

# CANCIÓN DE HIELO Y FUEGO

EL JUEGO DE MINIATURAS

LIBRO DE REGLAS



VERSIÓN 2021



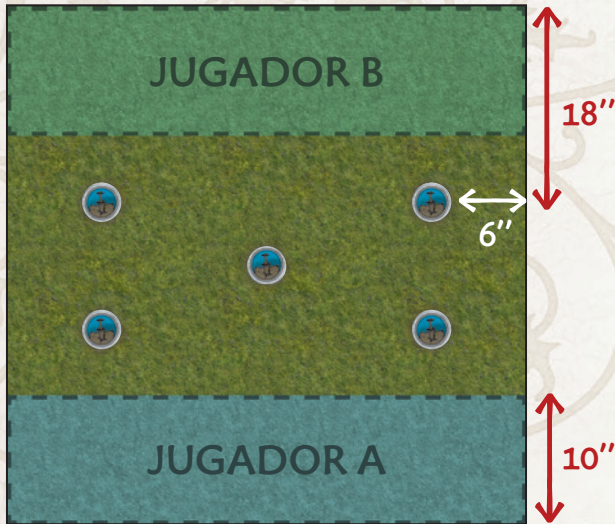
**DARK SWORD**  
MINIATURAS, INC.  
Taking miniatures to the next level.



# MODOS DE JUEGO

## JUEGO DE TRONOS

Despliegue: 10" desde los extremos de la mesa.



### Preparación

- Coloca 1 ficha de Objetivo en el centro de la mesa. A continuación, coloca otras 4 fichas de Objetivo como se muestra en el diagrama de despliegue: a 18" de los extremos de las Áreas de despliegue y a 6" de los extremos laterales de la mesa.

### Reglas especiales de los Objetivos

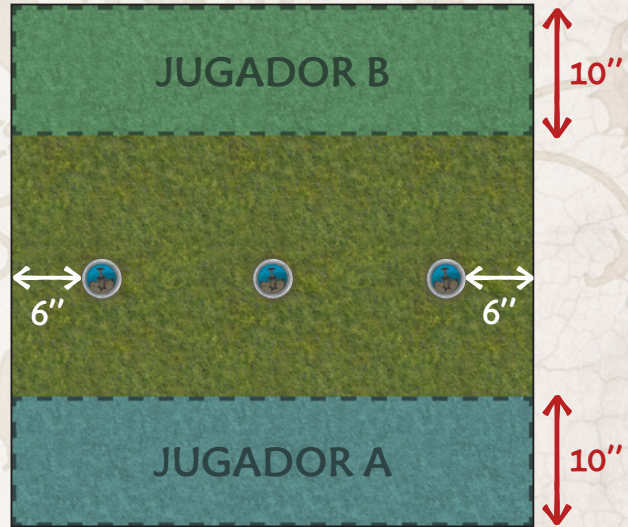
- Antes del despliegue, baraja el **mazo de Objetivos**. A continuación, roba **1 carta del mazo** por cada una de las fichas de Objetivo y colócala boca arriba cerca de la ficha. Esa será la capacidad de esa ficha para esta partida.
- Una unidad que termine un movimiento con su bandeja cubriendo **por completo** una ficha la **reclama**.
- Una unidad **controla** una ficha que haya reclamado siempre y cuando no esté trabada con una unidad Combatiente enemiga a la que le queden más **filas** que a ella. En el momento en que esto ocurra, la unidad deja de controlar esa ficha inmediatamente.
- A efectos de control y disputa de Objetivos, se considera que a una unidad **individual** le quedan tantas filas como **Heridas** le queden por perder.
- Las fichas que no estén completamente cubiertas por la bandeja de una unidad no han sido reclamadas y, por tanto, no están controladas por ninguna unidad.

### Reglas especiales de la puntuación

- Al final de cada ronda **a partir de la segunda**, los jugadores obtienen **1 Punto de victoria** por cada Objetivo que controlen.
- Los jugadores obtienen +1 Punto de victoria por cada Objetivo que controle su **Comandante**.

## CHOQUE DE REYES

Despliegue: 10" desde los extremos de la mesa.



### Preparación

- Coloca 1 ficha de Objetivo en el centro de la mesa.
- Coloca 1 ficha de Objetivo a 6" de cada uno de los extremos laterales de la mesa como se muestra en el diagrama de despliegue.

### Reglas especiales de los Comandantes

- Coge las **cartas de Objetivo** 6 a 10.
- Antes del despliegue y empezando por cualquiera que no sea el jugador inicial, los jugadores se alternan para escoger 1 de esas cartas de Objetivo hasta que cada jugador tenga 2 cartas.
- Al inicio de cada ronda, los jugadores pueden escoger 1 de sus cartas de Objetivo y, hasta el final de la ronda, la unidad de su Comandante obtendrá el efecto indicado en esa carta. Cada carta de Objetivo solo puede usarse una vez por partida.
- Al inicio de cada ronda, antes de escoger las cartas de Objetivo y empezando por el jugador inicial, los jugadores pueden volver a desplegar a su Comandante y la unidad de este si han sido destruidos colocándolos en cualquier lugar que esté totalmente dentro de un Área de despliegue amiga o a 6" o menos respecto a uno de los extremos laterales de la mesa.

### Reglas especiales de los Objetivos

- Una unidad que termine un movimiento con su bandeja cubriendo **por completo** una ficha la **reclama**.
- Una unidad **controla** una ficha que haya reclamado siempre y cuando no esté trabada con una unidad Combatiente enemiga a la que le queden más **filas** que a ella. En el momento en que esto ocurra, la unidad deja de controlar esa ficha inmediatamente.
- A efectos de control y disputa de Objetivos, se considera que a una unidad **individual** le quedan tantas filas como **Heridas** le queden por perder.
- Las fichas que no estén completamente cubiertas por la bandeja de una unidad no han sido reclamadas y, por tanto, no están controladas por ninguna unidad.

### Reglas especiales de la puntuación

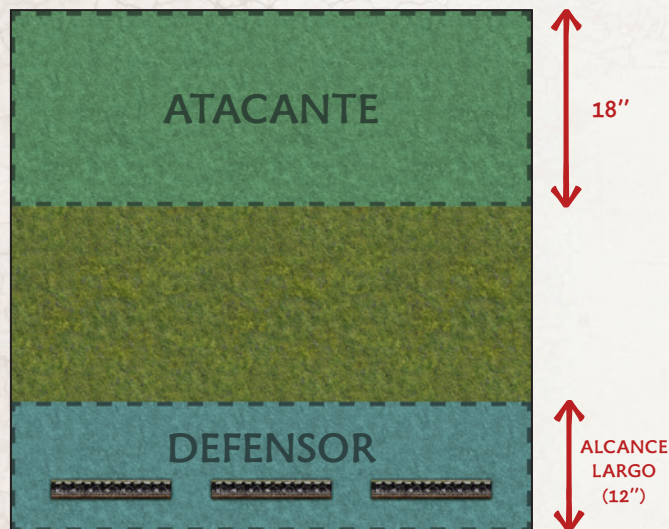
- Al final de cada ronda a partir de la segunda, los jugadores obtienen **1 Punto de victoria** por cada Objetivo que controlen.
- Los jugadores obtienen +1 Punto de victoria por cada Objetivo que controle su **Comandante**.
- Los jugadores obtienen 1 Punto de victoria cada vez que la unidad de su Comandante destruye a un enemigo mediante un Ataque o una capacidad.
- Los jugadores obtienen +2 Puntos de victoria la primera vez que el Comandante enemigo es destruido.

## ✪ TORMENTA DE ESPADAS

ESTE MODO DE JUEGO NO SE USA EN LAS PARTIDAS DE TORNEO.

### Despliegue:

- Defensor: **ALCANCE LARGO**.
- Atacante: **18"** desde el extremo de la mesa.



### Preparación

- Cada jugador tira 1D6 (en caso de empate, se repite la tirada) y el que obtenga el resultado más alto escoge entre ser el Atacante o el Defensor.
- Antes de colocar otros elementos de terreno, coloca tres **muros de castillo** a 3" del extremo de la mesa del Defensor. El primer **muro de castillo** se coloca en el centro del Área de despliegue, mientras que los otros dos se colocan uno a cada lado del primero, a 4" de distancia de él (fíjate en la imagen anterior).
- El terreno no se coloca de la forma normal, sino que el Defensor puede colocar cuatro elementos de terreno de su elección en cualquier lugar que esté a más de 6" de su Área de despliegue y de cualquier otro elemento de terreno.

### Condiciones especiales de victoria

- El Atacante gana mediante el procedimiento normal de acumular Puntos de victoria.

- El Defensor no obtiene Puntos de victoria, sino que gana automáticamente al final de la sexta ronda.

### Reglas especiales del Atacante y del Defensor

- Al inicio de la partida, antes del despliegue, cada jugador roba 3 cartas de su mazo de **Asedio** correspondiente (*Defensor o Atacante*): estas serán las cartas de Asedio de que dispondrán los jugadores en esta partida. Cada carta de Asedio describe sus efectos e indica cuándo se juega.

### Reglas especiales del Atacante

- Al inicio de la ronda, el Atacante puede volver a desplegar cualesquiera unidades Combatientes amigas que hayan sido destruidas previamente colocándolas en cualquier lugar de su Área de despliegue. Los **Personajes** no vuelven a desplegarse, sino que son destruidos de forma permanente y, si procede, se reemplazan por una figura básica de la unidad en la que estaban.

### Reglas especiales del Defensor

- El Defensor no empieza con todas sus unidades Combatientes en juego, sino que debe escoger a la mitad (*redondeando hacia arriba*) de sus unidades Combatientes para que empiecen en **Reserva**. El resto de unidades se despliega de la forma normal.
- A partir de la tercera ronda, el Defensor puede desplegar cualquiera de sus unidades de la Reserva en cualquier lugar que esté totalmente dentro del alcance Corto respecto a uno de los extremos laterales de la mesa. Esto se lleva a cabo al inicio de la Activación de la unidad y no cuenta como su acción de ese turno.

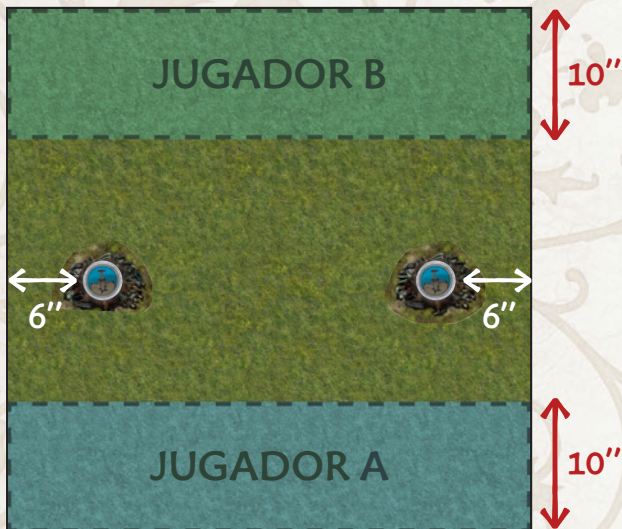
### Reglas especiales de los muros de castillo

- Los **muros de castillo** no son elementos de terreno ni unidades Combatientes, sino que son estructuras únicas que no se ven afectadas por ninguna regla ni ningún efecto, a excepción de los que se mencionan específicamente a continuación.
- Los **muros de castillo** pueden ser el blanco de **Cargas** y ser atacados con **Ataques cuerpo a cuerpo** como si fueran unidades enemigas: solo de estas dos formas los muros de castillo pueden sufrir daño. No tienen tiradas de Defensa; nunca llevan a cabo pruebas de Moral, y conceden **5 Puntos de victoria** cuando son destruidos.
- Los muros de castillo no se retiran del Campo de batalla cuando son destruidos.
- Las unidades no pueden atravesar los muros de castillo ni desplegarse detrás de ellos bajo ningún concepto.
- Cada segmento de muro de castillo no destruido puede ser activado por el Defensor como si fuera una unidad Combatiente. Cuando se activa un segmento de muro de castillo, solo puede realizar la acción de Ataque a distancia «**Flechas**» (*los muros de castillo no avanzan*) o no realizar ninguna acción.



## \* FESTÍN DE CUERVOS

Despliegue: 10" desde los extremos de la mesa.



### Preparación

- Los jugadores no pueden escoger las **pilas de cadáveres** como elementos de terreno.
- Si el terreno se escoge al azar, los resultados de pila de cadáveres se repiten.
- Coloca 1 ficha de Objetivo a **alcance Corto** de cada uno de los extremos laterales de la mesa, a la altura del centro del Campo de batalla (*fíjate en la imagen anterior*). Después, coloca 1 pila de cadáveres bajo cada ficha. Estas pilas de cadáveres son adicionales a la cantidad habitual de elementos de terreno para colocar.
- Las dos **pilas de cadáveres** pueden ser ignoradas al colocar otros elementos de terreno, con la excepción de que no se puede colocar ningún otro elemento de terreno a menos de 1" de ellas.

### Reglas especiales de los Objetivos

- Antes del despliegue, baraja el **mazo de Objetivos**. A continuación, roba **1 carta del mazo** por cada una de las fichas de Objetivo y colócala boca arriba cerca de la ficha. Ese será el efecto asociado a esa ficha. Una vez haya empezado la partida, repite este proceso cada vez que aparezca una nueva ficha de Objetivo en el Campo de batalla.
- Cada Objetivo está asociado a la pila de cadáveres sobre la que está.
- Una unidad que termine un movimiento con cualquier parte de su bandeja sobre una ficha de Objetivo la reclama. Cuando ocurre esto, el propietario de la unidad coloca esa ficha en la bandeja de la unidad para mostrar que la ficha ha sido reclamada y que la unidad la controla en ese momento.
- Una unidad solamente puede controlar 1 ficha de Objetivo al mismo tiempo. Si una unidad que controla una ficha de Objetivo termina un movimiento sobre otra ficha, su oponente coloca esa ficha donde prefiera, pero siempre y cuando esté en contacto con la pila de cadáveres asociada a la ficha.
- Si, después de completar una acción, una unidad que controla una ficha de Objetivo no está en contacto con la pila de cadáveres asociada a esa ficha, la unidad suelta la ficha. A continuación,

su oponente coloca esa ficha donde prefiera, pero siempre y cuando esté en contacto con la pila de cadáveres asociada a la ficha.

- Si una unidad que controla una ficha de Objetivo falla una **prueba de Pánico** o es **destruida**, una unidad enemiga (*a elección del oponente*) que esté trabada con ella reclama esa ficha. Si no hay ningún enemigo que esté trabado con la unidad afectada, su oponente coloca esa ficha en cualquier lugar que esté a 2" o menos de la bandeja de la unidad, pero siempre y cuando la ficha no quede sobre terreno Intransitable ni sobre la bandeja de otra unidad.
- Después de que se complete un Ataque cuerpo a cuerpo contra una unidad que controla una ficha de Objetivo, si al Atacante le quedan más filas que al Defensor, el Atacante pasa a controlar esa ficha de Objetivo.

### Reglas especiales de las pilas de cadáveres

- Si hay menos de cuatro pilas de cadáveres en juego, cada vez que una **unidad de infantería** sea destruida y antes de retirar su bandeja, su **propietario** coloca una pila de cadáveres en cualquier lugar que esté **totalmente dentro** del alcance Largo respecto a esa unidad y a 1" o más de cualquier otro elemento de terreno o bandeja de unidad. A continuación, coloca 1 ficha de Objetivo en el centro de esa pila de cadáveres.

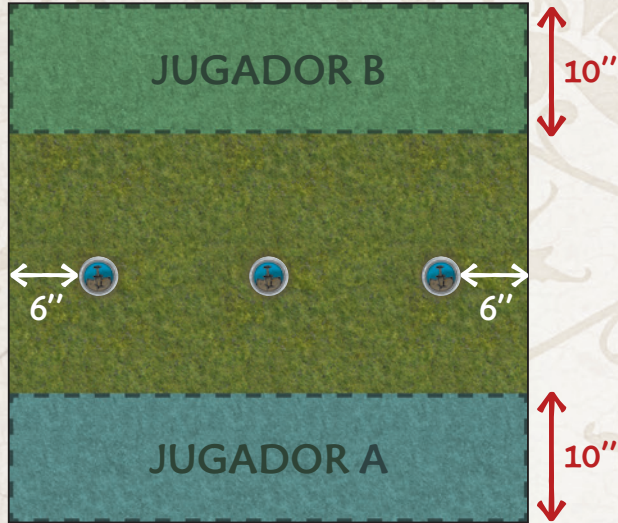
### Reglas especiales de la puntuación

- Al final de cada ronda **a partir de la segunda**, los jugadores obtienen **1 Punto de victoria** por cada Objetivo que controlen.
- Los jugadores obtienen +1 Punto de victoria por cada Objetivo que controle su **Comandante**.



## ★ DANZA DE DRAGONES

Despliegue: 10" desde los extremos de la mesa.



### Preparación

- Coloca 1 ficha de Objetivo en el centro de la mesa.
- Coloca 1 ficha de Objetivo a 6" de cada uno de los extremos laterales de la mesa como se muestra en el diagrama de despliegue.
- Antes del despliegue, baraja el mazo de Objetivos. A continuación, roba 1 carta del mazo por cada una de las fichas de Objetivo y colócala boca arriba cerca de la ficha. Ese será el efecto asociado a esa ficha para esta partida.

### Reglas especiales de los Objetivos

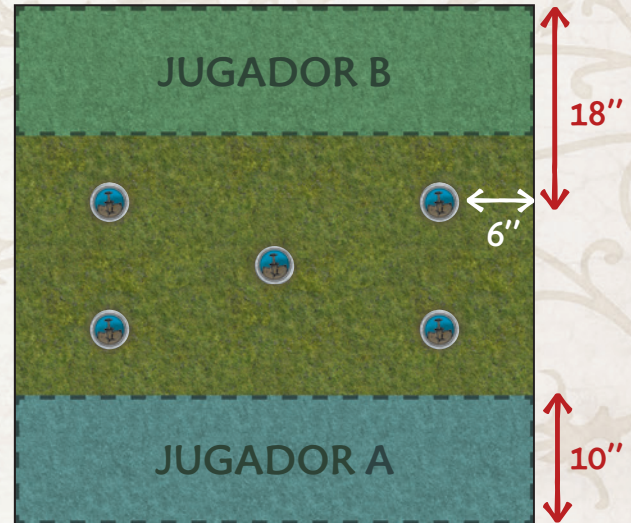
- Una unidad que termine un movimiento con cualquier parte de su bandeja sobre una ficha de Objetivo la reclama. Cuando ocurre esto, el propietario de la unidad coloca esa ficha en la bandeja de la unidad para mostrar que la unidad controla la ficha. Mientras controle una ficha de Objetivo, una unidad no puede realizar acciones de **Marcha** y su atributo de **Velocidad** se reduce a 2. **Este atributo no puede aumentarse de ninguna manera.**
- Una unidad solamente puede controlar 1 ficha de Objetivo al mismo tiempo. Si una unidad que controla una ficha de Objetivo termina un movimiento sobre otra ficha, su oponente coloca esa ficha en cualquier lugar que esté a 2" o menos de la bandeja de la unidad, pero siempre y cuando la ficha no quede sobre terreno Intransitable ni sobre la bandeja de otra unidad.
- Si una unidad que controla una ficha de Objetivo falla una **prueba de Pánico** o es **destruida**, una unidad enemiga (*a elección del oponente*) que esté trabada con ella reclama esa ficha. Si no hay ningún enemigo que esté trabado con la unidad afectada, su oponente coloca esa ficha en cualquier lugar que esté a 2" o menos de la bandeja de la unidad, pero siempre y cuando la ficha no quede sobre terreno Intransitable ni sobre la bandeja de otra unidad.
- Después de que se complete un Ataque cuerpo a cuerpo contra una unidad que controla una ficha de Objetivo, si al Atacante le quedan más filas que al Defensor, el Atacante pasa a controlar esa ficha de Objetivo.

### Reglas especiales de la puntuación

- Al final de cada ronda a partir de la segunda, los jugadores obtienen 1 Punto de victoria por cada Objetivo que controlen.
- Los jugadores obtienen +1 Punto de victoria por cada Objetivo que controle su Comandante.

## ★ VIENTOS DE INVIERNO

Despliegue: 10" desde los extremos de la mesa.



### Preparación

- Coloca 1 ficha de Objetivo en el centro de la mesa. A continuación, coloca otras 4 fichas de Objetivo como se muestra en el diagrama de despliegue: a 18" de los extremos de las Áreas de despliegue y a 6" de los extremos laterales de la mesa.

### Reglas especiales de los mazos de Misiones

- Este Modo de juego utiliza los mazos de Misiones.
- Cada jugador coge un mazo de Misiones y, a continuación, prepara una mano de 6 cartas compuesta de 4 Misiones a su elección y las **Misiones 11 y 12.**
- Al inicio de cada ronda a partir de la segunda y empezando por el jugador inicial, cada jugador escoge y revela 1 carta de Misión de su mano.
- Las cartas de Misión reveladas se descartan al final de la ronda.

### Reglas especiales de los Objetivos

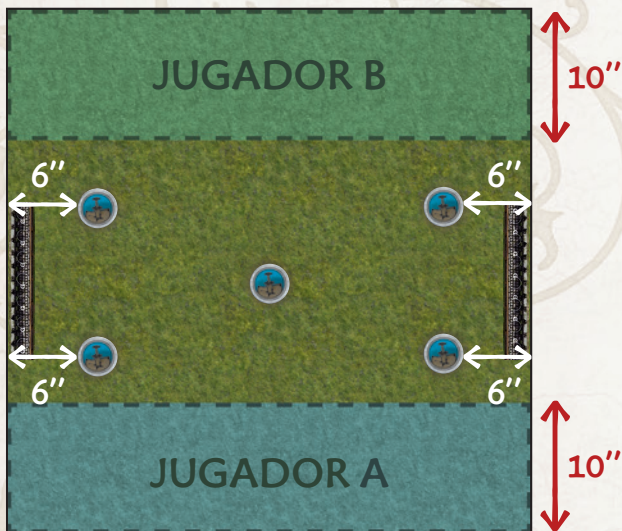
- Una unidad que termine un movimiento con su bandeja cubriendo **por completo** una ficha la reclama.
- Una unidad **controla** una ficha que haya reclamado siempre y cuando no esté trabada con una unidad Combatiente enemiga a la que le queden más filas que a ella. En el momento en que esto ocurra, la unidad deja de controlar esa ficha inmediatamente.
- A efectos de control y disputa de Objetivos, se considera que a una unidad **individual** le quedan tantas filas como **Heridas** le queden por perder.
- Las fichas que no estén completamente cubiertas por la bandeja de una unidad no han sido reclamadas y, por tanto, no están controladas por ninguna unidad.

### Reglas especiales de la puntuación

- Las cartas de Misión incluyen varias formas en las que los jugadores pueden obtener Puntos de victoria adicionales.
- Cada Misión revelada, sin importar qué jugador la haya revelado, puede ser puntuada por todos los jugadores si cumplen los requisitos necesarios para ello.
- Los Objetivos no conceden Puntos de victoria a menos que lo indique expresamente una carta de Misión.

### ✪ AFILADO Y LISTO

Despliegue: 10" desde los extremos de la mesa.



#### Preparación

- Coloca fichas de Objetivo como se muestra en el diagrama de despliegue.
- Coloca dos muros de castillo como se muestra en el diagrama de despliegue.

#### Reglas especiales de los Objetivos

- Una unidad que termine un movimiento con su bandeja cubriendo por completo una ficha la reclama.

- Una unidad **controla** una ficha que haya reclamado siempre y cuando no esté trabada con una unidad Combatiente enemiga a la que le queden más filas que a ella. En el momento en que esto ocurra, la unidad deja de controlar esa ficha inmediatamente.
- A efectos de control y disputa de Objetivos, se considera que a una unidad **individual** le quedan tantas filas como **Heridas** le queden por perder.
- Las fichas que no estén completamente cubiertas por la bandeja de una unidad no han sido reclamadas y, por tanto, no están controladas por ninguna unidad.

#### Reglas especiales del terreno

- Al preparar el Campo de batalla, no se pueden colocar en él elementos de terreno que tengan la clave «**Intransitable**».
- Mientras se colocan elementos de terreno en el Campo de batalla, los muros de castillo pueden ignorarse siempre y cuando ningún otro elemento de terreno se coloque a menos de 1" de ellos.

#### Reglas especiales de los muros de castillo

- Los muros de castillo son elementos de terreno que tienen la clave «**Intransitable**».
- Cada vez que se obtienen Puntos de victoria de los Objetivos que están más cerca de los muros de castillo, esos muros descargan una lluvia de flechas sobre las unidades que controlan tales Objetivos. Debido a ello, cada una de esas unidades sufre 1D3+2 impactos (*esto no se considera un Ataque*).

#### Reglas especiales de las UNC y del tablero de Tácticas

- Cuando una UNC amiga reclame cualquier zona del tablero de Tácticas, puedes sustituir el efecto de esa zona por este:  
*Una unidad que controle un Objetivo que no sea el Objetivo del centro del Campo de batalla sufre 1D3+2 impactos.*

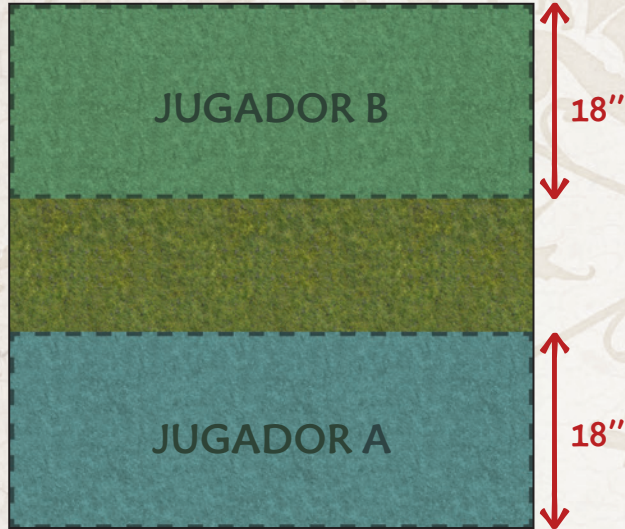
#### Reglas especiales de la puntuación

- Al final de cada ronda a partir de la segunda, los jugadores obtienen **1 Punto de victoria** por cada Objetivo que controlen.
- Los jugadores obtienen +1 Punto de victoria por cada Objetivo que controle su **Comandante**.



## ✪ FUEGO Y SANGRE

Despliegue: 18" desde los extremos de la mesa.



### Preparación

- Coge las **cartas de Objetivo 6 a 10**.
- Después de que todas las unidades hayan sido desplegadas, el jugador inicial escoge una de las unidades Combatientes desplegadas por su oponente y coloca 1 ficha de Objetivo en la bandeja de esa unidad. A continuación, su oponente hace lo mismo y esto se repite una vez más, de manera que ambos jugadores hayan escogido dos unidades enemigas. Las fichas de Objetivo representan **unidades marcadas**. Cuando una unidad sea marcada, su propietario escoge 1 de las cartas de Objetivo 6 a 10 y se la asigna a esa unidad, la cual obtendrá el efecto indicado en esa carta hasta el final de la partida. Cada carta de Objetivo solo puede asignarse una vez.

### Reglas especiales del terreno

- Los elementos de terreno pueden colocarse en cualquier lugar del Campo de batalla siempre y cuando estén a un mínimo de 6" de cualquier extremo de la mesa o de cualquier otro elemento de terreno.

### Reglas especiales de los Comandantes

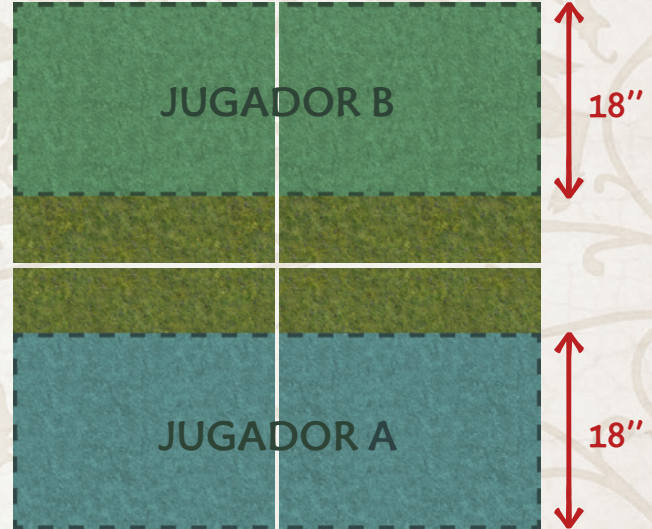
- Cuando la unidad de su **Comandante** se active, cada jugador puede escoger una unidad Combatiente enemiga que esté a **alcance Largo** de ella y colocar 1 ficha de 1 Punto de victoria en la bandeja de esa unidad.

### Reglas especiales de la puntuación

- Cada vez que una unidad marcada amiga destruye a un enemigo mediante un Ataque o una capacidad, obtiene 1 Punto de victoria.
- Las unidades marcadas enemigas conceden 2 Puntos de victoria cuando son destruidas.
- Cada vez que **cualquier** unidad enemiga con fichas de Punto de victoria en su bandeja es destruida, se obtienen tantos Puntos de victoria como fichas de Punto de victoria tenga la unidad.

## ✪ AQUÍ AGUANTAMOS

Despliegue: 18" desde los extremos de la mesa.



### Reglas especiales del terreno

- Los elementos de terreno pueden colocarse en cualquier lugar del Campo de batalla siempre y cuando estén a un mínimo de 6" de cualquier extremo de la mesa o de cualquier otro elemento de terreno.

### Reglas especiales de los cuadrantes

- El Campo de batalla se divide en cuatro cuadrantes iguales como se muestra en el diagrama de despliegue.
- Se considera que una unidad está en el cuadrante en el que esté la mayor parte de su bandeja. Si se da el caso de que una unidad está situada exactamente entre varios cuadrantes, el **oponente** de su propietario decide en qué cuadrante está la unidad.
- Un jugador **controla** un cuadrante si tiene al menos 5 puntos de ejército (*sumando Vínculos, unidades Combatientes y UNC*) en ese cuadrante y, al mismo tiempo, tiene más puntos de ejército en total que su oponente en ese cuadrante.

### Reglas especiales de las UNC

- A modo de su acción, en lugar de reclamar una zona del tablero de Tácticas, las UNC pueden ser colocadas en un cuadrante. Si se coloca una UNC en un cuadrante, sus puntos de ejército se añaden al total de puntos de ejército de su propietario en ese cuadrante a efectos de determinar quién controla ese cuadrante. Cada jugador solo puede tener una UNC en cada cuadrante.

### Reglas especiales de los Comandantes

- Los Comandantes añaden 3 puntos de ejército al total de puntos de ejército de su propietario en el cuadrante donde estén a efectos de determinar quién controla ese cuadrante.

### Reglas especiales del despliegue

- Al inicio de cada ronda y empezando por el jugador inicial, cada jugador puede volver a desplegar una de sus unidades Combatientes (*incluidos sus Vínculos*) que hayan sido destruidas previamente colocándola en cualquier lugar que esté totalmente dentro del alcance Corto respecto al extremo de la mesa donde esté su Área de despliegue o a uno de los extremos laterales de la mesa.

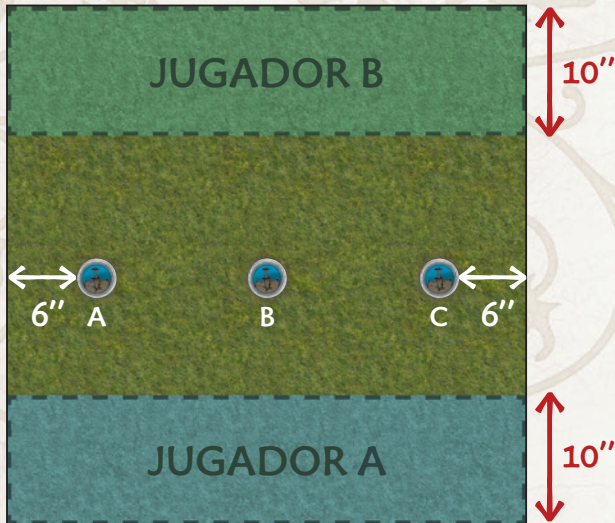
Las unidades que se vuelven a desplegar de esta forma lo hacen con 1 ficha de Activación.

#### Reglas especiales de la puntuación

- Al final de cada ronda **a partir de la segunda**, los jugadores obtienen 1 **Punto de victoria** por cada cuadrante que controlen.

### ★ **ALAS NEGRAS, PALABRAS NEGRAS**

Despliegue: 10" desde los extremos de la mesa.



#### Preparación

- Coloca 1 ficha de Objetivo en el centro de la mesa.
- Coloca 1 ficha de Objetivo a 6" de cada uno de los extremos laterales de la mesa como se muestra en el diagrama de despliegue.

#### Reglas especiales del mazo de Misiones

- Este Modo de juego utiliza las cartas de Misión.
- Coge un mazo de Misiones y retíralas las **Misiones 10 a 12**. A continuación, baraja el resto de cartas y coloca el mazo boca abajo junto a la mesa.
- Antes del despliegue, roba y revela 2 cartas de Misión, que serán las **Misiones activas**. A continuación, roba y revela otras 2 cartas de Misión y colócalas junto a las Misiones activas. Esas otras 2 cartas serán las **Misiones de reserva**.
- Al inicio de cada ronda **a partir de la tercera**, descarta las 2 Misiones activas y sustitúyelas por las 2 Misiones de reserva. A continuación, roba 2 cartas del mazo de Misiones para que sean las nuevas Misiones de reserva. Si el mazo de Misiones se agota, baraja todas las Misiones descartadas para formar un nuevo mazo.

#### Reglas especiales de sustitución de Misiones

- Cuando una UNC amiga reclame cualquier zona del tablero de Tácticas, puedes sustituir el efecto de esa zona por este:  
*Descarta 1 Misión activa y sustitúyela por 1 Misión de reserva; o bien descarta 1 Misión de reserva y roba del mazo 1 nueva Misión de reserva.*
- Durante su Activación, el Comandante de cada jugador puede renunciar a la acción que fuese a realizar. Si lo hace, su propietario puede descartar 1 Misión activa y sustituirla por 1 Misión de reserva; o bien descartar 1 Misión de reserva y robar del mazo 1 nueva Misión de reserva.

#### Reglas especiales de los Objetivos

- Una unidad que termine un movimiento con su bandeja cubriendo **por completo** una ficha la reclama.
- Una unidad **controla** una ficha que haya reclamado siempre y cuando no esté trabada con una unidad Combatiente enemiga a la que le queden más **filas** que a ella. En el momento en que esto ocurra, la unidad deja de controlar esa ficha inmediatamente.
- A efectos de control y disputa de Objetivos, se considera que a una unidad **individual** le quedan tantas filas como **Heridas** le queden por perder.
- Las fichas que no estén completamente cubiertas por la bandeja de una unidad no han sido reclamadas y, por tanto, no están controladas por ninguna unidad.

#### Reglas especiales de la puntuación

- Las cartas de Misión incluyen varias formas en las que los jugadores pueden obtener Puntos de victoria adicionales.
- Cada Misión activa revelada, sin importar qué jugador la haya revelado, puede ser puntuada por todos los jugadores si cumplen los requisitos necesarios para ello.
- Al final de cada ronda **a partir de la segunda**, los jugadores obtienen 1 **Punto de victoria** por cada Objetivo que controlen. Además, los jugadores obtienen +1 Punto de victoria por cada Objetivo que controle su **Comandante**.

