

# 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 enfrentarte 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 LICHE

## FRASCOS DE ALMA (6 cartas)

El liche ha almacenado su fuerza vital en varios **frascos de alma**, con los que alimenta su magia oscura. Para derrotar al liche, todos esos frascos deben ser destruidos. Al iniciar la partida, baraja los seis frascos de alma y forma un mazo con tantos frascos de alma boca abajo como jugadores formen el grupo. Seguidamente, revela la carta superior y colócala junto al liche. La cantidad de Vida total del liche es la indicada en el frasco de alma (en el texto que aparece debajo del nombre de la carta). El liche puede usar el poder del frasco de alma durante su turno.

Si el total de vida del liche se reduce a cero, el frasco de alma descubierto ha sido destruido; si no quedan frascos en el mazo, ¡el grupo gana! De lo contrario, se revela el siguiente frasco de alma, se marca la correspondiente Vida del liche y la partida continua.

## EL GRIMORIO (10 cartas)

Al iniciar la partida, coge 10 cartas de esbirro y barájalas para formar un nuevo mazo, denominado el **grimorio**. Cuando el liche “realiza una invocación”, coge la carta superior del grimorio y ponla en juego delante del liche. Estos esbirros se consideran campeones en lo que respecta a los oponentes del liche (como en el caso de “derriba al campeón objetivo”). Sin embargo, no se consideran campeones en lo referente a los efectos del liche. Por ejemplo, **Cerrar filas** no confiere al liche combate adicional para sus esbirros en juego. Cuando un esbirro es derribado, el liche lo vuelve a barajar en su grimorio.

## REGLAS ESPECIALES PARA EL LICHE

**LA VIDA DEL LICHE VIENE DETERMINADA POR LOS FRASCOS.** El liche empieza la partida con la cantidad de Vida indicada en el primer frasco de alma. Marca la cantidad de Vida del liche indicada en los demás frascos de alma cuando corresponda.

**AFERRARSE A LA NO MUERTE.** Cuando el liche llega a su último frasco de alma, obtiene 30  que se suman a la cantidad indicada en el frasco. Al iniciar su turno, si solo le queda su último frasco, el liche realiza una invocación.

**OPONENTE INFAME.** Los miembros del grupo deben ser honestos en su esfuerzo por destruir cada frasco de alma. No pueden acabar sus turnos sin haber gastado sus puntos de combate o dejar de jugar cartas o habilidades simplemente porque no quieren destruir el actual frasco de alma. ¡El mal deben ser destruido cuanto antes! ¡No hay tiempo que perder!

**EVITAR LOS DESCARTES.** En los casos en los que el efecto de un oponente obliga al liche a descartar una carta, el liche puede optar por perder 4 puntos de Vida para evitarlo. Si al liche le quedan menos de 4 puntos de Vida en su actual frasco de alma, la Vida restante se descuenta del siguiente frasco de alma. (Ten en cuenta que esta pérdida de Vida no puede ser evitada por los guardianes). Si el liche tuviera que descartar una carta al azar, debe decidir si prefiere perder los puntos de vida antes de determinar qué carta será descartada.

**PASO AL FRENTE.** Cualquier miembro del grupo, durante su turno, puede dar un **paso al frente** y desafiar al liche. Si lo hace, el liche no podrá elegir como objetivo ni atacar a otro jugador durante su siguiente turno (a menos que el jugador desafiante haya sido derrotado). Ten en cuenta que el liche puede seguir eligiendo como objetivo y atacar a los campeones de los jugadores de la forma habitual. Cada jugador solo puede dar un paso al frente por partida. ¡Es una buena manera de que los compañeros de equipo se protejan unos a otros!

**CORROMPER LA CIUDAD.** Siempre que el liche baraja su mazo, cuenta la cantidad de cartas que tiene en su mazo, su mano y en juego. (Las cartas del grimorio, de los contadores, etc. no se tienen en cuenta). Si tiene 20 o más cartas, ¡empieza a corromper la ciudad! Coloca la carta de **Corrupción** boca arriba delante del liche, que puede usarla durante sus turnos. Si al barajar su mazo, el liche tiene 30 o más cartas, ¡la ciudad está bajo su control! Dale la vuelta a la carta de **Corrupción** (*permanece preparada o agotada*) para que muestre su cara de **Control**, ¡y el liche puede usar los nuevos efectos!



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 Esbri **Traducción:** Ángel F. Bueno **Revisión:** Jaume Muñoz