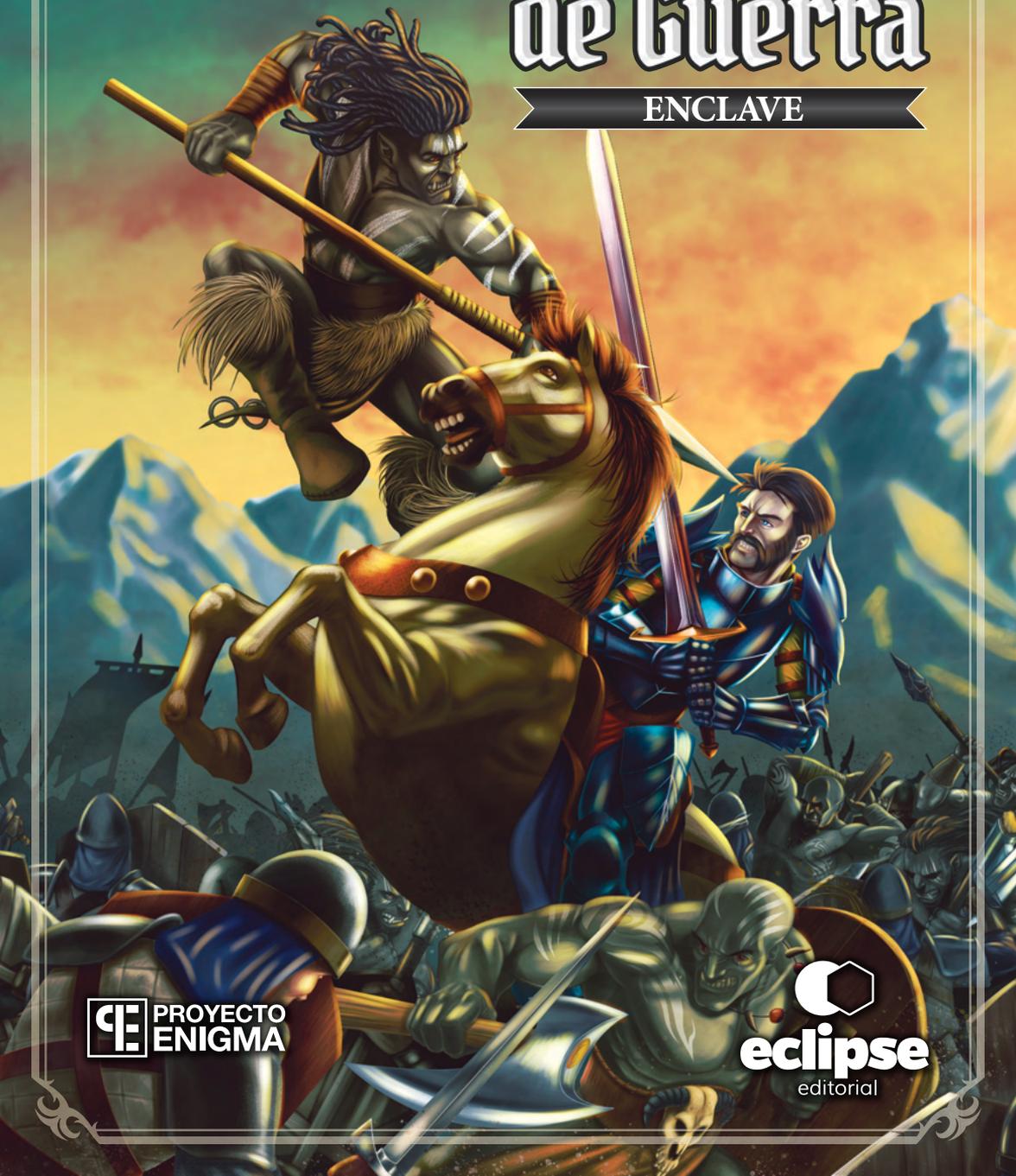


REGLAS DE JUEGO

Tambores de Guerra

ENCLAVE



PE PROYECTO ENIGMA


eclipse
editorial

Tambores de Guerra

- ◆ **IDEA ORIGINAL DEL JUEGO:** Enrique González Abellán
- ◆ **ILUSTRACIONES:** Lara Barón Ortega
- ◆ **DISEÑO GRÁFICO:** Matías Cazorla
- ◆ **REVISIONES:** Luis Álvaro Hernández y Javier Romero

AGRADECIMIENTOS:

A Luis, Javier y Sergio de Eclipse Editorial, por confiar desde el principio en este proyecto, y poner siempre tanta positividad en los nuevos retos que se les presentan. A Lara y Matías, por darle vida y personalidad propia al juego. A mi familia: Esther, Ángel y Víctor (*mi legado friki*) y Mario.

A mis amigos y “testeadores” oficiales. Y a todo ese mundo de fantasía que nos ha acompañado desde que éramos pequeños, del que nos hemos nutrido y del que, gracias a él, hoy podemos disfrutar de este tipo de juegos.



Contenido

Tambores de Guerra

◆ INTRODUCCIÓN	4
◆ OBJETIVO DEL JUEGO	4
◆ COMPONENTES	4
◆ MARCADORES	5
◆ CARTAS	5
◆ TIPOS DE CARTA	6
● Cartas de unidad	6
● Cartas de equipo y táctica	6
● Cartas de héroe	6
◆ PREPARACIÓN DE LA BATALLA	8
◆ INICIO DE LA BATALLA	9
◆ TURNO DE JUEGO	9
● 1 Fase de Despliegue	10
● 2 Fase de Combate	11
● 3 Fase de Reposición	16
◆ FINAL DE LA PARTIDA	17
◆ ESCARAMUZAS, DUELOS Y CAMPAÑAS	17



Introducción

Tambores de Guerra es un juego rápido y táctico, en el que cada jugador dirige un mazo de cartas asimétrico comandado por un héroe que le representa.

Ambientado en un mundo de fantasía, ambos ejércitos se enfrentan en el campo de batalla. Durante su turno, los jugadores despliegan sus cartas de unidad, equipo y táctica para enfrentarse al ejército enemigo, diezmando su mazo por cada acción que realicen.

Tambores de Guerra: Enclave contiene un modo de juego en **Solitario**, descrito en el otro reglamento que encontrarás en la caja; así como con un **Modo Campaña**, incluido al final de este libro.

Objetivo del juego

En **Tambores de Guerra** debemos derrotar al héroe rival, infligiéndole daño hasta igualar su valor de vida, antes de quedarnos sin cartas para reponer nuestra mano.

Componentes

100 CARTAS en total, distribuidas en:

◆ 50 cartas de ejército humano:

- 4 cartas de héroe.
- 36 cartas de unidad.
- 6 cartas de equipo.
- 4 cartas de táctica.

◆ 50 cartas de ejército orco:

- 4 cartas de héroe.
- 36 cartas de unidad.
- 6 cartas de equipo.
- 4 cartas de táctica.

1 TABLERO Y 2 REGLAMENTOS:

◆ 1 tablero (42 x 29,7cm.).

◆ 1 reglamento de juego.

◆ 1 reglamento solitario.

21 MARCADORES distribuidos en:

◆ 1 marcador jugador inicial.

◆ 10 marcadores de herida.

◆ 10 marcadores de habilidad activada.

Marcadores

Hay 3 tipos de marcadores:



◆ **Marcador de jugador inicial:** cada cara muestra el icono de un ejército. Se utiliza para determinar el jugador inicial.



◆ **Marcadores de heridas:** se colocan sobre las cartas de héroe y unidades para indicar el daño sufrido.



◆ **Marcadores de habilidad:** el anverso indica qué habilidad ha sido activada y en su reverso contiene las bonificaciones de ataque y defensa más comunes, para facilitar la resolución de los combates.

Cartas

Las características de las **cartas** se indican mediante estos valores, que varían en función del tipo de carta:

Carta de unidad



Carta de equipo/táctica



Carta de héroe



1 Imagen - 2 Nombre - 3 Habilidad - 4 Coste de habilidad - 5 Alcance - 6 Coste de despliegue - 7 Retirada de cartas iniciales - 8 Ataque - 9 Defensa - 10 Vida - 11 Tipo de carta - 12 Ejército - 13 Valor de reclutamiento.

Tipos de carta

Cartas de unidad



Las cartas de unidad tienen inscrito un icono **II** de infantería , caballería , monstruo  o máquina de guerra , así como un texto **(3)** que les confiere una habilidad única en combate. También cuentan con un valor de alcance **(5)**.

Cartas de equipo y táctica



Las cartas de equipo tienen inscrito un icono **II** de mochila , y las de táctica muestran un icono **II** de bandera .

Una unidad no puede equiparse o verse afectada por dos cartas con el mismo nombre. El efecto de estas cartas se aplica solo sobre el ejército propio, a menos que la carta especifique lo contrario.



Los héroes no pueden equiparse con cartas de equipo ni son afectados por cartas de táctica, salvo que así se indique en la propia carta o en la habilidad del héroe.

Cartas de héroe

Los héroes son los líderes del ejército. Tienen inscrito un icono **II** de héroe , y solo pueden dirigir el ejército de su facción **(12)**.



Hay 3 tipos de héroes según el color bajo su icono: oro, plata y bronce, que se tiene en cuenta si los jugadores eligen jugar una campaña (*ver en Escaramuzas, Duelos y Campañas*).



No participan en el combate de manera activa a menos que sean atacados directamente por unidades enemigas o tengan habilidades que lo permitan.

Retirada de cartas del mazo inicial

Antes de comenzar una batalla, los héroes pueden ver mermadas sus tropas debido a diversos motivos: enfermedades, accidentes, desertiones, etc.



Si aparece un determinado valor en la parte superior de su barra de atributos **7**, debe retirar ese número de cartas del mazo de juego antes del inicio de la partida.



Si debajo de ese valor aparece un icono de ojo , el jugador puede seleccionar las cartas que retira. Por el contrario, si muestra un icono de trébol , debe retirar las cartas al azar.



Ejemplo: Thugg, antes del inicio de la partida, debe retirar 10 cartas al azar de juego y, sin mostrarlas, colocarlas en la pila de cartas retiradas.

Habilidades de los héroes

Cada héroe posee una habilidad única. Por lo general se trata de una habilidad pasiva, que no tiene coste y que le confiere una determinada ventaja durante la partida.

Hay héroes cuya habilidad tiene un coste **4** indicado junto a su nombre. Esta habilidad puede utilizarse una vez por turno y en cualquier fase del mismo. Activar esta habilidad no cuenta como acción. Para poder utilizarla, se debe pagar su coste, del mismo modo que si desplegáramos una carta de unidad, equipo o táctica (*ver en Desplegar una carta*).



NOTA SOBRE LAS HABILIDADES:

En caso de conflicto sobre la aplicación de dos habilidades, como por ejemplo dos habilidades que anulen la habilidad del contrario y se juegan a la vez, tiene prioridad la habilidad del jugador que en ese momento posea el marcador de jugador inicial.

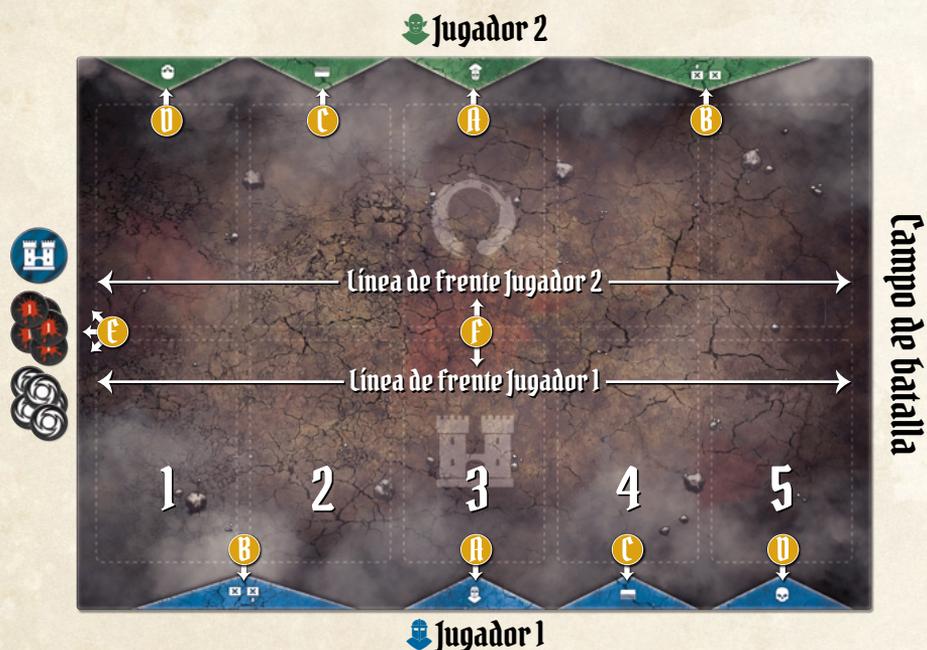


Preparación de la batalla

Los jugadores preparan el campo de batalla como se indica a continuación:

- ◆ Coloca el **tablero** en el centro.
- ◆ Cada jugador **escoge un mazo de ejército**, a su elección o al azar.
- ◆ Cada jugador **elige un héroe**, a su elección o al azar. Aparta los héroes no seleccionados.

NOTA: recomendamos elegir al héroe de plata en las primeras partidas.



◆ **Prepara el campo de batalla:**

- H** **Carta de héroe:** coloca a tu héroe seleccionado en la posición indicada, tal y como se observa en el gráfico.
- B** **Mazo de cartas retiradas:** la pila de cartas retiradas irá a la izquierda de tu héroe, boca abajo, y en posición horizontal para diferenciarla del resto de mazos.

Si la carta de tu héroe lo indica, retira el número de cartas del mazo de juego antes del inicio de la batalla y colócalas aquí, como se ha detallado en la sección Cartas de héroe.

- 🕒 **Mazo de juego:** baraja el mazo de juego y colócalo bocabajo a la derecha de tu héroe.
- 📄 **Mazo de descartes:** la pila de descartes se forma durante la partida, bocarriba al lado del mazo de juego.
- 🏰 **Marcadores:** coloca los marcadores al alcance de ambos jugadores.
- 🏰 **Línea de frente:** cada jugador dispone de una zona de juego delimitada por 5 huecos para desplegar sus unidades durante la batalla.

Inicio de la batalla



Para determinar quién comienza la partida, lanza el **marcador de jugador inicial** al aire (*como si lanzaras una moneda*). Este marcador se entrega al jugador cuyo icono de ejército y color quede en la cara superior del marcador.

Cada jugador **coge 5 cartas** de su mazo de juego 🕒 y las lleva a su mano.

Turno de juego

El turno de juego se compone de tres fases: Despliegue, Combate y Reposición.

Cada una de las fases es resuelta por ambos jugadores antes de pasar juntos a la siguiente. Es decir, ambos jugadores realizan la fase de Despliegue, después la fase de Combate y finalmente la fase de Reposición. Una vez se han jugado las tres fases, el marcador de jugador inicial se gira y comienza un nuevo turno para el bando indicado en su cara visible, cuyo jugador se queda el marcador durante el turno.

La partida se juega en turnos sucesivos hasta que uno de los héroes acumula tantas heridas como indica el valor de su carta, o uno de los jugadores no pueda robar cartas de su mazo de juego, en cuyo caso es derrotado.

1- Fase de Despliegue

Cada jugador, comenzando por el que posee el marcador inicial, realiza una acción **desplegando una única carta** donde desee de su línea de frente (zona **f** enumerada de la 1 a la 5).

Este despliegue se realiza de forma alterna: primero, el jugador inicial puede desplegar una carta. A continuación, puede desplegar una carta el jugador rival. Después, vuelve a tener la opción de desplegar el jugador inicial, y así sucesivamente hasta que ambos jugadores pasen y la fase finalice.

Un jugador que pasa en esta fase, no puede desplegar más cartas hasta el siguiente turno. En esta fase, cada jugador puede realizar **una de estas tres acciones:**

DESPLEGAR UNA CARTA DE UNIDAD:

Para desplegar una carta de unidad, el jugador tiene que pagar su coste de despliegue, indicado en la parte superior de la barra de atributos **f**. Este coste se paga retirando del juego las cartas necesarias de su mano, que se colocan en la pila de cartas retiradas **h**.



***Ejemplo:** para desplegar una carta de unidad de Alabardero con coste de despliegue 2, el jugador retira 2 cartas de su mano y las coloca en la pila de cartas retiradas. A continuación, coloca al Alabardero en un hueco a su elección de su línea de frente.*

Las unidades con el icono de rayo ⚡ junto al valor de despliegue (como el Caballero humano y el Lancero orco), reducen este coste en 1 si su héroe tiene algún marcador de herida.

DESPLEGAR UNA CARTA DE EQUIPO O TÁCTICA:

Para desplegar una carta de equipo o táctica, el jugador debe pagar su coste de despliegue **f**. Salvo que se indique otra cosa en su texto, la carta se coloca parcialmente debajo de una unidad y aplica sus efectos sobre ésta.

Existen **2 tipos de coste de despliegue** para las cartas de equipo y táctica:

Si la carta muestra solo el icono, el jugador paga el coste de despliegue con cartas de su mano y las coloca en la pila de cartas retiradas **B**.



Quando el coste de despliegue está acompañado del icono de una flecha ↓, se retira el número de cartas indicado de la parte superior del mazo de juego **C**, en vez de la mano del jugador. Estas cartas se colocan también en la pila de cartas retiradas **B**.



Ejemplo: el jugador despliega una carta de Escudo Triangular, de coste 1 ↓. Para ello, coge la primera carta del mazo de juego y sin mirarla la coloca en la pila de cartas retiradas. A continuación, coloca la carta de equipo debajo de su unidad de Alabardero.

NOTA: en caso que los jugadores tengan que coger, descartar o retirar cartas de algún mazo, lo hacen siempre desde la parte superior, a menos que se especifique lo contrario.

PASAR:

Un jugador puede elegir pasar en vez de desplegar cartas. Una vez que un jugador anuncia que pasa, no puede desplegar más cartas en el turno, aunque su rival puede continuar haciéndolo. Puede seguir utilizando la habilidad de su héroe, que podrá seguir activándola en esta fase o en las siguientes. Cuando ambos jugadores pasan, finaliza la fase y se pasa a la fase de Combate.

2 - Fase de Combate

El combate se considera simultáneo entre todas las unidades de ambos ejércitos: cada unidad ataca y defiende a la vez. En esta fase hay que tener en cuenta el alcance de cada unidad **5**, así como sus valores de ataque **8**, defensa **9** y vida **10**.

ALCANCE:

Las cartas de unidad cuentan con un valor de alcance. Cuantos más iconos tenga, a mayor distancia podrá atacar en el campo de batalla. Existen **tres iconos:**



Este alcance se limita a la unidad con la que está enfrentada.



Este alcance llega tanto a la unidad con la que está enfrentada como a las unidades enemigas que se encuentran adyacentes a ésta.



Este alcance permite atacar tanto a la unidad con la que está enfrentada como al resto de zonas del campo de batalla.

En cualquiera de los casos, además de a las unidades dentro de su alcance, si el atacante no está enfrentado a ninguna unidad, puede atacar al héroe enemigo.

ATAQUE Y DEFENSA:

Cada unidad solo puede atacar y defender una vez contra una unidad enemiga durante su turno; a menos que el texto de su carta, una carta de equipo o táctica, o una habilidad activada de un héroe especifique lo contrario. El ataque de la unidad se enfrenta a la defensa de la unidad enemiga, y viceversa. El ataque se considera un éxito si su valor **igual** o **supera** el valor de defensa de la unidad enemiga.



Si esto ocurre, la unidad recibe un impacto y se le coloca un marcador de herida sobre su carta.

En caso de que la unidad que ataca no iguale el valor defensivo de la unidad enemiga, es decir que su ataque sea

inferior, la unidad atacada consigue bloquear el ataque y continúa en su zona de la línea de frente del campo de batalla.

Una vez finalizada la fase de Combate, los impactos que no se hayan evitado con habilidades o cartas de táctica o equipo, se convierten en heridas.

Un ataque exitoso inflige una sola herida a la unidad atacada o al héroe, independientemente de la diferencia entre ataque y defensa del combate.



Ejemplo: en este combate se enfrenta una unidad de Soldado del ejército humano contra una unidad de Lancero del ejército orco. Al cruzar sus valores de ataque y defensa, el Lancero orco con su ataque logra superar la defensa del Soldado humano (2 vs 1) por lo que logra un impacto, y coloca un marcador de herida

sobre éste. Sin embargo, el Soldado humano no logra igualar con su ataque la defensa del Lancero orco (♣1 vs ♠2) por lo que no le causa ningún impacto. El soldado humano resulta aniquilado y su carta se coloca bocarriba en el mazo de descartes del jugador humano.

Ambas unidades pueden ser aniquiladas como resultado de cruzar sus valores de ataque y defensa, en tal caso cada una de ellas irá a su respectivo mazo de descartes ①.

Si la unidad tenía una carta de equipo o táctica debajo de ella cuando resulta aniquilada, ambas irán al mazo de descartes a menos que dicha carta especifique lo contrario.

Los héroes y algunas unidades tienen inscrito en su carta un valor mayor de puntos de vida, por lo que pueden resistir varias heridas antes de resultar aniquiladas. Del mismo modo, también puede haber unidades, cartas de equipo o táctica que causen más de un impacto o herida, en cuyo caso se indica en el texto de su carta.

Se diferencia entre impacto y herida ya que algunas habilidades se aplican sobre unos y no sobre otras. El impacto está asociado al éxito de un ataque contra la defensa enemiga, mientras que la herida es la consecuencia del impacto.

Ejemplo: Rincemer, héroe humano, tiene la habilidad de anular 1 impacto que

acaba de producirse, pero no puede anular marcadores de herida en turnos posteriores con dicha habilidad.

Las unidades con el icono de rayo ⚡ junto al valor de ataque (como el Fûrro orco), están obligadas a atacar siempre, ya sea a una unidad dentro de su alcance o al héroe enemigo.

Las unidades con el icono de rayo ⚡ junto al valor de defensa (como la Hermandad de humanos y el Jinete orco), anulan la habilidad de una carta de unidad enemiga dentro de su alcance en el campo de batalla, a elección del jugador que la dirige. Esta elección se realiza antes de la resolución de los combates y, una vez elegido el objetivo, no puede cambiarse. Si en turnos posteriores la unidad sigue combatiendo, podrá elegir un nuevo objetivo.



Pese a que en una batalla real los combates suceden a la vez, en **Tambores de Guerra** se establece un sistema de prioridades para facilitar a los jugadores la resolución de esta fase:

SECUENCIA DE COMBATE:

En primer lugar, el jugador que posee el **marcador inicial** anuncia las acciones que realizan **todas sus unidades**. Después, será el jugador rival quien indique las suyas.



- 1 Unidades Enfrentadas:** una unidad debe combatir de forma **obligada** contra la unidad con la que se encuentra enfrentada. Una unidad está enfrentada si tiene una unidad enemiga justo frente a ella, sin importar su alcance. Acerca las cartas enfrentadas para representarlo.

Ejemplo 1: el jugador humano posee el marcador inicial, por lo que será el primero en decidir contra quien combaten sus unidades. La unidad de Soldado humano y Lancero orco se encuentran enfrentadas y deben combatir entre ellas. La unidad de Alabardero humano y Fûror orco también se encuentran enfrentadas.

- 2 Unidades no Enfrentadas:** el resto de unidades que no estén enfrentadas pueden llevar a cabo una de estas **cuatro acciones**, a elección del jugador que las dirige:
 - 2.1. Apoyar el ataque de una unidad enfrentada:** una unidad que apoye debe estar dentro del alcance de la unidad a atacar de manera conjunta. Cuando una unidad

apoya un combate, ambas unidades atacantes suman sus valores de ataque contra la unidad defensora. La unidad defensora solamente puede atacar a una de estas unidades enemigas, enfrentada o que apoye el combate, a su elección.

Ejemplo 2.1: la unidad de Alabardero humano y Fûror orco se encuentran enfrentadas, por lo que están obligadas a combatir. El jugador humano decide que su unidad de Arquera apoye este combate. La unidad de Fûror orco podrá atacar a cualquiera de ellas, a su elección.

- **2.2. Atacar a otra unidad dentro de su alcance:** una unidad puede atacar a otra unidad enemiga si está dentro de su alcance. La unidad que defiende puede elegir atacar a su vez a su atacante, sin tener en cuenta su alcance para ello. Ladea parcialmente la carta hacia el objetivo para representarlo.

Ejemplo 2.2: el jugador humano decide atacar con su Caballero a la unidad de Ballestero orco.

- **2.3. Atacar al héroe enemigo:** una o más unidades pueden atacar al héroe enemigo, si no están enfrentadas con unidades enemigas. En caso de atacar con más de una unidad, sumarán sus valores en un único ataque, obligatoriamente, de igual modo que si realizasen un apoyo. El héroe solamente podrá atacar a una de las unidades enemigas. Invade parcialmente la línea de frente enemigo con tu carta, o cartas, para representarlo.

Ejemplo 2.3: una vez el jugador humano ha anunciado todos sus ataques es el turno del jugador orco, que decide atacar con su Ballestero al héroe humano.

- **2.4. Mantener la posición:** una unidad no ataca a ningún objetivo y permanece en el campo de batalla a la espera de nuevas órdenes. Su carta no se mueve.

RESOLUCIÓN DEL COMBATE:

Una vez declaradas todas las acciones de las unidades en el campo de batalla, se **resuelven todos los combates a la vez**. Todas las habilidades que están activadas siguen estándolo hasta el final de esta fase. Una vez resuelto el combate, devuelve todas las cartas a su posición inicial, y descarta o retira las que corresponda, así como los marcadores pertinentes.

Siguiendo el ejemplo anterior, pasamos a su resolución:

Ejemplo 1: el Soldado humano gana +1 en defensa al haber una unidad de Alabardero en el

campo de batalla, no obstante, no es suficiente para resistir el golpe del Lancero orco y resulta aniquilado.

Ejemplo 2.1.: gracias al apoyo proporcionado por la Arquera y su habilidad a este combate (+1 en ataque contra unidades no enfrentadas), consiguen sumar un ataque total de 4 que logra aniquilar al Fûror orco.

La unidad de Fûror decide atacar al Alabardero, ya que solamente puede atacar a una unidad, y lo aniquila; además activa su habilidad y recupera 2 cartas de la pila de cartas retiradas al mazo de descartes.

Ejemplo 2.2.: el Caballero humano ha sido desplegado este turno, por lo que gana un +1 a su ataque. Como no tiene suficiente ataque para poder hacer daño al héroe enemigo, ha decidido atacar al Ballestero que resultará aniquilado al finalizar la fase.

Ejemplo 2.3.: el jugador orco con su Ballestero tenía la opción de atacar también al Caballero humano tras anunciar éste su ataque, pero prefiere centrarse en el objetivo de la partida y atacar a Joanna causándole una herida. Tras esto, resulta aniquilado. Tanto Joanna como el Caballero humano lo habrían aniquilado.

Finalizada la resolución del combate, el jugador humano cuenta con las unidades de Arquera y Caballero en el campo de batalla para el siguiente turno. Al jugador orco le queda solamente la unidad de Lancero, si bien ha causado una herida al héroe enemigo y el siguiente turno tendrá el marcador inicial.

3 - Fase de Reposición

Si un jugador así lo desea, puede retirar las cartas restantes que le queden en la mano y colocarlas en la pila de cartas retiradas **B**.

En cualquier otro caso, cada jugador repone su mano de las cartas del mazo de juego **C**, hasta tener de nuevo 5 cartas. En caso de que se agote el mazo de juego, el jugador baraja su mazo de descartes **D** y crea un nuevo mazo de juego **C**.

Las cartas del mazo de cartas retiradas **B** NO pueden utilizarse para crear un nuevo mazo de juego bajo ningún concepto.

El marcador de jugador inicial se voltea y cambia de jugador.

Final de la partida

Un jugador gana la partida si logra **derrotar al héroe enemigo** al infligirle en total el número de heridas indicado en su carta en el atributo de vida.

También puede darse el caso de que un jugador sea derrotado si **no puede reponer cartas** al final de su turno.

Si ambos jugadores se quedan sin cartas durante el mismo turno, pierde el jugador cuyo héroe haya sufrido más heridas.

En caso de empate, pierde el jugador cuyo héroe tenga mayor vida inscrita en su carta de referencia. Si ambos héroes tienen la misma vida inscrita, se produce un empate.

Escaramuzas, duelos y campañas

Puedes jugar a Tambores de Guerra de 3 modos distintos:

- ◆ **Escaramuza:** se juega **una única batalla** de la forma que se ha descrito en este reglamento, en la que se obtiene la victoria, derrota o empate como se indica en el apartado Final de la partida.
- ◆ **Duelo:** se juegan **2 batallas**, una con cada ejército. Para la primera batalla, los jugadores eligen a uno de los héroes al azar de entre los disponibles. Para la segunda batalla, los jugadores también eligen al héroe al azar, apartando previamente a los que ya combatieron en el primer enfrentamiento.

Obtiene la victoria el jugador que gane las 2 batallas. En caso de que ambos jugadores ganen una batalla, obtiene la victoria el jugador que haya ganado con los héroes de color inferior (*bronce gana a plata y oro, y plata gana a oro*).

- ◆ **Campaña:** se juegan **3 batallas** de forma consecutiva con el mismo ejército y con un héroe del mismo ejército y de un color distinto cada vez: oro, plata y bronce. No se puede repetir color de héroe durante una campaña.

En una campaña y antes de la primera batalla, se lanza el marcador de jugador inicial al aire para determinar qué jugador muestra en primer lugar al héroe escogido y su color. El jugador rival elige entonces el suyo.

En la segunda batalla será el jugador contrario quien mostrará a su héroe, eligiendo el primer jugador entonces de entre sus dos héroes restantes. Para la tercera batalla se jugará con los héroes, y el color, que resten.

Obtener la victoria en esta tercera modalidad puede dar un **determinado número de puntos**, dependiendo de:

- Si un jugador gana con su héroe a otro del mismo color, obtiene **1 punto**.
- Si gana con su héroe a otro superior en un color (*bronce a plata, o plata a oro*), obtiene **2 puntos**.
- Si gana con su héroe a otro superior en dos colores (*bronce a oro*), obtiene **3 puntos**.
- Si ambos empatan, **nadie obtiene puntos**.

***Ejemplo:** tras lanzar el marcador de jugador inicial al aire, es el jugador humano el primero en seleccionar a su héroe. Éste escoge en primer lugar a Aiden (plata), su homónimo orco decide jugar con Borrunn (bronce) para obtener ventaja si gana esta batalla. En la segunda batalla, será el jugador orco el que seleccione a su héroe en primer lugar, eligiendo entre Krangg (plata) o Thugg (oro). Elige combatir con Thugg (oro). Así mismo, el jugador humano seleccionará entre sus héroes de bronce y oro, y decide combatir con Jayme (oro). Para la tercera batalla, el jugador humano puede elegir entre Joanna o Rincemer (bronce), mientras que el jugador orco deberá combatir con Krangg (plata).*

Después de concluir las **3 batallas** se cuenta el **número de puntos** total de cada jugador y gana el que más puntos haya logrado.



Los humanos:

Vieron la luz en un mundo en conflicto. Fueron creados como arma para la guerra por una antigua raza mágica, enfrentada a la aniquilación a manos de sus enemigos. Tras años de lucha contra los enanos, traicionaron y condenaron a sus creadores firmando la paz. A partir de ese momento se dedicaron a la exploración y expansión por el ancho mundo.

Ahora son la raza más numerosa del continente, se agrupan en torno a castillos, grandes ciudades amuralladas y aldeas. No tienen un líder común, sino que grandes señores gobiernan las regiones y dejan a los trabajadores cultivar la tierra a cambio de un diezmo. En contraprestación, éste les otorga protección con su ejército.

Las rutas comerciales están protegidas por soldados de La Hermandad. Devotos consagrados a una vida militar al servicio de los hombres. Cuentan en sus fortalezas inexpugnables con sus propias caballerizas de Grifos.

Los ejércitos de los hombres utilizan tácticas de combate en grupo, con el objetivo de mantener una sólida línea defensiva para que sus unidades más especializadas obtengan ventaja con su acero contra determinados tipos de enemigos.

Humanos

Las criaturas oro:

Surgieron de las maquinaciones y enajenaciones de la reina araña, que utilizó la magia oscura mezclada con cristales extraídos de la propia tierra para crearlos y controlarlos, con la intención de destruir toda vida en el mundo.

Con estas criaturas de piel verdosa bajo su embrujo, comenzó una campaña de destrucción por todo el continente, que no cesaría hasta que la misma muerte derrotó a la reina araña.

Los orcos son también una de las razas más numerosas del continente. Se reúnen en grupos pequeños en número, en colonias o clanes, generalmente dirigidos por un brutal cacique o un poderoso druida. En todas ellas impera la ley del más fuerte.

La raza de los goblins fue esclavizada por los orcos, pues son considerados una raza débil e inferior a ellos. Hacen tareas de servidumbre y en la guerra son enviados en primera línea para que sufran la mayoría de bajas mientras el resto de orcos se acerca al enemigo intacto.

Los orcos pintan sus cuerpos para parecer aún más temibles en batalla. Los más poderosos son los Fúrors, criaturas más grandes y corpulentas que el resto de sus semejantes, equipados con las mejores armas y armaduras. Destacan del resto de su especie por sus habilidades bélicas y su sed de combate.

Los ejércitos de los orcos utilizan la fuerza bruta para acabar con sus enemigos en combate, mediante tácticas de combate frontal.

Criaturas oro

Resumen de juego

- ◆ **Preparación de batalla:** coloca el tablero, escoge un mazo de ejército y elige un héroe.

Si la carta de tu héroe lo indica, retira el número de cartas del mazo de juego.

- ◆ **Inicio de la batalla:** lanza el marcador inicial. Cada jugador coge 5 cartas de su mazo de juego.

- ◆ **Turno de juego:** se compone de 3 fases.

- 1 **Fase de Despliegue:** realiza una de estas 3 acciones.

- Desplegar una carta de unidad.
- Desplegar una carta de equipo o táctica.
- Pasar.

- 2 **Fase de Combate:** el jugador que posee el marcador inicial anuncia en primer lugar las acciones de sus unidades.

- Unidades enfrentadas: la unidad debe combatir de forma obligada.
- Unidades no enfrentadas: la unidad puede hacer una de estas 4 acciones.
 - Apoyar un ataque de una unidad enfrentada.
 - Atacar a otra unidad en alcance.
 - Atacar al héroe.
 - Mantener la posición.

- 3 **Fase de Reposición:** repón tu mano hasta tener 5 cartas.

Iconografía

 Ataque

 Defensa

 Vida

 Infantería

 Caballería

 Monstruo

 Máquina de guerra

 Carta de equipo

 Carta de táctica

 Carta de héroe