



LORDS
OF
HELLAS

MANUAL DE JUEGO

Con el fin de facilitar el uso de este manual durante una partida, lo hemos codificado de diferentes formas. Por favor, antes de leer el manual, ¡échale un vistazo para que puedas aprender las reglas fácilmente!

CODIFICACIÓN POR COLORES DEL CONTENIDO

Lords of Hellas es un juego muy profundo con múltiples facetas. Para hacerlo más fácil, hemos clasificado esas facetas por colores en cuatro áreas diferentes y sus componentes de juego relacionados (cartas, fichas y hojas). Por tanto, cada color representa una faceta diferente del juego:

Azul: todo lo relacionado con los Hoplitas y el combate entre ellos. Representa la faceta de control del territorio del juego. También es el color de Atenea y del atributo de Liderazgo asociado a ella.

Rojo: todo lo relacionado con los Monstruos y con darles caza. Representa la faceta de cazar Monstruos y emprender Aventuras del juego. También es el color de Zeus y del atributo de Fuerza asociado a él.

Amarillo: todo lo relacionado con el Movimiento y el control sobre las Regiones. Representa la faceta de Movimiento de los Héroes y las tropas. También es el color de Hermes y del atributo de Velocidad asociado a él.

Verde: todo lo relacionado con la versión en solitario del juego (para saber más, consulta el Libro de campaña).



Este es el símbolo con que están marcadas las cartas que se usan en el modo en solitario de los siguientes mazos: Artefactos, Bendiciones y Cartas de Combate. Además, también está presente en el reverso de las fichas de acción usada. Ignora este símbolo cuando juegues en modo competitivo.

TÉRMINOS Y SÍMBOLOS DE JUEGO

Al leer las reglas y los componentes del juego, verás palabras que están en **negrita**: esto significa que esa palabra es un término, un componente o una palabra clave del juego. Los más importantes están listados en el glosario incluido al final del manual.

- Los términos de juego siempre están relacionados con las mecánicas del juego y, siempre que no los tengas claros, podrás encontrar con facilidad una explicación al final de este manual y saber todos los sitios donde se aplican.
- Algunos términos de juego tienen símbolos asociados. Estos son una representación intuitiva de ciertos términos de juego que se utilizan en los componentes.

Esperamos que te diviertas mucho con *Lords of Hellas*. Aunque al principio quizá parezca que hay mucho que asimilar, ¡estamos seguros de que, tras un par de partidas, te sentirás como un auténtico héroe griego!

Más información en
EDGEENT.COM

EDGE



© 2018 Realms Distribution Sp. z o.o. Powstańców Śląskich 118, 53-333 Wrocław. Edición en español de Edge Entertainment. Distribuido por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés (Madrid), España. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en Polonia. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.

CRÉDITOS

Autor del juego: Adam Kwapiński

Desarrollo del juego: Marcin Świerkot

Ilustraciones: Patryk Jędraszek y Ewa Labak

Diseño gráfico: Andrzej Póltoranos, Adrian Radziun y Michał Oracz

Localización: Edge Studio

Modelos en 3D: Jędrzej Chomicki, Jakub Ziółkowski, Piotr Gacek y Mateusz Modzelewski

Producción de papel: Granna

Producción de miniaturas: Eastar game manufacturing

Pruebas y desarrollo: Paweł Samborski y Michał Siekierski

Revisión: Dan Morley, Anthony Crooks y Moisés Busanya

Traducción al español: J. Ignacio Candil

Agradecimientos especiales: a todos los patrocinadores de Kickstarter que nos ayudaron a hacer realidad este juego; a todos los que hicieron pruebas de juego y dedicaron mucho tiempo a este título; y a Adrián Komarski y Michał Oracz por su aportación creativa a cada etapa de este juego.

CONTENIDO	3
CONDICIONES DE VICTORIA	5
PREPARACIÓN DE LA PARTIDA	6
TABLERO	7
HÉROES Y EJÉRCITOS	8
ESCOGER HÉROES	
Y EMPEZAR LA PARTIDA	8
DESARROLLO DE LA PARTIDA	9
ACCIONES NORMALES	9
Usar Artefactos	9
Oración	9
Movimiento del Héroe	9
Movimiento de Hoplitas	9
ACCIONES ESPECIALES	10
Reclutar	10
Marchar	10
Construir Templo	10
Prepararse	10
Usurpar	10
Cazar	10
Construir Monumento	10
FASE DE MONSTRUOS	11
FASE DE EVENTO	11
MONSTRUOS	12
TABLEROS DE MONSTRUO	12
CAZAR	12
RECOMPENSAS DE CAZA	13
BATALLAS	13
AVENTURAS	14
ARTEFACTOS	14
CARTAS DE BENDICIÓN	14
MODO DE DOS JUGADORES	5
GLOSARIO DE TÉRMINOS	15

Con la caída del Imperio Micénico, el poder y la cultura ancestrales de la antigua Grecia se desmoronaron y la Hélade se sumió en el caos y la ruina. Este periodo se convirtió en una época que ninguna crónica registraría. Entre anarquía y muerte, un puñado de elegidos trataron de restaurar la ley y el orden asumiendo el control sobre esas tierras decadentes. La historia los recordaría como héroes, pero el embeleso del poder pronto avivó sus ambiciones y se inició una gran guerra entre los elegidos cuyo vencedor se convertiría en el indiscutido gobernante.

Atraídos por la guerra, seres misteriosos y tecnológicamente avanzados llegaron a este mundo. Ofrecieron su apoyo a los héroes armándolos con sofisticado armamento de terrible poder, así que los griegos pronto vinieron para adorarlos como a dioses. ¿Podrás sobrevivir en esta tierra hostil assolada por monstruos y conflictos sin fin? ¿Estás preparado para luchar y convertirte en Señor de la Hélade?

En Lords of Hellas, conduces a un héroe a la batalla. Con ejércitos a su mando, debe luchar contra héroes rivales y matar a monstruos aterradores a la par que intenta complacer a los nuevos dioses.

CONTENIDO

TABLERO



4 TABLEROS DE HÉROE



4 TABLEROS DE EJÉRCITO



4 PEANAS COLOREADAS DE PLÁSTICO



4 HOJAS DE AYUDA



1 HOJA DE LA INVASIÓN PERSA



7 HOJAS DE MONSTRUO



CARTAS

MAZO DE EVENTOS (14 CARTAS DE MONSTRUO Y 9 CARTAS DE AVENTURA)



MAZO DE ATAQUE DE MONSTRUO (18 CARTAS)



MAZO DE ARTEFACTOS (10 CARTAS DE ARTEFACTO NEUTRAL, 7 CARTAS DE ARTEFACTO DE RECOMPENSA DE MONSTRUO Y 3 CARTAS DE ARTEFACTO DE DIOS)



MAZO DE CARTAS DE COMBATE (30 CARTAS)



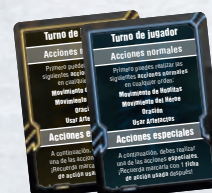
CARTAS DE BENDICIÓN (12 CARTAS DE ATENA, 12 CARTAS DE ZEUS Y 12 CARTAS DE HERMES)



CARTAS DE TEMPLO (5 CARTAS)



CARTAS DE AYUDA (4 CARTAS)



CARTA DE ACTIVACIÓN DE MONUMENTO (1 CARTA)



MINIATURAS

4 HÉROES (HELENA, AQUILES, PERSEO Y HÉRCULES)



3 MONUMENTOS EN CINCO PIEZAS (ATENEA, ZEUS Y HERMES)



60 HOPLITAS (15 POR JUGADOR) Y
16 SACERDOTES (4 POR JUGADOR)



7 MONSTRUOS

DADO DE
MONSTRUO



OTROS COMPONENTES

60 MARCADORES
DE CONTROL
(15 POR JUGADOR)



12 FICHAS DE ATRIBUTO
(3 POR JUGADOR)



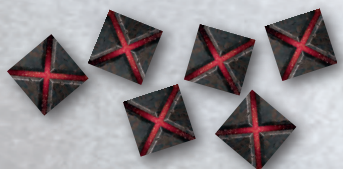
9 FICHAS DE AVENTURA



8 FIGURAS DE TEMPLO
(CON PEANAS DE PLÁSTICO)



24 FICHAS DE
ACCIÓN USADA
(6 POR JUGADOR)



5 FICHAS DE GLORIA
(1 POR COLOR DE NACIÓN)



15 MARCADORES DE
HERIDA DE MONSTRUO



1 FIGURA DE ORÁCULO
DE DELFOS
(CON PEANA DE PLÁSTICO)



CONDICIONES DE VICTORIA

En Lords of Hellas, tú decides cómo jugar tu partida: aquellos que disfrutan comandando ejércitos y superando tácticamente a sus oponentes pueden ganar mediante la conquista. Sin embargo, si ser el mejor estratega no te atrae, también puedes centrarte en las aventuras y en matar bestias míticas, lo que te proporciona gloria y poderosos artefactos. También hay algo para los constructores: erigir suficientes templos o completar y defender uno de los tres enormes monumentos te permitirá convertirte en un dechado de los dioses.

La partida termina **inmediatamente** cuando un jugador cumple una de las siguientes condiciones de victoria:

1. SEÑOR DE LA GUERRA DE LA HÉLADE

Controlar dos **Naciones** (una **Nación** es la zona que comprende todas las **Regiones** de un mismo color).



En una partida de tres jugadores, controlar la Nación azul no cuenta de cara a esta condición de victoria.



En una partida de dos jugadores, necesitas controlar tres Naciones.



3. MATAMONSTRUOS

Matar a tres **Monstruos**.



2. FAVORITO DE LOS DIOSES

Controlar cinco **Regiones** que tengan **Templos**.



4. REY DE REYES

Una vez se haya construido por completo un **Monumento** cualquiera, se activará la cuarta condición de victoria que se describe a continuación:

Gana quienquiera que controle la Región en la que se encuentre el **primer Monumento** construido por completo después de pasados **tres turnos**.

El primer jugador que construya la parte final de un **Monumento** coge la **carta de Activación de Monumento** y pone sobre ella 3 de sus **fichas de acción usada**. A partir de ese momento, cada vez que ese jugador use una **acción especial**, cogerá de la **carta de Activación de Monumento** una de las **fichas de acción usada** necesaria para marcar esa acción. Una vez ese jugador coja la tercera ficha, gana el jugador que controle la **Región** en la que esté el primer **Monumento** construido por completo. Ten en cuenta que todas las otras condiciones de victoria siguen en juego, así que aún sería posible ganar de cualquiera de las otras formas!



En una partida de dos jugadores se ignora esta condición de victoria.



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Emprender un viaje precisa normalmente algunos preparativos cuidadosos y, en ese sentido, Lords of Hellas no es diferente. Completa la preparación explicada más abajo antes de meterte de lleno en la Edad Oscura de Grecia. ¿Qué te espera allí?: aventuras de leyenda; los secretos de la mitología; decisiones difíciles; una horda de amedrentadores monstruos que requieren diferentes armas y tácticas... Esperamos que, incluso después de muchas partidas, sigas descubriendo algo nuevo.

1 DESPLIEGA EL TABLERO PRINCIPAL

2 COLOCA LOS CIMIENTOS DE LOS MONUMENTOS

Coloca el primer nivel de cada **Monumento** en el espacio que tiene asignado en su **Región** correspondiente y pon bajo él la **carta de Artefacto de Dios** pertinente. El nivel de los **Monumentos** determina los **Poderes de Dios** disponibles. Cuando un jugador envía **Sacerdotes** para orar en un **Monumento**, el jugador usa un **Poder** que corresponda al nivel actual del **Monumento** en cuestión. Una vez que la **Región** en la que está el **Monumento** sea conquistada, el jugador que la controle obtiene el control de la **carta de Artefacto** que está bajo él.

3 BARAJA LOS MAZOS

Baraja el **mazo de Eventos** (las cartas de **Monstruo** y **Aventura**), el **mazo de Ataque de Monstruo** y el **mazo de Cartas de Combate**. Después, coloca cada uno de ellos en su espacio correspondiente del tablero.

4 PREPARA LOS ARTEFACTOS

Deja aparte las **cartas de Artefacto** asociadas a sus **Monstruos** respectivos. Después, baraja el resto de **cartas de Artefacto neutral** y coloca el mazo en su espacio correspondiente del tablero.

5 PREPARA EL MAZO DE BENDICIONES

Baraja formando un mazo las **cartas de Bendición** de los Dioses cuyos **Monumentos** están presentes en la partida (la caja básica incluye a Zeus, Atenea y Hermes, pero futuras expansiones incluirán más Dioses) y, después, coloca el mazo en su espacio correspondiente del tablero.

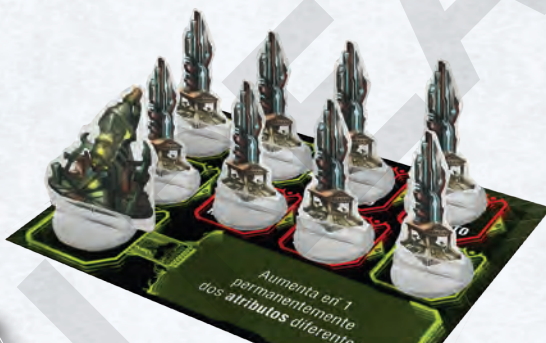
6 COLOCA EL RESTO DE COMPONENTES

Coloca junto al tablero principal el **dado de Monstruo**, los **marcadores de Herida de Monstruo**, las **fichas de Gloria** y las **fichas de Aventura**,

así como las miniaturas de **Monstruo**, las **piezas de los Monumentos**, la **carta de Activación de Monumento** y las **hojas de Monstruo**.

7 COLOCA LOS TEMPLOS

Escoge al azar 1 **carta de Templo** y colócala en su espacio del tablero. Después, pon sobre esa **carta de Templo** las figuras de **Templo** y la figura del **Oráculo de Delfos**. En las partidas de dos y de tres jugadores, pon sobre la **carta de Templo** solo los primeros seis **Templos**.



8 PREPARA LOS EVENTOS INICIALES

Roba 7 cartas del **mazo de Eventos** y resuélvelas en el siguiente orden:

- Coloca las **cartas de Aventura** en las **ranuras de Aventura** y coloca en la **Región** pertinente la **ficha de Aventura** de cada **Aventura** robada. Una vez colocada la tercera **carta de Aventura** en su ranura, ignora las subsiguientes **cartas de Aventura** robadas durante la preparación, aunque siguen contando de cara a las 7 cartas por robar.
- Tras robar una **carta de Monstruo**, coloca la miniatura correspondiente en la **Región** indicada en la carta y coloca su **hoja de Monstruo** (además del **Artefacto** asociado a él) junto al tablero principal. Si la **carta de Monstruo** robada muestra un **Monstruo** que ya esté en el tablero, ignora esa carta y roba otra carta en su lugar.
- Devuelve al **mazo de Eventos** todas las **cartas de Evento** usadas en la preparación (salvo las **Aventuras** que están en las **ranuras de Aventura**) y barájalo.

EJEMPLO:



1ª carta: Aventura
Coloca la **carta de Aventura** en la primera **ranura de Aventura** y coloca la **ficha de Aventura** correspondiente en Calcidica.



2ª carta: Monstruo
Coloca la miniatura de Hydra en Calcidica y coloca la **hoja de Monstruo** de Hydra junto al **tablero**.



3ª carta: Monstruo
Coloca la miniatura de Cerbero en Epiro y coloca la **hoja de Monstruo** de Cerbero junto al **tablero**.



4ª carta: Aventura
Coloca la **carta de Aventura** en la siguiente **ranura de Aventura** y coloca la **ficha de Aventura** correspondiente en Acarnania.



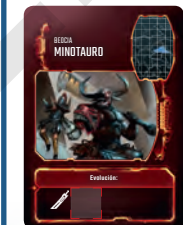
5ª carta: Aventura
Coloca la **carta de Aventura** en la siguiente **ranura de Aventura** y coloca la **ficha de Aventura** correspondiente en Macedonia.



6ª carta: Aventura
No hay más **ranuras de Aventura** disponibles. Ignora esta carta, pero no robes otra en su lugar.



7ª carta: Monstruo
Hydra ya está en el **tablero**. Ignora esta carta, pero roba la siguiente en su lugar.



8ª carta: Monstruo
Coloca la miniatura de Minotauro en Beocia y coloca la **hoja de Monstruo** de Minotauro junto al **tablero**.



TABLERO

Tu héroe tiene a su disposición toda la península del Peloponeso para explorarla. Puedes vagar por los verdes campos de Etolia y las montañas de Macedonia. Puedes perderte en las sagradas arboledas de la Fócida y visitar los extensos palacios de Creta y los vastos mausoleos del Epiro. A lo largo del camino, te encontrarás con monstruos, aventuras, artefactos y otros héroes, que podrán ser, o no, amistosos.

Lo que sigue es una explicación de todo lo que se encuentra en el tablero.

A REGIÓN

Una **Región** es la zona con nombre más pequeña del **tablero** y está marcada con una **Fuerza de la población** que determina la cantidad de **Hoplitas** que necesita un jugador para tomar el control de la **Región**.

Los **marcadores de control** se usan para indicar qué jugador controla qué **Región**.

B NACIÓN

Una **unidad territorial** que consiste en tres o cuatro **Regiones** del mismo color.

C CIUDAD / ESPARTA π / Α

En algunas **Regiones** encontrarás **Ciudades**. Estas te permiten **Fortificar** a tus unidades para conseguir un +1 a la **Fuerza del Ejército** en una **Batalla** y también conseguir 2 **Hoplitas** durante la **acción especial Reclutar**.

Esparta es una **Ciudad** especial situada en Laconia. Te concede una bonificación de +2 (en lugar de +1) al **Fortificar** y 4 **Hoplitas** (en lugar de 2) durante la **acción especial Reclutar**.

D SANTUARIO / ORÁCULO DE DELFOS ∟

Algunas **Regiones** tienen **Santuarios**, los cuales indican dónde pueden construirse **Templos**. El **Oráculo de Delfos** solo puede construirse en la Fócida.

E AVENTURAS Y RANURAS DE AVENTURA

Durante la preparación y la **fase de Evento**, pueden aparecer nuevas **Aventuras** en diferentes **Regiones**. Los **Héroes** de los jugadores podrán completarlas para obtener **fichas de Gloria** y recompensas específicas.

F MONSTRUOS

Durante la preparación y la **fase de Evento**, también aparecerán **Monstruos** en diferentes **Regiones**. La presencia de **Monstruos** puede ser peligrosa para tus **Ejércitos** y tu **Héroe**.

Sin embargo, cazar **Monstruos** con tu **Héroe** puede concederte poderosos **Artefactos** o **Sacerdotes**. Además, matar **Monstruos** también te recompensará con la **ficha de Gloria** de la **Nación** donde ello suceda.

G CARTA DE TEMPLO

La **carta de Templo** presente en el **tablero** determina qué **Templos** activan el **Reparto de Bendiciones**. Dicha **carta de Templo** también determina la recompensa especial por construir el **Oráculo de Delfos**.

H RUTAS MARÍTIMAS

Las **rutas marítimas** indican las conexiones por mar entre **Regiones**. Las **Regiones** conectadas por **rutas marítimas** actúan como si estuvieran adyacentes unas a otras.

J MONUMENTOS

En algunas **Regiones** hay **Monumentos** a los **Dioses**. Mediante el control de esas **Regiones**, tu **Héroe** entrará en posesión del **Artefacto de Dios** de ese **Monumento**.

El **tablero** también tiene un espacio vacío para un **Monumento**. Ese espacio no se usa en la caja básica, sino que se usará en futuras expansiones de **Lords of Hellas**.



HÉROES Y EJÉRCITOS

La elección de tu héroe puede afectar en gran medida a tu estilo de juego, ya que hay varias capacidades y bonificaciones potentes entre las que escoger. Algunas te hacen simplemente mejor en una tarea concreta, como las aptitudes para el mando de Aquiles, que hacen que sus ejércitos sean más peligrosos. Sin embargo, otras dan pie a nuevas estrategias en sí mismas, como la extraordinaria movilidad del cazador de monstruos Perseo, quien es capaz de atravesar con rapidez todo el tablero; o el don para el control de la hermosa Helena, quien puede parar en seco legiones enteras.

Hay cuatro **Héroes** y **Ejércitos** entre los que escoger en la caja básica: Helena, Aquiles, Hércules y Perseo. Los **Héroes** son asimétricos, es decir, tienen Ventajas iniciales y capacidades especiales diferentes.

A **Ventaja inicial:** un beneficio especial que debe añadirse al Héroe al colocarlo en el tablero.

B **Capacidad especial:** una habilidad pasiva del Héroe que tiene lugar siempre que se cumplen ciertas condiciones.

Los **Ejércitos** son idénticos en cuanto a reglas y solo se diferencian estéticamente. Los jugadores combinan sus **tableros de Héroe** y de **Ejército** en uno.

Durante la partida, los **Héroes** pueden seguir varias líneas de desarrollo en función de las decisiones de los jugadores. Un jugador puede aumentar **atributos** a sus Héroes y acumular **Bendiciones** y **Artefactos**.

Todos los **Héroes** están caracterizados por tres **atributos**: Liderazgo, Fuerza y Velocidad.

1 LIDERAZGO

El **Liderazgo** determina la cantidad de **Hoplitas** que un jugador puede mover cada turno durante la **acción normal Movimiento de Hoplitas**.

2 FUERZA

La **Fuerza** determina cuántas **Cartas de Combate** roba un jugador al inicio de una **Caza**.

3 VELOCIDAD

La **Velocidad** determina la cantidad de **Regiones** que un Héroe puede atravesar durante la **acción normal Movimiento del Héroe**.

Los **atributos** también son útiles para completar **Aventuras**. Una vez aumentado, un **atributo** no puede ser reducido, excepto como resultado de indicaciones especiales (por ejemplo, los **Ataques de Monstruo**).

Todos los jugadores también tienen en su **tablero de Ejército** una **Reserva de Sacerdotes** y unas **acciones especiales** idénticas.

4 RESERVA DE SACERDOTES

Cuando un jugador recibe un **Sacerdote**, lo coloca en su **Reserva de Sacerdotes**. Solo los **Sacerdotes** que han sido colocados en la **Reserva de Sacerdotes** se consideran propiedad del jugador (por ejemplo, de cara a una **Aventura**).

5 ACCIONES ESPECIALES

Indican qué **acciones especiales** puede realizar un jugador durante su turno. Tras elegir una acción, el jugador pone 1 **ficha de acción usada** sobre ella y dicha ficha se quedará ahí hasta que algún jugador realice la **acción especial Construir Monumento**. Estas acciones permanecerán bloqueadas mientras haya una **ficha de acción usada** sobre ellas.

TABLERO DE HÉROE

AQUILES

CAPACIDAD ESPECIAL
Suma la **Velocidad** y la **Fuerza** de Aquiles (el valor que está más bajo) a tu **Fuerza** de Ejército en la **Región** donde se encuentre este héroe.

VENTAJA INICIAL
Aquiles tiene una **Velocidad** 2.

SACERDOTES 4

ACCIONES ESPECIALES

PREPARARSE ESCOGE DIOS: Cura 1 Daño. Roba 1 Carta de Combate. Recluta 1 Hoplita (en la Región donde está tu Héroe).	CAZAR	USURPAR	CONSTRUIR MONUMENTO Añade el siguiente nivel al Monumento escogido. Todos los jugadores retiran sus Sacerdotes de todos los Monumentos. Obtén 1 Sacerdote por cada Templo que controles.
CONSTRUIR TEMPLO	RECLUTA	MARCHAR	ACABAR EL TURNO Todos los jugadores retiran sus fichas de acción usada y cargan sus Artefactos. Tira el dado de Monstruo por cada Monstruo que esté en el tablero. Roba 1 carta de Evento.

LIDERAZGO 1 **FUERZA** 2 **VELOCIDAD** 3

ESCOGER HÉROES Y EMPEZAR LA PARTIDA

El juego te lanza inmediatamente al fragor de un conflicto que sacude toda la Hélade. La Edad Oscura está aquí: extraños y nuevos dioses descendieron de los cielos y con ellos vinieron bestias incluso más extrañas. Surgieron héroes en diferentes rincones de esta tierra, cada uno con sus propios planes, aliados y enemigos. No obstante, antes de sumergirte en el conflicto, tienes que completar algunos pasos finales.

Lo siguiente es un desglose de los pasos que se han de seguir al empezar una partida. Por cierto, ¡ten presente que escoger un Héroe y colocarlo en el tablero es una decisión muy importante!

1. Cada jugador roba 1 **Carta de Combate** del mazo. Las **Cartas de Combate** se mantienen en secreto, no así la cantidad de cartas que tiene un jugador en la mano.
2. Cada jugador coge 1 **hoja de ayuda** (en la que se describen los **Poderes de Dios**) y 1 **carta de ayuda**.
3. Entre todos los jugadores se determina un jugador inicial.
4. El jugador inicial escoge un **Héroe** y se queda con su **tablero de Héroe** correspondiente. Después, escoge un **tablero de Ejército** y se queda con todos los componentes de ese color (los **Hoplitas**, los **Sacerdotes**, los **marcadores de control** y la peana coloreada). El jugador coloca la peana coloreada de plástico en la base de su **Héroe**; coge 6 **fichas de acción usada**; y, a continuación, coge 3 **fichas de atributo** y las coloca en el valor 1 de los **atributos de Liderazgo, Fuerza y Velocidad** de su **tablero de Ejército**. Por último, resuelve la **Ventaja inicial del Héroe** que ha escogido.
5. El jugador inicial coloca en una **Región** la miniatura del **Héroe** que ha escogido junto a 2 **Hoplitas**. Si la **Fuerza de la población** de esa **Región** es 2 o menos, el jugador coloca 1 **marcador de control** en dicha **Región**.
6. El siguiente jugador en el sentido contrario a las agujas del reloj escoge uno de los **Héroes** y de los **Ejércitos** que queden y los coloca en el **tablero** siguiendo el mismo proceso descrito antes. Este jugador no puede colocar ni a su **Héroe** ni a sus **Hoplitas** en una **Región** en la que ya haya un **Héroe**.

El último jugador en escoger un **Héroe** y colocarlo en el **tablero** empezará la partida. Los **turnos de jugador** tienen lugar en el sentido de las agujas del reloj.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

Cuando empieces la partida, te darás cuenta rápidamente de la cantidad de cosas que ocurren en el tablero al mismo tiempo: habrá ejércitos que marchan, héroes que van de aventuras y bestias errantes. Para hacer las cosas aún más interesantes, las reglas del juego hacen imposible reutilizar la misma acción especial una y otra vez, por lo que debes mostrarte flexible y aprender a hacer uso de muchas herramientas. ¡Elige tus pasos con cuidado y haz que cada turno cuente!

Los jugadores juegan **turnos** en el sentido de las agujas del reloj. Los jugadores usan sus **acciones normales** y, después, terminan sus turnos con una **acción especial**. A continuación, el jugador que tienen a su izquierda (en el sentido de las agujas del reloj) juega su **turno**.

ACCIONES NORMALES

Durante su **turno**, un jugador puede usar cualquier cantidad de **Artefactos** que posea y mover sus unidades (los **Hoplitas**, el **Héroe** y los **Sacerdotes**).

Las **acciones normales** pueden realizarse en cualquier orden, pero un jugador solo puede realizar una vez una **acción normal** determinada por turno. Por ejemplo, pueden usarse 2 **Artefactos** a la vez, pero un jugador no puede usar 1 **Artefacto**, mover **Hoplitas** y después usar otro **Artefacto**.

USAR ARTEFACTOS

Los jugadores pueden usar cualquier cantidad de **Artefactos** que posean si estos están cargados, ya que los **Artefactos** deben cargarse tras ser usados una vez. La carga de **Artefactos** ocurre siempre que cualquier jugador realiza la **acción especial Construir Monumento**.

ARTEFACTOS USADOS:



ARTEFACTO CARGADO:



ORACIÓN

Los jugadores pueden enviar a 1 **Sacerdote** de su **Reserva de Sacerdotes** (nota: los jugadores empiezan sin **Sacerdotes**) a orar a cualquier **Monumento** a su elección. Tras colocar allí al **Sacerdote**, el jugador debe aumentar en 1 inmediatamente el **atributo de Héroe** asociado al Dios del **Monumento** (Liderazgo si es Atena, Fuerza si es Zeus y Velocidad si es Hermes) y usar el **Poder de Dios** correspondiente al nivel en que se encuentre el **Monumento**. El aumento del **atributo de Héroe** es permanente.

Todos los **Poderes de Dios** están descritos en las **hojas de ayuda**.

Un **Sacerdote** puede ocupar cualquier espacio libre de un **Monumento** y se quedará ahí hasta que algún jugador realice la **acción especial Construir Monumento**. Si no hay espacios libres en un **Monumento**, un jugador no puede colocar un **Sacerdote** en ese **Monumento**.

En su **turno**, los jugadores solo pueden enviar a orar a 1 **Sacerdote** en total.



MOVIMIENTO DEL HÉROE

Un jugador puede mover a su **Héroe** a través de tantas **Regiones** como indique su **atributo de Velocidad**, o bien avanzar una **Etapas de la Aventura** si su **Héroe** está en una **Aventura**.

Los **Héroes** pueden moverse por cualquier **Región** o detenerse en ella sin que importe la presencia de **Hoplitas**, **Héroes** de otros jugadores o **Monstruos**.

Si un **Héroe** termina su Movimiento en una **Región** que tenga una **ficha de Aventura**, puede moverse inmediatamente a cualquiera de las **Etapas de la Aventura** de la correspondiente **Aventura** si cumple los requisitos descritos en su **carta de Aventura** (consulta **Aventuras**, en la página 14). Una vez emprende una **Aventura**, un jugador solo puede moverse una **Etapas de la Aventura** aunque su **atributo de Velocidad** sea superior.

Los **Héroes** no pueden realizar ninguna acción en las **Regiones** por las que pasen durante su Movimiento. Solo pueden hacerlo antes o después de todo el Movimiento.



MOVIMIENTO DE HOPLITAS

Los jugadores pueden mover a una **Región** adyacente una cantidad máxima de **Hoplitas** igual al nivel del **atributo de Liderazgo** de su **Héroe**.

- Puedes mover **Hoplitas** desde una **Región** a cualquier otra **Región** adyacente.
- Ningún **Hoplita** puede moverse dos veces; es decir, no puedes mover al mismo **Hoplita** dos o más **Regiones**.
- Durante su Movimiento, un jugador puede **Fortificar** a 1 **Hoplita** que se encuentre en cada **Región** que controle y que tenga una **Ciudad** o a **Esparta**. Trata las **Ciudades** como si fueran otra **Región** a efectos de Movimiento, solo que normalmente participan en las **Batallas**. Los **Hoplitas fortificados** reciben una bonificación de +1 o +2 (+1 en una **Ciudad** o +2 en **Esparta**) a la **Fuerza del Ejército** si luchan en la **Región**. Mover **Hoplitas** de una **Ciudad** o de **Esparta** a la **Región** en la que esté esa **Ciudad** o **Esparta** se considera Movimiento. Los **Hoplitas fortificados** siempre mueren los últimos.
- Mover **Hoplitas** a una **Región** en la que haya **Hoplitas** enemigos da lugar a una **Batalla** (consulta **Batallas**, en la página 13).
- Mover **Hoplitas** a una **Región controlada** por un enemigo, pero sin **Hoplitas** enemigos, provoca que se tome el control de esa **Región**. Esto no es una **Batalla** y, además, puedes hacerte con esa **Región** sin igualar o superar su **Fuerza de la población**; es decir, puedes tomar el control de esa **Región** incluso con 1 **Hoplita**.
- Un jugador debe llevar a cabo todos sus Movimientos de **Hoplitas** en primer lugar y después resolver las **Batallas** que tales Movimientos provoquen, si es el caso. El jugador atacante decide el orden en que se resuelven las **Batallas**.
- Si alguna regla especial permite a un jugador mover a sus **Hoplitas** más de una **Región**, el jugador solo puede desplazarse por **Regiones neutrales** o por aquellas bajo su control. El jugador puede terminar su Movimiento en una **Región controlada** por un enemigo. Durante ese Movimiento, el jugador no toma el control de las **Regiones** por las que pasa al moverse.



ACCIONES ESPECIALES

Después de terminar sus **acciones normales**, un jugador debe realizar una de las **acciones especiales** disponibles y de las que pueda cumplir todos sus requisitos.

Una **acción especial** usada se marca con 1 **ficha de acción usada**. Esa acción deja de estar disponible hasta que se retira la ficha de ella.

RECLUTAR

Un jugador puede **Reclutar** hasta a 2 **Hoplitas** en cada **Región** que controle y en la que haya una **Ciudad** (o hasta 4 **Hoplitas** en el caso de **Esparta**).

Si hay sitio en la **Ciudad** o en **Esparta**, uno de los **Hoplitas** puede **reclutarse ya fortificado** en la **Ciudad** o en **Esparta**.



La cantidad máxima de **Hoplitas** disponible para cada jugador es 15. Cuando a un jugador no le queden **Hoplitas**, no podrá colocar más **Hoplitas** en el **tablero** de ninguna manera. Un jugador no puede retirar **Hoplitas** del **tablero** para colocarlos después en un lugar diferente (por ejemplo, como resultado de la acción especial **Reclutar**).

MARCHAR

Un jugador puede mover cualquier cantidad de sus **Hoplitas** desde una **Región** a una sola **Región** adyacente. Los **Hoplitas fortificados** no pueden reubicarse mediante esta acción.



Puedes mover **Hoplitas** que hayan sido movidos previamente con una **acción normal** o como resultado de capacidades o **Poderes de Dios**.

En cualquier otro aspecto, se aplican las reglas de la **acción normal Movimiento de Hoplitas**.

CONSTRUIR TEMPLO

Un jugador puede construir un **Templo** en una **Región** que controle y que tenga un **Santuario**. El jugador coge el primer **Templo** disponible en la **carta de Templo**; lo coloca en el **tablero**, en el espacio de **Santuario** donde quiere construirlo; y añade 1 **Sacerdote** a su **Reserva de Sacerdotes**.

Si un jugador construye el **Oráculo de Delfos**, recibe las recompensas adicionales indicadas en la **carta de Templo**.

En la **carta de Templo**, si la ranura de **Templo** que acaba de quedar vacía es de color rojo y tiene la palabra clave **Reparto** escrita en ella, empieza un **Reparto de Bendiciones** (consulta Cartas de Bendición, en la página 15).



Cada jugador puede controlar un máximo de 4 **Sacerdotes**. Si un jugador tiene 4 **Sacerdotes** en su **Reserva de Sacerdotes** o en **Monumentos**, no puede recibir **Sacerdotes** adicionales.

PREPARARSE

Un jugador puede escoger dos opciones cualesquiera de las siguientes disponibles, incluido escoger una misma opción dos veces:

- Curar 1 único **Daño** a su **Héroe** (consulta **Cazar**, en la página 12).
- Robar 1 **Carta de Combate**.
- **Reclutar** 1 **Hoplita** en la **Región** en la que su **Héroe** esté presente. Un jugador no puede realizar esta acción si su Héroe está fuera del **tablero** (por ejemplo, en una **Aventura**) o cuando su Héroe está en una **Región** que también está ocupada por los **Hoplitas** de otro jugador. Sin embargo, puede hacerla en una **Región** vacía controlada por un enemigo y, de este modo, tomar el control de la **Región**.

Si el jugador controlaba con anterioridad la **Región** en la que su **Héroe** está presente, puede **Reclutar** al **Hoplita** ya fortificado.

USURPAR

Si un jugador posee la **ficha de Gloria** que coincide con el color de la **Región** en la que esté su **Héroe**, el jugador puede tomar el control de esa **Región** instantáneamente y puede **Reclutar** 1 **Hoplita** (que puede **reclutarse ya fortificado** en una **Ciudad** o en **Esparta**) en ella.

En el caso de que la **Región** estuviera bajo el control de otro jugador, todos los **Hoplitas** de ese jugador deben retirarse de la **Región**, pero no sufren bajas (para más detalles, consulta **Bajas y retirada**, en la página 13).



¡Usar **Usurpar** no provoca que el jugador pierda la **ficha de Gloria**!

CAZAR

Un jugador puede empezar la caza de un **Monstruo** presente en la misma **Región** que su **Héroe** (consulta **Cazar**, en la página 12).



CONSTRUIR MONUMENTO

Un jugador puede Construir un nivel de un **Monumento**. El jugador escoge el **Monumento** que quiere **Construir** y le añade la pieza pertinente, independientemente de quién controle la **Región** en la que se encuentre ese **Monumento**.

Todos los **Sacerdotes** se retiran de todos los **Monumentos** y se dejan con el resto de componentes sin usar de los jugadores correspondientes (no se devuelven a sus **Reservas de Sacerdotes**).

El jugador que esté usando esta **acción especial** (y solo ese jugador) recibe tantos **Sacerdotes** como la cantidad de **Templos** que controle (el **Oráculo de Delfos** cuenta como un **Templo**).



Después de la **acción especial Construir Monumento**:

1. Todos los jugadores retiran sus **fichas de acción usada** y cargan sus **Artefactos**.
2. Se pasa a la **fase de Monstruos** y, a continuación, a la **fase de Evento**.

Un jugador puede usar la **acción especial Construir Monumento** incluso si todavía no se han usado otras **acciones especiales**.

Si se construye el quinto nivel de un **Monumento**, se activa la **carta de Activación de Monumento** (consulta **Rey de reyes**, en la página 5).

FASE DE MONSTRUOS

El jugador que realizó la **acción especial Construir Monumento** tira una vez el **dado de Monstruo** por cada **Monstruo** que esté en el **tablero**. Tales tiradas puede hacerlas en el orden que prefiera. El **dado de Monstruo** ofrece cuatro resultados:



Nada: no ocurre nada. Pasa al siguiente **Monstruo**.



Ataque de Región: el **Monstruo** realiza el **Ataque de Región** descrito en su **hoja de Monstruo**.



Movimiento: el jugador que realizó la **acción especial Construir Monumento** debe mover al **Monstruo** a una **Región** adyacente a su elección.



Movimiento o Ataque de Región: el jugador que realizó la **acción especial Construir Monumento** decide si el **Monstruo** realiza un **Ataque de Región** o bien un **Movimiento** a una **Región** adyacente a su elección.

Si se requiere alguna decisión adicional (por ejemplo, como en el caso del **Ataque de Región** de Quimera), el jugador que realizó la acción especial **Construir Monumento** es quién toma la decisión.

Después de la **fase de Monstruos**, se pasa a la **fase de Evento**.



FASE DE EVENTO

El jugador que realizó la **acción especial Construir Monumento** roba la primera carta del **mazo de Eventos** y la resuelve inmediatamente. Hay dos tipos de carta en el **mazo de Eventos**:

A] Aventura. ¡Aparece una nueva **Aventura**! Si hay alguna **ranura de Aventura** disponible, coloca la **ficha de Aventura** pertinente en la **Región** indicada en la carta y coloca la **carta de Evento de Aventura** en la **ranura de Aventura** vacía.

Si ya hay tres **Aventuras** en las **ranuras de Aventura**, deja la carta en la pila de descarte sin más efecto.



B] Monstruo. El efecto de la carta depende de si el **Monstruo** ya está en el **tablero**, o bien no está todavía en el **tablero**, o bien está muerto:

- Si el **Monstruo** ya está en el **tablero**, **evoluciona**: coloca la carta junto a su **hoja de Monstruo**. El efecto de **Evolución** dura hasta el final de la partida o hasta que el **Monstruo** muera.
- Si el **Monstruo** no está en el **tablero**, coloca su miniatura en la **Región** indicada en la carta que acaba de ser robada. Después, coloca su **hoja de Monstruo** y el **Artefacto** asociado a él junto al **tablero**.
- Si el **Monstruo** ya está muerto, descarta la carta sin más efecto y roba otra.

Después de la **fase de Evento**, el siguiente jugador empieza su **turno**.



MONSTRUOS

Un juego sobre la Antigua Grecia no podría haber funcionado sin la presencia de Hidra, Medusa, Cíclope o Cerbero. Sin embargo, estas no son las criaturas mitológicas que conoces: gracias a una extraña tecnología y una energía alienígena que mejoran sus cuerpos de varias formas, solo pueden ser derrotados por héroes provistos de un poder comparable. Por si esto fuera poco, los movimientos y las acciones de los monstruos son semialeatorios, lo que los convierte en una fuerza impredecible y terrorífica.

Los **Monstruos** aparecen en el **tablero** como resultado de **Eventos**. Se caracterizan por ser capaces de soportar de cuatro a siete **Heridas** de varios tipos (la cantidad de **Heridas** denota lo poderoso que es el **Monstruo**), su **Ataque especial**, el sitio del **tablero** donde empiezan y el **Ataque de Región** que realizan durante la **fase de Evento**.

Pueden **Evolucionar** si ya están presentes en el **tablero** y su **carta de Evento** vuelve a ser robada, lo que incrementa la cantidad de **Heridas** que pueden soportar o les proporciona reglas adicionales que hacen que cazarlos sea más difícil.

TABLEROS DE MONSTRUO

1 SÍMBOLOS DE HERIDA

Determinan qué **Cartas de Combate** debe usar un **Héroe** para matar a un **Monstruo** concreto. Algunos símbolos de **Herida** incluyen el símbolo de **Sacerdote** (Y) o de **Artefacto** (C), los cuales conceden recompensas adicionales incluso tras una **Caza** sin éxito (consulta **Cazar**).

INFLIGIR HERIDAS

Para infligir una **Herida** a un **Monstruo**, el jugador debe descartar 1 **Carta de Combate** cuyo símbolo de **Herida** coincida con alguno de los de la **hoja de Monstruo**. A continuación, el jugador pone 1 marcador de **Herida** de Monstruo sobre el lugar pertinente de la **hoja de Monstruo**.

Algunas cartas permiten poner 1 marcador de **Herida** sobre cualquier tipo de **Herida** del **Monstruo**; por ejemplo, un jugador puede descartar 2 **Cartas de Combate** con un símbolo de maza para infligir una **Herida** que tenga cualquier otro símbolo.

2 ATAQUE ESPECIAL

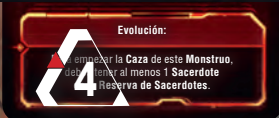
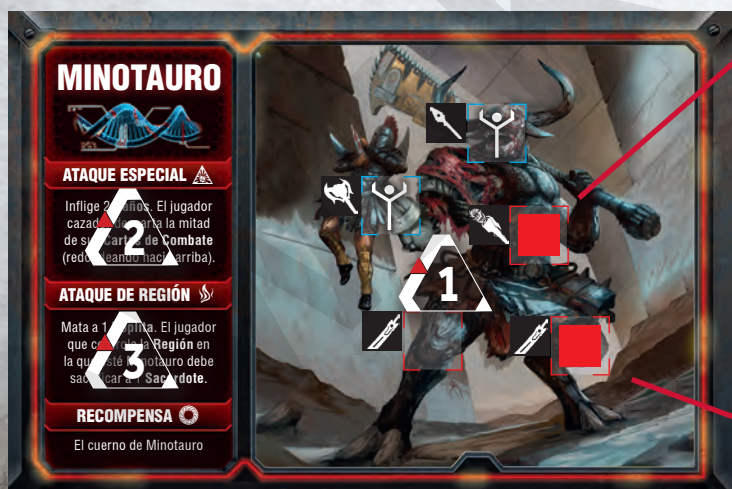
Describe el **Ataque** que realiza el **Monstruo** después de robar una **carta de Ataque de Monstruo** que indique que debe usarse el **Ataque especial**.

3 ATAQUE DE REGIÓN

Describe lo que ocurre cuando se saca un resultado de **Ataque de Región** al tirar el **dado de Monstruo**. También puede ser una capacidad pasiva que se aplica en la **Región** donde esté el **Monstruo**.

4 CARTA DE EVOLUCIÓN

Describe cómo **evoluciona** un **Monstruo**, ya sea aumentando su cantidad de **Heridas** u obteniendo capacidades pasivas adicionales.



CAZAR

Para tener alguna posibilidad de derrotar a monstruos tan descomunales, deberás valerte de una adecuada selección de armas y artefactos, así como tener mucha destreza. Incluso así, acabar con un monstruo podría llevarte varios turnos, de manera que ten cuidado con aquellos héroes oportunistas que puedan inmiscuirse en el último momento para arrebatarte la gloria. Además, deberás estar atento a los devastadores ataques especiales o las capacidades pasivas que muchas de esas bestias tienen.

Para empezar una **Caza**, un **Héroe** debe colocarse en la misma **Región** que el **Monstruo** al que quiere atacar. El **Combate** empieza cuando un jugador usa la **acción especial Cazar**: el jugador escoge uno de los **Monstruos** que estén en la misma **Región** que su **Héroe** (a veces, puede haber más de un **Monstruo** en una misma **Región**) y, después, roba una cantidad de **Cartas de Combate** igual al nivel del **atributo de Fuerza** de su **Héroe**. A continuación, baraja la pila de descartes de **cartas de Ataque de Monstruo** con su correspondiente mazo. La **Caza** de un **Monstruo** sigue los pasos que se describen a continuación:

1. EL HÉROE ATACA AL MONSTRUO

El jugador DEBE infligir al menos una **Herida** al **Monstruo**. Si el **Héroe** falla en esto, o bien no desea jugar ninguna **Carta de Combate** (aun teniendo opciones de infligir una **Herida** al **Monstruo**), la **Caza** termina inmediatamente.

El jugador puede infligir varias **Heridas** al mismo tiempo; es más, incluso puede matar al **Monstruo** en el primer intento si tiene las **Cartas de Combate** apropiadas.

2. EL MONSTRUO ATACA AL HÉROE

El jugador que está a la izquierda del jugador que combate contra el **Monstruo** roba 2 cartas del **mazo de Ataque de Monstruo** y escoge jugar 1 de ellas. Entonces, el cazador puede:

a) Defenderse

Juega cualquier cantidad de **Cartas de Combate** con un valor total igual o mayor al valor de la **carta de Ataque de Monstruo** para defenderse del **Ataque**. A continuación, roba 2 **Cartas de Combate**.



b) No defenderse

Resuelve los efectos de la **carta de Ataque de Monstruo** (recibir **Daño**, terminar la **Caza**, etc.) y roba 1 **Carta de Combate**.

Tras esto, los dos pasos anteriores se repiten hasta que la **Caza** termine.

La **Caza** termina:

a) con éxito

- cuando el **Monstruo** recibe la última **Herida**.

b) sin éxito

- cuando el jugador que caza es incapaz de infligir ninguna **Herida** al **Monstruo** durante el paso en que el **Héroe** ataca.
- cuando, durante el **Ataque** del **Monstruo**, se juega una carta que provoca que la **Caza** termine y el jugador no consigue defenderse del **Ataque**.
- cuando el **Héroe** recibe un cuarto **Daño**.

Tras una **Caza** sin éxito, el **Héroe** recibe 1 **Daño** adicional (si es posible).

Todas las **Heridas** infligidas a los **Monstruos** se mantienen, por lo que el siguiente jugador que realice una **Caza** contra ese monstruo, ¡lo podrá derrotar más fácilmente!

DAÑO

Cuando combate contra **Monstruos**, un **Héroe** puede recibir **Daño**. Para marcar un **Daño** en un **Héroe**, gira una de sus **fichas de atributo** a tu elección: ese **atributo** tendrá un valor de 1 hasta que el **Héroe** se cure ese **Daño**. Un **Héroe** puede recibir 3 **Daños** durante una **Caza**, cada uno dirigido a uno de sus **atributos**. Si el **Héroe** recibe un cuarto **Daño**, la **Caza** termina. Los **Daños** pueden curarse realizando **acciones especiales Prepararse** o usando **Artefactos** (por ejemplo, la *Ambrosía*).



RECOMPENSAS DE CAZA

Las **Cazas** pueden ser muy provechosas, ¡incluso las que terminan sin éxito!

Siempre que un jugador termine una **Caza** sin éxito, sigue pudiendo coger una recompensa de las **Heridas** que haya infligido y que tengan un símbolo de **Artefacto** o de **Sacerdote**.

Sin embargo, si una **Caza** termina con éxito, el jugador que haya conseguido infligir la última **Herida** al **Monstruo** hace lo siguiente:

- Recibe la **ficha de Gloria** del color de la **Región** en la que ha tenido lugar la **Caza**. Si la ficha la tiene otro jugador, se la arrebata.



- Coge una recompensa a elegir entre el **Artefacto** asociado a este **Monstruo** o los **Sacerdotes/Artefactos neutrales** procedentes de **Heridas** infligidas (solo durante esta **Caza**) por el jugador.



- Coloca la miniatura de **Monstruo** junto a su **tablero de Héroe**: una vez tenga 3 miniaturas de **Monstruo**, gana la partida.

Si un jugador inflige una **Herida** a un **Monstruo** sin cazarlo (por ejemplo, con una **Bendición** o un **Artefacto**), no recibe ninguna recompensa. Sin embargo, si mata al **Monstruo** (le inflige la última **Herida**) de esta manera, recibe la **ficha de Gloria** y coloca la miniatura del **Monstruo** junto a su **tablero de Héroe**, de manera que cuente de cara a la condición de victoria.

BATALLAS

La guerra se extiende por toda Grecia: las espadas y lanzas de bronce se estrellan contra petos que reproducen anatomías musculosas; las pesadas falanges maniobran bajo una lluvia de flechas; los carros se abren camino entre filas de infantería. Para representar esto, hemos elegido un conjunto de reglas sencillas pero profundas. Necesitarás mucha destreza para superar las tácticas de los líderes enemigos en el tablero. Además, ten en cuenta que ninguna victoria (o derrota) es segura: si los dioses te son propicios, incluso un contingente en inferioridad puede luchar con tanta fiereza como la que demostraron aquellos legendarios trescientos espartanos en las Termópilas.

Si el Movimiento de **Hoplitas**, ya se origine mediante una **acción normal** o de cualquier otra manera, provoca que los **Hoplitas** de dos jugadores se encuentren en la misma **Región**, tendrá lugar una **Batalla**. Para poder llevar a cabo una **Batalla**, cada uno de los bandos debe tener presente al menos 1 **Hoplita** en la **Región** antes de jugar su primera **Carta de Combate**. En el caso de que los jugadores quieran utilizar **Artefactos**, el jugador cuyo turno se está jugando decide quién utiliza en primer lugar los **Artefactos**.

1 JUGAR CARTAS DE COMBATE

- El jugador defensor puede jugar 1 **Carta de Combate** de su mano. Si lo hace, resuelve el efecto de esa carta y suma el valor de **fuerza de la carta** a su **Fuerza del Ejército**.
- Si pasa, no podrá jugar más **Cartas de Combate** durante la **Batalla** en curso.
- El jugador atacante puede jugar 1 **Carta de Combate** de la misma forma.
- Si pasa, tampoco podrá jugar más cartas.
- La secuencia se repite hasta que ambos jugadores pasan.

SÍMBOLOS DE BAJA

Jugar algunas de las cartas más poderosas provocará que un jugador mate a sus propias tropas después de la **Batalla**. Esas cartas tienen **símbolos de baja** rojos que indican cuántos **Hoplitas** es necesario matar. ¡Un jugador no puede jugar **Cartas de Combate** cuya cantidad total de **símbolos de baja** supere la cantidad de **Hoplitas** que tiene presentes en esa **Batalla**!

LÍMITE DE CARTAS DE COMBATE

Ningún jugador puede tener más de 4 **Cartas de Combate** en la mano durante la partida. Un jugador puede robar cartas adicionales, pero debe descartar cartas inmediatamente hasta que no tenga más de 4. Este límite no se aplica durante una **Caza**; sin embargo, una vez termine una **Caza**, el jugador debe reducir inmediatamente a 4 la cantidad de **Cartas de Combate** que tenga.

2 COMPARAR LAS FUERZAS DEL EJÉRCITO

Los jugadores comparan sus **Fuerzas del Ejército**: cada **Hoplita** vale 1 punto de **Fuerza del Ejército**. Suma a eso el valor de las **Cartas de Combate** jugadas y cualesquiera bonificaciones que se deban a que el defensor se encuentre con algún **Hoplita fortificado**, a **Bendiciones**, a **Artefactos** o a capacidades especiales de los **Héroes**.

Gana el jugador que tenga la **Fuerza del Ejército** más alta. Si ambos jugadores tienen la misma **Fuerza del Ejército**, gana el jugador defensor.



3 BAJAS Y RETIRADA

Los jugadores (tanto el vencedor como el perdedor) matan a tantos **Hoplitas** de entre los que participaron en la **Batalla** como **símbolos de baja** hubiera en las **Cartas de Combate** que jugaron.

¡RECUERDA! las bajas debidas a **Cartas de Combate** son resultado de las **Cartas de Combate** que jugaste TÚ, no de las cartas jugadas por tu oponente.

El perdedor de la **Batalla** mata a 1 **Hoplita** adicional y tiene que retirar a los **Hoplitas** que le queden a una misma **Región** adyacente a su elección.

Sin embargo, no puede retirarse a una **Región controlada** por otro jugador ni a una **Región** en la que estén presentes **Hoplitas** de otro jugador. Si un jugador es incapaz de retirar a sus **Hoplitas** cumpliendo estas dos condiciones, **todos sus Hoplitas mueren**.

Si el atacante pierde la **Batalla**, debe retirarse a la **Región** desde la que atacó.

Los **Hoplitas fortificados** siempre mueren los últimos en cualquier caso.

4 CONTROL

El ganador de la **Batalla** le arrebata el control de la **Región** donde se libró la **Batalla** a su propietario.

VICTORIA PÍRRICA

Si el atacante ha tenido bajas hasta el punto de que no le quedan **Hoplitas** en la **Región**, no puede tomar el control de la **Región** aunque haya ganado la **Batalla**.

- 1 Fuerza de la carta**
Indica lo que la **Carta de Combate** suma a la **Fuerza del Ejército** durante una **Batalla** o al valor de defensa durante una **Caza**.

- 2 Efecto de la carta**
Reglas especiales que se aplican al usar la carta en una **Batalla**.

- 3 Símbolos de baja**
Indican cuántos de tus **Hoplitas** debes matar tras la **Batalla** por jugar la carta. Por cada símbolo presente se mata a 1 **Hoplita**.



AVENTURAS

Al igual que las cazas de monstruos, las aventuras son asuntos prolongados cuyo cumplimiento puede llevar varios turnos si yerras a la hora de prepararte adecuadamente. Sin embargo, las recompensas hacen que valga la pena dedicarles tu tiempo. Por ejemplo, una aventura exitosa te proporciona inmediatamente una ficha de gloria, que puede emplearse para usurpar el poder en regiones cercanas. Luego están las recompensas específicas, como artefactos, tropas adicionales o capacidades inusuales de un solo uso, que puedes usar más adelante en tu turno para volver las tornas de la partida.

CARTA DE AVENTURA

1 **Etapas de la Aventura:** los requisitos que debe cumplir un Héroe para colocarse en una determinada Etapa al emprender una Aventura. Indican la progresión de la Aventura, la cual termina cuando un Héroe llega a la tercera Etapa de la Aventura.

2 **Recompensa:** el efecto que ha de resolver un jugador cuando coloca a su Héroe en la tercera Etapa de la Aventura.

3 **Región de la Aventura:** la Región en la que colocar una ficha de Aventura cuando se roba su carta del mazo de Eventos.



EMPRENDER AVENTURAS

Para emprender una Aventura, un jugador debe terminar el Movimiento de su Héroe en una Región que tenga 1 ficha de Aventura y que su Héroe cumpla con los requisitos para emprender la Aventura desde cualquier Etapa, independientemente de si esa Etapa de la Aventura ya está ocupada por otro Héroe.



Durante el siguiente turno del jugador, en lugar de un Movimiento del Héroe, el jugador puede mover al Héroe una posición a lo largo de las Etapas de la Aventura (la Velocidad del Héroe no tiene ningún efecto aquí). Ten presente que, en cuanto un jugador coloque a su Héroe en una carta de Aventura, ese jugador ya no necesitará cumplir los requisitos de las subsiguientes Etapas de la Aventura a las que avance.

Incluso aunque ya estés en una Aventura, los jugadores enemigos pueden emprender la Aventura desde una Etapa más avanzada y completarla antes que tú.

COMPLETAR AVENTURAS

Cuando un jugador mueve a su Héroe a la última Etapa de una Aventura, la Aventura es completada. Si en el momento en el que un Héroe emprende una Aventura ya cumple con los requisitos de la tercera Etapa de la Aventura, podrá decidir emprender la Aventura en su tercera Etapa y completarla de inmediato.

Una vez completada una Aventura, el jugador:

- Coloca a su Héroe en la Región del tablero en la que esté la ficha de Aventura correspondiente. El Héroe no podrá moverse ese turno.
- Recibe una recompensa (la indicada en la carta de Aventura) por completar la Aventura.
- Recibe la ficha de Gloria del color de la Región donde emprendió la Aventura. Si la ficha la tiene otro jugador, se la arrebatata.
- Retira la ficha de Aventura del tablero.

¡Una vez un jugador emprende una Aventura, no puede abandonarla!

Un Héroe que emprenda una Aventura ya no se encuentra en el tablero y, por tanto, su jugador no podrá realizar la acción especial Prepararse ni podrá iniciar Caza alguna.

ARTEFACTOS

Los Artefactos permiten a un jugador usar una capacidad especial cuyo efecto se describe en la carta de Artefacto. Tras ser usado, el Artefacto no puede ser usado de nuevo hasta que sea cargado durante la acción especial Construir Monumento realizada por cualquier jugador. Una vez un jugador obtiene un Artefacto, lo conserva por el resto de la partida. Los Artefactos han de quedar a la vista de los demás jugadores.



Los Artefactos de Dios son un tipo especial de Artefacto. Estos Artefactos pueden obtenerse controlando una Región en la que haya un Monumento. Los Artefactos de Dios funcionan igual que los Artefactos normales, pero con una diferencia: cuando un jugador tome el control de una Región en la que haya un Monumento cuyo Artefacto de Dios ya esté en posesión de otro jugador, el jugador que acaba de tomar el control de la Región le arrebatará el Artefacto de Dios a su actual propietario. El nuevo propietario recibe el Artefacto de Dios ya cargado.

Algunos Artefactos se utilizan fuera de la secuencia de acciones normales del turno de un jugador, o en reacción a ciertos eventos (por ejemplo, cuando empiezas una Caza, cuando alguno de tus Hojlitas muere o cuando estás defendiendo en una Batalla). Utilizar cualquiera de estos Artefactos no se considera parte de la acción normal Usar Artefactos del turno de un jugador y, tras su uso, deben volver a cargarse.



CARTAS DE BENDICIÓN

Al construir un **Templo**, si la ranura de **Templo** que acaba de quedar vacía en la **carta de Templo** es de color rojo y tiene la palabra clave **Reparto** escrita en ella, se activa un reparto de **cartas de Bendición**. Las **cartas de Bendición** son mejoras especiales consistentes en bonificaciones permanentes para tu **Héroe** y tu **Ejército**.



El jugador que ha construido el **Templo** que ha activado el **Reparto de Bendiciones** roba una cantidad de **cartas de Bendición** igual al número de jugadores más uno; se queda con 1 carta, y pasa el resto de cartas al jugador de su derecha (en el sentido contrario al de las agujas del reloj). Este jugador se queda con otra carta; pasa el resto de cartas al jugador de su derecha; y así sucesivamente hasta que todos los jugadores se han quedado con 1 carta, momento en que la carta sobrante se descarta.

Las **cartas de Bendición** son permanentes y han de quedar a la vista de los demás jugadores. Las **cartas de Bendición** pueden ser "pasivas" o "activas". Las **cartas de Bendición** "pasivas" siempre están aplicando su efecto. A menos que se indique lo contrario, los jugadores sólo pueden usar las **cartas de Bendición** "activas" durante su turno. A menos que se especifique, una **carta de Bendición** no puede ser activada varias veces debido a una condición. Por ejemplo, una **carta de Bendición** que diga "En una **Batalla**", "Durante una **Batalla**...", etc. podría ser usada en todas las **Batallas** del turno actual, pero sólo una vez en cada una de ellas.



MODO DE DOS JUGADORES

Cuando la partida se juega entre dos jugadores, los siguientes elementos cambian:

● Dos de las condiciones de victoria:

Señor de la Guerra de la Hielade: es necesario controlar tres **Naciones** en lugar de dos.

Rey de reyes: esta condición de victoria se ignora.

● La acción especial **Construir Monumento**:

Antes de realizar la **acción especial Construir Monumento**, un jugador puede escoger una de sus **acciones especiales** ya usadas (es decir, que tenga 1 **ficha de acción usada** sobre ella) y realizarla justo antes de la **acción especial Construir Monumento**.

Si con esto acaban construyéndose todos los **Monumentos**, se puede seguir usando la **acción especial Construir Monumento** de manera normal, pero excluyendo la parte de añadir el siguiente nivel del **Monumento**.

GLOSARIO DE TÉRMINOS DE JUEGO

BATALLAS Y CAZAR

BATALLA 🏹. Combate entre los Hoplitás de dos jugadores que están en la misma Región. *Página 13 (Batallas)*

DAÑO // . Herida que recibe un Héroe y que afecta a un solo atributo. *Página 12 (Cazar)*

FUERZA DE LA CARTA DE COMBATE. Valor de una Carta de Combate que se usa en las Batallas y las Cazas. *Página 13 (Batallas)*

FUERZA DEL EJÉRCITO 🏹. Fuerza de los Hoplitás que participan en una Batalla incluyendo todas las bonificaciones por Cartas de Combate, etc. *Página 13 (Batallas)*

HERIDA. Lugar de la hoja de Monstruo que muestra qué símbolo de Carta de Combate se necesita para infligir una Herida al Monstruo. *Página 12 (Monstruos, Cazar)*

HOPLITA FORTIFICADO. Hoplita que está en una Ciudad o en Esparta. Recibe una bonificación de +1/+2 a la Fuerza del Ejército. *Página 7 (Ciudad / Esparta), página 13 (Batallas)*

MATAR HOPLITAS. Retirar Hoplitás del tablero como resultado de Batallas, Ataques de Región por parte de Monstruos, etc. *Página 13 (Batallas)*

RECOMPENSA DE CAZA. Recompensa que recibe un jugador tras una Caza, incluso sin éxito. *Página 13 (Recompensas de Caza)*

SÍMBOLOS DE BAJA 🏹. Símbolos presentes en algunas Cartas de Combate que indican cuántos Hoplitás hay que matar tras una Batalla. *Página 13 (Batallas)*

EVENTOS Y CARTAS

ARTEFACTO DE DIOS ☉. Artefacto que puede obtenerse controlando una Región en la que haya un Monumento. *Página 6 (Coloca los cimientos de los Monumentos), página 9 (Usar Artefactos), página 14 (Artefactos)*

ARTEFACTO DE MONSTRUO ☉. Artefacto asociado a un Monstruo. Solo puede obtenerse tras una Caza con éxito. *Página 9 (Usar Artefactos), página 14 (Artefactos)*

ARTEFACTOS NEUTRALES ☉. Artefactos que no están asociados a Monstruos ni a Dioses y que pueden obtenerse de varias formas. *Página 9 (Usar Artefactos), página 13 (Recompensas de Caza), página 14 (Artefactos)*

CARTA DE ARTEFACTO ☉. Un objeto especial que puede poseer un Héroe. Se carga durante la acción especial **Construir Monumento**. *Página 9 (Usar Artefactos), página 14 (Artefactos)*

CARTA DE AVENTURA. Carta con las reglas y las recompensas de una Aventura. Se coloca en una ranura de Aventura y está asociada con una ficha de Aventura que se coloca en el tablero. *Página 6 (Prepara los Eventos iniciales), página 14 (Aventuras)*

CARTA DE MONSTRUO. Carta que o bien hace aparecer un Monstruo en una determinada Región, o bien lo hace Evolucionar si ya está en el tablero. *Página 6 (Prepara los Eventos iniciales), página 11 (Fase de Evento), página 11 (Fase de Monstruos), página 12 (Monstruos, Cazar)*

CARTA DE TEMPLO. Carta donde se colocan los Templos por construir. Determina la bonificación especial por construir el Oráculo de Delfos y los Templos que activan el Reparto de Bendiciones. *Página 6 (Coloca los Templos), página 15 (Cartas de Bendición)*

DADO DE MONSTRUO 🎲. Dado que determina lo que hace cada Monstruo que está en el tablero durante la fase de Monstruos. *Página 11 (Fase de Monstruos)*

FICHA DE GLORIA 🏹. Ficha que reciben los Héroes tras matar a un Monstruo o completar una Aventura. Permite a un jugador usar la acción especial **Usurpar** en una Región en la que esté su Héroe. *Página 10 (Usurpar), página 13 (Recompensas de Caza), página 14 (Aventuras)*

MAZO DE ATAQUE DE MONSTRUO. Todos los Ataques que usa un Monstruo contra un Héroe durante una Caza. *Página 12 (Cazar)*

MAZO DE CARTAS DE COMBATE 🏹. Todas las cartas de Ataque que puede jugar un jugador durante una Batalla o una Caza. *Página 12 (Cazar), página 13 (Batallas)*

MAZO DE EVENTOS. Mazo que se usa en la fase de Eventos. Se compone de cartas de Aventura y cartas de Monstruo. *Página 6 (Prepara los Eventos iniciales)*

TABLERO

CIUDAD 🏰. Está presente en algunas Regiones. Permite Reclutar 2 Hoplitás y Fortificar a los Hoplitás. *Página 7 (Ciudad / Esparta)*

EJÉRCITO 🏹. Todos los Hoplitás que pertenezcan al mismo jugador y que estén en una misma Región. *Página 10 (Marchar), página 13 (Batallas)*

ESPARTA 🏰. Ciudad. Permite Reclutar 4 Hoplitás y Fortificar a los Hoplitás con una bonificación adicional. *Página 7 (Ciudad / Esparta)*

ETAPA DE LA AVENTURA. Lugar donde poner a un Héroe para indicar su progreso en una Aventura. *Página 7 (Aventuras y ranuras de Aventura), página 14 (Aventuras)*

FICHA DE AVENTURA. Marca la Región en la que está la Aventura correspondiente. *Página 7 (Aventuras y ranuras de Aventura), página 14 (Aventuras)*

FUERZA DE LA POBLACIÓN 🏹. Valor que determina cuántos Hoplitás tienen que moverse a una Región neutral para controlarla. *Página 7 (Región)*

HÉROE. Representado por una miniatura y un tablero de Héroe. Puede Cazar Monstruos, emprender Aventuras, Usurpar Regiones y ayudar a los Hoplitás en una Batalla. *Página 8 (Héroes y Ejércitos)*

HOJA DE MONSTRUO. Hoja con los detalles sobre el Ataque especial, los Ataques de Región, las Heridas y las recompensas del Monstruo. *Página 12 (Monstruos, Cazar)*

HOPLITA 🛡️. Unidad básica del Ejército con Fuerza del Ejército 1 y Movimiento 1. *Página 9 (Movimiento de Hoplitas), página 13 (Batallas)*

MARCADOR DE CONTROL 🏠. Indica quién controla la Región en la que está colocado. *Página 7 (Región)*

MONSTRUO 🐉. Criatura representada por una miniatura. Puede moverse por las Regiones y realizar Ataques de Región. Los Héroes pueden cazarlos. *Página 11 (fase de Monstruos), página 12 (Monstruos, Cazar)*

MONUMENTO. Aquí se envían Sacerdotes para usar Poderes de Dios. Se le pueden añadir más niveles con la acción especial *Construir Monumento*. *Página 6 (Coloca los cimientos de los Monumentos), página 9 (Oración)*

NACIÓN. Unidad de terreno. Se compone de varias Regiones del mismo color. *Página 7 (Nación)*

ORÁCULO DE DELFOS 🏛️. Templo. Proporciona una bonificación especial adicional cuando se construye. *Página 7 (Santuario / Oráculo de Delfos)*

RANURA DE AVENTURA. Lugar del tablero donde poner una carta de Aventura. *Página 7 (Aventuras y ranuras de Aventura), página 14 (Aventuras)*

REGIÓN. La unidad de terreno más pequeña. Cada una tiene una **Fuerza de la población** determinada. *Página 7 (Región)*

REGIÓN CONTROLADA. Región que contiene un marcador de control de un jugador. *Página 7 (Región)*

REGIÓN NEUTRAL. Una Región que no está controlada por ningún jugador. *Página 7 (Región)*

RUTA MARÍTIMA. Conexión entre dos Regiones que permite moverse entre ellas como si estuvieran adyacentes. *Página 7 (Rutas marítimas)*

SANTUARIO. Un lugar presente en algunas Regiones que indica dónde puede construirse un Templo. *Página 7 (Santuario / Oráculo de Delfos)*

TEMPLO 🏛️. Puede construirse en Regiones que tengan Santuarios. Proporciona Sacerdotes a los jugadores. *Página 7 (Santuario / Oráculo de Delfos)*

SACERDOTES Y MONUMENTOS

CARTAS DE BENDICIÓN. Cartas que proporcionan bonificaciones pasivas y que se reciben en los Repartos de Bendiciones. *Página 15 (Cartas de Bendición)*

PODERES DE DIOS. Bonificaciones por colocar a un Sacerdote en un Monumento, las cuales pueden consultarse en las hojas de ayuda. Se resuelven inmediatamente. *Página 9 (Oración), página 10 (Construir Monumento)*

REPARTO DE BENDICIONES. Suceso especial en el que los jugadores se reparten nuevas cartas de Bendición. Empieza inmediatamente después de construir los Templos que lo señalan en la carta de Templo. *Página 15 (Cartas de Bendición)*

RESERVA DE SACERDOTES. La cantidad de Sacerdotes que posee el jugador (4 como máximo en la reserva). *Página 8 (Reserva de Sacerdotes)*

SACERDOTES 🙋. Miniaturas que puede usar el jugador en Oraciones para aumentar los atributos de su Héroe y usar Poderes de Dios. *Página 8 (Reserva de Sacerdotes), página 9 (Oración)*

SACRIFICAR A UN SACERDOTE. Retirar a un Sacerdote de la Reserva de Sacerdotes. *Página 8 (Reserva de Sacerdotes), página 9 (Oración)*

TURNO Y ACCIONES

ACCIÓN ESPECIAL. Acción que se realiza al final de un turno de jugador. Una vez realizada, se marca con 1 ficha de acción usada. *Página 10 (Acciones especiales)*

ACCIÓN ESPECIAL CAZAR. Si un Héroe está en la misma Región que un Monstruo, puede intentar matarlo. *Página 10 (Cazar), página 12 (Cazar)*

ACCIÓN ESPECIAL CONSTRUIR MONUMENTO. El jugador escoge un Monumento y construye su siguiente nivel. Todos los jugadores retiran sus Sacerdotes de todos los Monumentos y también todas las fichas de acción usada. El jugador recibe Sacerdotes de los Templos que controle. Después, se pasa a la fase de Monstruos y la fase de Evento. *Página 10 (Construir Monumento)*

ACCIÓN ESPECIAL CONSTRUIR TEMPLO. Construir un Templo en una Región que controle el jugador y que tenga un Santuario. El jugador añade 1 Sacerdote a su Reserva de Sacerdotes. *Página 7 (Santuario / Oráculo de Delfos), página 10 (Construir Templo)*

ACCIÓN ESPECIAL MARCHAR. El jugador mueve a su Ejército, o a parte de él, de una Región a otra Región adyacente. *Página 9 (Movimiento de Hoplitas), página 10 (Marchar)*

ACCIÓN ESPECIAL PREPARARSE. El jugador escoge dos de las siguientes opciones: robar 1 Carta de Combate; Reclutar 1 Hoplita en la Región en la que esté su Héroe; o curar 1 Daño a su Héroe. *Página 10 (Prepararse)*

ACCIÓN ESPECIAL RECLUTAR. Reclutar 2 Hoplitas (4 en el caso de Esparta) en cada Región que controle el jugador y que tenga una Ciudad o a Esparta. *Página 10 (Reclutar)*

ACCIÓN ESPECIAL USURPAR. Un jugador puede usarla si tiene la ficha de Gloria del mismo color que la Región en la que esté su Héroe. El jugador toma el control de la Región y puede Reclutar 1 Hoplita en ella. *Página 10 (Usurpar)*

ACCIÓN NORMAL. Mover Hoplitas, enviar a Sacerdotes a Monumentos, mover a Héroes y usar Artefactos. *Página 9 (Acciones normales)*

FASE DE EVENTO. Viene tras la acción especial *Construir Monumento*. En esta fase, se roba 1 carta de Evento y se resuelve. *Página 11 (Fase de Evento)*

FASE DE MONSTRUOS. Viene tras la acción especial *Construir Monumento*. El jugador que realizó dicha acción tira el dado de Monstruo una vez por cada Monstruo que haya en el tablero. *Página 11 (Fase de Monstruos)*

FICHA DE ACCIÓN USADA ☒. Marca una acción especial como usada. Los jugadores no pueden volver a usar las acciones especiales que tengan una de estas fichas. *Página 10 (Acciones especiales, Construir Monumento)*

FUERZA 🐾. Atributo de Héroe que define cuántas Cartas de Combate puede robar el jugador al inicio de una Caza. *Página 8 (Fuerza)*

LIDERAZGO 🏹. Atributo de Héroe que define cuántos Hoplitas puede mover el jugador cada turno en una acción normal. *Página 8 (Liderazgo)*

TURNO DE JUGADOR. Todas las acciones normales realizadas por un solo jugador. Termina tras realizar una acción especial. *Página 9 (Desarrollo de la partida)*

MOVIMIENTO DE HOPLITAS. Mover tantos Hoplitas como el valor del atributo de Liderazgo del Héroe del jugador. *Página 9 (Movimiento de Hoplitas)*

MOVIMIENTO DEL HÉROE. Mover al Héroe una cantidad de Regiones igual o inferior al valor del atributo de Velocidad del Héroe del jugador. *Página 9 (Movimiento del Héroe)*

ORACIÓN. El jugador envía a un Sacerdote de su Reserva de Sacerdotes a un Monumento a su elección para aumentar un atributo de su Héroe y usar un Poder de Dios. *Página 9 (Oración)*

RECLUTAR. Colocar una determinada cantidad de Hoplitas en una Región concreta como resultado de una acción especial, Artefactos, Bendiciones, etc. Si el jugador controla esa Región, puede colocarse 1 Hoplita ya fortificado. *Página 10 (Reclutar)*

VELOCIDAD 🏹. Atributo de Héroe que define cuántas Regiones puede atravesar el jugador con su acción normal *Movimiento del Héroe*. *Página 8 (Velocidad)*