente puede activarse en la fase de despliegue, y si no puede pagarse el coste completo no podrá activarse.

Atendiendo al objetivo de la habilidad al activarse, debido al elevado número y diversidad de habilidades que existe entre los héroes, se establece un orden de prioridad genérico para aplicar su activación según sobre qué se aplique:

- ◆ **HÉROES:** la habilidad que va dirigida hacia el propio héroe.
 - Si la habilidad permite al héroe obtener un beneficio, la utiliza sobre sí mismo.
 - Si la habilidad tiene varias opciones acumulativas y el héroe puede beneficiarse de ello, también las ejecuta (como por ejemplo *Borrurnm*).
 - Si la habilidad va dirigida tanto al héroe como a las unidades, se aplica solo si al hacerlo hay una diferencia beneficiosa en el campo de batalla. Es decir, que los efectos positivos compensen un posible efecto negativo para el propio héroe (como por ejemplo *Jayme*).

◆ **UNIDADES:** la habilidad que va dirigida hacia las unidades.

- Se dirige sobre la unidad en la que su aplicación le permita herir o aniquilar al objetivo enemigo.
- Se dirige sobre la unidad en la que su aplicación suponga protegerse de un impacto del enemigo.
- Se dirige sobre la unidad más poderosa, es decir, sobre la unidad con mayor coste de despliegue.
- Si hay varias unidades con el mismo coste de despliegue se aplica sobre la que mayor ataque posea en su carta. En su defecto, sobre la que mayor defensa posea. Si persiste el empate decide el jugador.

◆ **RESTO DE CARTAS:** la habilidad que va dirigida a cartas de equipo o táctica.

- Se aplica sobre la carta con mayor coste de despliegue.
- En caso de que haya varias cartas, decide el jugador.

Comportamiento de algunas cartas en el modo solitario

A continuación se detalla el procedimiento a seguir de varias cartas cuando son controladas por la IA:

◆ **Catapulta:** si distribuye su ataque al tener varias unidades objetivo, primero lo hace hacia la unidad más poderosa del jugador para herirla o aniquilarla, es decir la unidad rival con mayor coste de despliegue.



◆ **Grifo:** ataca siempre al héroe si puede causarle un impacto, en caso contrario sigue el orden de combate normal de la IA.

◆ **Orden de Marcha:** si la unidad no está enfrentada, cambia a otro hueco de la línea de frente para enfrentarla a una unidad del jugador a la que pueda herir o aniquilar. Si está enfrentada o no se cumple lo anterior, no se mueve.



◆ **Acometida:** ataca directamente al héroe rival si puede causarle un impacto, en caso contrario seguirá el orden de combate normal de la IA.

Resumen y Tablas

◆ **Preparación:** selecciona al héroe al azar. Retira siempre al azar cartas del mazo inicial si es el caso y coloca 5 cartas en la línea de frente de la IA.

◆ **Despliegue:** sigue el organigrama:



Para pagar su coste	Unidad	Cartas de la línea de frente.	Cartas de la reserva.	Cartas del Mazo de juego a Retiradas, si esto ocurre penaliza con una carta adicional.
	Equipo o táctica	Paga su coste del Mazo de juego.	Levanta otra carta del Mazo.	Si es Equipo o Táctica se descarta. Si es una Unidad, ver Unidad.

◆ **Combate:** sigue el orden de prioridad:

Orden de Prioridad	Enfrentadas	Combaten			
	No enfrentadas	Apoyo	Ataque por alcance	Ataque al héroe	Mantener posición

◆ **Reposición:** coloca de nuevo hasta 5 cartas en la línea de frente de la IA del campo de batalla cubriendo los huecos. Las restantes, si las hubiera, se sitúan en el mazo de reserva.