

ANTOINE BAUZA

LAST BASTION

REGLAS

PIERRE



CONTENIDO

Un puñado de héroes acaban de robar las poderosas reliquias de la reina Maligna. Sin ellas, la inmortal soberana es débil, de ahí que su único propósito ahora mismo sea recuperarlas.

Mientras los altos magos intentan destruirlas, los héroes se han retirado al Bastión de los Antiguos Reyes, donde tendrán que poner en peligro sus vidas para defender la fortaleza.

De manera incesante, las hordas dirigidas por los señores de la guerra asedian las murallas. Si esta ciudadela cae, toda una civilización será erradicada y el mundo entero se sumirá en el caos...



INTRODUCCIÓN

Last Bastion es un juego cooperativo en el que los jugadores se enfrentan unidos contra el propio juego: o todos se hacen con la victoria, o todos sufren la derrota. Mientras lees las reglas por primera vez, ten a mano el folleto de Descripción de los poderes, ya que te ayudará a entender mejor las mecánicas del juego.

Las reglas describen una partida de 4 jugadores, ya que las partidas de 1, 2 o 3 jugadores requieren una preparación diferente que se encuentra al final de este reglamento. Te recomendamos que juegues tus primeras partidas en dificultad Normal. Una vez dominado ese nivel de juego, *Last Bastion* te ofrece nuevos desafíos gracias a otros dos niveles de dificultad: Difícil y Heroico.

OBJETIVO DEL JUEGO

Los jugadores asumen el papel de unos Héroes que defienden un antiguo Bastión frente a las monstruosas hordas de la reina Maligna. Para hacerse con la victoria, los Héroes deben derrotar al Señor de la guerra que lidera el ejército de la reina.

Piezas del Bastión

El Bastión está formado por 9 piezas. Cada una de esas piezas tiene una acción que los jugadores podrán usar a lo largo de la partida.



Piezas de Muralla

4 piezas de Muralla rodean las piezas del Bastión para evitar que se muevan.



Tableros de la Horda

Cada uno de los 4 tableros de la Horda tiene tres espacios en los que colocar cartas de la Horda (de Monstruo y de Señor de la guerra).



Tableros de Héroe

Hay 8 tableros de Héroe disponibles, cada uno de los cuales tiene un poder exclusivo. Estos tableros son de doble cara: la cara frontal muestra a un Héroe sano, mientras que la cara posterior muestra a ese mismo Héroe herido.



Figuras de Héroe

Cada Héroe está representado por una figura.



Peanas coloreadas

Estas peanas permiten a cada jugador identificar a su Héroe.



Fichas de Equipo

Las fichas de Equipo se presentan en cinco colores diferentes y sirven de ayuda a los Héroes en su lucha contra los Monstruos.



Fichas de Generala

Las fichas de Generala permiten a los Héroes beneficiarse de acciones adicionales.



Fichas de Vida

Las fichas de Vida se usan para medir la energía vital de los Héroes.



Dados de Combate

Los Héroes usan los 3 dados blancos para luchar contra los Monstruos, pero también en las acciones de algunas piezas del Bastión. El cuarto dado, de color gris, está asociado al poder de uno de los Héroes (Kazgin).



Dado de Corrupción

Algunas cartas de la Horda, así como el tablero amarillo de la Horda, obligan de vez en cuando a los jugadores a tirar el dado de Corrupción y sufrir sus efectos.



Cartas de la Horda

La Horda está compuesta de dos tipos de cartas: cartas de Monstruo y cartas de Señor de la guerra.

Cartas de Monstruo

Todas las cartas de Monstruo vienen definidas por los siguientes atributos: nombre **1**, color **2**, resistencia **3** y efectos **4**. Los efectos pueden ser de varios tipos: efectos de entrada (situados a la izquierda), efectos de salida (situados a la derecha) y efectos recurrentes o continuos (situados en el centro).



Cartas de Señor de la guerra

Los Señores de la guerra son los líderes de los ejércitos de la reina Maligna. Estas cartas se distinguen de las cartas de Monstruo por su reverso y por el icono de Señor de la guerra **1**. Eliminar a todos los Señores de la guerra del mazo otorga a los Héroes la victoria.



Figuras de Dominio del mal

Estas figuras representan la funesta influencia de la reina Maligna. Entran en juego mediante algunas cartas de la Horda y es posible ponerlas sobre las cartas de la Horda, las piezas del Bastión y los tableros de Héroe.

Aclaración: cuando leas en estas reglas que un componente del juego (una pieza del Bastión, un tablero de Héroe, etc.) está "bajo el Dominio del mal", ello significa que se ha puesto sobre el componente una figura de Dominio del mal.



Figuras de Red, Trampa y Estandarte

Las figuras de Red, Trampa y Estandarte están asociadas a las acciones de las piezas del Bastión Fundíbulo, Cantera enana y Estandarte respectivamente.



Fichas de Estandarte

Las 5 fichas de Estandarte se usan con la figura de Estandarte.



Fichas y marcadores

Diferentes fichas y marcadores que se usan durante las partidas.



Folleto de Descripción de los poderes

Todos los efectos y poderes de los tableros de Héroe, las piezas del Bastión, las cartas de la Horda, los tableros de la Horda y el dado de Corrupción se detallan en el folleto de Descripción de los poderes.

Una hoja de puntuación y este reglamento

PREPARACIÓN

Partida de 4 jugadores con nivel de dificultad Normal (el recomendado para una primera partida).

- 1 Monta sobre la mesa las 4 piezas de Muralla.
- 2 Coloca dentro de las Murallas, de una en una y al azar, las 9 piezas del Bastión formando un cuadrado de 3x3 piezas.
- 3 Coloca al azar 1 tablero de la Horda en cada uno de los cuatro lados de las Murallas.

4

Preparación de los componentes de los Héroes:

Cada jugador escoge a un Héroe y coloca el tablero de Héroe correspondiente bajo el tablero de la Horda que tenga frente a sí.

Cada jugador coge la figura que corresponda a su tablero de Héroe y también la peana coloreada que corresponda al tablero de la Horda que tenga frente a sí. Después, cada jugador encaja la peana coloreada en la base de su figura y coloca la figura en la pieza del Bastión central.

Cada jugador coloca en su tablero de Héroe los siguientes componentes:

- 3 fichas de Vida;
- 1 ficha de Equipo del color de su Héroe;
- 1 ficha de Generala.





5 La figura de Estandarte se coloca en el icono correspondiente que se muestra en la pieza del Bastión Estandarte.

6 La figura de Trampa se coloca en el icono correspondiente que se muestra en la pieza del Bastión Cantera enana.

7 La figura de Red se coloca en el icono correspondiente que se muestra en la pieza del Bastión Fundíbulo.

8

Preparación del mazo para 4 jugadores:

Baraja las 50 cartas de Monstruo y deja aparte 8 cartas. Baraja las 10 cartas de Señor de la guerra y roba 1 sin mirarla. Coloca la carta de Señor de la guerra recién robada sobre las 8 cartas de Monstruo que dejaste aparte. Después, coloca el resto de cartas de Monstruo sobre estas 9 cartas. Tras hacer esto, el mazo queda compuesto, de arriba abajo, por las siguientes cartas:



- 42 cartas de Monstruo;
- 1 carta de Señor de la guerra;
- 8 cartas de Monstruo.

Coloca el mazo cerca del centro de la mesa.

Aclaración: la preparación del mazo varía en función del número de jugadores y del nivel de dificultad.

9

Coloca cerca del centro de la mesa los siguientes componentes para formar una reserva:

- las fichas de Equipo y de Vida que no se hayan repartido;
- las 5 fichas de Estandarte;
- el marcador del efecto continuo que impide que los jugadores usen fichas de Equipo;
- las figuras de Dominio del mal;
- los dados de Combate y el dado de Corrupción.

Después de llevar a cabo estos nueve pasos, los componentes sobrantes se devuelven a la caja del juego, ya que no se utilizarán en la partida.

TURNO DE JUEGO

El último jugador que haya defendido a una persona o una causa honorable empezará la partida. Tras él, los jugadores se turnarán para jugar siguiendo el sentido de las agujas del reloj.

Nota: a lo largo de estas reglas, el jugador cuyo turno esté en curso recibe el nombre de “jugador activo”.

Un turno de juego se compone de dos fases: la fase de la Horda y la fase del Héroe.

Fase de la Horda

1. Acción de las cartas de la Horda

Al inicio de su turno, el jugador activo debe aplicar los efectos recurrentes (los que se encuentran en el centro de las cartas) de las cartas de la Horda que estén en su tablero de la Horda.

Si no hay cartas de la Horda en su tablero de la Horda, no hay ningún efecto que aplicar. Esto ocurre principalmente en los primeros turnos de la partida.

Cuando haya que aplicar varios efectos en una misma fase, el jugador activo decide en qué orden se aplican.

Efectos recurrentes que deben aplicarse



2. Acción del tablero de la Horda

A continuación, el jugador activo debe aplicar el poder de su tablero de la Horda. Pueden darse dos situaciones:

- Si los tres espacios de su tablero de la Horda están ocupados por cartas de la Horda, el jugador aplica el poder del tablero. ①



Poder que debe aplicarse cuando el tablero de la Horda está lleno

- Si no es el caso, el jugador roba la primera carta de la Horda del mazo y la pone en juego siguiendo las reglas de colocación (consulta Reglas de colocación de las cartas de la Horda, en la página 7). ②



Cuando el tablero de la Horda no está lleno, se roba 1 carta de la Horda

La siguiente indicación, que se muestra completa cuando los tableros de la Horda y de Héroe están conectados, es un recordatorio de esta regla.



Particularidades de la Horda

Efectos de las cartas de la Horda

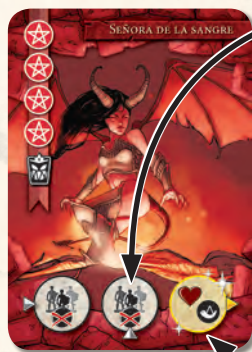
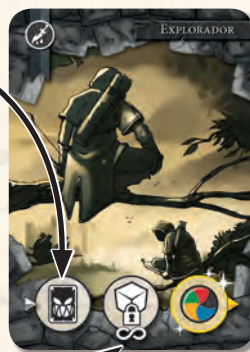
Las cartas de la Horda representan a los diferentes Monstruos y Señores de la guerra que asaltan el Bastión desde los espacios que tienen asignados en los tableros de la Horda.

Efectos de entrada

Están situados en la parte inferior izquierda de las cartas de la Horda. Estos efectos son aplicados por el **jugador activo** una sola vez, en cuanto la carta es colocada en un tablero de la Horda.

Efectos continuos

Están situados en la parte inferior central de las cartas de la Horda Y, ADEMÁS, están marcados con un icono de infinito. Estos efectos los sufren **todos los** jugadores de forma continua tan pronto como la carta se pone en juego y hasta que es eliminada.



Efectos recurrentes

Están situados en la parte inferior central de las cartas de la Horda. Estos efectos se aplican en cada fase de la Horda del **jugador que tenga frente a sí el tablero de la Horda** donde estén situadas las cartas que los incluyan.

Efectos de salida

Están situados en la parte inferior derecha de las cartas de la Horda. Estos efectos pueden ser positivos o negativos y son aplicados por el **jugador activo** una sola vez, en cuanto elimina al Monstruo o al Señor de la guerra en combate.

Reglas de colocación de las cartas de la Horda

- Las cartas de la Horda rojas, verdes, azules y amarillas deben colocarse en un espacio vacío (a elección del jugador activo) del tablero de la Horda del color correspondiente.
- Las cartas de la Horda negras deben colocarse en el tablero de la Horda que esté frente al jugador activo.
- Si los tres espacios del tablero de la Horda correspondiente ya están ocupados, la carta debe colocarse en otro espacio libre a elección del jugador activo.

Si todos los espacios de todos los tableros de la Horda ya están ocupados por cartas y un jugador debe poner una carta en juego, esa carta no se pone en juego, sino que permanece en el mazo y el jugador pierde 1 ficha de Vida.

Cuando se pone en juego una carta de la Horda que tiene un efecto de entrada, el jugador activo debe sufrir inmediatamente ese efecto al margen del color que tenga el tablero de la Horda en el que se ha puesto en juego la carta.

Ejemplo: Pedro está jugando con el Héroe amarillo y roba la carta de la Horda **Invocador del vacío**. 1 Como el Monstruo es azul, debe colocarlo en el tablero de la Horda azul. Después, Pedro debe aplicar el efecto de entrada (situado en la parte inferior izquierda de la carta) de ese Monstruo, que le indica que tiene que poner en juego otra carta de la Horda. Por tanto, roba otra carta de la Horda y resulta que es un Monstruo negro. 2 de manera que debe colocarlo en el tablero de la Horda que tiene frente a sí, que es el amarillo.



Cartas de Señor de la guerra

Los Señores de la guerra son cartas de la Horda especiales que no se ven afectadas por las piezas del Bastión Mausoleo de los antiguos reyes, Fundíbulu y Cantera enana. Como recordatorio, esas tres piezas del Bastión muestran el icono . Sin embargo, sí que pueden verse afectadas por otras piezas del Bastión, como Torre del estratega, Fuente divina o Estandarte.

Dominio del mal

Cuando se coloca una figura de Dominio del mal en una pieza del Bastión o un tablero de Héroe, debe ubicarse en la zona del icono. Con ello se indica que los jugadores ya no pueden activar esa pieza del Bastión o aplicar ese poder.

Si en la zona del icono hay algún otro componente (la Red, el Estandarte, un Hechizo...), ese componente se coloca en la reserva, pero volverá a la correspondiente zona del icono en cuanto la figura de Dominio del mal sea retirada.

Aclaración: un componente que ya esté en una carta de la Horda o un tablero de la Horda permanece activo y solamente se colocará en la reserva después de haber sido usado.



Tableros neutrales

Un tablero neutral es un tablero de la Horda que no está conectado a ningún tablero de Héroe. Esto puede ocurrir en los dos casos siguientes:

- Cuando el Héroe de un jugador es eliminado, el tablero de la Horda que está conectado a su tablero de Héroe pasa a ser un tablero neutral (consulta Héroes heridos y muertos, en la página 9).
- En las partidas de menos de 4 jugadores, todos los tableros de la Horda que no están conectados a ningún tablero de Héroe son tableros neutrales.

La fase de la Horda de un tablero neutral debe resolverse de la misma forma que una fase de la Horda normal, con la excepción de que no se roba ni se pone en juego ninguna carta si el tablero de la Horda no está lleno.



La siguiente indicación, que se muestra cuando un tablero de la Horda no está conectado a un tablero de Héroe, es un recordatorio de esta regla.

Como no hay ningún jugador activo durante el turno de juego de un tablero neutral, todos los efectos (y, si se da el caso, el poder) que puedan aplicarse deben ser sufridos, cada uno por separado, por uno de los jugadores que estén en condiciones de verse afectados por ellos.

Ejemplo: Pedro acaba de terminar su turno y ahora le toca al tablero neutral que tiene a su izquierda. Se trata de un tablero de la Horda rojo donde hay una carta de la Horda **Carnicero** que tiene el efecto recurrente . Durante la fase de la Horda de ese tablero, uno de los jugadores debe sufrir ese efecto; dado que solamente Juan y María tienen al menos 1 ficha redonda, uno de los dos debe sufrirlo. Pedro, al no tener ninguna ficha redonda, no puede sufrir el efecto en lugar de uno de ellos.



Fase del Héroe

Durante su fase del Héroe, el jugador activo puede actuar **Y TAMBIÉN** moverse en el orden que prefiera:

Actuar

El Héroe puede realizar solamente **UNA** de las dos acciones siguientes:

A. Activar una pieza del Bastión

El Héroe puede usar la acción de la pieza del Bastión en la que su figura esté situada.

Atención: si en una pieza del Bastión hay una figura de Dominio del mal, esa pieza del Bastión no puede activarse.

Ejemplo: el Héroe rojo puede activar la pieza del Bastión en la que está situado; sin embargo, el Héroe amarillo no puede hacerlo porque hay una figura de Dominio del mal en la pieza del Bastión donde se encuentra.

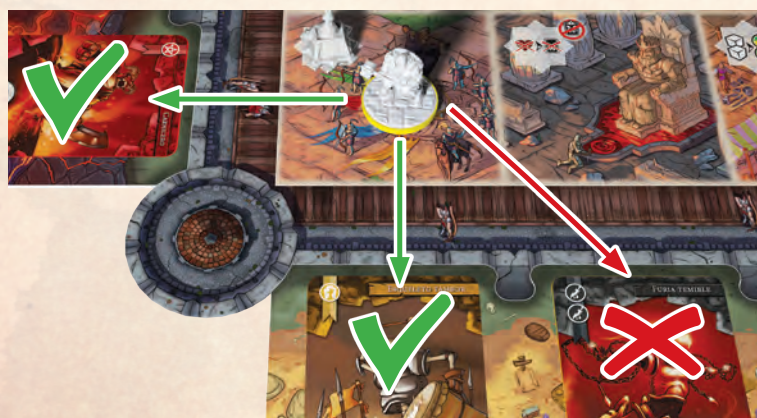


B. Combatir

El Héroe puede entrar en combate contra uno o más Monstruos que estén en espacios adyacentes a la pieza del Bastión en la que su figura esté situada. Para ello, debe seguir las reglas de Combate (consulta Combate, en la página 9).

Aclaraciones:

- No es posible combatir desde la pieza del Bastión central.
- Un Héroe puede entrar en combate contra dos Monstruos simultáneamente si su figura está situada en una pieza del Bastión que haga esquina (consulta Combatir contra dos Monstruos simultáneamente, en la página 9).



Moverse



El jugador puede mover la figura de su Héroe desde la pieza del Bastión en la que esté situada a una pieza del Bastión adyacente. El movimiento en diagonal está permitido. En una misma pieza del Bastión puede haber más de un Héroe.



Generala



Los Héroes tienen un as bajo la manga: la Generala. Usar 1 ficha de Generala permite al jugador activo utilizar la acción de cualquier pieza del Bastión sin necesidad de que la figura de su Héroe esté situada en ella, e incluso si dicha pieza del Bastión está bajo el Dominio del mal.

El uso de 1 ficha de Generala es una acción adicional especial. Cuando un jugador usa 1 ficha de Generala, coloca esa ficha en la reserva.

La Generala puede usarse en cualquier momento de la fase del Héroe (antes o después de que el Héroe se mueva, etc.), pero no durante una acción. El jugador activo puede usar varias fichas de Generala en un mismo turno de juego. Además, es posible usar las fichas de Generala en el turno en que se han conseguido.

Ejemplo: Pedro se enfrenta al Monstruo Sacerdote perverso (negro, resistencia 3). Antes de entrar en combate con él, le gustaría conseguir algunas fichas de Equipo para mejorar sus posibilidades de vencerle. Para ello, coloca su ficha de Generala en la reserva y activa la pieza del Bastión Mercado: tira 2 dados de Combate y coge de la reserva las 2 fichas de Equipo correspondientes. Pedro ya está listo para entrar en combate con el Monstruo.



Particularidades de los Héroes

Combate

Para entrar en combate contra un Monstruo o un Señor de la guerra, el jugador activo debe tirar los 3 dados de Combate blancos y sacar tantas caras del mismo color que su objetivo como sean necesarias para igualar o superar su resistencia.

Las caras en blanco de los dados son comodines, de manera que cada una puede representar el color que el jugador prefiera.

Si el jugador no saca las caras necesarias y tiene fichas de Equipo del color adecuado, puede gastar esas fichas para completar el resultado de los dados de Combate.

Nota: además, el jugador activo puede usar las fichas de Equipo de uno o más Héroes que estén situados en la misma pieza del Bastión que él. Sin embargo, los jugadores no pueden darse ni intercambiarse fichas de Equipo.

Ejemplo: Pedro se enfrenta al Monstruo Incubo (rojo, resistencia 2) ①. Para derrotarlo, debe sacar en los dados de Combate al menos 2 caras rojas o en blanco. Pedro tira los dados de Combate y solamente saca 1 cara roja ②; sin embargo, como tiene 1 ficha de Equipo roja ③, tiene la opción de gastarla para derrotar al Monstruo.



Aclaración: es posible que un Monstruo o un Señor de la guerra vea disminuida su resistencia debido a la activación de la pieza del Bastión Estandarte o la aplicación del poder de la Heroína Mylfaar. Sin embargo, un Monstruo o un Señor de la guerra sólo puede ser derrotado realizando la acción de Combate, incluso aunque su resistencia se quede a 0.

El combate tiene dos resultados posibles:

- El Monstruo o el Señor de la guerra **es derrotado**: el **jugador activo** aplica los efectos de salida que pueda tener el Monstruo o el Señor de la guerra, la carta de la Horda se descarta (crea una pila de descarte de las cartas de la Horda junto a las Murallas del Bastión) y los componentes que estuvieran colocados en la carta se devuelven a su lugar inicial (la reserva, la pieza del Bastión o un tablero de Héroe).
- El Monstruo o el Señor de la guerra **no es derrotado**: la carta de la Horda correspondiente al Monstruo o el Señor de la guerra se queda donde está y no ocurre nada.

Combatir contra dos Monstruos simultáneamente

Un Héroe que esté situado en una de las cuatro piezas del Bastión que hacen esquina tiene dos espacios adyacentes, de manera que está en disposición de derrotar a dos Monstruos (o un Monstruo y un Señor de la guerra, etc.). Para ello, el jugador debe igualar o superar la resistencia total de ambos con los resultados de los dados de Combate y las fichas de Equipo que gaste. Si el resultado de los dados de Combate y las fichas de Equipo que gaste le permiten derrotar a uno de los dos, pero no a ambos, el jugador puede escoger cuál de los dos es derrotado.

Ejemplo: Pedro ahora está en una pieza del Bastión que hace esquina y los dos espacios que están adyacentes a ella están ocupados por Monstruos: unos Incubo (rojo, resistencia 2) ① y un Invocador del vacío (azul, resistencia 1) ②. Tira los 3 dados de Combate y saca 1 cara roja, 1 cara en blanco y 1 cara amarilla ③. La cara amarilla no le sirve de nada, pero gasta 1 ficha de Equipo roja ④ que se suma a la cara roja para derrotar a los Incubo y usa la cara en blanco para derrotar al Invocador del vacío.



El inventario y la reserva

Cada jugador puede tener varias fichas de Equipo, Vida y Generala en su tablero de Héroe. Sin embargo, todas esas fichas están disponibles en cantidades limitadas y, debido a ello, si un jugador consigue un tipo de ficha que no está disponible en la reserva, se queda sin ella.

Por el contrario, si un jugador debe perder una ficha redonda y no tiene ninguna, no pierde nada y el efecto se ignora.

Héroes heridos y muertos

Si un Héroe pierde su última ficha de Vida, es eliminado. Cuando eso ocurre, todas sus demás fichas (las de Equipo y de Generala) se pierden y se colocan en la reserva. Después, su figura se coloca en su tablero de Héroe y ese tablero se desconecta del tablero de la Horda. Todos los componentes del tablero de la Horda al que estaba conectado permanecen en su sitio.

Nota: cuando un Héroe es eliminado, su tablero de la Horda pasa a ser un tablero neutral hasta que el Héroe sea curado.

Aclaración: un jugador cuyo Héroe haya sido eliminado sigue formando parte de los planes del grupo, ya que puede volver a entrar en juego si otro jugador activa la pieza del Bastión Enfermería.

Si un Héroe es curado, su jugador le da la vuelta a su tablero de Héroe para poner boca arriba la cara de Herido y vuelve a conectarlo a su tablero de la Horda. Tener boca arriba la cara de Herido del tablero de Héroe implica que el jugador ya no puede aplicar el poder del Héroe durante el resto de la partida. Después, la figura de su Héroe vuelve a entrar en juego en la pieza del Bastión Enfermería y el jugador recupera 3 fichas de Vida y 1 ficha de Generala.

Si un Héroe pierde todas sus fichas de Vida por segunda vez, entonces está muerto y la partida termina para su jugador.



FIN DE LA PARTIDA

Los jugadores ganan la partida cuando entran en combate con el Señor de la guerra y lo derrotan.

Hay tres situaciones que provocan que los jugadores pierdan la partida:

- Todos los Héroes son eliminados.
- Una tercera pieza del Bastión queda bajo el Dominio del mal.
- Debe robarse 1 carta de la Horda, pero el mazo se ha agotado.

Cuando una de estas tres situaciones ocurra, los jugadores habrán perdido la partida: los Héroes han fallado, el Bastión ha caído en manos de la reina Maligna y el mundo civilizado tiene los días contados.

Nota: incluso cuando el Señor de la guerra sea derrotado, los jugadores deben aplicar los efectos de salida que pueda tener. Sólo ganan la partida si la aplicación de tales efectos no provoca que la pierdan.

Ejemplo: los Héroes acaban de derrotar al Señor de la guerra Archidemonio de la aflicción ① y ya tienen dos piezas del Bastión bajo el Dominio del mal antes de tirar el dado de Corrupción ②. Le dé tombe malheureusement sur la face qui ajoute une figurine Emprise du Mal sur une 3e tuile Bastion ③. Por desgracia, el resultado del dado muestra una cara que añade una figura de Dominio del mal a una tercera pieza del Bastión, así que los jugadores han perdido la partida.



¿De derrota en derrota?

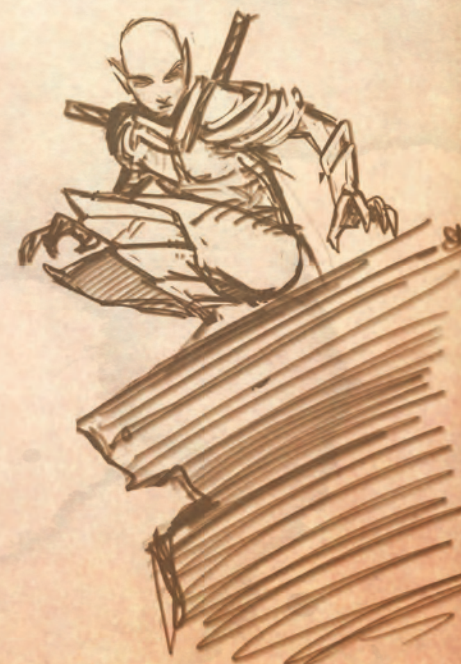
Si has perdido tus primeras partidas, no te preocupes: prueba suerte con el nivel Novato. *Last Bastion* tiene una curva de aprendizaje y requiere muchas partidas para imponerse a los niveles de dificultad que ofrece. El nivel Heroico supone un auténtico reto incluso para los jugadores experimentados, pero no es imposible: para hacerte con la victoria, asegúrate de aplicar todas las reglas, de usar adecuadamente los poderes y las fichas de Generala que estén a tu disposición y, sobre todo, de cooperar.

PUNTUACIÓN

A fin de evaluar tu rendimiento y ayudarte a progresar, en el juego se incluye un bloc de hojas de puntuación para que lleves la cuenta de tus partidas.

Para calcular tu puntuación, usa los siguientes valores:

- +5 puntos por ganar una partida en nivel Novato.
- +10 puntos por ganar una partida en nivel Normal.
- +15 puntos por ganar una partida en nivel Difícil.
- +20 puntos por ganar una partida en nivel Heroico.
- +1 punto por cada ficha de Vida que tengan los jugadores.
- +2 puntos por cada ficha de Generala que tengan los jugadores.
- -3 puntos por cada Héroe muerto.
- -4 puntos por cada pieza del Bastión que este bajo el Dominio del mal.



PARTIDAS CON MENOS DE 4 JUGADORES

El Bastión se prepara siguiendo las mismas reglas que en las partidas de 4 jugadores, pero con los siguientes cambios: Cada jugador escoge a un Héroe y conecta su correspondiente tablero de Héroe al tablero de la Horda que tenga frente a sí. Los tableros de la Horda que no estén conectados a ningún tablero de Héroe son **tableros neutrales**.

Aclaración: las fases de la Horda de los tableros neutrales se llevan a cabo de forma diferente (consulta Tableros neutrales, en la página 7).

Prepara el mazo en función del número de jugadores:

- Retira 4 cartas de Monstruo por cada jugador de menos (consulta la tabla); baraja las cartas de Monstruo restantes, y deja aparte 8 cartas;
- Baraja las 10 cartas de Señor de la guerra y roba 1 sin mirarla. Coloca la carta de Señor de la guerra recién robada sobre las 8 cartas de Monstruo que dejaste aparte. Después, coloca el resto de cartas de Monstruo sobre estas 9 cartas.

Tras hacer esto, el mazo queda compuesto, de arriba abajo, por las siguientes cartas:



- 38, 34 o 30 cartas de Monstruo dependiendo de si la partida es, respectivamente, de 3, 2 o 1 jugadores;
- 1 carta de Señor de la guerra;
- 8 cartas de Monstruo.

Cantidad de jugadores	Cantidad de cartas de Monstruo
3	46
2	42
1	38

Nota: en las partidas de 2 jugadores, los tableros de Héroe de los dos jugadores deben estar uno frente al otro.



NIVELES DE DIFICULTAD

Last Bastion ofrece cuatro niveles de dificultad. La preparación de la partida varía en función del nivel de dificultad escogido, como se indica en la siguiente tabla:

Nivel	Cantidad de Señores de la guerra
Novato	1
Normal	1
Difícil	2
Héroeico	3

El nivel Novato requiere dos ajustes adicionales:

- Retira 4 cartas de Monstruo adicionales durante la preparación de la partida.
- Cada jugador empieza la partida con 1 ficha de Equipo negra además de la ficha de Equipo de su color.

En los niveles Difícil y Heroico, cuando prepares el mazo, intercala 8 cartas de Monstruo entre cada carta de Señor de la guerra.

Ejemplo: en una partida con 3 jugadores y de nivel Difícil, el mazo queda compuesto, de arriba abajo, por las siguientes cartas:



- 30 cartas de Monstruo;
- 1 carta de Señor de la guerra;
- 8 cartas de Monstruo;
- 1 carta de Señor de la guerra;
- 8 cartas de Monstruo.

La partida solamente se gana después de que todos los Señores de la guerra hayan sido derrotados.

PREGUNTAS FRECUENTES

P: Si la resistencia de un Monstruo queda reducida a 0 debido al poder de Mylfaar o a la pieza del Bastión Estandarte, ¿el Monstruo se descarta automáticamente?

R: No, el Monstruo sólo es derrotado si un Héroe realiza una acción de Combate contra él; aunque, en ese caso, el Monstruo es derrotado automáticamente.

P: ¿Los Héroes están obligados a actuar y a moverse?

R: No, actuar y moverse son opcionales.

P: ¿Un Héroe puede tener más fichas de Vida que las que tenía al inicio de la partida?

R: Sí, las fichas de Vida solamente están limitadas por la cantidad de fichas que hay en la reserva.

P: ¿Qué ocurre si un jugador tiene que perder una ficha redonda y no le queda ninguna?

R: Si el jugador no tiene una ficha redonda, no pierde nada.

P: Dado que la reserva es limitada, ¿es posible deshacerse de una ficha de Equipo para que vuelva a la reserva con la intención de que algún otro jugador la use?

R: No, la única forma de devolver una ficha de Equipo a la reserva es usándola durante un combate.

Aclaración: durante un combate, el jugador activo puede gastar 1 o más fichas de Equipo apropiadas incluso aunque el resultado de los dados de Combate sea suficiente para derrotar al Monstruo o al Señor de la guerra.

P: ¿Estoy obligado a ganar un combate si he sacado en los dados el resultado necesario o tengo suficientes fichas de Equipo para ello?

R: No, el jugador activo puede renunciar a ganar un combate; por ejemplo, si quiere evitar que se aplique el efecto de salida de un Monstruo o un Señor de la guerra.

P: ¿Es posible usar una ficha de Generala después de haber ganado un combate pero antes de aplicar el efecto de salida del Monstruo o el Señor de la guerra derrotado?

R: No, el combate debe resolverse por completo antes de que el jugador activo pueda usar una ficha de Generala.

P: Si un Monstruo o un Señor de la guerra con dos efectos de salida es derrotado y el primero de esos efectos provoca que el Héroe que lo derrotó pierda su última ficha de Vida, ¿el segundo efecto se sigue aplicando?

R: Sí, el segundo efecto debe aplicarse a otro jugador.

P: ¿Por qué los Señores de la guerra tienen uno o más efectos de salida?

R: En los niveles de dificultad Novato y Normal, esos efectos solamente influyen en la puntuación de la partida, ya que derrotar al Señor de la guerra implica que los Héroes se hacen con la victoria. En los niveles de dificultad Difícil y Heroico, el hecho de que tengan más de un efecto de salida es muy beneficioso para los jugadores.

Excepción: el Señor de la guerra Archidemonio de la aflicción obliga a los jugadores a tirar el dado de Corrupción y sufrir sus efectos. Esto puede hacer que los jugadores pierdan la partida.



CRÉDITOS

Autor: **Antoine Bauza**

Ilustraciones: **Pierò y Nastya Lehn**

Desarrollo: “Los belgas con sombrero”, también conocidos como **Cédric Caumont y Thomas Provoost**

Directora de edición: **Virginie Gilson**

Ayudante de edición: **Pierre Berthelot**

Director de arte: **Alexis Vanmeerbeeck**

Diseño gráfico: **Éric Azagury y Florian Poullet**

El equipo de Repos: **Nicolas Boseret, Julien Deroubaix, Winnie Kenis, Nicolas Pastor, François Pirlot, Marine Poujade, François Van Cranenbroeck, Régis Van Cutsem, Nastassja Vandeputte, Thomas Vermeir y Géraldine Volders.**

Responsables de pruebas de juego: **Dominique Figuet, Françoise Sengissen, Bruno Goube, Michaël Bertrand, Mikaël Bach, Corentin Lebrat y Ludovic Maublanc.**

Revisión de la traducción al inglés: **Eric Franklin**

Traducción al español: **J. Ignacio Candil**

Revisión de la traducción al español: **Carlos Loscertales**



Este logotipo representa nuestra intención de crear juegos adaptados a los daltónicos. Para contrarrestar los posibles daltonismos frente a algún color, cada color usado en el juego está asociado a un símbolo.

© Repos Production (2019)

All rights reserved.

Rue des Comédiens, 22

1000 Bruxelles • BELGIQUE

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

El contenido de este juego solamente puede ser usado con fines de entretenimiento privado y personal.

