



RESUMEN DEL JUEGO

¡Bienvenidos a *Here to Slay*!

En este juego formarán un Equipo de Héroes que aniquilará peligrosos Monstruos y sorteará los intentos de sabotaje de sus amigos-enemigos. Por el camino encontrarán objetos valiosos para sus Héroes, usarán poderosos hechizos y contarán con modificadores de tirada para inclinar la balanza a su favor.

¡Ganará el primer jugador que ANIQUILE tres Monstruos o se haga con un Equipo de Héroes de seis clases diferentes!

Una partida normal de *Here to Slay* dura entre 30 y 60 minutos aproximadamente.

CONTENIDO

En la caja encontrarán los siguientes elementos:



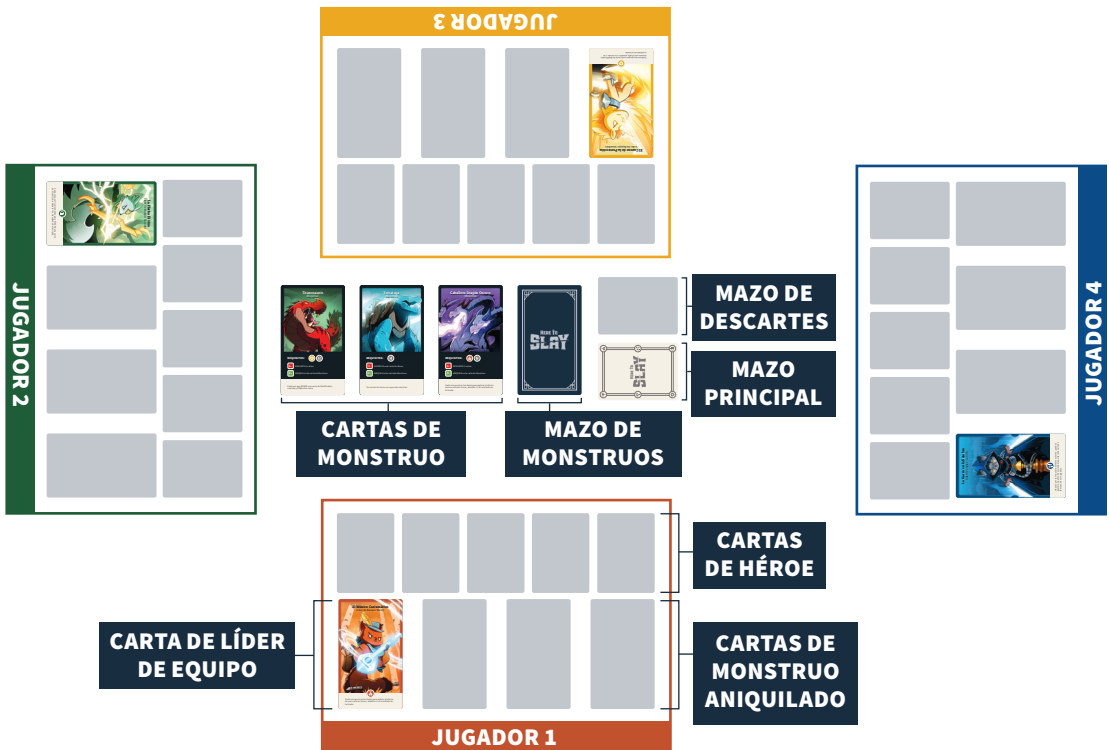
PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Dividan las cartas por tipos, elijan a un Líder de Equipo para que los represente a cada uno a lo largo de la partida y pongan la carta de su Líder de Equipo en su Equipo (la zona de juego que queda justo delante de ustedes). Pueden tirar los dados para decidir en qué orden elegirán las cartas de Líder de Equipo, ¡aunque también pueden darle un poquito de chispa yendo a lo loco!

Repartan una carta de reglamento a cada jugador y devuelvan a la caja las cartas de Líder de Equipo y las cartas de reglamento que sobren, pues no las usarán a lo largo de la partida.

Barajen las cartas de tamaño estándar, repartan cinco a cada jugador y pongan el resto bocabajo en el centro de la mesa para formar el mazo principal. Asegúrense de dejar espacio para el mazo de descartes: ahí irán las cartas que sacrifiquen, destruyan o descarten a lo largo de la partida.

Barajen las cartas de Monstruo y coloquen las tres primeras bocarriba en el centro de la mesa. Luego, dejen las restantes bocabajo para formar el mazo de Monstruos.



¡Ya están listos para empezar la partida! Empieza el jugador que eligió su carta de Líder de Equipo en último lugar.

CÓMO SE JUEGA

El turno pasa de un jugador a otro en el sentido de las agujas del reloj. Cada jugador cuenta con 3 puntos de acción durante su turno y puede utilizarlos para ejecutar las acciones que se indican debajo en el orden que elija. Pueden ejecutar una misma acción más de una vez por turno siempre que cuenten con suficientes puntos de acción.

Las siguientes acciones valen **1** punto:

- ♦ **ROBA** una carta del mazo principal.
- ♦ Juega una carta de Héroe, de Objeto o de Magia que tengas en tu mano. Si juegas una carta de Héroe, puedes tirar los dados para aplicar su efecto de inmediato.
- ♦ Tira los dos dados para aplicar el efecto de una carta de Héroe de tu Equipo. No puedes tirar los dados dos veces en el mismo turno para una misma carta de Héroe, incluso si no tienes éxito con la primera tirada.

Las siguientes acciones valen **2** puntos:

- ♦ **ATACA** una carta de Monstruo.

Las siguientes acciones valen **3** puntos:

- ♦ **DESCARTA** todas las cartas de tu mano (si tienes alguna) y **ROBA** cinco cartas nuevas.

Si una carta indica que tienen que aplicar su efecto **inmediatamente**, no es necesario que gasten 1 punto de acción adicional para ejecutar esa acción.

El turno de cada jugador acaba cuando se queda sin puntos de acción o cuando decide no llevar a cabo más acciones. Los puntos de acción que no se utilicen no se acumulan para el siguiente turno.

SÍMBOLOS DE CLASE

Cada carta de Héroe y de Líder de Equipo pertenece a una clase. Son seis clases en total, todas ellas representadas con un símbolo. El símbolo gris aparece en las cartas de Monstruo e indican una carta de Héroe de **cualquier** clase.



Para **ATACAR** algunas cartas de Monstruo, será necesario que haya un Héroe o un Líder de una clase determinada en el equipo. También se puede ganar el juego si reúnes un equipo que incluya los seis tipos de clase diferentes.

TIPOS DE CARTAS

El mazo principal está formado por todas las cartas de tamaño estándar con el reverso de color claro. Este mazo cuenta con cinco tipos de cartas diferentes: Héroe, Objeto, Magia, Modificador y Desafío.

CARTAS DE HÉROE: sus héroes son valientes aventureros, y cada carta de Héroe consta de una **clase** y un **efecto**. Cada carta de Héroe posee un requisito de tirada. Para aplicar el efecto de una carta de Héroe, tienen que tirar dos dados y obtener un resultado igual o mayor al que indique la carta.

Cuando incorporen a su Equipo una carta de Héroe de su mano, tiren los dados inmediatamente para aplicar su efecto. Una vez incluyan dicha carta de Héroe en su Equipo, podrán gastar 1 punto de acción para aplicar su efecto una vez por turno. Si al tirar los dados no sacan el resultado que se indica en la carta, no se les devuelve el punto de acción.

Pueden incorporar a su Equipo tantas cartas de Héroe como quieran.

CARTAS DE OBJETO: las cartas de Objeto son armas encantadas y objetos que pueden equipar a sus cartas de Héroe. La mayoría de las cartas de Objeto traen consigo beneficios (por ejemplo, pueden añadir puntos extra al resultado de una tirada o proteger la carta de Héroe que la lleve equipada). No obstante, hay cartas de Objeto Maldito que tienen efectos negativos y que pueden equiparse en las cartas de Héroe enemigas para perjudicarlas.

Cuando jueguen una carta de Objeto, tienen que equipársela inmediatamente a una carta de Héroe. Para ello, pónganlo bajo la carta de Héroe asegurándose de que el texto de la carta de Objeto sigue visible.

Las cartas de Objeto solo pueden equiparse con cartas de Héroe (no con cartas de Líder de Equipo). Una misma carta de Héroe tan solo puede llevar equipada una carta de Objeto a la vez; además, las cartas de Objeto no pueden reemplazarse entre ellas. Si se destruye, arrebata o devuelve a la mano una carta de Héroe que tenía equipada una carta de Objeto, dicha carta de Objeto también se destruye, arrebata o devuelve a la mano del jugador junto con la carta de Héroe.

CARTAS DE MAGIA: las cartas de Magia contienen poderosos hechizos cuyo efecto puede aplicarse una sola vez. Si juegan una carta de magia, pónganla en el mazo de descartes inmediatamente después de aplicar su efecto.





CARTAS DE MODIFICADOR: usan las cartas de Modificador para inclinar la balanza a su favor. Pueden jugar una carta de Modificador de su mano en el mismo momento en el que un jugador (incluidos ustedes) tire los dados; así modificarán el resultado de la tirada a aquel que se indique en la carta de Modificador. Si juegan una carta de Modificador, pónganla en el mazo de descartes inmediatamente después de aplicar su efecto. Jugar una carta de Modificador no tiene ningún coste adicional.

Algunas cartas de Modificador dan dos opciones (p. ej.: +1 o -3). Cuando jueguen una carta de Modificador con dos opciones, digan en voz alta cuál de las dos escogen durante la tirada actual.

Para decidir si modificar o no la tirada de un jugador, tienen que esperar a que ese jugador elija sus objetivos (si corresponde) antes de decidir si jugar o no la carta de Modificador.

Cada jugador puede jugar tantas cartas de Modificador como quiera durante la misma tirada. Una vez que todos los jugadores hayan acabado de jugar sus cartas de Modificador, combinen las cifras que se indiquen en todas las cartas de Modificador utilizadas y modifiquen el resultado de la tirada en consecuencia.



CARTAS DE DESAFÍO: las cartas de Desafío se utilizan para ponerles piedras en el camino a los demás jugadores. Pueden **DESAFIAR** a otro jugador durante su turno jugando una carta de Desafío justo cuando dicho jugador intente jugar una carta de Héroe, de Objeto o de Magia de su mano. Jugar una carta de Desafío no tiene ningún coste adicional.

Cuando se produce un **DESAFÍO** entre jugadores, cada uno de los jugadores implicados tiene que tirar dos dados. Si el jugador que desafía obtiene un resultado igual o mayor al del otro jugador, dicho jugador tendrá que descartar inmediatamente la carta que quería jugar y no se le devolverá ningún punto de acción. Si, por el contrario, la tirada del jugador desafiado es más alta, podrá seguir jugando según lo planeado.

Para jugar una carta de Modificador durante una tirada de Desafío, tendrán que esperar a que los dos jugadores implicados tiren los dados antes de decidir si jugar o no la carta de Modificador.

Una misma carta tan solo puede desafiarse una vez. Si otro jugador ya ha desafiado una carta en concreto durante la partida, no se podrá volver a **DESAFIAR** esa carta.

LÍDERES DE EQUIPO

Las cartas de Líder de Equipo son cartas de tamaño grande con el reverso de color claro. Cada carta de Líder de Equipo cuenta con una **clase** y una **habilidad** que le otorga una ventaja única a lo largo de la partida.

Las cartas de Líder de Equipo no se consideran cartas de Héroe. A diferencia del efecto de las cartas de Héroe, que tan solo se utiliza una vez por turno, la habilidad de las cartas de Líder de Equipo se pone en juego siempre y cuando se den las condiciones necesarias.

Por ejemplo:

Una carta de Líder de Equipo indica lo siguiente:

*Cada vez que juegues una carta de Magia, **ROBA** una carta.*

Esta habilidad puede usarse cada vez que se juegue una carta de Magia, incluso si se juegan varias cartas de Magia en el mismo turno. Si no usan la habilidad aunque se cumplan las condiciones, no podrán volver atrás y utilizarla más tarde. ¡No se despidan!

La carta de Líder de Equipo estará en su Equipo durante toda la partida, por lo que no la pueden sacrificar, destruir, arrebatar o devolver a su mano en ningún momento.

NOTA: no podrán elegir la carta de **La Garra en la Sombra** en las partidas de dos jugadores.

MONSTRUOS

Las cartas de Monstruo son cartas de tamaño grande con el reverso de color azul marino. Durante tu turno, y a cambio de 2 puntos de acción, puedes **ATACAR** cualquier carta de Monstruo que esté bocarriba en el centro de la mesa.

Para **ATACAR** una carta de Monstruo tienes que cumplir con los requisitos de Equipo que se indican en dicha carta de Monstruo. Algunas cartas de Monstruo requieren de un número concreto de cartas de Héroe en tu Equipo, mientras que otras precisarán de cierta clase de Héroe en el Equipo para **ATACARLAS**.

Por ejemplo: si una carta de Monstruo indica que necesitas en el Equipo tres cartas de Héroe de cualquier clase, como mínimo, para **ATACARLA**, verás **H H H** en la carta de Monstruo. Recuerda que tu carta de Líder de Equipo no es una carta de Héroe y no cuenta como tal de cara a estos requisitos.

Si se le pide a un Equipo que cuente con **M** **H** para **ATACAR** una carta de Héroe, ese Equipo tendrá que tener un Mago en el Equipo (ya sea una carta de Héroe o la carta de Líder de Equipo Mago), además de una carta de Héroe de cualquier otra clase. No olvides que una sola carta de Mago completa el requisito de **M** o el de **H**, pero nunca ambos.

Cada carta de Monstruo cuenta con un requisito de tirada. Si al tirar los dados obtienes un resultado igual o mayor al que se indica en la carta, **ANIKUILAS** esa carta de Monstruo. Pero ¡cuidado! Cada carta de Monstruo cuenta con un rango de tirada con el que contraatacar, y si obtienes un resultado que se encuentre dentro de ese rango... ¡tendrás que asumir las consecuencias!

Por ejemplo:

5-

Una carta de Monstruo indica lo siguiente:

8+

SACRIFICA una carta de Héroe

ANIKUILA una carta de Monstruo

En este caso, si obtienes un 8 o más al tirar los dados (incluidas las cartas de Modificador), **ANIKUILAS** la carta de Monstruo. Si, por el contrario, sacas un 5 o menos (incluidas las cartas de Modificador), tienes que **SACRIFICAR** una carta de Héroe y la carta de Monstruo quedará indemne. Si sacas un 6 o un 7 (incluidas las cartas de Modificador), no ocurre nada. Independientemente del resultado, no se te devuelven los puntos de acción después de atacar una carta de Monstruo.

Tu Equipo ganará una nueva habilidad (indicada en la parte de debajo de la carta de Monstruo) que durará el resto de la partida cada vez que **ANIKUILES** una carta de Monstruo. Añade la carta de Monstruo aniquilado a tu Equipo poniéndola junto a tu carta de Líder de Equipo. Las habilidades de las cartas de Monstruo funcionan igual que las de las cartas de Líder de Equipo. No puedes arrebatar, destruir, atacar o devolver a tu mano ninguna carta de Monstruo.

Cada vez que **ANIKUILES** una carta de Monstruo, toma otra carta de Monstruo del mazo de Monstruos y ponla bocarriba en el centro de la mesa.

TÉRMINOS RELEVANTES

A continuación encontrarás una lista con la definición de los términos que verás a lo largo de la partida.

SOBRE LA PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

Equipo: la zona frente a ti en la que juegas tus cartas de Héroe y de Objeto.

Mazo principal: la pila de cartas de tamaño estándar y reverso de color claro de la que los jugadores **ROBAN** durante la partida.

Mazo de descartes: la pila de cartas donde se dejan las cartas que se sacrifican, destruyen o descartan durante la partida.

Mazo de Monstruos: la pila de cartas de tamaño grande y reverso azul marino en la que se pone bocarriba una carta de Monstruo cada vez que un jugador **ANIKUILA** una carta de Monstruo.

SOBRE EL DESARROLLO DE LA PARTIDA:

ROBAR: agarrar la carta que esté encima del mazo principal y añadirla a tu mano.

DESCARTAR: poner una carta de tu mano en el mazo de descartes.

DESTRUIR: poner una carta del Equipo de otro jugador en el mazo de descartes.

SACRIFICAR: poner una carta de tu Equipo en el mazo de descartes.

ARREBATAR: poner una carta del Equipo de otro jugador en tu propio Equipo.

DESAFIAR: intentar que otro jugador no pueda jugar una carta de Héroe, de Magia o de Objeto. Tanto tú como el otro jugador tienen que tirar los dados. Si sacas un resultado igual o mayor al del otro jugador, la carta desafiada se coloca en el mazo de descartes. Si, por el contrario, el otro jugador saca un resultado mayor al tuyo, puede jugar la carta de Héroe, de Objeto o de Magia según lo planeado.

ATACAR: tirar los dados para **ANIKUILAR** una carta de Monstruo.

ANIKUILAR: añadir a tu Equipo una carta de Monstruo aniquilado.

CÓMO SE GANA

Hay dos formas de ganar la partida:

- Opción 1: **ANIKUILA** tres cartas de Monstruo.
- Opción 2: acaba un turno con un Equipo que incluya las seis clases del juego, incluida la carta de Líder de Equipo.

¡Felicidades! Ya puedes presumir, y con razón, de que eres el mayor aventurero y aniquila monstruos de todos los tiempos. Pero que no se te suba a la cabeza: perderás tu digno estatus de campeón en cuanto vuelvas a barajar el mazo.

Si buscas nuevos retos o te apetece incorporar a tu propio personaje a la partida, puedes usar el Personalizador de Líder de Equipo de nuestra web para crear un personaje a tu gusto. ¡Elige entre nuestros diseños o sube el tuyo y crea un Líder de Equipo **completamente funcional para tus partidas!**

Entra en unstablegames.com/heretoslay para obtener más información. También encontrarás aclaraciones sobre el reglamento, modos de juego adicionales, otros juegos, accesorios y mucho más contenido interesante.

