

Rebeldes de Ravenport

Reglas



2-6 Players
(Competitive)



Ages 12+



30 Minutes

Preparación

Cada jugador comienza la partida con estas cuatro cartas boca arriba frente suyo.



El tablero de juego muestra los monstruos y da cabida al mazo de cartas y cinco cartas dispuestas boca arriba.



Secuencia de Turno

Paso 1: Indica el monstruo al que vayas a atacar

Paso 2: Lanza los tres dados para determinar tu daño total

Paso 3: Gana Puntos de Victoria y Reputación por derrotar al monstruo

Paso 4: Gasta fichas de Reputación para comprar una carta

Durante tu turno: usa *Tomo de Influencia* y los poderes de otras cartas

Ejemplo de turno: Jason declara que atacará a la Diablesa.
Lanza los tres dados y saca 1 - 4 - 6.



0 daños



1 daño infligido
por un Joven de
Ravenport



2 daños infligidos
por el Líder del
Gremio

Daño total: $0 + 1 + 2 = 3$

La cantidad de daño infligido por el Rebelde
cuando sacas este resultado.



Algunos Rebeldes poseen habilidades
que vienen descritas aquí.

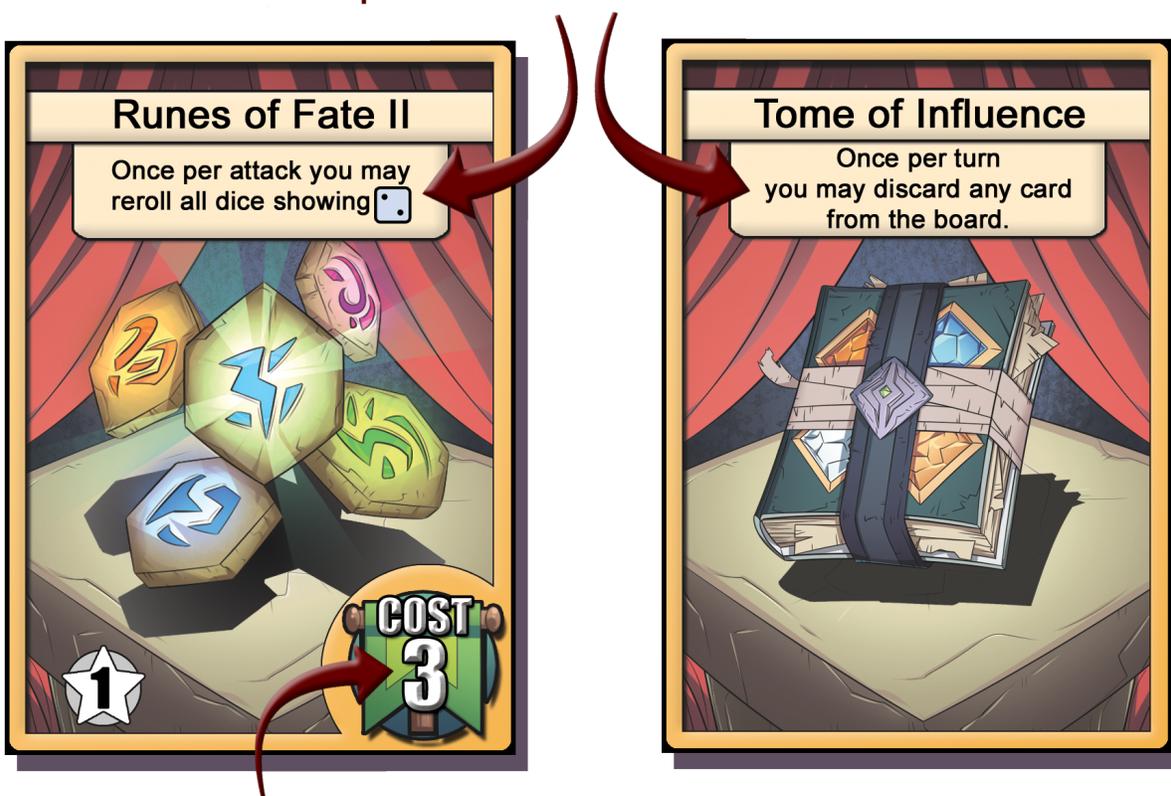
Para derrotar al monstruo, deberás infligir
esta cantidad de daño (o mayor).



Estas son las recompensas
por derrotar al monstruo.

Su daño total es 3, suficiente como para derrotar a la Diablosa. Recibe un Punto de Victoria  y cuatro fichas de Reputación . Gasta 3 de sus fichas de Reputación para adquirir la carta de Reliquia *Runas del Destino II*, que coloca boca arriba delante suyo, y a continuación rellena el espacio abierto en el tablero con la primera carta del mazo.

Los poderes de las Reliquias se pueden usar durante tu turno en cualquier orden tal como se indica en la carta



Éste es el coste de Reputación requerido para comprar una carta del tablero

Jason sospecha que su oponente Sam querrá comprar la carta *Desertor del Valle del Bronce*, así que usa su *Tomo de Influencia* para descartarla del tablero y rellenar el espacio dejado con otra carta nueva.

Entonces su turno termina y pasa los dados a su izquierda.

Condiciones de Victoria

Existen **dos maneras** de que la partida termine (la que ocurra primero):

1. **Derrotando al Jefe Supremo.** Para lograrlo, deberás reunir un gremio poderoso, atacar al Jefe Supremo, e infligir cuanto menos 12 daños. Si tienes éxito, ¡ganarás la partida!



2. **Agotando los Puntos de Victoria.** La partida se prepara con una reserva de Puntos de Victoria según el número de jugadores:

2 jugadores - 20 PV

3 jugadores - 30 PV

4 jugadores - 40 PV

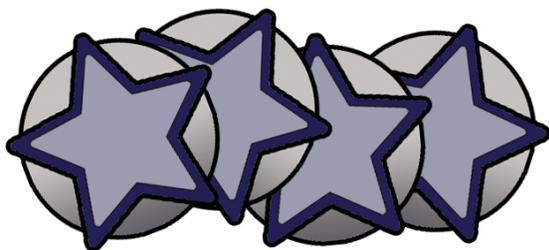
5 jugadores - 50 PV

6 jugadores - 60 PV

Una vez que se ha repartido el último Punto de Victoria, el jugador con mayor puntuación total (Puntos de Victoria + Puntos de Gremio) gana la partida.

Puntos de Victoria – se ganan derrotando monstruos y con varias de las habilidades en las cartas.

Puntos de Gremio – cada carta de Rebelde y Reliquia vale 1 o 2 Puntos de Gremio, según indique abajo a la izquierda.



Puntos de Victoria



Puntos de Gremio

Reglas Adicionales

Los Rebeldes infligen daño por cada resultado del dado que coincide con su número. Puedes infligir 6 daños con tu *Líder del Gremio* si aciertas con los 3 dados.**escasa probabilidad*

Los poderes de las cartas se acumulan. Por ejemplo, en el caso de reclutar dos *Rufianes*, puedes intercambiar 6 Puntos de Reputación por 4 Puntos de Victoria en un mismo turno.

Al adquirir múltiples *Mercaderes*, lo mínimo que puedes pagar por una carta es 0. Seguirías estando limitado a comprar una carta por turno.

La partida termina al **final del turno del jugador** que recibe el último Punto de Victoria. Si el jugador hubiera ganado más puntos de los que quedaban, se perderán.

