

MAZOS DE JEFES DE HERO REALMS – REGLAS

Estas reglas se complementan con el reglamento del juego de cartas *Hero Realms*.

INICIO DE LA PARTIDA Y ORDEN DE TURNO

Un jugador con este mazo de Jefe se enfrentará a un equipo de 1 a 5 jugadores (**el grupo**), cada uno con un sobre de personaje. Cada miembro del grupo jugará su correspondiente turno, uno tras otro, en sentido horario; seguidamente, el jugador Jefe jugará su turno. Los jugadores pueden sentarse en cualquier orden. Sugerimos la siguiente disposición:





Al iniciar la partida, cada jugador roba una mano de tres cartas, y el Jefe roba la mano habitual completa. Al final del turno de cada jugador, estos robarán su mano completa de forma normal.

JUGADORES ADYACENTES Y JUGADORES OBJETIVO

Los miembros del grupo que están sentados uno al lado del otro (inmediatamente a la izquierda o a la derecha) se consideran **jugadores adyacentes**. Al elegir jugadores objetivo, los miembros del grupo solo pueden elegir como objetivo al Jefe y/o a jugadores adyacentes. En la imagen anterior, el clérigo solo podría usar su habilidad de *Bendecir* sobre el Guerrero o el Hechicero (y, técnicamente, sobre el Jefe, ¡aunque es poco probable!).

GANAR PUNTOS DE VIDA

Cuando generas , puedes asignártela a ti mismo, o puedes asignársela a un jugador adyacente. Cada vez que ganas , toda la cantidad debe recaer sobre un mismo jugador (no la puedes repartir). Sin embargo, si ganas más Vida durante el turno, puedes asignársela al mismo jugador o a otro distinto.

JUGADOR DERROTADO y GANAR LA PARTIDA


Si los puntos de Vida de un jugador del grupo se reducen a cero, en lugar de quedar eliminado del juego, se le considera «**derrotado**». Cuando un jugador ha sido derrotado, todos sus campeones están derribados. Los jugadores derrotados no pueden hacer nada (excepto aconsejar a sus compañeros de equipo) y no juegan turnos. Tampoco cuentan para ser considerados jugadores adyacentes. (En la imagen de ejemplo, un Hechicero derrotado daría lugar a que el Clérigo y el Ladrón fueran jugadores adyacentes).

Una vez por cada ronda de turnos, por cada jugador derrotado, un miembro cualquiera del grupo puede apropiarse de una carta de la mano del jugador derrotado y añadirla a su propia mano. Si la carta es una acción o un objeto, la carta debe colocarse en la pila de descarte del jugador derrotado al finalizar el turno. Si se trata de un campeón, se descarta cuando es derribado.

Cuando el Jefe empieza su turno, todos los jugadores derrotados descartan su mano y roban una nueva mano de cartas. Si todos los miembros del grupo son derrotados, ¡el Jefe gana! Si el Jefe es derrotado, ¡el grupo gana!

JEFE CONTRA JEFE

Puedes enfrentar a este Jefe con otro, ¡o incluso con una copia del mismo Jefe!

En un combate de **Jefe contra Jefe**, a efectos de reglas y de efectos de cartas, cada Jefe cuenta como si fuera tres jugadores. Por ejemplo, el liche tendría tres frascos de alma, y el dragón tendría manos de 7 cartas y un mazo de inicio de 14 cartas. Así mismo, un campeón que « Causa 2 puntos de daño a cada oponente» causaría 6 puntos de daño a un Jefe. Ten en cuenta que esta regla solo se aplica en combates de Jefe contra Jefe. Por último, el Jefe que juega primero empieza con una cantidad de cartas igual a la mitad de su mano habitual, redondeada hacia arriba.

REGLAS DE DRAGÓN

Tamaño inicial del grupo	1	2	3	4	5
Vida inicial del Dragón	50	100	150	200	250
Mano inicial del Dragón	5 cartas	6 cartas	7 cartas	8 cartas	9 cartas

Para llevar un registro de más de 159 puntos de vida, utiliza lápiz y papel, dados de *Hero Realms* o cartas de contador adicionales del juego de cartas *Hero Realms*.

MAZO INICIAL DEL DRAGÓN (de 10 a 18 cartas)

El Dragón empieza con estas diez cartas: *Cola del dragón*, *Fuego del dragón*, *Dentellada del dragón*, *Garra del dragón*, *Tesoro del dragón*, *Rubí*, y cuatro cartas que pertenecen a una facción (*Doblón imperial*, *Moneda demoníaca*, *Oro élfico*, y *Marca cofrade*). Estas cartas cuentan para las habilidades de aliado en las cartas que jugarás durante la partida.

Si te enfrentas a un grupo de dos o más jugadores, añade cartas al mazo inicial del dragón:

- Contra dos jugadores u otro Jefe, añade otra *Garra del dragón* y otro *Rubí*.
- Contra tres jugadores u otro Jefe, añade también un *Golpe artero* y un *Diamante prismático*.
- Contra cuatro jugadores, añade también otro *Fuego de dragón* y otro *Rubí*.
- Contra cinco jugadores, ¡añade también una tercera *Garra del dragón* y otro *Diamante prismático*!

TESORO DEL DRAGÓN (9 cartas)

Baraja las nueve cartas que componen el tesoro del dragón, formando su propio mazo de cartas boca abajo. En el mazo personal del dragón, hay una carta que permite revelar la siguiente carta del tesoro del dragón.

Cuando el dragón revela una carta de su tesoro, colócala junto al dragón. Las cartas de tesoro del dragón nunca van a la mano o a la pila de descarte de un jugador, ni a la pila de sacrificio. Permanecen en la mesa, junto al dragón o junto al jugador que la tenga en ese momento. Cualquiera que tenga una carta de tesoro de dragón puede usar su habilidad agotadora durante su turno.

Cuando el dragón ha sido provocado (*ver a continuación*), un jugador oponente puede robar una carta de tesoro del dragón superando una prueba de pericia. Los dragones no pueden recuperar cartas de tesoro de dragón robándolas, salvo que el efecto de una carta lo permita de forma específica (como *Diamante prismático*).

REGLAS ESPECIALES PARA EL DRAGÓN

PROVOCAR AL DRAGÓN. Si cualquier jugador le causa al dragón (no a sus campeones) un mínimo de 10 puntos de daño en un solo turno, el dragón ha sido **provocado**, y solo gastará combate para causar daño a ese jugador y sus campeones durante el siguiente turno. (Si dos jugadores distintos le causan más de 10 puntos de daño, el dragón puede atacar a cualquiera de ellos o a ambos). Las cartas que causan daño directo o derriban campeones omiten esto. El dragón deja de estar provocado cuando acaba su turno. ¡Pero ten cuidado! El dragón también tiene una carta en su mazo que le permite dejar de estar provocado una vez por partida.

PRUEBAS DE PERICIA. Para superar una prueba de pericia, en tu turno, descarta una cantidad de cartas de tu mano cuyo coste total conjunto sea igual o superior al número de la prueba de pericia.

JUGADORES DERROTADOS. Cuando el dragón derrota a un jugador, recupera cualquier carta de tesoro del dragón que tuviera dicho jugador.



Editado por:
Devir Iberia, S.L.
C/Rosselló, 184.
08008 - Barcelona
www.devir.com



Segunda edición.
Hero Realms™
© 2017-2021
White Wizard Games LLC
All rights reserved

CRÉDITOS: Concepto, diseño y dirección de desarrollo de la expansión: Rob Dougherty Sistema de juego, dirección de arte y desarrollo: Darwin Kastle Dirección de diseño, desarrollo y edición: Nathan Davis. **Diseño gráfico:** Randy Delven, Vito Gesualdi, Adam Lachmanski, Antonis Papantoniou. **CRÉDITOS EDICIÓN DEVIR:** Editor: David Esbrí Traducción: Ángel F. Bueno Revisión: Jaume Muñoz