



Reglamento

INTRODUCCIÓN

Durante un milenio, el Imperio estuvo en guerra. Impulsado por el rigor militar y una alianza sin precedentes con los dragones, los Ejércitos Imperiales celebraron incontables victorias y padecieron escasas derrotas. El Imperio creció tanto que su mayor enemigo ya no era alguna de las naciones bárbaras del Este, sino su propio tamaño ingobernable. En sus fronteras, las victorias y la expansión fueron sustituidas por un ciclo interminable de rebeliones y reconquistas.

Hastiado de la guerra, el Emperador elaboró una nueva y audaz estrategia: asegurar la paz a través del comercio. Hace ciento cincuenta años dispuso la fundación de Thandar, un puesto comercial independiente en la misma frontera, en la confluencia de los cuatro grandes ríos.

Aunque muchos sostuvieron que la paz con las tribus salvajes era imposible, el comercio floreció y el puesto comercial creció rápidamente hasta convertirse en un pueblo; luego en una pequeña ciudad; y siguió creciendo...

Hero Realms se ubica en la pujante metrópolis en la que se ha convertido Thandar. La ciudad-estado alberga ahora a gentes de todas las especies y las naciones del mundo conocido. Aunque el comercio de Thandar ha traído a las naciones la paz prometida, la riqueza generada por su actividad comercial alimenta interminables conflictos políticos y materiales entre sus residentes.

Conceptos básicos

El juego se compone de esta hoja de reglas y de 144 cartas (Consulta la lista de cartas en el reverso de esta hoja). Cada jugador empieza con un mazo personal de cartas, que representan sus recursos, su equipo, sus acciones y sus campeones. En cada turno, jugarás todas las cartas de tu mano para obtener Oro, Combate, Vida y demás efectos poderosos.

El Oro (👉) se utiliza para comprar cartas del Mercado y añadirlas a tu mazo. Dichas cartas representan las acciones que puedes realizar y los campeones que puedes reclutar.

El Combate (👊) se utiliza para atacar a otros jugadores y a sus campeones.

La Vida (👤) es tu puntuación. Cada jugador empieza la partida con 50 puntos de Vida. Cuando a un jugador no le queda Vida, queda eliminado de la partida. ¡El último que quede, gana!

Mazo personal y puntuación

Cada jugador empieza la partida con un mazo personal que contiene una espada corta, una daga, un rubí y siete monedas de oro.

Recomendamos el uso de lápiz y papel para anotar las puntuaciones. Para mayor comodidad, el juego incluye también cartas de contador de vida. Para usarlas, basta con alinear el lado de la carta de las decenas con el debido número de la carta de las unidades. Por ejemplo: si tienes 30 puntos de Vida y recibes 3 puntos de daño, tu Vida será de 27 y las cartas de contador de vida quedarán así:



PREPARACIÓN

Para preparar la partida, baraja el mazo de mercado y colócalo boca abajo en la mesa. Seguidamente, descubre las cinco primeras cartas del mazo de mercado y colócalas boca arriba formando una fila junto al mazo de mercado. Estas cartas boca arriba conforman el mercado.

Junto a la última carta del mercado, coloca las 16 cartas de *Gema ígnea* en una sola pila, boca arriba. Por último, deja un espacio junto al mazo de mercado para la pila de sacrificio, donde irán a parar algunas cartas a lo largo de la partida.

Cada jugador baraja su mazo personal y lo coloca boca abajo frente a él, dejando espacio a su lado para una pila de descarte.

Se echa a suertes el jugador que iniciará la partida. Ese jugador roba tres cartas (los jugadores siempre roban de su propio mazo personal). El segundo jugador roba cinco cartas.



Disposición de inicio de partida. El jugador 1 juega primero.

CÓMO SE JUEGA

Los jugadores juegan por turnos. Empezando por el primer jugador, el juego se desarrolla en sentido horario. Cada turno consta de tres fases:

- Fase principal
- Fase de descarte
- Fase de robar

Fase principal

En cualquier momento durante tu fase principal, puedes realizar cualquiera de las siguientes acciones, en cualquier orden y tantas veces como puedas:

- Jugar una carta de tu mano
- Usar las habilidades agotadoras, de aliado, y/o de sacrificio de cualquiera de tus cartas en juego.
- Usar Oro para adquirir nuevas cartas del mercado.
- Usar Combate para atacar a un oponente y/o a sus campeones.

Jugar cartas

Jugar una carta no tiene coste; simplemente ponla en juego colocándola boca arriba delante de ti. En tu mazo puedes tener tres tipos de cartas: acciones, objetos y campeones.

Acciones y objetos

Cuando se juega una acción o un objeto, su habilidad básica tiene efecto de inmediato. Si una acción o un objeto tiene una habilidad de aliado y/o de sacrificio, puedes optar por usar una o ambas de esas habilidades en cualquier momento de tu fase principal (siempre que cumplas los requisitos necesarios para ello).

Las acciones y los objetos se ponen en juego colocándolos boca arriba delante de ti hasta la fase de descarte, momento en los que se depositarán en tu pila de descarte.

Todas las cartas muestran un título (como *Centella*) y un tipo de carta (como *Acción*, *Campeón* u *Objeto*). Muchas cartas mostrarán también un subtipo, como *Hechizo*. Los nombres, tipos y subtipos de las cartas no afectan directamente a la mecánica del juego, pero ciertas cartas hacen referencia a esos términos en otras cartas para obtener bonificaciones.

Nombre, tipo y subtipo de la carta

Facción →

← Coste



Habilidad básica →

Habilidad de aliado →

Campeones

A diferencia de las acciones y de los objetos, los campeones no se descartan al finalizar el turno, sino que permanecen en juego hasta que son derribados o sacrificados.

Los campeones entran en juego en posición vertical, con el título de la carta en el lado más alejado de ti. Decimos entonces que el campeón está *preparado*. La mayoría de campeones tiene una habilidad agotadora (👤). Para usar una habilidad agotadora, gira la carta de lado para obtener el efecto descrito después de (👤); puedes hacerlo en cualquier momento durante tu fase principal.

Cada campeón tiene un número de Defensa (en un escudo), que representa la cantidad de daño que debe recibir en un solo turno para ser derribado. Una vez derribado, un campeón se coloca en la pila de descarte de su propietario. El daño recibido por un campeón no se acumula de un turno a otro.

Algunos campeones son guardianes. Los guardianes muestran un escudo de defensa negro con la palabra «Guardián» encima. Los guardianes que están preparados te protegen a ti y a tus demás campeones. Mientras tengas en juego un guardián preparado, no podrás ser atacado y tus campeones que no sean guardianes no podrán ser atacados ni ser objetivos de un oponente hasta que tus guardianes sean derribados.

Nota: los guardianes protegen a un jugador y a los campeones de ese jugador. No protegen a otros jugadores ni a sus respectivos campeones, ni siquiera jugando en la modalidad por equipos. Téngase en cuenta también que los campeones se preparan al finalizar tu turno. (Consulta el apartado «Fase de descarte», en el reverso de esta hoja).

Usar habilidades

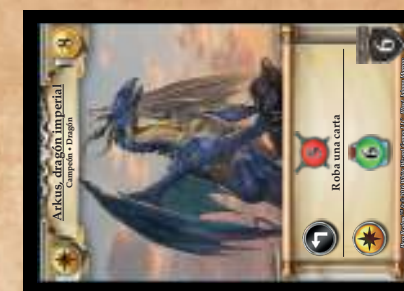
La habilidad básica de un objeto o de una acción se usa de inmediato en cuanto se juega la carta. Todas las demás habilidades se pueden usar en cualquier momento durante la fase principal del jugador que está jugando su turno.

Si una habilidad proporciona Oro o Combate, ese recurso pasa a una reserva de recursos que puede ser utilizada en cualquier momento durante la fase principal. Si una habilidad proporciona Vida, ésta se añade de inmediato a la cantidad total de Vida del jugador.

Algunas habilidades te permiten elegir entre diversos efectos. Especifica con claridad qué efecto vas a elegir.

Habilidades agotadoras

Las habilidades agotadoras están indicadas con (👤) en la caja de texto. Para usar esta habilidad, gira la carta de lado. Puedes usar la habilidad agotadora de las cartas en cualquier momento durante tu fase principal, incluyendo el turno en el que juegas la carta con una habilidad agotadora.



Ejemplo de campeón después de usar su habilidad agotadora.

Hay algunas cartas que pueden «preparar» a otras cartas durante tu turno. ¡Eso te permitiría usar de nuevo la habilidad en el mismo turno!

Habilidades de aliado

Las habilidades de aliado están indicadas con un icono de facción en la caja de texto. En tu turno, puedes usar una habilidad de aliado en cuanto tengas en juego otra carta de esa facción. No importa el orden en el que juegues tus cartas. En cuanto tengas en juego dos o más cartas de la misma facción, puedes activar todas las habilidades de aliado que sean apropiadas. Puedes usarlas en cualquier momento durante tu fase principal. Cada una solo la puedes usar una vez por turno.

Habilidades de sacrificio

Algunas cartas tienen una habilidad de sacrificio, indicada con (👤) en la caja de texto. Estas habilidades representan cosas como un pergamino mágico de un solo uso, o el acto heroico de un campeón echando el resto para salvar la situación. Cuando se sacrifica una carta, se coloca en la pila de sacrificio. Si se sacrifica una carta por cualquier motivo distinto a su habilidad de sacrificio, dicha habilidad no se activa. (Si por cualquier motivo una carta de *Gema ígnea* debe ser colocada en la pila de sacrificio, en lugar de ello debe colocarse boca arriba en la pila de gemas ígneas).

Adquirir cartas

Ciertas habilidades de carta te proporcionarán Oro. Cuando obtienes Oro, se acumula en una reserva de oro. En el transcurso de tu fase principal puedes añadir más oro en la reserva, o bien gastarlo.

El Oro se utiliza para adquirir más cartas del mercado o de la pila de gemas ígneas. El coste de una carta está indicado en su esquina superior derecha. Para adquirir una carta, resta de tu reserva de oro un cantidad igual al coste de la carta y coloca la carta en tu pila de descarte. Seguidamente, rellena el espacio vacío en el mercado con la carta superior del mazo de mercado.

Adquirir una carta no significa que la hayas jugado; no está en juego y no puedes usar sus habilidades. El Oro sobrante se conserva y puede ser utilizado para adquirir más cartas durante la fase principal.

Atacar

Ciertas habilidades de carta te proporcionarán Combate. Cuando obtienes Combate, se acumula en una reserva de combate, en la que puedes añadir más combate, o bien gastarlo, en el transcurso de tu fase principal. Puedes usar Combate para atacar a tu oponente y/o sus campeones. Durante tu fase principal, puedes atacar cualquier número de veces.

Para atacar a un campeón, resta de tu reserva de combate la cantidad que creas conveniente y el campeón recibe una cantidad igual de daño. Si el campeón recibe en ese turno una cantidad de daño igual o superior a su Defensa, el campeón es derribado y se coloca en la pila de descarte de su propietario.

En ocasiones, la habilidad de una carta te indicará «Derriba al campeón objetivo». En este caso, el campeón es derribado ni necesidad de usar Combate. (Recuerda: ¡un campeón que no es guardián no puede ser objetivo mientras tu oponente tenga en juego un campeón guardián!).

Para atacar a un oponente, resta de tu reserva de combate la cantidad que creas conveniente; tu oponente deberá reducir su Vida en una cantidad igual. No se puede atacar a un oponente mientras tenga un campeón guardián en juego; tendrás que derribar primero a los guardianes para poder atacar al jugador que protegen.

Cacería – Primera sangre (3 o más jugadores)

Funciona igual que la variante «Todos contra todos», excepto que únicamente puedes atacar al jugador sentado a tu izquierda y solo puedes atacar o elegir como objetivos a campeones que pertenezcan a los jugadores sentados a tu izquierda y a tu derecha. El primer jugador empieza con una mano de tres cartas, el segundo jugador empieza con cuatro cartas y todos los demás jugadores empiezan con cinco cartas. La partida finaliza cuando un jugador quede eliminado. ¡El jugador a su derecha es el vencedor! (Incluso en el caso de que lo haya eliminado otro jugador. Así que, ¡atento a la partida!).

Cacería – Solo puede quedar uno (3 o más jugadores)

Funciona igual que la cacería a primera sangre, con la salvedad de que cuando un jugador queda eliminado, la partida continúa. El jugador a la derecha del eliminado gana 10 puntos de vida y roba una carta. ¡El último jugador que quede es el ganador!

Hidra (4 jugadores, 2 jugadores por equipo)

Cada equipo de dos jugadores empieza la partida con con 75 puntos de vida. Todos los jugadores de un equipo comparten los puntos de vida. Cada jugador dispone de su propio mazo personal, su mano de cartas, su pila de descarte y su área de juego. (Las cartas de tus compañeros de equipo no activan tus habilidades de aliado).

El equipo que inicia la partida se elige al azar. La mano inicial de los jugadores de dicho equipo se compone de tres cartas; la de los demás jugadores, de cinco. Cada equipo dispone de un turno compartido en el que los jugadores componentes del equipo juegan sus manos al mismo tiempo y resuelven juntos las distintas fases (principal, descarte y robar).

Cada jugador dispone de sus propias reservas de Oro y de Combate y toma sus propias decisiones sobre cómo juega sus cartas, qué cartas adquiere en el mercado, qué habilidades activa y a quién ataca. Los miembros del equipo pueden cooperar para derribar campeones, combinando Combate de sus respectivas reservas de Combate. También pueden cooperar compartiendo el Oro de sus reservas para adquirir cartas del mercado. Mientras cualquier miembro de un equipo tenga un guardián en juego, dicho equipo no puede ser atacado y los oponentes no podrán atacar ni elegir como objetivo a ningún campeón que no sea guardián perteneciente a cualquiera de los miembros de ese equipo.

Nota: muchos campeones tienen una habilidad agotadora que proporciona Combate. El Combate obtenido por el agotamiento de un campeón se acumula en tu reserva de combate; tu campeón no ataca a otro campeón directamente.

Fase de descarte

Siempre que descartas una carta o adquieres una carta nueva del mercado, colócala boca arriba en tu pila de descarte. Cualquier jugador puede revisar tu pila de descarte en cualquier momento. Durante tu fase de descarte, debes atender cada uno de los siguiente requisitos:

- Pierdes todo el Oro que te quede en tu reserva de oro.
- Pierdes todo el Combate que te quede en tu reserva de combate.
- Coloca en tu pila de descarte todos los objetos y las acciones en juego.
- Coloca en tu pila de descarte cualquier carta que te quede en la mano.
- Pon a todos tus campeones en posición de preparado.

Fase de robar

Durante esta fase, robas cinco cartas. Acto seguido, tu turno finaliza.

Nota: si en cualquier momento durante tu fase principal tu mazo personal queda vacío y necesitas robar o descubrir cartas de tu mazo personal, baraja tu pila de descarte y colócala boca abajo, formando así tu nuevo mazo personal.

Ejemplo: al iniciar tu fase de robar, quedan tres cartas en tu mazo. Róbalas, baraja tu pila de descarte para formar un nuevo mazo personal y luego roba dos cartas más.

GLOSARIO

Agotar – poner una carta de lado para mostrar que ha sido utilizada.

Agotada – una carta que está de lado.

Derribar – enviar a un campeón a la pila de descarte de su propietario. Ciertas habilidades pueden derribar a un campeón directamente. Por lo general, un campeón resulta derribado cuando recibe una cantidad de daño igual a su valor de defensa.

Preparar – volver a poner una carta en su posición vertical.

Preparada – una carta en su posición vertical.

Cuando la vida de un equipo se reduce a cero, todos los componentes del equipo son derrotados.

Con otra copia de Hero Realms, o con sobres de personajes de Hero Realms, los equipos pueden estar compuestos por tres jugadores. Dichos equipos empiezan la partida con 100 puntos de vida por equipo. (Para más información sobre los sobres de personajes, visita herorealms.com).

Emperador (6 jugadores; requiere sobres de personajes o una segunda copia de Hero Realms).

Los jugadores se dividen en dos equipos de tres y cada equipo elige a un jugador como su Emperador. (Si utilizáis dos sobres de personajes, nombrad emperadores a esos jugadores). Los emperadores se sientan uno frente a otro, flanqueados por sus compañeros de equipo (capitanes).



Los capitanes empiezan la partida con 50 puntos de vida, o con el número indicado en su carta de personaje (de los sobres de personaje). Los emperadores empiezan con 60 puntos de vida, o con 10 puntos más que los indicados en su carta de personaje.

El equipo que juega primero (Equipo A) empieza con una mano de tres cartas. El otro equipo (Equipo B), con una mano de cinco cartas. La partida la inicia el jugador 1 y se desarrolla en sentido horario.

Los capitanes solo pueden atacar o elegir como objetivo al capitán que tienen enfrente y/o a los campeones controlados por ese capitán. Si ese capitán queda eliminado, entonces puede empezar a atacar y elegir como objetivo al emperador enemigo y a sus campeones.

REFERENCIA DE SÍMBOLOS



Símbolos de facción / Habilidad de aliado

Estos símbolos se encuentran en la esquina superior izquierda de muchas cartas, e indican la facción de la carta. Cuando el símbolo se muestra en la caja de texto de una carta, indica una habilidad de aliado.



Facción Cofrade

La boyante actividad comercial que fluye por todo Thandar ha propiciado la aparición de un poderoso sindicato del crimen organizado, conocido como «La Cofradía».



Facción Necros

Un culto de adoradores de demonios se ha extendido entre los más vulnerables de la ciudad. Conocidos como los Necros, se aprovechan de los vagabundos, de los marginados y de cualquiera que se atreva a desafiarlos.



Facción Imperial

El Imperio sigue aferrado a sus tradiciones militares. Sus hábiles soldados, sus magos alteradores de la realidad y sus mortíferos dragones constituyen la mejor fuerza de combate que el mundo haya conocido jamás.



Facción Feral

En los vastos territorios silvestres que se extienden al Este del Imperio se encuentran los reinos élficos más antiguos de los que se tiene registro en la historia humana, que se enfrentan a ejércitos de orcos, tribus nómadas de humanos salvajes, trolls y toda suerte de bestias mortíferas.



Vida

Los jugadores empiezan la partida con 50 puntos de Vida. Si tu Vida queda reducida a cero o menos, quedas eliminado. Cuando este símbolo se encuentra en la caja de texto de una carta, indica la cantidad de Vida que obtienes.



Combate

Cuando este símbolo se encuentra en la caja de texto de una carta, indica la cantidad de Combate que añades a tu reserva de combate.

Los emperadores pueden atacar o elegir como objetivo a cualquier jugador o campeón.

Durante la fase principal, un jugador puede pagar un punto de oro para mover una carta de su pila de descarte a la pila de descarte de un compañero colindante.

Cuando un capitán es eliminado, puede poner una cualquiera de sus cartas (de su mano, de su mazo, o de su pila de descarte) en la pila de descarte del Emperador. Cuando un emperador es eliminado, ¡su equipo pierde la partida!

CRÉDITOS

Diseño, desarrollo y dirección de arte: Darwin Kastle

Concepto y coordinación de desarrollo: Robert Dougherty

Diseño gráfico: Randy Delven, Vito Gesualdi and Antonis Papantoniou

Maquetación: Nathan Davis

Asistencia de dirección artística: Graphics Manufacture

Playtesters: Connor Daly, Nathan Davis, Laurie Delven, Randy Delven, Martin Dickie, Greg Freese, George Groussis, Barbara Gugluizza, Michael Iwanicki, Jay Lansdaal, CJ “The Just” Moynihan, Debbie Moynihan, Adam Podtburg, John Tatian, Elise Taylor, and Ian Taylor

CRÉDITOS DE LA PRESENTE EDICIÓN

Editor: David Esbrí

Traducción: Ángel F. Bueno

Revisión: Jaume Muñoz

Adaptación gráfica: Ceci RC



Editado por:
Devir Iberia, S.L.
C/Rosselló, 184.
08008 - Barcelona
www.devir.com



Hero Realms.com
Hero Realms™ &
©2016 White Wizard Games LLC



Oro

Cuando este símbolo se muestra en la esquina superior derecha de una carta, indica el coste de la carta. (Si en la esquina superior derecha de una carta no aparece este símbolo, el coste de la carta es 0). Cuando este símbolo se muestra en la caja de texto de una carta, indica la cantidad de Oro que añades a tu reserva de oro.



Agotar

Cuando este símbolo se muestra en la caja de texto de una carta, indica una habilidad agotadora.



Sacrificar

Cuando este símbolo se muestra en la caja de texto de una carta, indica una habilidad de sacrificio.



Guardián

Un campeón con este símbolo es un guardián. Mientras un jugador tenga en juego un guardián en posición de preparado, no podrá ser atacado y sus campeones que no son guardianes no podrán ser atacados ni elegidos como objetivo por un oponente.



Defensa

La defensa de un campeón es la cantidad de daño que debe recibir en un solo turno para ser derribado.

REGLAS MULTIJUGADOR

Hero Realms permite una amplia gama de variantes de juego. A menos que se indique lo contrario, a las siguientes variantes de juego se les aplican las reglas habituales. Si deseas encontrar o proponer otras variantes de juego, te invitamos a visitar herorealms.com/multiplayer.

Todos contra todos (2 o más jugadores)

Esta es la variante de juego básica. Se echa a suertes qué jugador empieza y la partida se desarrolla en sentido horario. Cualquiera puede atacar a cualquier otro. ¡El último jugador que quede vivo es el ganador! Si participan tres o más jugadores, el primer jugador empieza con una mano de tres cartas; el segundo jugador, empieza con cuatro cartas; y todos los demás jugadores empiezan con cinco cartas.

LISTA DE CARTAS

Cartas básicas

Gema ígnea (16)
Contadores (8, 2 por jugador)
Oro (28, 7 por jugador)
Espada corta (4, 1 por jugador)
Daga (4, 1 por jugador)
Rubí (4, 1 por jugador)

Mazo de mercado

Facción Imperial
Arkus, dragón imperial
Cerrar filas
Liderazgo
Darian, mago de la guerra
Dominación
Cristov, el Justo
Kraka, sumo sacerdote
Hombre de armas (2)
Maestro Weyan
Reunir las tropas
Reclutar (3)
Sacerdote del Diezmo (2)
Tributo (3)
Palabra de Poder



Facción Cofrade

Borg, mercenario ogro
Soborno (3)
Amenaza de muerte
Timo
Bomba incendiaria
Atentado
Intimidación (2)
Myros, mago cofrade
Parov, el Ejecutor

Lucro (3)
Rake, maestro asesino
Rasmus, el Contrabandista
Hurto con violencia
Matón callejero (2)



Facción Necros

Clérigo del Culto (2)
Energía oscura
Recompensa oscura
Cultista de la Muerte (2)
Toque mortífero (3)
Rayla, la Invocadora
Influjo (3)
Krythos, maestro vampiro
Drenaje vital
Lys, el Oculo
Putrefacción (2)
Tyrrannor, el Devorador
Varrick, el Nigromante



Facción Feral

Broelyn, la Evocadora
Cron, el Berserker
Lobo gigante
Maldición élfica (2)
Ofrenda élfica (3)
Grak, gigante de las tormentas
Vínculo de la Naturaleza
Infante orco (2)
Reyerta
Torgen Parterocas
Centella (3)
Licantropía
Chamán Lobo (2)