

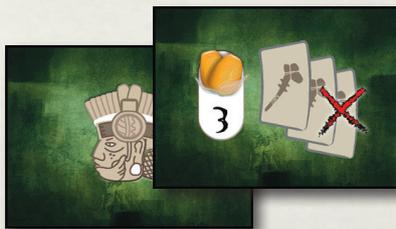
YUCATAN

HOJA DE AYUDA

MEJORAS DEL LÍDER URBANO



Refuerza tus dos Huestes.



Gasta 3 Maíces para robar 3 cartas de Combate especiales. Quédate 1 y descarta las otras 2.



Obtienes inmediatamente 1 Jade o 2 Maíces.

CONSEJEROS



Paso 3: cuando esta Hueste activa una Ciudad Central para obtener Maíz, obtiene 2 Maíces adicionales.



Movimiento: el coste total para mover esta Hueste se reduce en 1 Maíz.



Paso 3: gasta 2 Maíces y 1 Jade para obtener 1 Prisionero.



Paso 3: cuando esta Hueste activa una Ciudad Central para obtener Jade, obtiene 1 Jade adicional.



Paso 3: cuando esta Hueste activa una Ciudad Central, puedes resolver la acción Invocar con tu Templo.

(Extra exclusivo de Kickstarter: «Consejero»)

HABILIDADES DE HUESTE

Habilidades de nivel 1



Paso 3: después de que ambos jugadores hayan realizado el paso de los Prisioneros, esta Hueste recibe refuerzos.



Paso 3: si esta Hueste es la Atacante y resulta derrotada, la Hueste enemiga se mueve a la Selva.



Paso 2: esta Hueste gana +1 Fuerza.

Habilidades de nivel 2



Paso 2: esta Hueste gana +1 Fuerza.
Paso 3: si esta Hueste gana el Combate, captura 1 Prisionero.



Paso 3: si esta Hueste captura al menos 2 Prisioneros en el mismo Combate, obtienes 1 PV.



Cuando esta Hueste es la Atacante: ignora cualquier efecto de la Invocación vinculada a la Hueste enemiga.

Habilidades de nivel 3



Paso 2: esta Hueste gana +1 Fuerza.
Paso 3: roba 1 carta de Combate especial.



Paso 2: esta Hueste gana +1 Fuerza. Si esta hueste gana el Combate, obtienes 2 PV.



Paso 1: captura 1 Prisionero.

HABILIDADES DE EDIFICIO

Habilidades de nivel 1



Elige un tipo de Edificio. Resta tu nivel actual del Edificio al nivel que quieres construir. Puedes construir ese Edificio gastando ese número de Jades y Maíces.



Gasta 3 Maíces por cada nivel de la Habilidad que quieras adquirir.



Refuerza una de tus Huestes para que tenga hasta 4 Guerreros (sin contar con el Líder Militar).



Puedes resolver estos dos efectos:

- Gasta 1 Jade y 1 Maíz por cada nivel de la Invocación que quieras vincular a una de tus Huestes.
- Amplía la duración de una Invocación gastando 1 Jade y 1 Maíz por cada ronda ampliada.

Habilidades de nivel 2



Elige un tipo de Edificio. Resta tu nivel actual del Edificio al nivel que quieres construir. Puedes construir ese Edificio gastando ese número de Jades.



Gasta 2 Maíces por cada nivel de la Habilidad que quieras adquirir.



Puedes resolver estos dos efectos:

- Refuerza una de tus Huestes para que tenga hasta 4 Guerreros (sin contar con el Líder Militar).
- Gasta 3 Maíces para robar 1 carta de Combate especial.



Puedes resolver estos dos efectos:

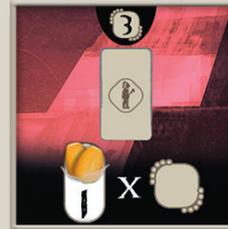
- Gasta 1 Jade por cada nivel de la Invocación que quieras vincular a una de tus Huestes.
- Amplía la duración de una Invocación gastando 1 Jade por cada ronda ampliada.

Habilidades de nivel 3



Puedes resolver estos dos efectos:

- Elige un tipo de Edificio. Resta tu nivel actual del Edificio al nivel que quieres construir. Puedes construir ese Edificio gastando ese número de Jades.
- Gasta 2 Maíces para robar 1 carta de Combate especial.



Gasta 1 Maíz por cada nivel de la Habilidad que quieras adquirir.



Puedes resolver estos dos efectos:

- Refuerza una de tus Huestes para que tenga hasta 5 Guerreros (sin contar con el Líder Militar).
- Gasta 2 Maíces para robar 1 carta de Combate especial.



Puedes resolver estos tres efectos:

- Gasta 1 Jade por cada nivel de la Invocación que quieras vincular a una de tus Huestes.
- Amplía la duración de una Invocación gastando 1 Jade por cada ronda ampliada.
- Gasta 2 Maíces para robar 1 carta de Combate especial.

INVOCACIONES

Invocaciones de nivel 1



La Viuda Negra

Paso 2: la Hueste vinculada gana +1 Fuerza.
Paso 3: si la Hueste vinculada gana el Combate, obtienes 2 Maíces o 1 Jade.



El Cocodrilo

Paso 1: gasta 2 Maíces y 1 Jade para capturar 1 Prisionero.



El Oso Hormiguero

Paso 3: cuando la Hueste vinculada activa una Ciudad Central, puedes activarla por segunda vez; la segunda recompensa debe ser distinta de la primera.



El Mono (expansión para 5-6 jugadores, exclusiva de Kickstarter)

Movimiento: el coste total para mover la Hueste vinculada se reduce en 1 Maíz.
Paso 2: gasta 2 Maíces para que la Hueste vinculada gane +2 Fuerza.



El Buitre

Movimiento: el coste total para mover la Hueste vinculada se reduce en 2 Maíces.
Paso 3: la Hueste vinculada recibe refuerzos.



La Escolopendra

Paso 2: la Hueste vinculada gana +1 Fuerza.
Paso 3: captura 1 Prisionero.
Recordatorio: si eres el Atacante, debes elegir antes de que el Defensor active algún efecto.

Invocaciones de nivel 2



Cabraján

Paso 2: la Hueste vinculada gana +2 Fuerza.
Paso 3: gasta 2 Maíces para capturar 1 Prisionero.



Balam (Ixchel)

Paso 3: captura 1 Prisionero; refuerza la Hueste vinculada; si esta Hueste es la Atacante y resulta derrotada, es la Hueste enemiga la que se mueve a la Selva en lugar de la tuya.



Sacerdote de Vucub Caquix

Paso 3: captura 1 Prisionero; obtienes 5 Maíces o 2 Jades.



La Serpiente de la Visión

Paso 1: tu adversario te enseña su carta de Combate si su valor de Fuerza es 0. Después, elige tu carta de Combate.
Paso 3: captura 1 Prisionero.

Hunahpú e Ixbalanqué (expansión para 5-6 jugadores, exclusiva de Kickstarter)

Esta Invocación utiliza 3 fichas. Si tus dos Huestes no tienen ninguna Invocación, debes vincular a Hunahpú a una Hueste y a Ixbalanqué a la otra. En el momento en que vincules otra Invocación a una de tus Huestes, vincula la ficha de Hunahpú e Ixbalanqué a tu otra Hueste y coloca las miniaturas de Hunahpú e Ixbalanqué juntas sobre el tablero de *Yucatan*; ahora se consideran la misma Invocación.



Hunahpú

Paso 2: la Hueste vinculada gana +1 Fuerza.
Paso 3: gasta 1 Maíz para capturar 1 Prisionero.



Ixbalanqué

Paso 2: la Hueste vinculada gana +1 Fuerza.
Paso 3: gasta 1 Maíz para reforzar la Hueste vinculada.



Hunahpú e Ixbalanqué

Paso 2: la Hueste vinculada gana +1 Fuerza.
Paso 3: gasta 1 Maíz para capturar 1 Prisionero o para reforzar la Hueste vinculada.

Invocaciones de nivel 3



Avatar de Camazotz

Movimiento: el coste total para mover la Hueste vinculada se reduce en 2 Maíces.
Paso 2: la Hueste vinculada gana +2 Fuerza.
Paso 3: si la Hueste vinculada gana el Combate, obtienes 2 PV.



Avatar de Buluc Chabtan

Paso 3: captura 1 Prisionero; puedes descartar 1 Prisionero de tu Prisión a la reserva para obtener 2 PV o descartar 2 Prisioneros de tu Prisión a la reserva para obtener 4 PV.



Avatar de Kukulcán

Paso 2: la Hueste vinculada gana +2 Fuerza.
Paso 3: elige entre robar 1 carta de Combate especial o añadir a tu mano la carta de Combate que haya jugado tu adversario durante este Combate, siempre que no muestre el icono .



Avatar de Hunahpú Utiú (expansión para 5-6 jugadores, exclusiva de Kickstarter)

Paso 1: captura 1 Prisionero.
Paso 3: captura 1 Prisionero; refuerza la Hueste vinculada.