

la partida.

utilizaréis en cada localización durante

dos veces seguidas al principio de cada ronda (consulta << Desarrollo de la

partida>> en la página 2).

La partida se compone de una serie de rondas. En una ronda, cada jugador realizará un turno como jugador activo, empezando por el jugador inicial.

#### **TURNO DEL JUGADOR ACTIVO**

El jugador que tiene el turno se denomina «jugador activo». Cada turno se divide en 4 pasos consecutivos



## **TODOS LOS JUGADORES RECIBEN BENDICIONES DIVINAS**

Todos los jugadores reciben simultáneamente\* bendiciones divinas

Nota: recuerda que, en una partida de dos jugadores, este paso se realiza dos veces.

Recibiruna Bendición Divina (18) : Lanza tus dos dados y colócalos detrás de tu Inventario con la cara del resultado en la parte superior. Después aplica los efectos de ambos dados en el orden que prefieras (en la mayoría de los casos, esto significa conseguir recursos).

Esto sucece:

- durante el Paso - por efectos de cartas,
- cuando se expulsa a otro Héroe.

\* Si hay conflicto entre jugadores al aplicar los efectos de ciertas caras de dado especiales, se sigue el orden de turno comenzando por el jugador activo.

Recibir una Bendición Menor escoge uno de tus dados y lánzalo. Colócalo detrás de tu inventario con la cara del resultado en la parte superior y aplica su efecto...

Esto no sucede durante el Paso (1), solo mediante efectos de cartas.



## EL JUGADOR ACTIVO PUEDE PEDIR REFUERZOS

Si **el jugador activo** tiene al menos una carta con efecto de refuerzo 💿 puede aplicar cada efecto una vez en el orden que elija.



## EL JUGADOR ACTIVO PUEDE REALIZAR UNA ACCIÓN

El jugador activo puede realizar la acción A o B.

A - REALIZAR UNA OFRENDA A LOS DIOSES

El jugador activo coge una o varias caras de dado **distintas entre sí** del Santuario, gastando el 🐈 requerido por cada una de ellas.

El jugador debe forjar inmediatamente estas nuevas caras en el orden que elija.

For a runa cara de dado que quieres reemplazar. Si quieres, puedes usar la cara nueva como palanca. Después, coloca la nueva cara en el lado vacío del dado y deja la cara retirada cerca de tu Inventario. Por último, **devuelve el dado** a tu Inventario de Héroe, con la cara recién forjada boca arriba.

#### B-REALIZAR UNA HAZAÑA HEROICA

1) El jugador activo escoge la hazaña heroica que quiere realizar y gasta los recursos indicados al lado de la carta de Hazaña Heroica. Después, mueve\* su peón al portal de la isla que contiene la hazaña heroica. Si es necesario, expulsa al héroe que ocupe el portal.

\*No necesita mover su peón si ya se encuentra allí.

Nota: un héroe no puede realizar una hazaña heroica si el mazo correspondiente está agotado.

## Expulsar a otro háros ():

Si el jugador activo mueve su peón de Héroe a un portal que ya está ocupado por el peón de Héroe de otro jugador, el jugador que ocupaba el portal mueve su péon a su portal inicial y recibe, inmediatamente, una bendición divina como compensación.

- 2) Después, el jugador activo coge la carta superior del mazo de Hazañas Heroicas y aplica su efecto (1), si lo hay.
- 3) Por último, coloca la carta boca abajo cerca de su Inventario de Héroe, formando 3 montones según su tipo de efecto:

Montón 1: Hazañas Heroicas sin efecto permanente.

Montón 2\* S: Estos efectos se activan durante la partida si se cumplen determinadas condiciones. (consulta la hoja de ayuda)

Nota: este tipo de efectos solo aparecen en cartas que no se utilizan en la preparación recomendada para vuestra partida inicial (0).

Montón 3\* (a): estos permanentes efectos están activos durante toda la partida y se activan durante el paso cuando el dueño de la carta es el jugador activo. (consulta la hoja de ayuda)

\*Cuando apiléis las cartas, aseguraos de que todos los efectos queden a la vista.



## EL JUGADOR ACTIVO PUEDE REALIZAR UNA ACCIÓN ADICIONAL

Una vez por turno, el jugador activo puede gastar 2 俗 para realizar una acción adicional: A 📵 o B 🔘 (consulta el paso 🞒 más arriba).

## FIN DEL TURNO DEL JUGADOR ACTIVO

Comienza un nuevo turno.

El turno del jugador activo termina inmediatamente al final del paso 4, (haya realizado o no la acción extra).

El siguiente jugador por la izquierda será el nuevo jugador inicial.

DE LA RONDA



La ronda termina una vez que todos los jugadores han realizado su turno como jugador activo. Si es la ronda final\*, la partida termina. Si no lo es, avanzad el indicador de ronda una casilla y comenzad una ronda nueva.

\* Nueve rondas en una partida de 2 o 4 jugadores, diez rondas en una partida de 3.

## FIN DE PARTIDA Y FASE DE PUNTUACIÓN



Cuando la ronda final termina, la partida acaba inmediatamente y comienza la fase de puntuación. Cada jugador suma todos los Q de sus cartas de Hazaña Heroica y de su Inventario de Héroe, incluyendo cualquier ficha que tenga. El jugador con más es el ganador y consigue su lugar entre los dioses. En caso de empate, todos los jugadores comparten la victoria.

- Durante la partida los jugadores pueden coger sus dado para | - Un Peón de Héroe permanece en su posición hasta |



- Si se ha llegado al límite de alguna reserva ( o ), cualquier recurso adicional que se

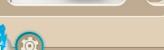
consiga se pierde.

# EJEMPLO DE UN TURNO COMPLETO DEL JUGADOR

**RECORDATORIO** 🕨 Oro | 🏉 Fragmentos Solares | 🥦 Fragmentos Lunares Puntos de Gloria

Todos los jugadores reciben bendiciones divinas. Max, el jugador





Max tiene tres cartas con efectos (9). Decide activarlas en este

- 1 Su carta «Cierva Plateada»: Max recibe una bendición menor ᠩ y gana 1 🐛
- 🤰 Su primera carta «Búho del guardián»: decide añadir 1 俟 a su reserva. 🛐 Su segunda carta «Búho del guardián»: decide añadir 1 🕥 a su reserva.



Max tiene 9 🐎 y decide hacer una ofrenda a los dioses.

- 1 Gasta 3 🌭 para coger una cara de dado 🎁 y 3 😓 para coger una cara de dado 🜇
- 2 Como no puede coger otra copia de ningu<u>na d</u>e esas dos caras de dado durante este turno, gasta 2 🏷 \rangle para coger una cara [ [6] . En total gasta 8 👢





Max decide forjar una de las caras que acaba de adquirir en su primer dado, y las otras en el segundo.

- ᢃ Primero retira una cara 饭 de su primer dado y la reemplaza por la cara 땣 🔼 Después devuelve el dado a su inventario, mostrando la cara 🔱
- 5 Repite el procedimiento con su segundo dado: primero reemplaza una cara [[[ por la cara 🕼 y después sustituye su cara 🚱 por la cara 👸
- 💰 Termina dejando el dado en su sitio del inventario, con la cara 👸 boca arriba. 7 Max coloca las caras de dado que ha retirado delante de él.



poder realizar otra acción.





Max decide gastar 2 👛 para

Max tiene 5 🥠 y quiere conseguir la carta «Barquero», que cuesta 4 🕈 El portal de esa isla está ocupado por el peón de Héroe de Alex, que compró la carta «Casco de Invisibilidad» en el turno anterior.

- 1 Max gasta 4 🥠 y coloca su peón de Héroe en el portal de la isla que tiene la
- carta de Hazaña Heroica «Barquero». 2 El Héroe de Alex es expulsado: Alex mueve su peón a su portal inicial y recibe una bendición divina inmediatamente (es decir, Alex lanza sus
- dados y aplica sus efectos). Max coge la carta de Hazaña Heroica «Barquero» superior del mazo.
- 🔼 Esta carta no tienen ningún efecto instantáneo 🕥 o permanente 🝥 / 🗟 por lo que inmediatamente le da la vuelta y la coloca, boca abajo, delante de él, en la parte superior del montón correspondiente

Max ha terminado todos los pasos de su turno, por lo que este termina inmediatamente.









**DETALLES IMPORTANTES** 

**CRÉDITOS** 

Traductor: Diego García.

de Héroe en la posición en la que estaban. - La única forma de modificar un dado es localization Los jugadores no pueden recolocar las caras de un dado o volver a colocar una cara de dado que hayan quitado.

examinarlos siempre y cuando los devuelvan a su Inventario

que es expulsado o se mueve voluntariamente a otro portal. Un jugador puede realizar cualquier Hazaña

Heroica, incluso repetir una que ya ha realizado en ese mismo turno.

Si llegáis a los 100 (), coged una ficha () colocad vuestro indicador en la casilla «0» del contador de Puntos de Gloria () y comenzad a

contar de 0 otra vez.