

## UNBOUND

Modo de juego de captura de objetivos.  
Juega solo con las tarjetas de guerrero.

En preparacion sáltate la fase de robo de cartas.  
Tras realizar una activación, saltate la fase de ciclo de poder.

En la fase final, los jugadores ganan **1 punto de gloria** cada vez que:

- Tu banda controla un objetivo
- Tu banda controla un objetivo en tierra de nadie
- Tu banda controla un objetivo en territorio enemigo.
- Tu banda controla mas objetivos que el enemigo.
- Hay mas guerreros enemigos fuera de combate que guerreros amigos.

En la **tercera fase final**, además de lo anterior los jugadoes ganan **3 puntos de gloria** cada vez que

- Tengas mas guerreros aliados en territorio enemigo que tu enemigo en tu territorio.
- Si todos los guerreros enemigos estan fuera de combate.

## ACCIONES ADICIONALES

Los luchadores amigos pueden hacer las siguientes acciones **mientras estén en un objetivo**

### Mejorar

+1 al daño a ataques de rango 1 o 2 hasta el final de la ronda o este fuera de combate.

### Apuntar

+1 dado a ataques de rango 1 o 2 hasta el final de la ronda o este fuera de combate.

### Inspirar

Al final de la ronda, sino esta fuera de combate, se inspira.

## Cavar

+1 dado de defensa, hasta un máximo de 2, hasta el final de la ronda o este fuera de combate.

## Recuperarse

Tira un dado por cada ficha de herida que tengas. Cura una herida por cada furia o crítico que saques.

## REACCIONES

### Abrumar

Usa esta reaccion despues de que un guerrero amigo ataque con exito a rango 1. Despues de empujar al contrario, empuja este guerrero 1 hexagono hacia el objetivo donde estuvo el enemigo.

## BLOODBATH

Modo de juego de eliminar a la banda enemiga. Juega solo con las tarjetas de guerrero.

En preparacion, saltate la fase de tableros y marcadores de rasgo y robo de cartas. Usa solo un tablero al azar.

Empieza con el desempate para colocar guerreros. Ambos jugadores colocan guerreros hasta llenar las 7 casillas iniciales. Si quedan guerreros por colocar, estos se colocan en casillas adyacentes a cualquier guerrero aliado.

En la fase final puntu 1 de gloria si

- Hay mas guerreros enemigos fuera de combate que guerreros amigos.

En la tercera fase final puntu 3 de gloria si:

- Todos los enemigos estan fuera de combate

Puedes jugar hasta 4 jugadores con dos tableros.

## DUELOS

Modo de juego de duelos 1 vs 1.

Juega solo con la tarjeta de guerrero del líder de tu banda.

En preparacion, saltate la fase de tableros, marcadores de rasgo y robo de cartas. Usa solo un tablero al azar.

Desempata para elegir quien coloca su unico guerrero. Cada jugador tendra solo una activacion por ronda.

Juega rondas hasta eliminar al lider enemigo.

## DUELOS MULTIJUGADOR

Modo multijugador de 3 a 6 jugadores. Cada jugador juega con un guerrero y su tarjeta de héroe. Se juega en un tablero. Y con solo una activacion.

Haz un desempate para elegir jugador inicial, el resto actua segun las agujas del reloj.

El juego termina hasta el ultimo hombre en pie.

## DUELOS CON MEJORAS

Separa tus mejoras en un mazo aparte.

Cada inicio de ronda, roba tantas mejoras como heridas sufriste. Añadelas a tu héroe.

## MODO CARTAS LIGHT

Modo de juego con cartas de objetivo.

Haz tres mazos, uno de objetivos, otro de mejoras y otro de gambitos.

Preparación con tableros y marcadores de rasgo. Al robar cartas, solo roba 3 objetivos. Haz muligan. Desempata para colocar guerreros y desempata para el jugador inicial.

Antes de la primera activación de cada ronda, ambos jugadores roban una carta de gabineto.

Durante el ciclo de poder, usa tu gabineto o gasta un punto de gloria para robar una mejora al azar y colocarsela al héroe que quieras.

Al finalizar la ronda, puntu objetivos, compra mejoras al azar con la gloria ganada y descarta o roba gambitos hasta tener tantos como la ronda que se este jugando.

Ronda 1 = 1 gabineto

Ronda 2 = 2 gabinetos

Ronda 3 = 3 gabinetos.

## MODO TUTORIAL

Modo de juego para aprender a jugar.

Juega el modo de duelos pero esta vez con 4 activaciones en vez de una.

En la fase final puntuá 1 de gloria si

- Hiciste 4 activaciones diferentes.

Cada inicio de ronda, cada jugador coloca un nuevo guerrero de su banda en cualquier casilla inicial.

En la segunda fase final ademas de lo anterior puntuá 1 de gloria si

- Hiciste con éxito un ataque con apoyo.
- Activaste alguna de las palabras clave en tus ataques (romper, apresar, rechazar, segar, doloroso...)

En la tercera fase final, ademas de lo anterior puntuá 1 de gloria si

- Atrapaste a un guerrero enemigo
- Si tienes al menos un guerrero inspirado
- Usaste alguna acción o reacción de las tarjetas de héroe

*By klungarian*