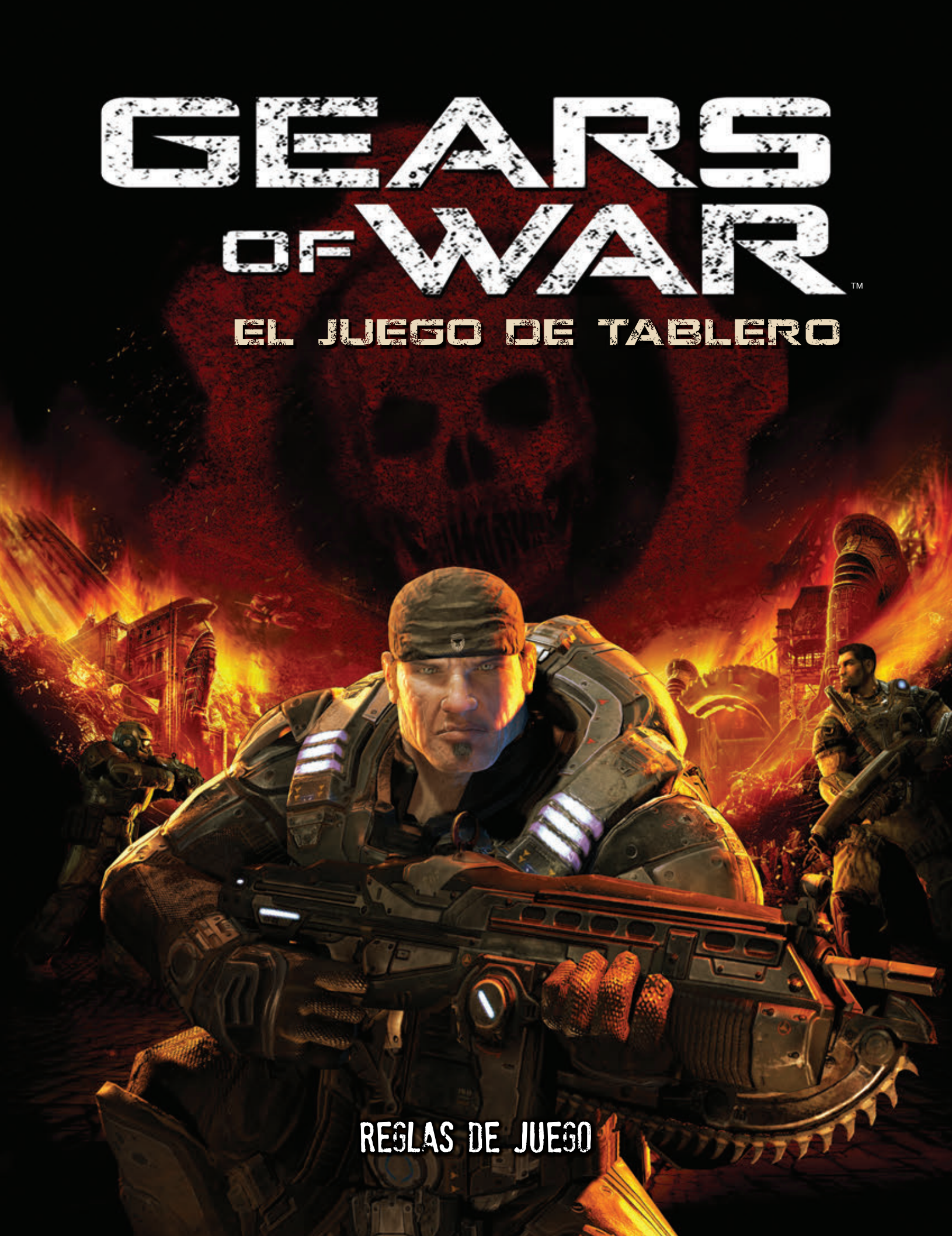
GEARS OF WAR™

EL JUEGO DE TABLERO



REGLAS DE JUEGO

INTRODUCCIÓN

Durante un tiempo, los humanos de Sera conocieron la ilusión de la paz... hasta que llegó el Día de la Emergencia. La horda Locust apareció sin previo aviso: innumerables soldados y criaturas surgieron de sus cavernas en el subsuelo.

La Coalición de Gobiernos Ordenados (CGO) luchó para rechazar la amenaza subterránea, pero sus defensas fueron aplastadas rápidamente. Con miles de millones de muertos, los humanos usaron armas de destrucción masiva contra sus propias ciudades para impedir que el enemigo se hiciera con ellas.

Ahora, esta larga lucha contra lo imposible se acerca a una última y desesperada defensa.

RESUMEN DEL JUEGO

En *Gears of War: El juego de tablero*, cada jugador controla a un soldado de la CGO que lucha para salvar a la humanidad de la horda Locust. Al comienzo de la partida, los jugadores eligen entre todos una misión que quieran emprender. Cada misión incluye distintos objetivos que los jugadores tendrán que cumplir para ganar la partida.

Gears of War: El juego de tablero es un juego cooperativo, lo que significa que todos los jugadores ganan o pierden la partida como grupo. ¡Sólo el trabajo en equipo os permitirá superar a la horda Locust, controlada por un mazo de cartas de Inteligencia Artificial, y ganar la partida!

COMPONENTES

- 32 figuras de plástico, que incluyen:
  - 4 Soldados de la CGO
  - 6 Drones
  - 6 Infames
  - 6 Tickers
  - 3 Boomers
  - 3 Guardias Theron
  - 3 Kantus
  - 1 Berserker
- 168 cartas, que incluyen:
  - 35 cartas de IA Locust
  - 27 cartas de Misión (7 misiones, con 3–7 cartas por misión)
  - 54 cartas de Orden
  - 4 cartas de Personaje de la CGO
  - 10 cartas de Enemigo
  - 29 cartas de Arma especial
  - 9 cartas de Arma aleatoria
- 38 cartas pequeñas, que incluyen:
  - 34 cartas de Lugar
  - 4 cartas de Referencia
- 7 láminas troqueladas, que incluyen:
  - 17 piezas de Mapa de doble cara (1 grande, 4 medianas, 12 pequeñas)
  - 8 fichas de Agujero de emergencia/Sellado
  - 23 indicadores de Herida/Arma soltada
  - 12 contadores de Granada
  - 36 contadores de Munición
  - 2 fichas de Puerta
  - 2 fichas de Bloqueado
  - 1 regla de línea de visión
- 1 hoja de referencia de la misión
- 5 dados de ataque
- 4 dados de defensa
- 2 soportes de Puerta de plástico transparente

DESCRIPCIÓN DE LOS COMPONENTES

FIGURAS DE LA CGO

Estas figuras rojas representan los personajes que controlan los jugadores en *Gears of War: El juego de tablero*. Se colocan sobre el mapa para indicar la ubicación actual del personaje de cada jugador.

FIGURAS LOCUST

Estas figuras grises representan los enemigos de *Gears of War: El juego de tablero*. Se colocan sobre el mapa para indicar la ubicación actual de cada miembro de la horda Locust.

CARTAS DE IA LOCUST

Estas cartas de Inteligencia Artificial (IA) controlan las acciones de las figuras Locust. Cada jugador roba una de estas cartas durante su paso de Activación de los Locust y resuelve su efecto. Consulta la página 10 para más información.

CARTAS DE MISIÓN

Estas cartas muestran las instrucciones de preparación, las reglas especiales y los objetivos de cada misión. El número de cartas de cada misión varía según la complejidad y longitud de la misma.

CARTAS DE ORDEN

Estas cartas son el principal medio que tienen los jugadores para actuar durante su turno. A menudo permiten al jugador moverse y/o atacar con su figura, y también pueden descartarse para obtener una gran variedad de efectos. El número de cartas de Orden de la mano de un jugador también mide la salud que tiene su personaje de la CGO. Consulta "Paso de Curación" en la página 9.

CARTAS DE PERSONAJE DE LA CGO

Estas cartas indican las armas, munición, granadas, valor de Defensa y capacidades especiales de inicio de cada personaje de la CGO.

CARTAS DE ENEMIGO

Estas cartas indican la defensa, salud, ataque y capacidades especiales de cada tipo de Locust.

CARTAS DE ARMA ESPECIAL

Estas cartas de doble cara nunca se mezclan en el mazo de Armas. Los jugadores sólo las reciben durante la preparación, como se indica en sus cartas de Personaje de la CGO, al recoger armas soltadas o mediante cartas especiales de Lugar o Misión.

CARTAS DE ARMA ALEATORIA

Estas cartas se mezclan para crear un mazo de poderosas armas que los personajes de la CGO pueden recibir a lo largo de la partida en zonas de equipo concretas del mapa.

DADOS DE ATAQUE/DEFENSA

Estos dados se usan para resolver los combates. Los dados negros determinan cuántas heridas inflige el ataque y también activan capacidades. Los dados rojos representan el número de heridas que puede evitar el defensor.

CARTAS DE LUGAR

Estas cartas se mezclan para formar mazos tal como indica la carta de Preparación de la misión. Cuando un jugador explora una zona, roba estas cartas para crear el mapa. Estas cartas también indican las capacidades especiales de su pieza de Mapa correspondiente, si las tiene.

CARTAS DE REFERENCIA

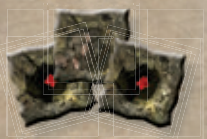
Estas cartas pequeñas sirven como recordatorios de información útil sobre la secuencia del turno y sobre reglas a las que se hace referencia habitualmente.

PIEZAS DE MAPA

Estas piezas se usan para crear el mapa o tablero de juego sobre el que se desarrolla la actividad principal de la partida.

FICHAS DE AGUJERO DE EMERGENCIA/SELLADO

Estas fichas se usan para crear agujeros de emergencia adicionales sobre el tablero de juego, o se colocan boca abajo para sellar los agujeros de emergencia ya existentes.



INDICADORES DE HERIDA/ ARMA SOLTADA

Estos indicadores se colocan bajo las figuras Locust que estén heridas. Cuando una figura Locust muere, deja un indicador de Herida que podría contener un arma, a recoger por los jugadores.

CONTADORES DE GRANADA

Estos contadores se colocan sobre la carta de Granada bolo de cada jugador. Sirven para llevar la cuenta del número de granadas que tiene a su disposición.

CONTADORES DE MUNICIÓN

Estos contadores se colocan sobre cada carta de Arma que tenga un jugador para llevar la cuenta de cuántas veces puede vaciar el cargador de cada arma.

FICHAS DE PUERTA

Antes de empezar la partida, estas fichas deben insertarse en los soportes de plástico incluidos con el juego.

Las fichas muestran las salidas del mapa e indican por dónde pueden ir los jugadores para explorar el siguiente nivel.

FICHAS DE BLOQUEADO

Estas fichas se colocan encima de los mazos de Lugar si así lo precisa la carta de Preparación de la misión. Mientras estén encima de un mazo, indican qué niveles del mapa no pueden ser explorados.

REGLA DE LÍNEA DE VISIÓN

Esta larga regla de cartón se usa para determinar qué figuras pueden atacarse mutuamente.

HOJA DE REFERENCIA DE LA MISIÓN

Esta hoja se usa para organizar todos los componentes de misión necesarios, incluyendo las cartas de Lugar, las cartas de Enemigo, el mazo de Armas, el mazo de IA y el mazo de Órdenes.

PREPARACIÓN

Antes de empezar la partida, los jugadores deben realizar los siguientes pasos en orden:

1. **Elegir el jugador inicial y los personajes de la CGO:** Elige un jugador al azar para que sea el jugador inicial. Empezando por él, cada jugador elige una carta de Personaje de la CGO.

2. **Recibir las armas, granadas y munición iniciales:** Cada jugador recibe las cartas de Arma especial indicadas en su carta de Personaje de la CGO. A continuación recibe el número de contadores de Munición (igual al número de iconos de bala) y de Granada mostrados en su carta de Personaje y los coloca sobre las cartas de Arma apropiadas.

3. **Preparar los mazos de Órdenes y de Armas:** Baraja las cartas de Orden y las de Arma aleatoria por separado para formar dos mazos. Luego colócalos en los espacios indicados en el lado derecho de la hoja de referencia de la misión.

   No mezcles las cartas de Arma especial de doble cara en el mazo de Armas.

4. **Elegir una misión:** Los jugadores se ponen de acuerdo para elegir una de las siete misiones que incluye el juego. Os recomendamos que juguéis la misión "Emergencia" en vuestra primera partida de *Gears of War: El juego de tablero*.

   Cada misión está compuesta de varias fases, y cada una de ellas está representada por una carta de Misión. El número de fases varía según la misión.

   Coge todas las cartas que pertenezcan a la misión escogida y crea un mazo de Misión que tenga la carta de Preparación de la misión en primer lugar, seguida por la carta de Misión de la fase 1, luego por la carta de Misión de la fase 2, etc. Coloca este mazo en el espacio del mazo de Misión de la hoja de referencia de la misión.

5. **Preparar las cartas y figuras Locust:** Realiza los siguientes pasos en orden:

   I Busca las cartas de Enemigo indicadas en la carta de Preparación de la misión y colócalas en los espacios apropiados de la parte izquierda de la hoja de referencia de la misión ("A", "B" o "C").

   II Coloca a la izquierda de cada carta de Enemigo las figuras Locust y los indicadores de Herida correspondientes, estos últimos boca arriba. Los indicadores de Herida se explican en la página 19.

   III Crea el mazo de IA. Mezcla las cartas de IA "General" numeradas que se indican en la carta de Preparación de la misión con las cartas de IA Locust de cada tipo de enemigo incluido en la misión. A cada carta de Enemigo le corresponden cuatro cartas de IA. Coloca este mazo en el espacio apropiado de la parte derecha de la hoja de referencia de la misión.

   Por ejemplo, el mazo de IA de la misión "Emergencia" incluirá 18 cartas: cuatro cartas de IA de "Infame", cuatro cartas de IA de "Drone", cuatro cartas de IA de "Boomer" y seis cartas de IA "General".

6. **Preparar los mazos de Lugar:** Crea mazos de cartas de Lugar como se especifica en el dorso de la carta de Preparación de la misión. Baraja estos mazos por separado y coloca los del nivel 2 y 3 en los espacios apropiados de la hoja de referencia de la misión. Si la carta de Preparación de la misión tiene un icono de Bloqueado sobre un nivel, coloca una ficha de Bloqueado encima del mazo correspondiente.

   Coloca el mazo del nivel 1 aparte para usarlo en el paso 7. Luego devuelve a la caja todas las cartas de Lugar que no vayan a usarse, así como la carta de Preparación de la misión, después de haber anotado o tenido en cuenta cualesquiera reglas especiales que se indiquen en su anverso.

7. **Preparar el primer nivel del mapa:** Los jugadores preparan el primer nivel del mapa realizando los siguientes pasos en orden:

   I Roba una carta del mazo de Lugar del nivel 1.

   II Busca la pieza de Mapa correspondiente a la carta robada y colócala sobre la mesa. Si ya hay en juego otras piezas de Mapa, colócala de forma que su entrada coincida con la salida del mapa.

   III Genera figuras Locust en cada agujero de emergencia de la pieza de Mapa según el número de jugadores, tal como se indique en la parte inferior de la carta de Lugar.

   Si hay más cartas en el mazo de Lugar, repite los pasos I a III. Si ésta era la última carta de Lugar del mazo, coloca una ficha de Puerta en la salida de esta pieza. Consulta "Ejemplo de preparación de mapa" en la página 7.

8. **Colocar las figuras de la CGO sobre el mapa:** Cada jugador coloca su personaje de la CGO en una zona de entrada (el borde abierto del mapa que tiene una flecha) de la primera pieza de Mapa colocada en el paso 7. Comenzando por el jugador inicial, cada jugador tiene la opción de mover su figura a un espacio de cobertura de su zona. Hay un límite de una figura por espacio de cobertura (consulta la página 14 para más información).

9. **Robar cartas de Orden:** Por último, cada jugador roba un número de cartas de Orden igual al tamaño máximo de su mano, que suele ser seis. Cada jugador roba **seis cartas de Orden**, excepto el jugador que controle a Marcus Fenix, que roba una carta adicional.

Tras completar la preparación, el jugador inicial resuelve su primer turno de la partida siguiendo los pasos indicados en "Cómo jugar", en la página 9.

ELEMENTOS DE UNA PIEZA DE MAPA

1. Entrada: La entrada de cada pieza de Mapa corresponde con uno de sus lados. Si una pieza no es la primera que se coloca durante la preparación, la entrada debe coincidir con la salida de la pieza colocada inmediatamente antes. La entrada está indicada con una flecha.
2. Zona: Cada pieza de Mapa está dividida en varias zonas. Las zonas se usan para el movimiento y para determinar el alcance de las armas. Están separadas entre sí por paredes, alturas distintas, cobertura y/o líneas discontinuas. En una sola zona puede haber al mismo tiempo cualquier número de figuras, tanto de los Locust como de la CGO.
3. Espacio de cobertura: Estos espacios circulares representan lugares dentro de una zona que proporcionan algo de protección frente al fuego enemigo, como una pared medio derruida, muebles, escombros, etc. En los espacios de cobertura no puede haber nunca más de una figura.

   En Gears of War: El juego de tablero, la cobertura es extremadamente importante, ya que proporciona dados de defensa adicionales que pueden ayudar a las figuras Locust o de la CGO a sobrevivir a un ataque.
4. Flecha de cobertura: Las figuras que se encuentran a cubierto usan el centro de esta flecha para trazar líneas de visión (ver página 21) y determinar a qué figuras pueden ver.
5. Pared: Estas líneas negras continuas separan las distintas zonas y no pueden atravesarse al moverse o al disparar.
6. Cambio de altura: Estas líneas azules separan distintas zonas y no pueden atravesarse al moverse. Sin embargo, no tapan la línea de visión al atacar.
7. Agujero de emergencia: Cada pieza de Mapa tiene al menos una zona que contiene un agujero de emergencia. Los agujeros de emergencia indican las zonas donde se colocan las figuras Locust durante la preparación y donde las cartas de IA generan estas mismas figuras.
8. Identificador de pieza: Cada pieza de Mapa tiene un número y una letra, A en un lado y B en el otro. Este identificador se corresponde con una carta de Lugar y se usa para realizar la preparación del mapa.
9. Equipo: Algunas piezas tienen una zona que contiene el icono de equipo (?), lo que significa que en esa zona hay armas, munición o algún otro equipo especial. Las figuras de la CGO pueden activar este equipo, como se indica en la carta de Lugar correspondiente, si están en esa zona durante su paso de Órdenes (ver página 10).
10. Salida: La pequeña abertura del borde del mapa que no está marcada con una flecha de entrada es la salida. La salida de cada pieza de Mapa está marcada con una ficha de Puerta que se coloca encima o bien enlaza con la entrada de la siguiente pieza de Mapa.

EJEMPLO DE PREPARACIÓN DE MAPA

1. Los jugadores roban la carta superior del mazo de Lugar del nivel 1.
2. A continuación buscan la pieza de Mapa que tenga el identificador de pieza correspondiente a la carta robada, que en este caso es la pieza 2A.
3. Puesto que van a jugar una partida de cuatro jugadores, consultan la sección "4" de la parte inferior de la carta de Lugar. Esta sección les dice que deben colocar 1 figura Locust "A", 1 figura Locust "B" y 1 figura Locust "C" en cada agujero de emergencia de esta pieza de Mapa. La hoja de referencia de la misión tiene la carta de Enemigo "Infame" en el espacio "A", la carta de Enemigo "Drone" en el espacio B y la carta de Enemigo "Boomer" en el espacio C. Por lo tanto, colocan 1 figura de Infame, 1 figura de Drone y 1 figura de Boomer en el agujero de emergencia de la pieza 2A. A continuación, las figuras Locust se ponen a cubierto (ver página 14). Puesto que la carta de Lugar 2A tiene una capacidad de equipo, se deja la carta en juego.
4. Los jugadores roban la siguiente carta del mazo de Lugar del nivel 1 y buscan la pieza correspondiente (16A). Colocan la entrada de la pieza de Mapa 16A de forma que toque la salida de la pieza 2A, y que el lado exterior de ambas piezas forme una línea recta.
5. Los jugadores colocan figuras Locust en las dos zonas de esta pieza que contienen un agujero de emergencia, igual que en el paso 3. Si resulta posible, las figuras Locust se ponen a cubierto inmediatamente.

Los jugadores continúan robando cartas de Lugar, colocando piezas de Mapa y generando figuras hasta que se agote el mazo de Lugar del nivel 1. A continuación deben colocar una puerta en la salida de la última pieza de Mapa.

DIAGRAMA DE PREPARACIÓN

Este diagrama muestra la preparación para una partida de cuatro jugadores usando la misión "Emergencia". Ten en cuenta que tu mapa puede tener un aspecto distinto, ya que se crea aleatoriamente en cada partida.

1. Mapa.
2. Ficha de puerta.
3. Carta de Lugar. Sólo se deja en juego si tiene una capacidad de equipo.
4. Pilas de indicadores de Herida/Arma soltada.
5. Figuras Locust sin usar. En este caso, la única figura sin usar es un Infame.
6. Cartas de Enemigo.
7. Hoja de referencia de la misión.
8. Mazos de Lugar de los niveles 2 y 3.
9. Mazo de Armas.
10. Mazo de IA.
11. Mazo de Órdenes.
12. Reserva de contadores de Munición y Granada.
13. Figuras de la CGO, en su espacio inicial.
14. Cartas de Arma de inicio del jugador inicial, con sus contadores de Munición y Granada de inicio.
15. Carta de Personaje del jugador inicial.
16. Figuras Locust generadas sobre el mapa.
17. Mano de cartas de Orden del jugador inicial.

CÓMO JUGAR

La partida se desarrolla a lo largo de una serie de turnos hasta que los jugadores hayan completado todos los objetivos de la misión o hasta que todos los Soldados de la CGO estén desangrándose (más detalles en la sección "Ganar la partida" de la página 11).

El jugador inicial comienza la partida como el JUGADOR ACTIVO, que es el jugador que está resolviendo su turno en un momento dado. Durante el turno del jugador activo, éste realiza los siguientes pasos en orden:

1. **Paso de Curación:** El jugador activo roba un máximo de dos cartas de Orden **sin** superar el límite de su mano, que normalmente es de **seis** cartas. Puedes ver los detalles al respecto más adelante.

2. **Paso de Órdenes de la CGO:** El jugador activo elige una carta de Orden de su mano y la descarta para llevar a cabo una de las siguientes opciones:

   - Resolver las acciones impresas en la carta.
   - Moverse un máximo de **dos** zonas.
   - Realizar **un** ataque.

   Durante este paso, el jugador también puede descartar más cartas desde su mano para llevar a cabo acciones especiales, como revivir a un Soldado de la CGO, activar equipo y recoger armas soltadas. Puedes ver más información sobre esto en la página 10.

3. **Paso de Activación de los Locust:** El jugador activo roba la carta superior del mazo de IA Locust y la resuelve. Puedes ver más información al respecto en la página 10. Esta carta suele permitir que muevan, ataquen y/o se generen algunas figuras Locust.

Tras resolver este paso, el jugador que esté a la izquierda del jugador activo se convierte en el nuevo jugador activo y lleva a cabo su turno, empezando por su paso de Curación.

DETALLES DEL TURNO

Esta sección proporciona instrucciones detalladas sobre cada paso del turno de un jugador.

1. PASO DE CURACIÓN

Durante este paso, el jugador activo puede robar un máximo de dos cartas de Orden. Un jugador **nunca puede** superar el límite de su mano, que normalmente es de seis cartas.

Este paso es importante porque la salud de un Soldado de la CGO es igual al número de cartas que tenga en la mano. Cuando un jugador de la CGO se queda sin cartas en la mano y es herido, debe tumbar su figura para indicar que está DESANGRÁNDOSE (ver página 21).

Después de que un jugador robe la última carta del mazo de Órdenes, debe barajar la pila de descartes para crear un nuevo mazo de Órdenes.

Ejemplo: El paso de Curación de Dominic Santiago acaba de empezar. Puesto que tiene cinco cartas de Orden en la mano, sólo roba 1 carta de Orden. Si el jugador estuviera controlando a Marcus Fenix, robaría 2 cartas ya que el límite de mano de Marcus es 7. A continuación, comienza el paso de Órdenes.

ELEMENTOS DE UNA CARTA DE ORDEN

1. Icono de capacidad de reacción: Las cartas de Orden pueden ser descartadas como reacción a algunos acontecimientos de la partida. Este icono muestra si esta carta puede usarse para esquivar, seguir o proteger (ver página 24).

2. Nombre de la carta: Estos nombres diferencian los distintos tipos de carta de Orden. No tienen ningún efecto en la partida.

3. Acciones: Las cartas de Orden suelen jugarse durante el paso de Órdenes de la CGO para resolver las capacidades indicadas en su texto (acciones). Cuando un jugador usa una carta, puede llevar a cabo cualquiera de las acciones indicadas o todas ellas. El jugador debe resolver por completo cada acción elegida antes de pasar a la siguiente y sólo puede llevarlas a cabo en el orden indicado en la carta.

4. Restricción de jugadores: Algunas cartas tienen un "2+" en la esquina para indicar que sus acciones son más útiles al jugar con 2 o más jugadores. Si un jugador roba una de estas cartas mientras juega una partida en solitario, puede devolverla a la caja y robar una nueva carta de Orden. Consulta las "Reglas de juego en solitario" en la página 30.

2. PASO DE ÓRDENES DE LA CGO

Durante este paso, el jugador activo debe jugar 1 carta de Orden desde su mano y descartarla para llevar a cabo una de las siguientes opciones:

- Resolver la acción o acciones indicadas en la carta. Siempre debes resolver la primera acción de la carta de Orden antes de proceder con la segunda, y así sucesivamente. No es obligatorio resolver todas las acciones de la carta de Orden, pero aquellas que se realicen deben llevarse a cabo en orden.
- Moverte un máximo de **dos** zonas e ignorar todas las acciones indicadas en la carta.
- Realizar **un** ataque e ignorar todas las acciones indicadas en la carta.

Es obligatorio jugar una carta de Orden durante este paso.

Nota: Las cartas de Orden que permiten al jugador activo elegir una figura de la CGO de su zona **pueden** usarse sobre su propia figura.

Acciones especiales

Antes o después de resolver cada una de las acciones de su carta de Orden que vaya a llevar a cabo, el jugador puede descartar una carta desde su mano para realizar una de las siguientes acciones especiales:

- Revivir a una figura de la CGO de su zona que se esté desangrando (consulta la página 21).
- Recoger un indicador de Arma soltada en su zona (consulta la página 21).
- Activar el equipo de su zona si hay un icono de equipo. Si lo hace, debe seguir las instrucciones de la capacidad de equipo indicada en la carta de Lugar de su pieza de Mapa.

El jugador activo puede resolver **cada una** de estas acciones especiales una vez por turno, descartando una carta por **cada acción** que resuelva.

Ejemplo: Durante el paso de Órdenes de la CGO de Dominic Santiago, primero decide descartar una carta de Orden de su mano para revivir a Marcus Fenix, que está desangrándose en su zona. A continuación juega una carta de Orden desde su mano y realiza la primera acción indicada en la carta, que le permite moverse 2 zonas. Después de terminar su movimiento, decide descartar otra carta de Orden desde su mano para activar el equipo de la zona en la que se encuentra, lo que le proporciona algunos contadores de Munición. Finalmente, resuelve la última acción de su carta de Orden, que le permite atacar. Tras resolver el ataque, continúa con su paso de Activación de los Locust.

Los jugadores no pueden realizar acciones especiales en mitad de la resolución de una acción. Por ejemplo, si la acción de una carta de Orden permite a un personaje de la CGO moverse dos zonas, no podría moverse una zona, revivir a otro personaje de la CGO y luego moverse una segunda zona.

3. PASO DE ACTIVACIÓN DE LOS LOCUST

El jugador activo roba la carta superior del mazo de IA Locust y la resuelve. La mayoría de estas cartas tienen un requisito impreso, lo que significa que si **se cumple** una determinada condición, las figuras Locust realizarán un tipo de acción, y si **no se cumple**, realizarán otra acción distinta.

Muchas cartas de IA Locust permiten a las figuras Locust moverse (ver página 15) y/o atacar (ver página 16).

Si la carta de IA usa una forma en segunda persona ("te", "a ti", etc.), se refiere al **jugador activo**. Otras cartas hablan del personaje de la CGO más cercano, lo que hace referencia a la figura de la CGO que esté a menos cantidad de movimiento de **la figura Locust activada por la carta**. Si se activan varias figuras Locust, el jugador activo decide el orden en que actúan. Consulta el cuadro "Decisiones de los Locust", más adelante.

Después de resolver la carta, descártala poniéndola boca arriba junto al mazo de IA Locust.

Importante: Muchas cartas de IA hacen que el jugador tenga que robar una nueva carta de IA si se cumplen determinados requisitos. Por lo general, esto ocurrirá cuando no haya en juego figuras del tipo indicado.

DECISIONES DE LOS LOCUST

Puesto que el movimiento y los ataques de los Locust vienen determinados por cartas de IA, habrá ocasiones en las que haya más de una acción válida. Por ejemplo, si una carta de IA hace que un Drone ataque al personaje de la CGO más cercano, habiendo en ese momento dos figuras de la CGO a la misma distancia. Cuando esto ocurra, el jugador activo elige cuál de los objetivos válidos es atacado.

Estas mismas reglas se siguen al mover figuras Locust. El jugador activo puede elegir a qué zona se mueve la figura siempre que siga las instrucciones de la carta de IA.

Cuando haya varios Locust que deban moverse o atacar, se deben resolver por completo las acciones de cada figura antes de pasar a la siguiente, en el orden que elija el jugador activo. Las figuras Locust no pueden atacar a los personajes de la CGO que se estén desangrando.

Las cartas de IA Locust tienen tres rasgos principales:

- **Evento:** Estas cartas causan efectos amplios no condicionados que siempre se resuelven completamente.
- **Por cada:** Las cartas con este rasgo se resuelven **una vez por cada figura** del tipo indicado que haya en juego. Si hay varias figuras del tipo indicado sobre el mapa, el jugador activo elige una, resuelve los efectos de la carta con ella y luego elige otra figura y vuelve a resolver con ella los efectos de la carta. Debe seguir haciendo esto hasta que se hayan activado todas las figuras del tipo indicado.

  Por ejemplo, si hay dos Drones en juego, puede que uno de ellos cumpla el requisito de la capacidad restringida, mientras que el otro sólo cumple el de la capacidad alternativa. Consulta el ejemplo completo en la página 12.
- **Grupo:** Las cartas que tienen este rasgo se resuelven **una vez** y a menudo tienen condiciones referidas al estado de la partida. Si hay varias figuras que pueden moverse y/o atacar, el jugador activo las resuelve de una en una, eligiendo el orden.

Después de que un jugador resuelva la última carta del mazo de IA, debe barajar la pila de descartes para crear un nuevo mazo de IA.

GANAR LA PARTIDA

Para ganar la partida, los jugadores deben completar todos los objetivos de sus cartas de Misión. Los jugadores comienzan la partida con la carta de Misión de la fase 1 boca arriba y siguen cualquier "Regla especial" que aparezca en el anverso de la carta.

Cuando se cumple el objetivo de "**Dar la vuelta cuando**", los jugadores leen la historia del dorso de la carta y resuelven cualquier efecto que se indique. Si dice "Pasad a la siguiente fase", la carta es descartada y se resuelven las "Reglas especiales" impresas en la siguiente carta de Misión. Esta carta permanece en juego hasta que se cumpla su objetivo.

El objetivo de la última carta de Misión indica lo que deben hacer los jugadores para ganar la partida.

Los jugadores pierden la partida si **todas las figuras de la CGO se están desangrando**.

ELEMENTOS DE UNA CARTA DE IA LOCUST

1. Rasgo de la carta: La parte superior de la carta indica si se trata de una carta de "Evento", una carta de "Por cada" figura de un tipo, o una carta de instrucciones de "Grupo" que deben realizar todos los Locust del tipo indicado. A la derecha del rasgo aparece el tipo de figura Locust afectado por la carta.
2. Capacidad restringida: Esta capacidad se resuelve si se cumple el requisito indicado.

   Por ejemplo, en el caso de la carta de la imagen, si hay al menos una figura de Infame sobre el mapa, todos los Infames se mueven y pueden atacar. Si no hay Infames en el mapa, se generarían nuevos Infames como especifica la capacidad alternativa.
3. Capacidad alternativa: Si no puede resolverse la capacidad restringida, el jugador debe resolver esta capacidad en su lugar. La capacidad alternativa a veces indica unos criterios que, de cumplirse, harían que el jugador tuviera que descartar esta carta sin que tuviera efecto y robar una nueva.
4. Número de carta: Este número se usa para identificar las distintas cartas de IA.

EJEMPLO DE RESOLUCIÓN DE UNA CARTA DE IA LOCUST

1. Tras resolver su carta de Orden, el jugador activo debe resolver su paso de Activación de los Locust, por lo que roba la carta superior del mazo de IA Locust.

   Roba la carta de IA nº17. Puesto que no hay Boomers en juego, descarta la carta y roba una nueva carta de IA, como indica la capacidad alternativa.

2. Roba la carta de IA nº13. Esta carta especifica que cada Drone que tenga línea de visión a una figura de la CGO ataca al personaje de la CGO más cercano. Si el Drone no tiene línea de visión, se mueve tres zonas hacia el personaje de la CGO más cercano.

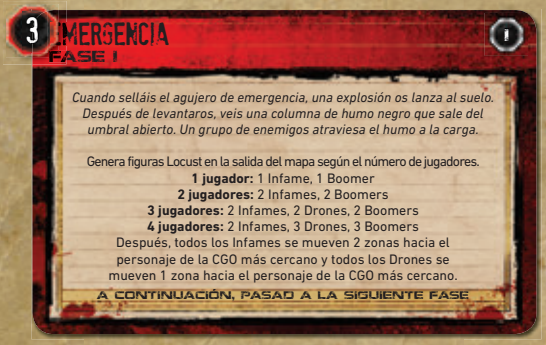
3. Empieza activando el Drone que está más a la izquierda. Puesto que no hay personajes de la CGO en su línea de visión (ver página 20), no puede atacar, por lo que se mueve tres zonas hacia el personaje de la CGO más cercano.

4. Después de que el Drone termine de moverse, entra automáticamente en un espacio de cobertura de su zona.

5. A continuación, el jugador activo debe activar el segundo Drone. Éste tiene a dos personajes de la CGO en su línea de visión. La carta de IA especifica que el Drone debería atacar la figura de la CGO más cercana, pero ya que ambos personajes de la CGO están a la misma distancia, el jugador activo elige a Marcus Fenix, que está a cubierto, como objetivo del ataque.

   Tras resolver este ataque, todos los Drones han sido activados. Termina el turno del jugador activo

COMPLETAR UN OBJETIVO DE MISIÓN



1. Los jugadores se encuentran en la fase 1 del mazo de Misión de "Emergencia". El objetivo de esta carta dice "Dar la vuelta cuando: Todos los agujeros de emergencia hayan sido sellados."
2. Marcus Fenix acaba de usar una granada bolo para sellar el último agujero de emergencia del mapa.
3. Puesto que el jugador activo ha completado el objetivo de la carta de Misión, le da la vuelta inmediatamente y resuelve la capacidad del dorso.
4. Esta carta genera 3 Boomers, 3 Drones y 2 Infames en la salida del mapa. El jugador activo coloca las figuras y luego mueve a los Drones y a los Infames como indica la carta.
5. A continuación pasa a la siguiente fase de la misión descartando la carta de la fase 1. Ahora, la carta de Misión de la fase 2 se encuentra en la parte superior del mazo. Si los jugadores cumplen el objetivo de esta carta, le dan la vuelta y resuelven su capacidad que, casualmente, les hace ganar la partida.

   Después de esto, Marcus Fenix prosigue con su turno.

CONCEPTOS DE JUEGO

Esta sección detalla todas las reglas del juego que no se han descrito aún, incluyendo, entre otros conceptos, el movimiento, los ataques y la generación de enemigos.

MOVIMIENTO DE LOS PERSONAJES CGO

Muchas cartas de Orden permiten que una figura de la CGO se mueva un número determinado de zonas. Para moverse una zona, el jugador simplemente debe colocar su figura en una zona adyacente a su zona actual. Las zonas se consideran adyacentes cuando comparten un borde con una línea gris de contornos irregulares. Las figuras no pueden atravesar paredes (líneas continuas negras) ni cambios de elevación (líneas a rayas azules, ver página 6). Consulta el cuadro "Ejemplo de movimiento de personajes de la CGO" más adelante.

Una figura no puede atravesar puertas, pero los jugadores pueden retirarlas al explorar, como se explica en la página 22. Las figuras **no pueden** salir del mapa.

Una figura puede atravesar y entrar en zonas que contengan otras figuras, incluso si son figuras enemigas, sin recibir ningún efecto adverso.

PONERSE A CUBIERTO

Muchas zonas del mapa tienen espacios de cobertura, como puedes ver en el diagrama de "Elementos de una pieza de Mapa" en la página 6. Después de que una figura de la CGO haya terminado de moverse durante su turno, el jugador puede colocarla en un espacio de cobertura que haya en su zona. Ponerse a cubierto es gratis y no reduce el número de zonas que se puede mover una figura. Salir de una cobertura también es gratis y ocurre al comienzo del movimiento de una figura.

Los jugadores deberían mover sus figuras a un espacio de cobertura siempre que puedan, para recibir así la bonificación defensiva de +1 o +2 dados de defensa, como indica el diagrama de la página 15. La figura **no** recibe la bonificación si el atacante está en su zona. La cobertura proporciona la misma bonificación defensiva a las figuras Locust y a las figuras de la CGO.

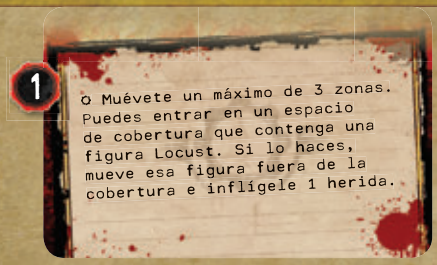
La mayoría de las cartas de Enemigo tienen el icono "Ponerse a cubierto". Esto significa que las figuras de este tipo **se ponen a cubierto automáticamente** en su zona después de moverse o de generarse, incluso después de generarse durante la preparación.

Sólo puede haber una figura en cada espacio de cobertura. Si ya hay una figura en el espacio, no podrán entrar en él otras figuras.

Estar a cubierto no impide al jugador realizar acciones especiales, como activar equipo.

Las figuras sólo pueden ponerse a cubierto al moverse o al generarse. Por ejemplo, cuando una figura que esté a cubierto muere o se está desangrando, otras figuras que haya en la zona **no podrían** moverse inmediatamente a ese espacio de cobertura.

EJEMPLO DE MOVIMIENTO DE PERSONAJES DE LA CGO



1. El jugador activo está resolviendo una carta de Orden que le permite moverse un máximo de 3 zonas.
2. Decide moverse 2 zonas, atravesando una zona que contiene 1 figura Locust. Ten en cuenta que no puede entrar en la zona del otro personaje de la CGO porque no se pueden atravesar las paredes.
3. Después de moverse, decide ponerse a cubierto en su zona, por lo que mueve su figura a un espacio de cobertura. Esta acción no precisa un movimiento adicional.

MOVIMIENTO DE LOS LOCUST

Las figuras Locust suelen moverse mediante cartas de IA. El jugador activo mueve las figuras Locust según las instrucciones de la carta de IA. Las figuras Locust siempre se mueven buscando la distancia más corta hacia su destino y siguiendo las mismas reglas de movimiento que se aplican a las figuras de la CGO.

Tras terminar el movimiento de la figura Locust, el jugador activo debe moverla a un espacio de cobertura vacío de su zona si su carta de Enemigo tiene el icono de PONERSE A CUBIERTO, como se detalla en la página 16. Si hay varios espacios de cobertura disponibles, el jugador debe mover la figura Locust al espacio de cobertura que proporcione la mayor bonificación de defensa en caso de ser atacada por la figura de la CGO más cercana, ignorando todas las figuras de la CGO que estén en su zona.

Las figuras pueden atravesar y entrar en zonas que contengan otras figuras, incluso si son figuras enemigas, sin recibir ningún efecto adverso.

COBERTURA

Las figuras defensoras que estén a cubierto reciben una bonificación según el lado de la cobertura en el que se encuentre la figura atacante. Esto se hace visualizando una línea recta imaginaria (que se muestra en rojo en la imagen) que pasa por el centro de la flecha blanca de cobertura ( ).

Si para trazar su línea de visión (ver página 21), el atacante debe atravesar esta línea de cobertura, el defensor se considera en COBERTURA COMPLETA y lanza dos dados de defensa adicionales que podrían prevenir heridas, como se explica en la página 16. Si puede hacerlo sin atravesar la línea de cobertura, el defensor se considera en COBERTURA PARCIAL y lanza un dado de defensa adicional.

Si el atacante está en la zona del defensor, éste no recibe ningún dado de defensa por la cobertura.

Si el espacio de cobertura del defensor tiene varias flechas de cobertura, éste usa la flecha que proporcione más cobertura.

GENERACIÓN DE LOS LOCUST

Algunas cartas de IA Locust indican al jugador que GENERE un número de figuras de un tipo concreto en zonas que contengan agujeros de emergencia. Al generar una figura, el jugador sólo debe coger una figura del tipo correcto que **no esté ya sobre el mapa** y colocarla en la zona especificada. Si la carta de Enemigo de la figura tiene la capacidad PONERSE A CUBIERTO, debe colocarla en un espacio de cobertura vacío de su zona. Consulta la sección "Elementos de una carta de Enemigo" en la página 16.

Si hay que generar varias figuras Locust, el jugador activo elige el orden en que se generan.

Si no hay suficientes figuras Locust del tipo especificado, los jugadores deben generar el tipo de figura más poderoso que haya disponible. Por ejemplo, genera una figura "C" si está disponible; si no lo está, genera una "B", y si no, una "A". Si están en juego todas las figuras "A", "B" y "C", no se genera ninguna figura Locust.

También se generan Locust en los agujeros de emergencia al realizar la preparación y al explorar el mapa, como se indica en la página 22.

En ocasiones, las figuras Locust se generan en la SALIDA DEL MAPA. Ésta se define como cualquier zona de salida que tenga una ficha de Puerta sobre ella.

IDENTIFICAR A LOS LOCUST

Cada carta de Preparación de la misión especifica un máximo de tres tipos de figuras de Locust que se usarán durante esa misión. La carta indica qué representan los tipos de Locust "A", "B" y "C". Para recordarlo, las cartas de Enemigo correspondientes se colocan en la hoja de referencia de la misión durante la preparación.

Siempre que una carta haga referencia a un Locust "A", "B" o "C", los jugadores sólo deben consultar la hoja de referencia de la misión para encontrar el tipo de figura indicado.

En el ejemplo de la imagen, si una carta de IA generase 1 Locust de tipo A en un agujero de emergencia, los jugadores tendrían que generar una figura de Infame en dicho agujero.

ELEMENTOS DE UNA CARTA DE ENEMIGO

1. Nombre: Se usa para identificar el tipo de figura. Este nombre coincide con el rasgo de cuatro cartas de IA.
2. Defensa: Este valor es el número base de dados de defensa que lanza este tipo de figura al defender.
3. Salud: Este valor indica el número de heridas que deben infligirse para matar a una figura de este tipo que no esté herida.
4. Capacidad activada: Esta capacidad se usa cada vez que este tipo de Locust obtenga un augurio (⚙) en su tirada para atacar.
5. Capacidad permanente: Esta capacidad siempre está activa, e incluye restricciones o beneficios que debe aplicar este tipo de figura siempre que se dé el caso.
6. Icono de inmunidad a la motosierra: La presencia de este icono indica que la figura es tan grande o lleva tanto blindaje que es inmune a la capacidad permanente del Lancer.
7. Ataque: Este valor es el número base de dados de ataque que lanza este tipo de figura al atacar.

8. Icono de cobertura: La presencia de este icono indica que este tipo de figura se mueve a un espacio de cobertura después de moverse o de ser generada. Consulta la página 14 para más detalles.

ATACAR

Muchas cartas de Orden y de IA Locust permiten que una figura ataque. Al resolver un ataque, realiza los siguientes pasos en orden:

1. **Declarar defensor:** El atacante declara a qué figura va a atacar. Una figura **sólo puede ser atacada** si está en la LÍNEA DE VISIÓN del atacante (ver página 20). Si el atacante es una figura Locust, el jugador activo elige quién será el defensor, siguiendo las instrucciones de la carta de IA y obedeciendo cualquier regla especial de la carta de Enemigo.

2. **Determinar dados de ataque:** El jugador de la CGO atacante elige una de sus cartas de Arma y coge un número de dados de ataque negros igual al valor de ataque de su arma, eligiendo si el ataque será NORMAL o EXCESIVO (ver página 17). Si el atacante es una figura Locust, usa el número de dados de ataque indicados en su carta de Enemigo.

3. **Determinar dados de defensa:** Coge un número de dados de defensa rojos igual al valor de defensa de la figura objetivo, que puedes ver en la esquina inferior izquierda de la carta de Personaje de la CGO o de la carta de Enemigo. Coge dados adicionales si se cumple cualquiera de los puntos indicados a continuación:

   - +1 dado de defensa rojo si el defensor está **a cubierto** y el atacante no está en su zona. Si el defensor está **totalmente a cubierto**, recibe +2 dados de defensa rojos en vez de uno.

   - +1 dado de defensa rojo por cada zona que esté fuera del alcance indicado en la carta de Arma elegida (ver página 17). La mayoría de los ataques Locust tienen alcance infinito a menos que se indique lo contrario en la carta de IA Locust.

4. **Lanzar los dados:** El jugador activo lanza todos los dados de ataque y de defensa. A continuación, resuelve las capacidades activadas impresas en la carta de Arma del atacante o en la carta de Enemigo por cada augurio (⚙) obtenido. Para más información, consulta "Capacidades especiales de las armas" en la página 17.

Si hay más de un jugador en la partida, el jugador de la CGO que defiende puede elegir lanzar sus dados de defensa al tiempo que el jugador activo lanza los de ataque.

5. **Infligir heridas:** Suma el número de heridas (✸) obtenidas en los dados negros y el número de escudos (✚) obtenidos en los dados rojos. Cualquier augurio obtenido (⚙) **no** cuenta como herida a menos que se use para activar una capacidad que inflija heridas (ver ejemplo en la página 18).

Si se obtienen más heridas que escudos, inflige al defensor un número de heridas igual a la diferencia entre ambos resultados (ver "Infligir heridas" en la página 19).

Tras resolver este paso, el ataque termina tanto si el defensor ha muerto como si no.

MUNICIÓN

Los contadores de Munición representan cargadores de munición llenos. La mayoría de las armas pueden dispararse de forma normal sin gastar todo un cargador de munición. Las armas también pueden realizar un ataque EXCESIVO que obliga al jugador a descartar un contador de Munición. Los ataques excesivos son más poderosos, pero gastan munición rápidamente. Algunas armas, como el lanzagranadas y el arco explosivo, sólo pueden realizar ataques excesivos.

Las cartas de Arma tienen impresos dos valores de ataque bajo la imagen del arma. El número de la izquierda, antes de la barra, es el número de dados de ataque negros que se lanzan al realizar un ataque normal. El número de la derecha, después de la barra y junto al icono de Munición, es el número de dados de ataque negros lanzados para un ataque excesivo. Las armas que tienen un valor de Ataque normal de cero sólo pueden realizar ataques excesivos.

Una carta de Arma sobre la que no haya contadores de Munición **no puede usarse para atacar** ni con un ataque normal ni con uno excesivo, a menos que la capacidad de la carta de Arma indique algo distinto. Pueden conseguirse contadores de Munición adicionales con algunas cartas de Orden, equipo (ver "Acciones especiales" en la página 10) y armas soltadas (ver página 20).

Cada jugador sólo puede llevar **cuatro armas** como máximo (ver página 20), y cada arma puede tener un número ilimitado de contadores de Munición.

CAPACIDADES ESPECIALES DE LAS ARMAS

Hay dos tipos de capacidades que pueden encontrarse en las cartas de Arma: CAPACIDADES PERMANENTES y CAPACIDADES ACTIVADAS.

Las capacidades permanentes se indican con texto en cursiva y tienen un efecto continuo. Estas capacidades proporcionan nuevos modos de uso, como la capacidad del Lancer de realizar un ataque especial, o restricciones, como el alcance limitado de la escopeta gnasher.

Las capacidades activadas son bonificaciones especiales que sólo pueden usarse cuando se obtiene un augurio (⚙) como resultado en un dado. Por ejemplo, al atacar con un lanzagranadas, debe infligirse 1 herida al resto de figuras de la zona del objetivo por cada augurio obtenido. Las capacidades activadas pueden usarse una vez por cada augurio obtenido, a menos que se indique algo distinto. Consulta la sección "Ejemplo de ataque" en la página 18.

Si una capacidad activada inflige heridas al objetivo, éstas se añaden a cualquier número de heridas obtenidas con los dados y pueden ser canceladas por los escudos obtenidos con los dados de defensa.

ELEMENTOS DE UNA CARTA DE ARMA

1. Nombre: Este nombre se usa para identificar el tipo de arma.
2. Valor de ataque normal: Este valor es el número de dados de ataque lanzados cuando no se gasta munición para atacar con esta arma.
3. Valor de ataque excesivo: Este valor es el número de dados de ataque lanzados cuando se realice un ataque excesivo con esta arma, gastando un contador de Munición.
4. Alcance: Este valor es el número máximo de zonas de distancia al que se puede atacar con esta arma sin que la figura defensora reciba dados de defensa adicionales.
5. Capacidad permanente: Esta capacidad siempre está activa e incluye restricciones o beneficios que el jugador que lleva esta arma debe aplicar siempre.
6. Capacidad activada: Esta capacidad tiene efecto cada vez que un jugador que use este arma obtenga un augurio (⚙) al atacar.

Siempre que un jugador tenga una carta de Arma, debe aplicar su capacidad permanente. A veces, ésta restringirá el movimiento o la capacidad de ataque del jugador.

Un jugador puede descartar una de sus cartas de Arma en cualquier momento, retirándola del juego y devolviéndola a la caja. Los jugadores no pueden darles cartas de Arma a otros jugadores.

EJEMPLO DE ATAQUE

1. El jugador activo acaba de terminar de moverse y ha elegido no ponerse a cubierto. La segunda acción de su carta de Orden le permite realizar un ataque.
2. Elige como objetivo la figura del Drone.
3. Elige su rifle de asalto Lancer como su arma para el ataque. Decide descartar un contador de Munición del arma para realizar un ataque excesivo. Esto le permite lanzar cuatro dados de ataque negros, como se indica en la carta de Arma.
4. Para determinar los dados de defensa del Drone, primero mira la carta de Enemigo de éste, que indica que el valor de Defensa es “1”.
5. Añade un dado de defensa a ese valor porque el Drone está en cobertura parcial. Se encuentra en un espacio de cobertura, pero no detrás del borde de “cobertura completa”.
6. Añade un dado adicional de defensa porque su enemigo está a tres de alcance, pero su arma tiene un alcance de “2”. El total de dados de defensa es tres.
7. Lanza los cuatro dados de ataque y los tres dados de defensa. Los resultados son un símbolo de augurio, tres heridas y tres escudos.
8. El símbolo de augurio hace que tenga efecto la capacidad activada del arma para infligir +1 herida.
9. Resta el número total de escudos obtenidos (3) del número total de heridas obtenidas (4). Puesto que ha sacado más heridas, inflige al Drone un número de heridas igual a la diferencia (1).
10. El Drone no había sido herido anteriormente y tiene un valor de Salud de “3”, como aparece impreso en su carta de Enemigo.
11. Puesto que 1 herida es menos que el valor de Salud del Drone, coloca un indicador de Herida de Drone bajo la figura.

NOTA IMPORTANTE

Puesto que todos los indicadores de Herido de Drone muestran 1 de salud, la salud de un Drone herido no refleja necesariamente el número exacto de heridas que se le han infligido.

Granadas bolo

Las granadas bolo son armas que siguen algunas reglas especiales.

Para atacar con una granada bolo, el jugador tiene que descartar uno de sus contadores de Granada. Las granadas bolo nunca usan contadores de Munición ni se benefician de ninguna carta de Orden que precise contadores de Munición.

Al atacar con una granada bolo, el atacante toma como objetivo **una zona** en lugar de una figura. El atacante lanza sus dados de ataque una vez y el efecto se aplica a todas las figuras de la zona como se detalla a continuación.

Después de que se lancen los dados de ataque, cada figura de la zona lanza sus dados de defensa y recibe heridas por separado. Esto incluye a cualquier figura de la CGO que esté en la zona. La cobertura **no** proporciona dados de defensa contra las granadas bolo, aunque la capacidad de reacción de ESQUIVAR (ver página 24) puede usarse antes de lanzar los dados de ataque.

Las granadas **no pueden** usarse en objetivos que estén fuera de su alcance máximo de dos, ni tampoco para PROTEGER (ver página 24).

Sellar agujeros de emergencia

La capacidad activada de la carta de Arma de la granada bolo permite SELLAR agujeros de emergencia. Cuando esto ocurre, el jugador sólo debe colocar una ficha de Sellado sobre el agujero de emergencia impreso en la pieza de Mapa. Si el agujero de emergencia no está impreso en el mapa, descarta la ficha de Agujero de emergencia del mapa.

A partir de ese momento, se considera que esa zona ya no tiene un agujero de emergencia. Cuando haya que generar figuras Locust en el agujero de emergencia más cercano, se ignoran los agujeros de emergencia sellados y se generan los Locust en el siguiente agujero más cercano.

INFLIGIR HERIDAS

Herir a las figuras Locust

Cada figura Locust sólo puede existir en uno de dos estados posibles: SANA, sin indicador de Herida bajo su base, o HERIDA, con un marcador de Herida bajo su base.

Una figura Locust será herida si recibe un número de heridas menor que su valor de salud actual indicado en su carta de Enemigo. Coloca bajo su base un indicador de Herida del mismo tipo de Locust. La salud de la figura Locust es ahora el valor del indicador.

Una figura Locust muere si recibe un número de heridas igual o superior a su valor de salud actual indicado en su carta de Enemigo o en su indicador de Herida. Retira la figura del mapa y coloca un indicador de Arma soltada en su zona. Esto se hace poniendo boca abajo su indicador de Herida o, si no estaba herida, robando un indicador nuevo de la pila de indicadores de Herida sin usar. Este indicador se descarta o se convierte en un indicador de Arma soltada siguiendo las instrucciones descritas en la página 20.

Algunas figuras Locust, como los Tickers, no tienen indicadores de Herida porque sólo tienen un punto de salud. Este tipo de figuras muere con una sola herida y nunca suelta armas.

Si un Locust herido recibe una cantidad de heridas **menor que la salud** impresa en su indicador de Herida, no muere ni es herido una segunda vez. Simplemente conserva su indicador de Herida hasta que se le inflija suficiente daño para matarlo.

Algunas capacidades usan la frase "inflige 1 herida a cada figura de la zona". En esta circunstancia, debe infligirse 1 herida a cada figura de la CGO de la zona, por lo que deberá descartar 1 carta de Orden. En el caso de los Locust, debe infligirse una sola herida a cada uno que se encuentre en la zona.

Si una figura Locust se cura, su indicador de Herida es descartado y se pone en la pila de indicadores de Herida sin usar.

Recuerda: el valor de salud impreso en los indicadores de Herida **no** refleja necesariamente el número exacto de heridas que se le han infligido a la figura. Consulta la "Nota importante" de la página 18.

HERIR A LA BERSERKER

El indicador de Herida de la Berserker tiene impresos dos valores de salud distintos. La primera vez que es herida sin morir, el indicador de Herida se coloca con el valor más alto boca arriba (5). La siguiente vez que es herida sin morir, se le da la vuelta al indicador de forma que quede boca arriba el valor más bajo (3). La Berserker nunca suelta armas.

Si se le infligen menos de 3 heridas cuando está gravemente herida, no hay ningún efecto.

Como indica la capacidad permanente de su carta de Enemigo, sólo se puede herir a una Berserker sana si se le ataca con la carta de Arma del Martillo del alba.

INDICADORES DE ARMA SOLTADA

Descartar *Arma soltada*

Cuando una figura Locust muere, su indicador de Herida se pone boca abajo y se convierte en un indicador de Arma soltada. Si el dorso del indicador tiene una "X" roja, descártalo junto a la pila de indicadores de Herida sin usar, dejándolo con la "X" roja boca arriba. Cuando se acabe una pila de indicadores de Herida, se mezcla su pila de descartes y se crea una nueva pila de indicadores de Herida, dándoles previamente la vuelta para que muestren el valor de salud.

Cuando una figura de la CGO se encuentra en la misma zona que un indicador de Herida que muestre un arma soltada, puede recogerlo inmediatamente antes o después de resolver una acción de su carta de Orden. Para hacerlo, sólo debe descartar una carta de Orden de su mano, luego descarta el indicador junto a la pila de indicadores de Herida sin usar, dejándolo con el lado del arma boca arriba, y realiza una de las siguientes acciones:

- Recoger arma: Busca el arma mostrada en el indicador entre las cartas de Arma especial. A continuación, el jugador coloca esta carta junto a sus otras armas y le pone dos contadores de Munición encima. Si no hay disponibles más copias de esta arma, el jugador recibe la carta superior del mazo de Arma aleatoria.
- Recoger munición: Si el jugador ya tiene una carta de Arma que coincida con este indicador, recibe dos contadores de Munición para esta arma. Esto se aplica siempre que un personaje fuese a recibir una segunda carta de Arma con el mismo nombre que una que ya tenga.

Restricción de armas importante: Cada jugador tiene un límite de una carta de granada bolo y otras tres cartas de Arma.

Opcionalmente, los jugadores pueden descartar cartas de Arma, excluyendo granadas bolo, en cualquier momento. Las cartas de Arma descartadas se devuelven a la caja.

Herir a las figuras de la CGO

Cuando se infligen heridas a un jugador de la CGO, debe descartar una carta de Orden **a su elección** desde su mano por cada herida infligida. Esto significa que las cartas de la mano de un jugador no sólo proporcionan acciones que puede realizar, sino que también se consideran la SALUD de un jugador.

Si se inflige una herida a un jugador, pero éste no puede descartar una carta de Orden, se considerará que se está DESANGRANDO (ver página 21). Un jugador puede tener cero cartas en su mano y no desangrarse hasta que reciba una herida más.

LÍNEA DE VISIÓN Y ALCANCE

Las figuras Locust y las de la CGO **sólo pueden atacar a enemigos a los que puedan trazar** LÍNEA DE VISIÓN (LDV). Las figuras tienen LDV entre sí cuando el jugador puede trazar una línea recta desde la zona de una figura hasta la zona de la otra figura sin atravesar una pared negra. Los jugadores pueden usar la regla de línea de visión para confirmar la LDV.

Si una figura **no** está a cubierto, se considera que se encuentra en cualquier parte de la zona a efectos de línea de visión. Esto significa que dos figuras que no estén a cubierto tienen LDV entre sí cuando pueda trazarse una línea desde **cualquier parte** de la zona hasta cualquier parte de la otra zona **sin atravesar una pared.**

Si una figura atacante o defensora está a cubierto, tiene LDV si puede trazarse una línea desde **al menos una** de las flechas de su espacio de cobertura (imagen de la derecha) hasta la zona o flecha de espacio de cobertura de la otra figura.

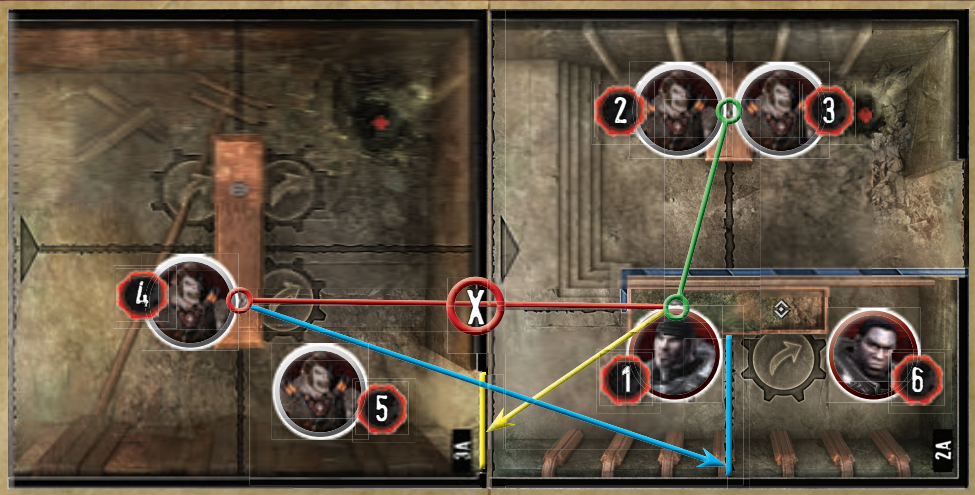
La cobertura no bloquea la LDV, pero puede proporcionar una bonificación de defensa si el defensor está en un espacio de cobertura, como se detalla en la página 15, y restringir el trazado de la línea de visión, como se explica en el "Ejemplo de línea de visión" de la página 21.

Medir el alcance

El alcance se mide contando cuántas zonas tendría que moverse la figura desde su zona actual hasta la del objetivo. Los bordes de altura se consideran como bordes de movimiento normal a la hora de medir el alcance y de trazar LDV. Por ejemplo, dos figuras que estén en la misma zona están a un alcance de 0 entre sí. Del mismo modo, dos figuras que estén en zonas adyacentes se encuentran a un alcance de 1 entre sí.

Cuando una figura de la CGO ataca a un Locust que esté fuera del alcance máximo indicado en la carta de Arma del personaje, el defensor recibe 1 dado de defensa adicional **por cada** zona que esté fuera del alcance.

EJEMPLO DE LÍNEA DE VISIÓN



1. En el ejemplo de la imagen, Marcus Fenix quiere determinar a qué figuras puede atacar.
2. Traza una línea de visión desde su espacio de cobertura al espacio de cobertura del Drone nº2. Tiene línea de visión, y si atacase a esa figura, ésta tendría cobertura parcial, como se explica en la página 15.
3. También tiene línea de visión al Drone nº3, pero éste recibiría la bonificación de cobertura total en caso de ser atacado.
4. No tiene línea de visión al Drone nº4 porque hay una pared obstruyendo la línea de visión (línea roja).
5. Tiene línea de visión (línea amarilla) al Drone nº5 porque éste no está a cubierto y puede trazar una línea al borde de su zona.
6. Si fuese Augustus Cole quien atacase, podría atacar a cualquiera de los cuatro Drones. Puede ver al Drone nº4 porque puede trazar una línea desde el borde de su zona al espacio de cobertura del Drone sin atravesar una pared (línea azul).

Ejemplo: Marcus Fenix ataca con su Lancer (alcance 2) a un Drone que está a 5 zonas de distancia. El Drone lanza 3 dados de defensa adicionales que se suman a la defensa de 1 de su carta de Enemigo. Recuerda que el ataque sólo tendría lugar si las figuras tuvieran LDV entre sí, como se explica en la sección anterior.

DESANGRARSE

Cuando un jugador tiene cero cartas de Orden en su mano y se le inflige una herida a su figura, ésta empieza a desangrarse. Debe tumbarse la figura para indicar este hecho y sacarla de cobertura en caso de que se encontrase a cubierto. Al comienzo de su turno, puede moverse (arrastrarse) un máximo de una zona, pero luego debe saltarse los pasos de Curación y de Órdenes de la CGO de su turno. A continuación debe resolver su paso de Activación de los Locust de forma normal, independientemente de que se haya arrastrado o no.

Si todas las figuras de la CGO se están desangrando, la misión fracasa y todos pierden la partida.

Las cartas de IA ignoran a los personajes de la CGO que estén desangrándose. Los Locust no pueden atacar a figuras que se desangren. Un jugador activo que esté desangrándose sigue tomando cualquier decisión necesaria respecto a la carta, y si ésta usa una forma en segunda persona ("te", "a ti", etc.), tomará como objetivo a cualquier otro personaje de la CGO que elija el jugador activo.

Importante: Mientras su figura esté desangrándose, un jugador no puede robar cartas de Orden **por ningún motivo**.

REVIVIR A UN PERSONAJE DE LA CGO

Un personaje de la CGO puede revivir a una figura que esté desangrándose en su misma zona antes o después de realizar una acción. Para hacerlo, sólo tiene que descartar desde su mano una carta de Orden a su elección y poner de pie la figura.

Esta figura ya no estará desangrándose. Podrá curarse y resolver órdenes durante su turno de la forma habitual y ya podrá volver a ser objetivo de ataques Locust. Tendrá **cero cartas de Orden** en su mano hasta su siguiente paso de Curación, a menos que una carta o capacidad le permita robar más cartas de Orden.

EXPLORAR EL MAPA

Al comienzo de la partida, se realiza la preparación del primer nivel del mapa (ver ejemplo en la página 7).

Algunas misiones contienen más de un nivel de mapa separados por una puerta. Un jugador de la CGO puede explorar una puerta desbloqueada que esté en su zona **en cualquier momento** de su paso de Órdenes. Esto no cuesta ningún punto de movimiento adicional ni ninguna carta de Orden.

Para explorar, el jugador retira la ficha de Puerta del mapa y realiza la preparación del siguiente nivel del mapa siguiendo estos pasos en orden:

1. **Robar carta de Lugar:** El jugador activo roba la carta superior del mazo de Lugar con el número más bajo que tenga cartas.

2. **Colocar pieza de Mapa:** A continuación, busca la pieza de Mapa que coincida con el identificador de la carta de Lugar robada y la coloca adyacente a la salida de la sala actual. La flecha de la entrada de la nueva pieza debe apuntar en dirección contraria a la figura que atraviesa la puerta.

   El borde de la nueva pieza de Mapa debe coincidir con el borde de la pieza de Mapa a la que se une; consulta el diagrama de la página 7.

   Después, coloca la carta de Lugar junto a la pieza de Mapa. Esta carta contiene información importante acerca de la generación de enemigos y de cualquier equipo que pueda tener la pieza de Mapa.

3. **Preparar las figuras Locust:** En este paso, el jugador genera figuras Locust en la ficha de Mapa recién colocada. Para hacerlo, sólo tiene que mirar la carta de Lugar y consultar la referencia de su parte inferior, según el número de jugadores. A continuación, genera las figuras indicadas en **cada** agujero de emergencia de esta ficha de Mapa. Tras generar las figuras Locust, la carta de Lugar es descartada a menos que tenga una capacidad de equipo impresa.

   Ejemplo: Si se está jugando una partida de tres jugadores y la carta dice: "3: AAB", el jugador activo tendría que colocar en cada agujero de emergencia de esta pieza dos Locust "A" y un Locust "B", siendo éstos los indicados en las cartas de Enemigo que hay junto a la hoja de referencia de la misión. Estas figuras se pondrían a cubierto si pueden; para más información, consulta "Elementos de una carta de Enemigo" en la página 16.

4. **Repetir:** Si siguen quedando cartas en el mazo de Lugar, el jugador repite los pasos del 1 al 3: robar la siguiente carta de Lugar, colocar su pieza de Mapa y preparar las figuras Locust.

5. **Colocar puerta:** Después de haber robado todas las cartas del mazo, el jugador coloca una ficha de Puerta sobre la salida de la última pieza de Mapa.

Explorar interrumpe el turno del jugador activo. Una vez que se hayan resuelto los pasos necesarios para explorar, el jugador continúa su turno, lo que incluye usar cualquier movimiento que no hubiera gastado aún.

Consulta "Ejemplo de preparación del mapa" en la página 7 para ver un ejemplo de cómo explorar un nivel del mapa.

Regla especial: En el poco frecuente caso de que una pieza de Mapa no pudiera ser colocada porque hay otra pieza de Mapa que lo impide, los jugadores tendrán que repetir la preparación de este nuevo nivel del mapa. Retira las piezas de Mapa del nivel, devuelve sus cartas de Lugar al mazo de este nivel y barájalo. Por último, los jugadores vuelven a intentar preparar este nivel siguiendo los pasos de explorar.

PUERTAS BLOQUEADAS

A veces, la carta de Preparación de la misión indicará que uno o varios mazos de Lugar están BLOQUEADOS. Después de crear los mazos de Lugar, los jugadores colocarán una ficha de Bloqueado sobre cada mazo bloqueado. Los jugadores no pueden explorar si el siguiente mazo de Lugar está bloqueado.

Las fichas de Bloqueado se descartan gracias a ciertos equipos concretos que se encuentran en las cartas de Lugar y a capacidades de las cartas de Misión. Una vez descartadas, los jugadores pueden explorar este nivel siguiendo las reglas normales para explorar.

DEFINICIÓN DE NIVELES Y FASES

Al comienzo de la partida, las cartas de Lugar se distribuyen en un máximo de tres mazos, como se describe en el dorso de la carta de Preparación de la misión. Cada uno de estos mazos es un nivel, y los jugadores pueden explorar los niveles posteriores cuando exploran puertas, como se detalla en la página 22.

Por otra parte, las fases hacen referencia a las cartas de Misión. Los jugadores deben completar el objetivo de la carta de Misión de la fase 1 antes de pasar a la carta de Misión de la fase 2, y así sucesivamente. Si los jugadores completan el objetivo de la carta de misión de la última fase, ganan la partida.

CAPACIDADES DE REACCIÓN

Todas las cartas de Orden tienen un icono de CAPACIDAD DE REACCIÓN en su esquina superior izquierda. Un jugador puede **descartar** una carta de Orden desde su mano para usar la capacidad de reacción asociada con el icono de la carta, como se describe a continuación. Aunque usar capacidades de reacción puede hacer que un jugador sea más vulnerable, ya que el tamaño de la mano de un jugador es

también su salud, como se describe en "Desangrarse" en la página 21, a cambio recibe un poderoso efecto inmediato.

Al usar una capacidad de reacción, se ignoran todas las acciones de la carta de Orden.

PROTEGER

Un jugador puede descartar una carta que tenga este icono en cualquier momento del paso de Activación de los Locust para atacar a un enemigo inmediatamente antes de que se mueva o ataque. Incluso puede interrumpir el movimiento de una figura Locust y, por ejemplo, atacar a la figura después de que salga de un espacio de cobertura pero antes de que se mueva hacia él. Sin embargo, no puede atacar a un Locust que no se esté moviendo ni atacando. Por ejemplo, no puede tomar como objetivo a un Locust que se esté generando a menos que luego se mueva o ataque.

Este ataque sigue todas las reglas normales de los ataques de la CGO. El jugador puede usar cualquier arma, incluyendo la capacidad permanente de su Lancer, pero **excluyendo las granadas bolo**. Inmediatamente después de resolver este ataque, el jugador activo sigue resolviendo la carta de IA Locust.

Los jugadores tienen un límite colectivo de **un solo** uso de la capacidad de reacción Proteger durante cada paso de Activación de los Locust, independientemente del número de jugadores. Si hay varios jugadores que quieren usar esta capacidad de reacción, el jugador activo decide qué jugador lo hace.

Ejemplo: Durante el paso de Activación de los Locust del jugador activo, éste roba una carta de IA que hace que todos los Drones se muevan dos zonas hacia el personaje de la CGO más cercano y luego lo ataquen. El jugador activo mueve un Drone una zona hacia el personaje de la CGO más cercano, que es Marcus Fenix, y éste decide interrumpir el movimiento descartando una carta de Orden con el icono de proteger. Resuelve un ataque contra el Drone, pero no consigue matarlo. Puesto que Marcus Fenix ha usado la capacidad de reacción Proteger, ningún otro personaje de la CGO puede usar esta capacidad durante este paso de Activación de los Locust. El Drone se mueve otra zona y ataca a Marcus Fenix.

ESQUIVAR

Cuando un personaje de la CGO es atacado, puede descartar una carta que tenga este icono para lanzar dos dados de defensa adicionales. Esto debe hacerse **antes** de lanzar cualquier dado de ataque, y los dados adicionales se suman a todos los demás dados de defensa que haya que lanzar, los de su carta de Personaje de la CGO, los otorgados por cobertura y los obtenidos por otros efectos.

Un jugador sólo puede usar **una** capacidad de reacción Esquivar por cada ataque.

Ejemplo: Durante el paso de Activación de los Locust del jugador activo, roba una carta de IA que hace que todos los Drones ataquen al personaje de la CGO más cercano. Antes de lanzar los dados para el primer ataque, el jugador defensor decide descartar una carta de Orden que tiene el icono de esquivar, por lo que lanza dos dados adicionales al defenderse de este ataque. Tras resolver el ataque, otro Drone lo ataca. Aunque tiene otra carta de esquivar en la mano, elige no descartarla, por lo que no recibe la defensa adicional para el segundo ataque.

MOTOSIERRA DEL LANCER

La capacidad permanente del rifle de asalto Lancer permite al personaje de la CGO realizar un tipo de ataque especial contra una figura Locust que esté en su misma zona. Esta capacidad puede usarse en cualquier momento en el que un personaje de la CGO pueda atacar, incluso gracias al uso de una capacidad de reacción Proteger, y no precisa gastar un contador de Munición.

En lugar de seguir los pasos de un ataque, el jugador simplemente lanza cuatro dados de ataque negros e ignora todas las heridas obtenidas. Si obtiene al menos un augurio, el Locust muere.

Si la figura de la CGO está en un espacio de cobertura, se mueve para dejar de estar a cubierto para poder realizar este ataque.

Las capacidades que permiten a un jugador lanzar dados de ataque adicionales no pueden combinarse con esta capacidad a menos que se especifique algo así, como la capacidad de Marcus Fenix.

Algunas cartas de Enemigo tienen el icono de inmunidad a la motosierra ( ), lo que significa que este tipo de lo que significa que este tipo de Locust no puede ser objetivo de la capacidad permanente del Lancer.

SEGUIR

Cuando una figura de la CGO sale de la zona de otro personaje de la CGO, este último puede descartar una carta que tenga este icono para mover su figura junto con la figura de la CGO que está en movimiento. Después de que el jugador activo termine de moverse, todos los personajes de la CGO que hayan descartado una carta con el icono de seguir colocan su figura en la zona del jugador activo.

Un personaje de la CGO puede seguir a figuras de la CGO que empiecen en su zona o que la atraviesen. Si un personaje de la CGO puede moverse varias veces durante su turno, cualquier figura que lo siga lo hace durante todo el movimiento y acaba en la última zona a la que se mueva.

Los personajes de la CGO que están siguiendo pueden ponerse a cubierto en su zona, siempre y cuando haya espacios de cobertura disponibles después de que el jugador activo decida ponerse a cubierto.

Ejemplo: Durante el paso de Órdenes del jugador activo, éste juega una carta que le permite moverse tres zonas. Tras declarar su intención de moverse, otros dos personajes de la CGO de su zona deciden que quieren seguirlo. Cada uno descarta una carta de Orden con el icono de seguir y, después de que el jugador activo termine de mover su figura, todas las figuras que lo seguían se mueven a su zona.

LIMITACIONES DE LOS COMPONENTES

En el raro caso de que la partida requiera que los jugadores usen más componentes de los incluidos en la caja, los jugadores deben seguir las siguientes reglas:

- **Fichas:** Si los jugadores necesitan fichas adicionales o han perdido alguna, pueden usar un sustituto adecuado, como una moneda, para cualquier ficha excepto para los indicadores de Herida.

  Si no hay suficientes indicadores de Herida disponibles, primero mezcla todos los indicadores de Herida descartados para crear una nueva reserva de indicadores disponibles. Si sigue sin haber suficientes indicadores disponibles, el jugador debe usar un indicador de Herida que esté boca abajo en el mapa y que coincida con el tipo del Locust.

- **Figuras:** Si los jugadores tienen que generar una figura Locust pero ya están sobre el mapa todas las figuras de ese tipo, se genera en su lugar una figura de Locust distinta. El jugador activo debe generar la figura del tipo más poderoso disponible; es decir, genera una figura "C" si es posible, y si no lo es, genera una "B" o una "A", en ese orden. Si ya están en juego todas las figuras "A", "B" o "C", no se genera ninguna figura Locust.

  No hay límite al número de figuras permitidas en una zona. Si no hay suficiente espacio físico, coloca cualquier figura adicional fuera del mapa, pero junto a la zona en cuestión.

CONFIDENCIALIDAD

Aunque Gears of War: El juego de tablero es un juego cooperativo, es importante que todos los jugadores tengan la oportunidad de tomar decisiones importantes. Por este motivo, los jugadores no pueden mirar las cartas de Orden que tienen en la mano el resto de jugadores.

Todos los jugadores tienen plena libertad para debatir estrategias y para hablar de su mano de cartas de Orden según lo consideren oportuno.

Los jugadores no pueden mirar la parte inferior de los indicadores de Herida ni mirar las cartas de un mazo o de una pila de descartes. La única excepción es el mazo de Misión, que puede ser revisado por los jugadores en cualquier momento. Los jugadores pueden leer el dorso y el anverso de cualquier carta de Misión en todo momento, siempre y cuando no cambien el orden de las cartas del mazo.

- **Cartas:** Cuando un mazo de cartas se acaba, se baraja su pila de descartes para formar un nuevo mazo.

- **Dados:** No hay ningún límite al número de dados que puede lanzar un jugador. Si se necesitan dados adicionales, lanza todos los que puedas, anota el resultado en un trozo de papel y luego lanza los dados que falten.

INFORMACIÓN SOBRE LAS MISIONES

Esta sección proporciona una descripción general de todas las misiones incluidas en el juego. Además de la descripción, se proporcionan consejos, trucos y aclaraciones a las reglas.

EMERGENCIA

Tamaño de mapa: Pequeño

Esta misión lanza a los jugadores de la CGO a la acción para cerrar un agujero de emergencia que se encuentra en mitad de su territorio controlado. Los jugadores deben colaborar para cerrar este agujero y mantener a raya a la horda Locust.

Se recomienda usar esta misión la primera vez que se juegue a *Gears of War: El juego de tablero*.

ACLARACIONES A LAS REGLAS:

- **Generar figuras Locust:** Durante la preparación, las figuras Locust se generan **antes** de que se sellen los agujeros de emergencia debido a la capacidad especial de la carta de Misión.
- **Granadas y sellado:** El objetivo de la fase 1 obliga a los jugadores a usar una granada bolo para sellar el último agujero de emergencia. Si a un jugador se le acaban los contadores de Granada, puede usar el equipo de la pieza de Mapa 12A.

  La carta de Misión de la fase 1 dice que al activar este equipo, la carta de Lugar **no** se descarta. Puede volver a ser activada en un turno **posterior**.
- **Generar en la fase 2:** Durante la fase 2 no pueden generarse figuras Locust. Si una carta de IA fuese a generar figuras Locust, es descartada sin resolverla y se roba una nueva carta de IA.

TIENDA CHINA

Tamaño de mapa: Medio

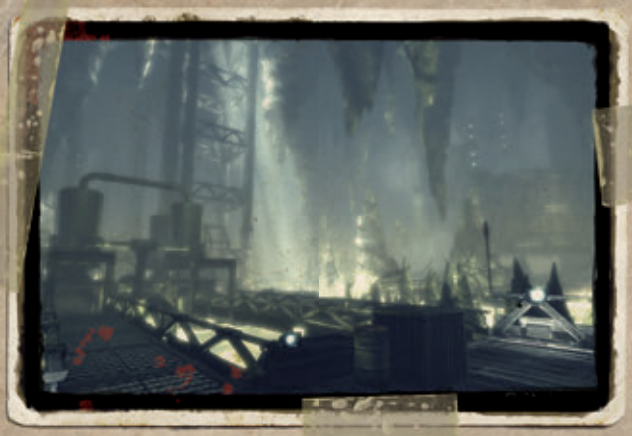
Esta misión comienza con los soldados de la CGO huyendo de la mortal Berserker. Este enemigo, inmune a las armas normales, es ciego y confía en sus sentidos del olfato y del oído para detectar y eliminar a sus enemigos.

Consejo: Lanza granadas para atraer a la Berserker lejos de tus compañeros y hacia las puertas.

ACLARACIONES A LAS REGLAS:

- **Generar Locust C:** Puesto que sólo hay una figura de Berserker, no pueden generarse figuras Locust "C" adicionales. Si un Lugar o una carta de IA fuese a generar un Locust "C", genera un Drone en su lugar. Si están en juego todos los Drones, genera un Infame en su lugar.
- **Ataques de la Berserker:** Las cartas de IA a veces precisan que la Berserker ataque a todas las figuras de su zona. Estos ataques se resuelven como ataques de zona. Se lanzan los dados de ataque una sola vez y cada figura defensora lanza sus propios dados de defensa. Estos ataques afectan tanto a las figuras Locust como a las de la CGO.
- **Capacidad permanente de la Berserker:** La capacidad permanente de la Berserker la mueve una zona hacia un personaje de la CGO cada vez que estos atacan, incluso si usan la capacidad permanente del rifle de asalto Lancer. Esto ocurre inmediatamente después de resolver el ataque, y puede pasar varias veces en un mismo turno. Esta capacidad no hace que la Berserker ataque.
- **Niveles de salud de la Berserker:** La Berserker es el único enemigo que puede ser herido dos veces, como se explica en la página 17. La Berserker sólo puede ser atacada con el Martillo del alba, que se encuentra en la pieza de Mapa 17A, a menos que ya haya sido herida.

EL VIENTRE DE LA BESTIA



Tamaño de mapa: Medio

Esta misión envía a los soldados de la CGO a las profundidades de las minas para buscar el emplazamiento ideal para colocar el resonador sónico. Esperan que este dispositivo subsónico devuelva un mapa detallado de las hondonadas Locust para que la CGO pueda destruirlas de una vez por todas con la bomba de masa ligera.

ACLARACIONES A LAS REGLAS:

- **Preparación:** Esta misión es única porque en el mapa hay dos salidas. Después de realizar la preparación del primer nivel, se rota la primera pieza de Mapa colocada para que su entrada coincida con la entrada de la segunda pieza de Mapa, como se muestra en la imagen de esta sección.
- **Dos puertas:** Durante la preparación, se colocan dos puertas sobre el mapa. La segunda puerta se coloca en la salida de la primera pieza de Mapa y lleva al tercer nivel, como se muestra en la imagen de esta sección. Si una carta de IA genera figuras en la salida del mapa, estas figuras se generan en la salida del mapa **más cercana** al jugador activo.

BARRICADAS

Tamaño de mapa: Medio

Tras quedarse tirados en la ciudad de Landown, los personajes de la CGO deben atravesar túneles oscuros y calles bombardeadas para despejarle el camino a la ofensiva de la CGO.

Consejos: Interrumpe el movimiento de los Ticker con una capacidad de reacción Proteger para destruirlo mientras está en la zona de otro Ticker.

Recuerda que debes resolver el movimiento y ataque de cada Locust antes de activar la siguiente figura. El jugador activo debería aprovechar esto eligiendo activar primero los enemigos que estén más lejos.

ACLARACIONES A LAS REGLAS:

- **Preparación:** Coge el mazo de Lugar del nivel 1 y colócalo junto al mazo de Misión. Cada vez que un personaje de la CGO explore durante la fase 1, roba **una sola carta** del mazo y la explora de la forma habitual.
- **Generar en la fase 1:** Al explorar, no generes figuras según la carta de Lugar. En vez de eso, cada jugador genera 1 Ticker en una zona vacía cualquiera de la nueva pieza de Mapa. Una zona se considera vacía si no hay figuras sobre ella. Si no hay zonas vacías en la pieza de Mapa, el jugador puede generar su Ticker en cualquier zona de la pieza de Mapa.
- **Reacciones en cadena:** Cuando un Ticker muere, excepto tras atacar o morir por una granada bolo, inflige 1 herida a todas las figuras de su zona, incluyendo los Locust.

  Ejemplo: Hay tres Tickers en la zona de Marcus Fenix y éste mata a uno de ellos, por lo que le inflige 1 herida a él y a cada uno de los demás Tickers de su zona. Puesto que esta herida mata a los otros dos Tickers, cada uno inflige 1 herida a Marcus, quien recibe un total de 3 heridas.

DISPERSIÓN

Tamaño de mapa: Grande

Esta misión divide a los jugadores de la CGO en dos equipos en las profundidades de las hondonadas Locust. Uno de ellos debe abrir a distancia la puerta bloqueada para reunir a los personajes de la CGO, con el apoyo del otro equipo, antes del emocionante enfrentamiento final.

Este escenario sólo puede jugarse con dos o más jugadores.

ACLARACIONES A LAS REGLAS:

- **Preparación del mapa:** Antes de jugar, prepara los niveles 1 y 2 como dos mapas separados, sin que estén conectados. Los jugadores deben ponerse de acuerdo para decidir qué personajes de la CGO empezarán en cada mapa. Estas figuras se colocan en la zona de entrada de su mapa.

  Si se juega con tres jugadores, un personaje de la CGO estará en un mapa y los otros dos estarán en el otro mapa.
- **Generar en la preparación:** Al generar figuras Locust durante la preparación, usa el número de la parte inferior según el número de figuras de la CGO que haya en ese mapa. Por ejemplo, al jugar una partida de cuatro jugadores, se usaría la sección "2" de las cartas de Lugar para la preparación.
- **Cartas de Orden:** Algunas cartas de Orden proporcionan bonificaciones a otros jugadores de la CGO, como "Trabajo en equipo" y "Atrincherarse". Estas cartas afectan a todos los jugadores de la CGO, independientemente del mapa sobre el que se encuentren.
- **Cartas de IA:** Durante las fases 1 y 2, cuando un jugador resuelve una carta de IA, ésta sólo afecta a las figuras de su mapa. Por ejemplo, si un jugador roba la carta de IA de Drone nº 13 y no hay Drones en su mapa, descarta la carta y roba una nueva carta de IA.
- **Retirar figuras del mapa:** Cuando la última fase retira figuras del mapa, descarta todos los indicadores de Herida de las figuras, exceptuando los de Arma soltada.

ENJAMBRE

Tamaño de mapa: Grande

En esta misión, los soldados de la CGO deben entrar en Nexus, la fortaleza subterránea de los Locust. Su esperanza es volver la ofensiva contra los Locust y enfrentarse por fin a Myrrah, reina de la horda Locust. Sus planes se desmoronan rápidamente cuando la reina escapa, dejando al general Skorge para que se enfrente a los personajes de la CGO.

Consejo: Si una figura Locust suelta un arma, intenta recogerla lo antes posible. Eso evitará que un Kantus reviva a la figura y proporcionará a los jugadores munición extra que van a necesitar.

ACLARACIONES A LAS REGLAS:

- **Resurrección del Kantus:** La carta de IA nº 33 permite a una figura de Kantus dar la vuelta a un indicador de Arma soltada y generar una figura Locust sobre él. Si ya están en juego todas las figuras que coinciden con ese indicador, no se genera ninguna figura. A continuación, descarta el indicador de Arma soltada retirándolo del mapa.
- **Curación del Kantus:** La carta de IA nº 32 mueve a una figura de Kantus hacia una figura de Locust que esté herida y la cura. Para hacerlo, descarta el indicador de Herida de la figura herida y ponlo en la pila de indicadores sin usar. Una figura de Kantus **no puede** curarse a sí misma.
- **Retirar figuras del mapa:** Cuando la última fase retira figuras del mapa, descarta todos los indicadores de Herida de las figuras, excluyendo los de Arma soltada.

MODO HORDA

Tamaño de mapa: Variable

Esta misión enfrenta a los jugadores a oleadas de enemigos cada vez más duros. Los jugadores deben matar a todos los enemigos de las seis fases para ganar la partida.

Se recomienda que sean jugadores experimentados quienes jueguen esta misión. Los distintos ajustes de dificultad proporcionan una gran rejugabilidad. Consulta la sección "Aclaraciones a las reglas" de la parte derecha.

Consejo: Si alguien está gravemente herido, a veces merece la pena no matar al último enemigo de una fase para darle tiempo al resto del equipo a que recupere salud.

ACLARACIONES A LAS REGLAS:

- **Ajustes de dificultad:** Durante la preparación, los jugadores eligen el ajuste de dificultad que quieren usar en esa sesión. Esta elección determinará el tamaño del mapa y cuántas armas nuevas estarán disponibles. Independientemente de su elección, el mapa siempre está formado por un solo nivel; en esta misión no hay que explorar.
- **Recogida de munición y granadas:** Las cartas de Lugar de Munición y Granada no se descartan después de usarlas. En vez de eso, la carta de Lugar se pone boca abajo y no puede volver a usarse hasta que se ponga boca arriba al completar el objetivo de la fase.
- **Oleadas:** Al final de cada fase de esta misión, los jugadores deben cambiar las cartas de Enemigo y el mazo de IA como se indica en la carta de Misión. Esto sigue las mismas reglas que aplicarían los jugadores durante la preparación. Deben retirar todas las cartas del mazo de IA que no coincidan con las cartas de Enemigo "A", "B" y "C".
- **Generación:** La mayoría de las cartas de Misión indican a los jugadores que generen figuras Locust "de la forma más uniforme posible". Sin embargo, los jugadores pueden generar estas figuras como quieran, siempre y cuando no coloquen una segunda figura Locust en la misma zona que otra **a menos** que todos los agujeros de emergencia tengan ya una figura Locust como mínimo. Del mismo modo, no pueden colocar una tercera figura en una zona **a menos** que todos los agujeros de emergencia tengan ya dos figuras Locust como mínimo.

REGLAS OPCIONALES

Esta sección contiene variaciones de las reglas que proporcionan experiencias de juego diferentes. Antes de cada partida, los jugadores deben decidir si quieren usar una de las siguientes variantes o una combinación de ambas.

REGLAS EN SOLITARIO

Al jugar en solitario a *Gears of War: El juego de tablero*, siendo el único jugador, éste controla una sola figura de la CGO.

Algunas cartas de Orden son más útiles al jugar con dos o más jugadores. Si al usar esta opción un jugador roba una de estas cartas de Orden, indicadas con un "2+" en la esquina inferior derecha, puede retirar esta carta de la partida en cualquier momento de su paso de Órdenes para robar una nueva carta de Orden.

La misión "Dispersión" no puede jugarse al usar esta regla opcional.

Al jugar en solitario, la capacidad de reacción **Seguir** permite al jugador descartar esta carta y mover su figura una zona adicional en cualquier momento de su paso de Órdenes. Sólo puede usar una capacidad de reacción Seguir por turno.

DIFICULTAD LOCURA

Esta opción hace que el juego sea más rápido y suponga un desafío mayor. Al usar esta opción, debes aplicar los siguientes cambios en las reglas.

- Cuando se inflijan heridas a un personaje de la CGO, el jugador debe descartar cartas de Orden **al azar** desde su mano.
- Las figuras Locust pueden atacar a las figuras de la CGO que se estén desangrando **siempre y cuando estén en la misma zona**. No se lanzan dados y el jugador es ejecutado, es decir, eliminado del juego. El jugador ya no tiene turnos para jugar, pero se sigue resolviendo una carta de IA cuando le tocase su turno. Todos los jugadores siguen pudiendo ganar la partida si el resto de jugadores supervivientes consiguen cumplir el objetivo de la misión.

CRÉDITOS

Diseño del juego: Corey Konieczka

Edición y corrección: Kyle Ackerman, Chuck Terhark y Steven Kimball

Diseño gráfico: Edge Studio, David Ardila, Adam Taubenheim y Christopher Hosch

Jefe de arte: Andrew Navaro

Dirección artística: Kyle J. Hough

Ilustraciones del mapa: Ben Zweifel

Modelado de figuras: Benjamin Maillet

Jefe de producción: Eric Knight

Productor ejecutivo: Michael Hurley

Editor: Christian T. Petersen

Pruebas de juego: Jaffer Batica, Bryan Bornmueller, Freekjan Brink, Scott Clifton, Emile de Maat, Anthony Doepner, Marieke Franssen, Christopher Hosch, Kyle J. Hough, Steven Kimball, Rob Kouba, Andrew Liberko, Jay Little, Lukas Litzsinger, Francesco Moggia, Richard Nauertz, Adam Sadler, Brady Sadler, Brian Schomburg, Arjan Snippe, Erik Snippe, Charlie Stephenson, Damon Stone, Jeremy Stomberg, Adam Taubenheim, Wilco van de Camp, Jason Walden y Peter Wocken

Agradecimientos especiales a los empleados de Epic Games por sus aportaciones: Cliff Bleszinski, Kendall Boyd, Dana Cowley, Jeremy Ernst, James Golding, Chris Mielke, Chris Perna, Lee Perry, Rod Fergusson, Martin Sweitzer y Matt Tonks

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN EN ESPAÑOL

Traducción: Sergio Hernández

Edición: Darío Aguilar Pereira

Maquetación: Edge Studio

Editor: Jose M. Rey

Visítanos en la web

WWW.EDGEENT.COM

© 2006-2011, Epic Games, Inc. Todos los derechos reservados. Epic, Epic Games, el logotipo de Epic Games, Gears of War, Gears of War 2, Marcus Fenix y el logotipo del augurio carmesí son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Epic Games, Inc. en los Estados Unidos de América y en el resto del mundo. Las mecánicas y las reglas del juego de tablero son © 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso escrito explícito. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply y el logotipo de FFG son marcas comerciales de Fantasy Flight Publishing, Inc. La dirección física de las oficinas de Fantasy Flight Games es 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, EE.UU., y su teléfono de contacto es el 651–639–1905. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Conserve esta información para su referencia. No apropiado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas. Los componentes incluidos pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE. SU USO NO ESTÁ PENSADO PARA MENORES DE 13 AÑOS.

ÍNDICE

Acciones especiales en el paso de Órdenes 10
Atacar 16-19
Ataque, Ejemplo de 18
Bonificación de defensa por cobertura 15
Capacidad de la motosierra del Lancer 24
Capacidades de reacción 23
Capacidades especiales de las armas 17
Cómo jugar 9
Completar un objetivo de misión 13
Conceptos de juego 14
Confidencialidad en la mesa 25
Créditos 30
Decisiones de los Locust 10
Definición de niveles y fases 23
Desangrarse 21
Descripción de los componentes 3
Detalles del turno 9
Diagrama de preparación 8
Dificultad locura 30
Ejemplo de línea de visión 21
Ejemplo de movimiento de la CGO 14
Ejemplo de preparación del mapa 7
Ejemplo de resolución de una carta de IA Locust 12
Elementos de una carta de Arma 17
Elementos de una carta de Enemigo 16
Elementos de una carta de IA Locust 11
Elementos de una carta de Orden 9
Elementos de una pieza de Mapa 6
Esquivar 24
Explorar el mapa 22
Ganar la partida 11
Generación de los Locust 15
Glosario de términos 32
Granadas bolo 19
Herir a figuras de la CGO 20
Herir a figuras Locust 19
Herir a la Berserker 19
Indicadores de Arma soltada 20
Infligir heridas 19
Información sobre las misiones 26-29
Introducción 2
Limitaciones de los componentes 25
Línea de visión (LDV) y alcance 20
Lista de componentes 2
Locust, Identificar a los 15
Medir el alcance 20
Movimiento de la CGO 14
Movimiento de los Locust 15
Munición 17
Paso de Activación de los Locust 10-11
Paso de Curación 9
Paso de Órdenes de la CGO 10
Paso de Órdenes 10
Ponerse a cubierto 14
Preparación 5
Proteger 24
Puertas bloqueadas 23
Referencia de las reglas 32
Reglas opcionales 30
Resumen del juego 2
Revivir a un personaje de la CGO 21
Seguir 24
Sellar agujeros de emergencia 19

REFERENCIA DE LAS REGLAS

PREPARACIÓN

1. Elegir el jugador inicial y los personajes de la CGO
2. Recibir las armas, granadas y munición iniciales
3. Preparar los mazos de Armas y de Órdenes
4. Elegir una misión
5. Preparar las cartas y figuras Locust
6. Preparar los mazos de Lugar
7. Preparar el primer nivel del mapa
8. Colocar las figuras de la CGO sobre el mapa
9. Robar cartas de Orden

ATACAR

1. Declarar defensor, que debe estar en LDV
2. Determinar dados de ataque
3. Determinar dados de defensa
4. Lanzar los dados
5. Infligir heridas

EXPLORAR EL MAPA

1. Robar carta de Lugar
2. Colocar la pieza de Mapa
3. Preparar las figuras Locust
4. Repetir los pasos 1 a 3 hasta que se vacíe el mazo de Lugar
5. Colocar la ficha de Puerta sobre la salida del mapa

GLOSARIO DE TÉRMINOS

- **Cobertura:** Un espacio dentro de una zona que puede contener a una sola figura. La cobertura proporciona defensa adicional a la figura que hay dentro, como se explica en la página 15.
- **Fase:** Una sección de la misión actual. Cada mazo de Misión tiene varias fases, y cada una tiene su propio objetivo.
- **Línea de visión (LDV):** Las figuras sólo pueden atacarse si tienen línea de visión entre sí. La línea de visión se establece si un jugador puede trazar una línea recta desde la zona de una figura a la zona de la otra figura sin que esa línea atraviese una pared.
- **Locust:** Las fuerzas alienígenas que intentan conquistar el mundo de Sera. Los Locust de *Gears of War: El juego de tablero* se enfrentan a los jugadores. Cada Locust tiene una carta de Enemigo, cuatro cartas de IA y varias figuras grises.
- **Personaje de la CGO:** Un soldado humano controlado por un jugador. Cada Soldado de la CGO de *Gears of War: El juego de tablero* tiene su correspondiente carta de Personaje de la CGO y una figura roja.
- **Nivel:** Una sección del mapa y su correspondiente mazo de cartas de Lugar.
- **Objetivo:** Cada carta de Misión tiene un objetivo que deben completar los jugadores para dar la vuelta a la carta y pasar a la siguiente fase.
- **Salida del mapa:** Una zona del mapa que contiene una ficha de Puerta.
- **Zona:** Una sección de una pieza de Mapa que puede contener cualquier número de figuras y que se usa para determinar el movimiento y el alcance. Las zonas están separadas unas de otras por paredes negras, líneas de elevación azules, cobertura y separadores de zona discontinuos.

Para consultar más referencias, usa el Índice de la página 31.

REFERENCIA DE LAS FIGURAS LOCUST