

BASADO EN LAS NOVELAS DE
Brandon Sanderson

#RECKONERS



Reglas de juego

Ver el vídeo



BRETT SOBOL

SETH VAN ORDEN



INTRODUCCIÓN

Diez años atrás, una misteriosa explosión en el cielo otorgó poderes extraordinarios a gente corriente. El asombrado público empezó a llamarles Épicos.

Pero todo Épico resultó ser malvado. Hoy, en lo que se conoce como los Estados Fracturados, los Épicos gobiernan ciudades (o lo que queda de ellas) como tiranos, y sin que nadie les haga frente. Nadie, salvo los Reckoners. Un esquivo grupo de humanos normales, los Reckoners, dedican sus vidas al estudio de Épicos, encontrando sus debilidades, para luego matarlos.

En Chicago Nova, antiguamente conocida como Chicago, un poderoso Épico llamado Steelheart gobierna con poder absoluto. Ha transformado gran parte de la ciudad y sus alrededores en acero, y ha construido un palacio en una zona ahora cubierta de acero del lago Michigan. Nadie se atreve a oponerse a él y a sus legiones de Controladores, ni a sus lugartenientes Épicos. Aquí es donde tú entras en juego...

CONOCE A LOS RECKONERS

DAVID
CHARLESTON



“He visto sangrar a Steelheart. Y le veré sangrar de nuevo.”

David es un nativo de Chicago Nova cuyo padre fue asesinado por Steelheart. Ha reunido una gran cantidad de información sobre los Épicos y ha trazado un plan para derrotar a Steelheart. David actúa a la cabeza del grupo, y cuando las cosas se ponen feas, encuentra un plan alternativo. Además, David tiene debilidad por las malas metáforas.

MEGAN
TARASH



“Me uní a los Reckoners para matar a Épicos que se lo merecían.”

Nacida en Portland, Megan es el miembro más reciente de los Reckoners aparte de David. Actúa como infiltrada para el grupo, y siempre parece salir bien parada de situaciones difíciles. Siente un afecto especial por las armas de fuego, concretamente, pistolas.

ABRAHAM
DESJARDINS



“Los héroes vendrán. Algún día tendremos Épicos que no matarán, no odiarán, no dominarán. Estaremos protegidos.”

Abraham es un canadiense fornido y corpulento con un leve acento francés. Es el negociador y el experto tecnológico de los Reckoners, y acarrea un arma tan enorme que necesita de gravatónicos completos para levantarla. Admite tener Fé, un término empleado por quienes creen que los Épicos buenos existen.

JONATHAN
'PROFESOR'
PHAEDRUS



“No actúes porque puedes: actúa porque es lo adecuado”

Apodado *Profesor*, Jonathan Phaedruss es un antiguo profesor de ciencias. Es el líder de los Reckoners, y planifica cada ataque contra los Épicos con cuidadoso cálculo y precisión. El Profesor es responsable del deceso de numerosos Épicos, y también ha creado varias piezas de equipo táctico avanzado extrayendo los poderes de Épicos fallecidos.

CODY
ARLINGTON



“Hice un juramento. Servir y proteger. No voy a dejarlo porque unos matones con poderes mágicos hayan empezado a dar empujones a todo el mundo.”

Cody es un enjuto hombre de Nashville que ha adoptado la jerga escocesa en homenaje a sus antepasados. Es el francotirador ocasional de los Reckoners, pero como él dice, suele “rellenar los huecos de mayonesa”. Tiene tendencia a hacer afirmaciones absurdas sobre su pasado e historia familiar, y no está muy claro si realmente se las cree.

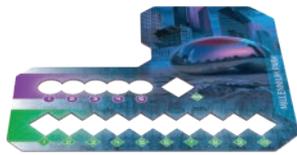
TIA REDWIN



“Normalmente los Reckoners terminan muertos, pero de vez en cuando alguno de nosotros es capturado.”

Tia solía ser científica en la NASA. Es la investigadora y coordinadora de operaciones de los Reckoners. Tia co-fundó los Reckoners junto al Profesor hace años. Además, es adicta a los refrescos de cola.

COMPONENTES



7 BANDEJAS & 7 TABLEROS DE DISTRITO



1 TABLERO Y 1 BANDEJA DE RECURSOS DE LOS RECKONERS



12 INDICADORES DE ACCIÓN DE ÉPICO (1 REPUESTO)



8 BARRICADAS



1 MINIATURA DE STEELHEART



1 DADO DE MOVIMIENTO DE STEELHEART



1 TROQUELADO DE STEELHEART



5 TABLEROS AJUSTABLES Y 1 TABLERO DE PODER DE STEELHEART

1 BANDEJA DE STEELHEART

1 TABLERO DE INVESTIGACIÓN Y 1 TABLERO DE SALUD



25 MINIATURAS DE CONTROLADOR



5 MARCADORES DE RECURSOS



9 MARCADORES DE INVESTIGACIÓN DE ÉPICO



20 FICHAS DE PLAN



1 FICHA DE FRANCOOTIRADOR



24 DADOS ESPECIALES

18 DADOS BÁSICOS



9 MARCADORES DE SALUD DE ÉPICO



6 BANDEJAS Y 6 TABLEROS DE JUGADOR



6 CARTAS DE HABILIDAD DE JUGADOR



6 CARTAS DE AYUDA AL JUGADOR



29 CARTAS DE EQUIPO



25 CARTAS DE ÉPICO



6 MINIATURAS DE JUGADOR

RESUMEN

The Reckoners es un juego cooperativo: todos los jugadores ganan o pierden. Durante la partida, seréis uno de los Reckoners, recorriendo la ciudad, salvando vidas, eliminando Controladores, comprando equipo, y matando Épicos. Cuando eliminéis los suficientes, tendréis una oportunidad de derrotar a Steelheart.

Si los Reckoners derrotan a Steelheart, ¡habréis ganado! Pero si mueren demasiados civiles, todos los Reckoners perderán automáticamente.

GANAR LA PARTIDA

Los jugadores ganan de forma automática si derrotan a Steelheart dejando su vida a 0.

NOTA: Los jugadores deberán primero reducir el valor de investigación de Steelheart a 0 antes de empezar a reducir sus puntos de vida.

PERDER LA PARTIDA

Los jugadores pierden de forma automática si el Contador de Población llega a 0.

MÁS DE 4 JUGADORES

Debido al gran número de tableros de distrito del juego, recomendamos que antes de jugar con más de 5 personas, uno o varios jugadores ya hayan jugado una partida de 1 a 4 jugadores. Pensad en jugar una ronda de prueba antes de que un grupo numeroso se junte a jugar.

1 A 4 JUGADORES

Para un solo jugador, tendrás 2 Reckoners que actuarán de forma independiente. Para partidas de 2 y 3 jugadores, podéis elegir jugar con más de 1 Reckoner cada uno, pero no es recomendable en la primera partida. Al preparar la partida y jugar con más de un Reckoner por persona, juega siempre como si cada Reckoner perteneciera a un único jugador.

PREPARAR LA PARTIDA



Figura 1: Montaje para una partida de cuatro jugadores.

- 1** Coloca un número de Bandejas de Distrito igual al número de jugadores más 1. Ordena las Bandejas de Distrito formando un círculo para crear el Tablero.

NOTA: Si el espacio de la mesa no permite formar un círculo, puedes utilizar otra disposición alternativa para los Distritos (por ejemplo dos filas), siempre que un Distrito pueda considerarse adyacente a otros dos, y se pueda mantener una rotación ordenada en el sentido de las agujas del reloj.
- 2** Roba un Tablero de Distrito para cada Bandeja de Distrito y colócalos en las bandejas. Los Tableros de Distrito escogidos no son relevantes. Devuelve los Tableros y Bandejas de Distrito restantes a la caja.
- 3** Baraja las Cartas de Épico. Coloca aleatoriamente una Carta de Épico boca arriba en cada Distrito en juego. Coloca el resto de Cartas de Épico en una pila boca abajo cerca del tablero para formar la Pila de Épicos.
- 4** Coloca un Indicador de Acción de Épico en cada bandeja de Distrito de forma que quede por encima de la Carta de Épico. Cada Épico empieza la partida con el Indicador en el tercer espacio de cada Marcador de Acción, de forma que tres Acciones de Épico queden a la izquierda del Indicador.
- 5** Coloca un Marcador de Investigación de Épico y un Marcador de Salud de Épico en cada Distrito del juego, en función de los valores iniciales de Investigación y Salud de la Carta de Épico (ver **Descripción de los Épicos** en la página 8)
- 6** Coloca la Bandeja de Recursos de los Reckoners junto al Tablero de Juego, y el Tablero de Recursos de los Reckoners sobre ella. Utiliza los Marcadores de Recursos y coloca el Contador de Población en 40, y el Contador de Dinero en \$4. En el Contador de la Base de los Reckoners (ubicado en el centro), coloca el Marcador de Recursos blanco dentro del hueco superior de la pirámide.
- 7** Baraja las Cartas de Equipo y colócalas boca abajo en la Bandeja de Recursos de los Reckoners. Roba 4 Cartas de Equipo y colócalas boca arriba al lado del Mazo de Equipo para crear el Mercado de Equipo.
- 8** Coloca la Bandeja de Steelheart, la miniatura de Steelheart y su dado de movimiento al lado del Tablero de Juego, y coloca el Tablero de Investigación de Steelheart en su correspondiente hueco de la bandeja.



- 9** Coloca el Contador de Investigación de Steelheart en su valor inicial en función del número de jugadores (Figura 2). Por ahora puedes dejar aparte el Contador de Salud, ya que solo lo utilizarás cuando Contador de Investigación llegue a 0.

| Nº de jugadores | Nivel de dificultad | | | |
|-----------------|---------------------|--------|---------|-----------|
| | Inicial | Normal | Difícil | ¡Chispas! |
| 2 | 18 | 20 | 25 | 28 |
| 3 | 23 | 26 | 30 | 33 |
| 4 | 28 | 32 | 35 | 38 |
| 5 | 32 | 36 | 40 | 44 |
| 6 | 36 | 41 | 45 | 49 |

Figura 2: Valores de Investigación y Salud de Steelheart según el número de jugadores.

- 10** Selecciona el Tablero de Poder de Steelheart y el Tablero de Ajuste en función de vuestro número de jugadores. Colócalos en la Bandeja de Steelheart, eligiendo el lateral según la dificultad deseada (Figura 3). Coloca el Dado de Movimiento de Steelheart en el hueco inferior izquierdo del Tablero de Ajuste.

| Nivel de dificultad | Tablero de Poder | Tablero de Ajuste |
|---------------------|------------------|-------------------|
| Inicial | A | A |
| Normal | A | B |
| Difícil | B | A |
| ¡Chispas! | B | B |

Figura 3: Colocación del Tablero de Poder según la dificultad

- 11** Coloca cuatro Indicadores de Acción de Épico en el Tablero de Steelheart. Colócalos de manera que en cada Contador de Acción queden dos Acciones de Épico a la izquierda de cada Indicador de Acción de Épico.
- 12** Coloca la Zona de Componentes cerca del Tablero de Juego, con las miniaturas de los Controladores, un Dado Especial de cada, y las Fichas de Plan, en zonas separadas pero al alcance.

- 13** Entrega un Tablero de Jugador a cada persona (elegido o al azar), así como los siguientes componentes:
- a** 1 Bandeja de Jugador para su Tablero
 - b** 1 Miniatura de Jugador acorde
 - c** 1 Carta de Habilidad de Jugador según su Tablero (Cody también recibe la Ficha de Francotirador)
 - d** 3 Dados Especiales según el color de su Tablero de Jugador
 - e** 3 Dados Básicos
 - f** 1 Carta de Ayuda del Jugador
 - g** 1 Ficha de Plan colocada en su Bandeja
- 14** Devuelve los componentes de Jugador (Tableros, Miniaturas y Cartas de Habilidad) sobrantes a la caja. Sitúa los dados restantes cerca del Tablero de Recursos de los Reckoners.

INFORMACIÓN SOBRE ÉPICOS

Antes de aprender a jugar, primero debes comprender cómo funcionan los Épicos.

Los Épicos poseen un amplio abanico de poderes, pero a pesar de sus diferencias, todos tienen algo en común: una debilidad. Conocer la debilidad de un Épico siempre facilitará su derrota. En ocasiones, es imposible dañar y derrotar a un Épico sin conocer su debilidad.

1 NOMBRE DEL ÉPICO

2 VALOR INICIAL DE INVESTIGACIÓN

Esto te indica cuánta investigación necesitas para descubrir la debilidad de un Épico. Cuando el valor llega a 0, el Épico queda **debilitado**.

NOTA: El valor de investigación de un Épico puede aumentar por encima del inicial (hasta un máximo de 5), pero una vez debilitado, su valor de investigación jamás puede superar el 0.

3 VALOR INICIAL DE SALUD

Esto te indica el ataque necesario para derrotar al Épico. Cuando la salud de un Épico alcanza 0, el Épico es **derrotado**. Si este valor es infinito, el Épico no puede ser atacado o derrotado hasta que se le debilita (ver 4).



NOTA: El valor de salud de un Épico puede aumentar por encima del inicial (hasta un máximo de 10). No obstante, una vez derrotado, el valor de su salud jamás será mayor que 0.

4 VALOR DE SALUD DEBILITADA

Es el valor de salud al que se mueve el marcador una vez el Épico es debilitado, siempre que el marcador de salud esté por encima del Valor de Salud Debilitada.

Ejemplo: Si Faultline (imagen inferior) acaba de ser debilitada, su marcador de salud se mueve inmediatamente a 4, salvo que ya estuviera por debajo de 4 como resultado de acciones de Ataque Épico anteriores.

5 BARRA DE ACCIÓN

Este es el conjunto de Acciones Épicas en la parte inferior de la Carta de Épico. Las Cartas de Épico tienen una única Barra de Acción. Steelheart tiene varias Barras de Acción.

6 INDICADOR DE ACCIÓN

El Indicador de Acción representa lo poderoso que se ha vuelto un Épico. Se coloca entre las Acciones Épicas de la Barra de Acciones, de forma que las Acciones Épicas queden claramente divididas a izquierda y derecha del Indicador de Acción.

Durante el paso de Activación de Épicos, mueve el Indicador de Acción el número de posiciones correspondiente a los espacios entre las acciones.

NOTA: El Indicador de Acción siempre tendrá como mínimo una acción tanto a su derecha derecha como a su izquierda.

7 ACCIONES A ACTIVAR

Durante la fase de Activación de Épicos, se realizan todas las Acciones Épicas a la izquierda del Indicador de Acción Épica. Por lo tanto, cuanto más se mueva el Indicador de Acción Épica a la derecha, más peligroso se vuelve el Épico (ver páginas 22-23 para detalles sobre Acciones Épicas).

8 RECOMPENSAS

Las Recompensas Épicas se obtienen tras derrotar a un Épico durante el paso de Recibir Recompensas (Ver página 17 para más detalles).





INFORMACIÓN SOBRE CONTROLADORES

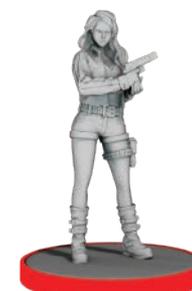
Los Controladores son la fuerza policial de Steelheart presente en Chicago Nova. Pueden ser humanos corrientes, pero no subestimes su letalidad. Sometidos a presión por sus superiores Épicos, los Controladores son un peligro muy real y pueden causar grandes daños si se les ignora. A pesar de que los Controladores no tienen un efecto directo sobre el Contador de Población, provocan que el poder de los Épicos dentro de su distrito aumente a mayor velocidad (ver paso de Activación de Épicos en la página 19 para más detalles).

FASE DE INICIO

Inmediatamente después de preparar la partida, completa los pasos siguientes:

1. Coloca la miniatura de Steelheart en un Tablero de Distrito al azar para empezar la partida.
 2. Activa únicamente la Barra de Acción roja de Steelheart (ver página 23 para detalles).
 3. Lanza el Dado de Movimiento de Steelheart. Mueve la miniatura de Steelheart en el sentido de las agujas del reloj ese mismo número de distritos.
- NOTA:** Con pocos jugadores esto podría implicar que Steelheart volviera al mismo Distrito del que partía.
4. Empleando el dinero inicial, los jugadores pueden adquirir Cartas de Equipo (ver página 18 para detalles).
 5. Los jugadores eligen sus ubicaciones iniciales dentro del Tablero de Juego colocando sus Miniaturas de Jugador en el Distrito de su elección.

Ahora la partida está lista para empezar. El juego prosigue con la primera Fase de los Reckoners, seguida de la primera Fase de los Épicos. Repite estas fases en orden hasta que concluya la partida.



Coloca todas las miniaturas en la parte superior derecha de los Tableros de Distrito.

EL JUEGO

Después de la Fase de Inicio, el juego se desarrolla durante varias fases cíclicas como se detalla debajo, hasta que se dan las condiciones para ganar o perder la partida, tras lo que el juego concluye.

RECKONERS



ÉPICOS

Figura 4: Orden de juego

FASE DE LOS RECKONERS

La fase de los Reckoners consiste en cuatro pasos: Lanzar los dados, usar los dados, recibir recompensas y comprar equipo.

1 LANZAR LOS DADOS

En este paso, todos los jugadores lanzan y relanzan sus dados simultáneamente, y seleccionan con qué resultados quieren quedarse.

CÓMO LANZAR LOS DADOS

1. **Lanza todos los dados**, incluyendo los obtenidos mediante la compra de equipo, restando los dados que haya inutilizado Steelheart.
2. **Quédate con uno o más dados**. Debes quedarte con al menos uno de ellos (tal y como indica el asterisco de la Bandeja de Jugador), pero los jugadores pueden escoger quedarse tantos como deseen. Los dados seleccionados se colocan en la zona de Roll #1 de la Bandeja de Jugador, como indica la Figura 5. Los dados seleccionados no vuelven a lanzarse.
3. **Vuelve a lanzar los dados restantes**, si quedan.
4. Repite el paso 2 con cualquier dado que hayas vuelto a lanzar, colocando los dados en la zona de Roll #2 de la Bandeja de Jugador.
5. **Vuelve a lanzar los dados restante**, si quedan.
6. **Coloca TODOS los dados lanzados de nuevo** en la zona de Roll #3 de la Bandeja de Jugador.

CONSEJO: Todos los jugadores deben hacer sus tiradas al mismo tiempo, pero no tienen por qué hacer todas sus tiradas de corrido. Un jugador puede decidir esperar a ver las tiradas de otro en su segunda o tercera tirada antes de decidir con qué dados quedarse. La comunicación y la cooperación son vitales.



Figura 5: Ejemplo de tirada de dados

2 USO DE LOS DADOS

Una vez los jugadores han acabado de lanzar sus dados, todos ellos deberán usarlos a la vez. Los jugadores cooperarán para decidir cómo y en qué orden serán utilizados sus dados.

CÓMO UTILIZAR LOS DADOS

1. Elige uno de los dados que quieres utilizar.
2. Mueve el dado seleccionado de las zonas de Roll #1, #2, o #3 de la Bandeja de Jugador a cualquiera de los huecos de dado en la mitad superior de la Bandeja de Jugador para indicar que ha sido **utilizado**.

NOTA: No tienes por qué usar todos tus dados, pero generalmente te interesará hacerlo ya que los dados que no se utilizan no aportan nada. En raras ocasiones, un dado será desperdiciado porque un jugador no puede gastarlo en su Distrito y no quiere moverse a otra ubicación diferente.

CONSEJO: En tu primera partida, o al menos durante los primeros turnos, puede resultar útil que los jugadores se turnen a la hora de utilizar sus dados. La comunicación entre jugadores es vital. Tu equipo se beneficiará de trabajar en conjunto para llevar a cabo las acciones de forma óptima.

REGLAS IMPORTANTES AL UTILIZAR LOS DADOS

- Un dado debe ser utilizado por completo antes de usar otro diferente (ver **Ejemplo de Uso de Dados** al principio de la página 13).
- Un único dado puede afectar a varios Épicos o Barras de Acción (por ejemplo, si Steelheart se encuentra presente o si se utiliza la Carta de Habilidad de Cody).
- No es relevante de qué zona de la Bandeja de Jugador salió el dado, o en qué hueco ha sido colocado.
- Ningún jugador está limitado a usar únicamente seis dados. Cualquier dado adicional conseguido gracias a Cartas de Equipo puede ser colocado en la parte superior de la Bandeja de Jugador para indicar que ha sido utilizado.

MOVIMIENTO

Utiliza **CUALQUIER** dado para mover tu Miniatura de Jugador a **CUALQUIER** otro Distrito. No puedes utilizarlo para moverte hacia un Distrito con Barricada ni para salir de él.

NOTA: No importan ni el símbolo del dado ni el número de símbolos.

ACTIVAR HABILIDAD DE JUGADOR / CARTAS DE EQUIPO

Los dados también pueden emplearse para activar algunas Cartas de Habilidad de Jugador y Cartas de Equipo (ver páginas 20-21 para más detalles).



ELIMINAR BARRICADA

Utiliza **CUALQUIER** dado para para eliminar una Barricada de **CUALQUIER** Distrito.

NOTA: No importan ni el símbolo del dado ni el número de símbolos. Esta es la única acción que puede realizarse fuera del Distrito donde se encuentra tu Miniatura de Jugador.



BARRICADAS

Una sola barricada impide que todas las Miniaturas de Jugador entren o salgan de ese Distrito hasta que sea eliminada.

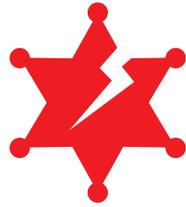
Mediante sus Acciones Épicas, Steelheart y los demás Épicos pueden añadir Barricadas a los Distritos que ocupan. Es posible que varias Barricadas se coloquen en un único Distrito.





GANAR DINERO

Aumenta la cantidad de Dinero del Contador de Dinero del Contador de los Reckoners en \$1 por cada \$n en el dado.



ATACAR CONTROLADORES

Elimina una Miniatura de Controlador de tu Distrito por cada ⚡ en el dado y devuélvela a la reserva.



CONTENER ÉPICO

Elige un Indicador de Acción de un Épico dentro de tu Distrito y muévelo un espacio hacia la izquierda en su Barra de Acción por cada ❄️ en el dado.

Esto no puede utilizarse para mover el Indicador de Acción más allá del primer símbolo de la Barra de Acción de un Épico.



INVESTIGAR ÉPICO

Reduce el valor actual de un Épico dentro de tu Distrito en uno por cada 🔍 en el dado.

Si esta acción reduce el valor de investigación del Épico a 0, le habrás debilitado. Mueve el Marcador de Salud del Épico a su Valor de Salud Debilitada, en el caso de que este sea inferior al valor de su salud actual.

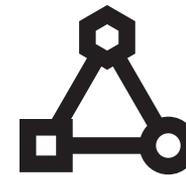


ATACAR ÉPICO

Disminuye el valor actual de la salud de un Épico dentro de tu Distrito en uno por cada 💀 en el dado. No puede usarse contra Épicos con salud infinita.

Si esto reduce el valor de salud del Épico a 0, habrás derrotado al Épico. Retira la Carta de Épico derrotado de la Bandeja de Distrito y déjala apartada junto a cualquier otro Épico que hubiera sido derrotado durante este paso de Usar los Dados. Obtendrás las Recompensas Épicas en el paso de Recibir Recompensas.

NOTA: Derrotar a un Épico no tiene efectos sobre Controladores, Barricadas o los Reckoners que estén en ese Distrito.



PLAN

Recibe una Ficha de Plan por cada 📐 en el dado. Coloca las Fichas de Plan cerca de (NO en) tu Tablero de Jugador. Podrían no utilizarse durante esta Fase de los Reckoners.



TRABAJANDO EN EQUIPO

Ejemplo: Abraham ha obtenido dos dobles Ataques Épicos entre los resultados de sus dados especiales verdes **1**. Quiere emplearlos para atacar a Nightwielder en el Teatro de Chicago Nova **2**, pero quiere asegurarse de que se pueda investigar lo suficiente antes de quedarse con estos dados. Pide ayuda a Tia ya que ella se encuentra en su Distrito. Tia lanza sus dados mientras Abraham espera a que termine.

Tia obtiene las acciones de Investigación de Épico suficientes (tres) **3**. Abraham conserva el resultado de su acción de Ataque Épico, y termina de relanzar sus dados esperando conseguir alguna acción de Atacar a los Controladores **4**.

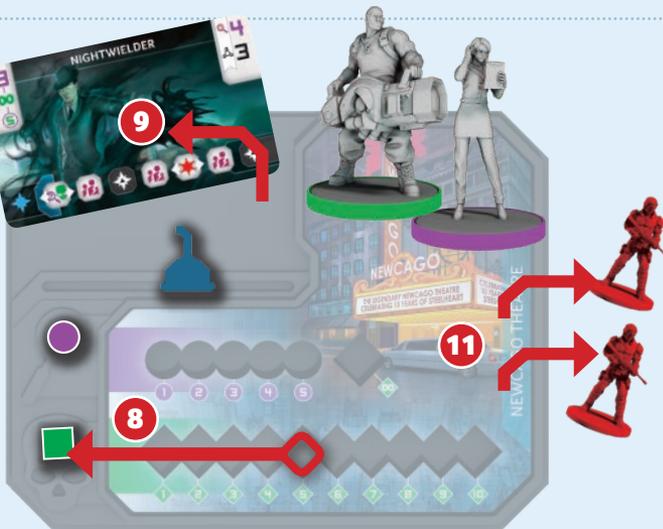
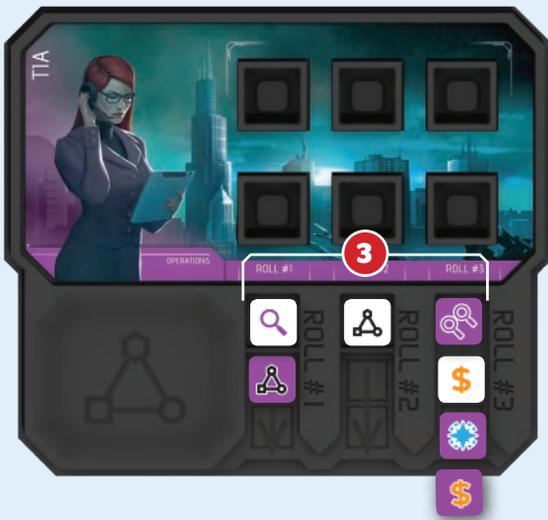
Ahora que los jugadores han acabado de lanzar sus dados, Tia gasta su resultado de tres acciones de Investigación **5** para descubrir la debilidad de Nightwielder y hacerle vulnerable **6**, y Abraham utiliza su resultado de cinco Ataques Épicos **7** para reducir la Salud de Nightwielder a cero **8**, derrotándolo **9**. Después, emplea su resultado de dos Ataques a los Controladores **10** para eliminar a los Controladores del Distrito **11**.



AFECTANDO DIRECTAMENTE A STEELHEART

Ejemplo: David emplea un doble Contener Épico de su dado especial azul **1**. Resulta que se encuentra en el mismo Distrito que Steelheart **2**. Puede usar un Contener Épico en una de las Barras de Acción de Steelheart **3** y su segundo Contener Épico para influir en la Barra de Acción del Épico en su Distrito (Faultline) **4**. David podría emplear también ambas acciones de Contener Épico en una de las Barras de Acción de Steelheart **5**.







STEELHEART

Durante la partida, Steelheart se moverá por los Distritos en el sentido de las agujas del reloj. **Cualquier jugador puede elegir afectar a Steelheart cuando emplea sus dados, mientras que la Miniatura del Jugador esté ubicada en el mismo Distrito que la Miniatura de Steelheart.**

- Los jugadores pueden emplear sus dados de Contener Épico sobre Steelheart. Las cuatro Barras de Acción de Steelheart funcionan de manera independiente, y pueden ser contenidas de forma independiente.

CONSEJO: *Steelheart puede aumentar enormemente su poder durante el transcurso de la partida si los jugadores no se acuerdan de contenerle.*

- Los jugadores pueden utilizar sus dados para Investigar y Atacar a Steelheart. Como cualquier otro Épico con salud infinita, los jugadores no pueden Atacar a Steelheart hasta que haya sido debilitado.

CONSEJO: *Steelheart requiere de una importante cantidad de recursos para ser derrotado. Aunque los jugadores pueden investigar y atacar a Steelheart directamente, puede que esto no sea siempre lo mejor. Ten cuidado a la hora de equilibrar la ofensiva y la protección de la población.*

DERROTANDO A STEELHEART

Si el valor de Investigación de Steelheart se reduce a 0, habrás descubierto su debilidad. Reemplaza el Contador de Investigación de Steelheart por el Contador de Salud de Steelheart. Coloca el valor de salud en la cantidad adecuada en función de la dificultad y el número de Reckoners (ver Figura 2). El valor es el mismo a su valor inicial de investigación.

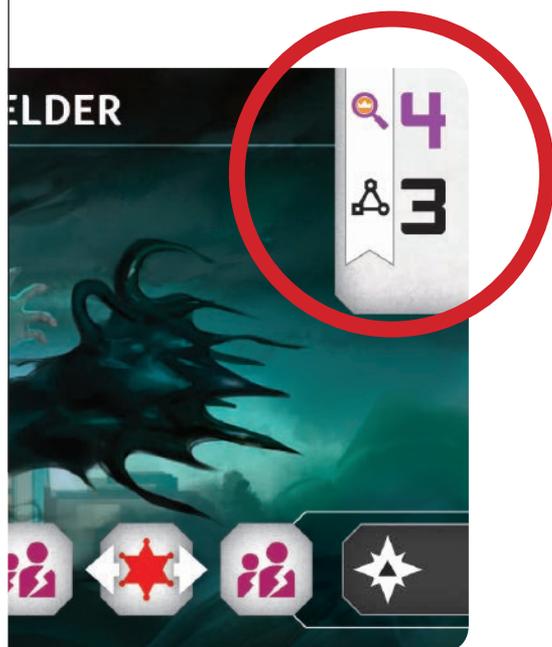
A fin de ganar la partida, los jugadores deberán emplear numerosas acciones de Ataque Épico sobre Steelheart para derrotarlo. Puedes utilizar Fichas de Plan y Cartas de Equipo / Habilidad de Personaje para ayudarte. Recuerda que debes estar en el mismo Distrito que Steelheart para poder atacarle.

3 RECIBIR RECOMPENSAS

Cada Épico derrotado te proporcionará una recompensa.

CÓMO RECIBIR RECOMPENSAS

1. Obtén todas las Recompensas por los Épicos derrotados en el paso anterior de Lanzar los Dados (ver **Recompensas Épicas**).
2. Las Recompensas Épicas pueden usarse en cualquier Distrito, independientemente de la ubicación en la que el Épico fue derrotado, o de dónde se encuentren los jugadores. Una Recompensa Épica únicamente puede utilizarse durante el paso de Recibir Recompensas, directamente tras el paso de Usar los Dados en el que el Épico fue derrotado.
3. Coloca todos los Épicos derrotados durante esta fase cerca del Mazo de Épicos, formando un Mazo de Épicos Derrotados.



RECOMPENSAS ÉPICAS



ATACAR CONTROLADORES

Retira del Tablero de Juego un número de miniaturas de Controlador igual al valor de esta recompensa. Pueden ser retiradas del mismo o de distintos Distritos. Si no quedan miniaturas de Controlador en el Tablero de Juego, esta recompensa queda sin efecto.



CONTENER ÉPICOS

Mueve el Indicador de Acción de un Épico en su Barra de Acción tantos espacios a la izquierda como el valor de esta recompensa. Esta recompensa puede ser repartida entre varios Épicos y Barras de Acción (incluyendo a Steelheart). Al igual que en el paso de Uso de los Dados, el Indicador de Acción no puede ir más allá del primer símbolo de la Barra de Acción de un Épico.



RECIBIR FICHAS DE PLAN

Obtén un número de Fichas de Plan de la reserva igual al valor de esta recompensa. Los jugadores decidirán cómo distribuir estas recién adquiridas Fichas de Plan. No tienen por qué distribuir las de forma equitativa. Los jugadores colocarán estas Fichas de Plan en su Tablero de Jugador, y podrán utilizarlas en el siguiente turno de Uso de los Dados.



GANAR DINERO

Aumenta el valor del Contador de Dinero en este valor de recompensa.



INVESTIGAR A STEELHEART

Cada Épico derrotado te ayudará a aprender más sobre la debilidad de Steelheart. Reduce el valor de investigación actual de Steelheart en el valor indicado en la recompensa. Esta recompensa no puede ser utilizada en ningún otro Épico. Una vez Steelheart sea debilitado, esta recompensa no tendrá repercusión.

CONSEJO: Intenta tener en mente las recompensas Épicas que recibirás en el paso de Usar los Dados. Esto te ayudará a no malgastar recompensas Épicas de forma innecesaria. Por ejemplo, si ya has retirado todos los Controladores del Tablero de Juego durante el paso de Usar los Dados, echarías a perder cualquier recompensa de Retirar Controladores obtenida tras derrotar a un Épico en esta fase.

4 COMPRAR EQUIPO

Los jugadores pueden decidir conjuntamente gastar dinero del Contador de Dinero para comprar Cartas de Equipo.

CÓMO COMPRAR EQUIPO

1. Selecciona una Carta de Equipo que esté boca arriba en el Mercado de Equipo. Resta el Precio del Equipo al valor actual del Contador de Dinero.
2. Decide qué jugador recibirá la Carta de Equipo. Tan sólo un jugador puede utilizar la Carta de Equipo y su poder (ver Poderes de Cartas de Equipo en páginas 20-21)
3. Roba inmediatamente la siguiente carta del Mazo de Equipo y colócala boca arriba en el espacio que ha quedado vacío en el Mercado de Equipo. No hay límite al número de Cartas de Equipo que pueden ser adquiridas en este paso, siempre que su valor no sobrepase el del Contador de Dinero.

NOTA: Las Cartas de Equipo permanecen con un único jugador durante toda la partida, y no pueden ser intercambiadas o entregadas a otro jugador. No hay límite al número de Cartas de Equipo que puede utilizar un jugador. Los Jugadores colocarán las Cartas de Equipo adquiridas junto a su Tablero de Jugador para recordar utilizarlas.



IMPORTANTE: En cualquier momento durante el paso de Comprar Equipo, los Reckoners pueden gastar \$1 para descartar las 4 Cartas de Equipo boca arriba, y reemplazarlas con las siguientes cuatro Cartas de Equipo de la parte superior del Mazo de Equipo. Las Cartas de Equipo descartadas serán devueltas a la caja del juego durante lo que queda de partida.



- 1 Nombre de la carta
- 2 Precio
- 3 Poder

Además, los Reckoners pueden gastar \$2 para comprar cualquier dado que se encuentre en la parte inferior de la Bandeja de Recursos que hayan perdido como resultado de las acciones de Descubrir la Base de los Reckoners (ver página 22). Los dados recuperados deberán ser devueltos a sus propietarios originales.

FASE DE LOS ÉPICOS

La Fase de los Épicos consiste en dos pasos: Añadir Épicos y Activar Épicos.

5 AÑADIR ÉPICOS

Nunca faltan Épicos ambiciosos que desean incrementar su poder y demostrar a Steelheart de lo que son capaces.

Empezando por el Distrito con la miniatura de Steelheart, y siguiendo por el Tablero de Juego en el sentido de las agujas del reloj, coloca Épicos tal y como se indica.

CÓMO AÑADIR ÉPICOS

1. Roba y coloca boca arriba una nueva Carta de Épico en cada Distrito que no tenga uno, porque fueran derrotados en la fase de los Reckoners anterior.

NOTA: Todos los Distritos en juego deberán tener una Carta de Épico al finalizar el paso de Añadir Épicos.

2. Coloca los marcadores de Investigación y Salud en los Valores Iniciales de cada nueva Carta de Épico.
3. Coloca el Indicador de Acción entre la primera y la segunda Acción Épica en las Barras de Acción de cada nuevo Épico.



Ejemplo: Refractionary es añadida al ciclo.

6 ACTIVAR ÉPICOS

Todos los Épicos se activarán individualmente, incluso los recién añadidos en el paso anterior. Activa primero la Carta de Épico en el Distrito con la miniatura de Steelheart, y prosigue en el resto del Tablero de Juego en el sentido de las agujas del reloj. Completa cada activación de Épico por completo antes de seguir con el siguiente. Finaliza activando a Steelheart.

CÓMO ACTIVAR UNA CARTA DE ÉPICO

1. Realiza cada Acción Épica a la izquierda del Indicador de Acción Épica (ver páginas 22-23 para más detalles).
2. Mueve el Indicador de Acción Épica a la derecha tantos espacios como **el número de miniaturas de Controlador en ese Distrito +1**.



IMPORTANTE: El Indicador de Acción Épica no puede sobrepasar la última acción de la Barra de Acción. A cambio, realiza inmediatamente la última Acción Épica tantas veces como no se haya podido mover el Indicador de Acción. Todo Controlador añadido de este modo no se une al movimiento requerido en este turno.

ACTIVANDO ÉPICOS

Ejemplo: Curveball se activa aumentando los Controladores en su Distrito. Después, ataca a la población en 1, y aumenta la Barra de Acción roja de Steelheart.



Después, hay que mover el Indicador de Acción tres espacios a la derecha (1+2 por los Controladores, incluyendo el recién añadido). Se mueve un espacio antes de llegar al final de la barra. Por los espacios que no puede ser movido, Curveball ataca la Población inmediatamente en 2, por lo que su Ataque a la Población total sería de 3 durante su activación.



CÓMO ACTIVAR A STEELHEART

Una vez todas las Cartas de Épico hayan sido activadas, activar a Steelheart.

1. Realiza todas las Acciones Épicas que se encuentren a la izquierda de cada uno de los cuatro Indicadores de Acción Épica, empezando por el superior y siguiendo un orden descendente. Las Barras de Acción roja y azul son especiales y pueden afectar a múltiples Distritos.
2. Lanza el Dado de Movimiento de Steelheart y mueve su miniatura ese mismo número de Distritos, en el sentido de las agujas del reloj.

NOTA: Con 1 a 4 jugadores, esto puede ocasionar que Steelheart vuelva al mismo Distrito.

IMPORTANTE: Los Indicadores de Acción de Steelheart no incrementan en este momento. Sus Indicadores de Acción sólo aumentan como resultado de las Acciones Épicas de otros.

Una vez Steelheart se haya movido, repetir el ciclo de la Fase de los Reckoners y la Fase de los Épicos, hasta que las condiciones de victoria o derrota se cumplan.



PODERES DE LAS CARTAS DE HABILIDAD/EQUIPO



PERMANENTE

Las Cartas de Habilidad y Equipo con este símbolo suponen una habilidad permanente que puede ser utilizada sin coste.



UNA VEZ POR TURNO - GRATIS

Las Cartas de Habilidad y Equipo con este símbolo pueden ser utilizadas sin coste una vez en cada Fase de los Reckoners durante el paso de Usar los Dados. Gira la carta 90 grados para indicar que ya ha sido utilizada en esta fase.

NOTA: La Carta de Habilidad de Abraham (Fe) es una excepción, y sólo puede ser empleada durante el paso de Lanzamiento de los Dados.



UNA VEZ POR TURNO - COSTES

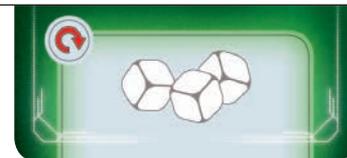
Las Cartas de Habilidad y Equipo con este símbolo pueden ser utilizadas una vez en cada Fase de los Reckoners durante el paso de Usar los Dados, **pagando el coste de un dado (como mínimo) que contenga los símbolos indicados en ella.** También se puede usar una ficha de Plan para activar una Carta de Habilidad o de Equipo. Coloca el dado/plan utilizado sobre la Carta de Habilidad o Equipo para indicar que ya ha sido activada en esta fase.

DESCRIPCIONES DETALLADAS DE LAS CARTAS DE HABILIDAD/EQUIPO



Cartas: Improvise

Uso: Cambia el resultado de un dado cualquiera.



Cartas: Faith

Uso: Lanza otra vez tantos dados como desees de esta tirada. Debes hacerlo durante el paso de Lanzar los Dados, y no puede ser utilizado sobre dados que ya hayas seleccionado anteriormente. Puedes usarlo antes de decidir qué dados quedarte en un lanzamiento.



Cartas: Operations

Uso: Entrega una ficha de Plan de la reserva general a otro jugador. La ficha de Plan se coloca directamente en su Bandeja de Jugador. Puede ser empleada en el turno que es recibida, o guardarla para un turno posterior.



Cartas: Sniper

Uso: Coloca la ficha Sniper de Cody en cualquier Distrito. Cody puede usar dados o Cartas de Equipo como si su Miniatura también estuviera allí durante el resto del paso de Usar los Dados. Al finalizar el paso de Usar los Dados, devuelve la ficha a Cody.



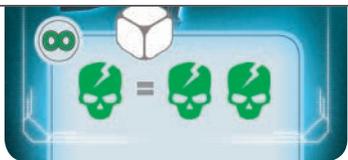
Cartas: Forensic Kit, Gravatronics, Trap

Habilidad Permanente: Utiliza el símbolo de la izquierda como si fuera el de la derecha, y viceversa, en todos los dados y Cartas de Habilidad o Equipo.



Cartas: Dowser, Epic DNA, Gauss Gun, Harmsway, Jacket, Tensors

Habilidad Permanente: El jugador recibe un dado de la reserva del color indicado. Recuerda que los jugadores no están limitados a lanzar y usar únicamente seis dados (ver páginas 10-11).



Cartas: Camera, Evidence, Explosives, Flash Grenade, Twin Pistols

Habilidad Permanente: Los símbolos mostrados en tus Dados Básicos pueden ser utilizados como si fueran símbolos dobles.

NOTA: El símbolo debe aparecer de forma natural en el dado para contar como doble. Por ejemplo, Forensic Kit, Gravatronics y Trap no pueden ser utilizados para cambiar el símbolo del dado y luego duplicarlo. Por otro lado, si un jugador tiene una de esas Cartas de Equipo, podrían cambiar el símbolo después de haberlo duplicado con esta Carta de Equipo.



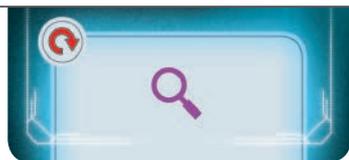
Cartas: Bank Vault, Bribe, Checkmate, EMP, Imager, Lead the Way

Uso: Realiza estas acciones como si los símbolos salieran de un dado. Alternativamente, esta carta puede ser utilizada para Moverse, Eliminar Barricada, o Activar Cartas de Habilidad de Jugador o Equipo.



Cartas: Grenade Launcher, Notebooks, Safe House

Uso: Realiza estas acciones como si los símbolos salieran de un dado. **Esta acción puede realizarse en cualquier Distrito.** Alternativamente, esta carta puede ser utilizada para Moverse, Eliminar Barricada, o Activar Cartas de Habilidad de Jugador o Equipo. Sin embargo, una Carta de Habilidad de Jugador o Equipo activada por esta carta no podrá ser jugada en cualquier distrito.



Cartas: Disguise, Grenade, Night Vision Goggles, Rifle, Schematics

Uso: Realiza estas acciones como si los símbolos salieran de un dado. Alternativamente, esta carta puede ser utilizada para Moverse, Eliminar Barricada, o Activar Cartas de Habilidad de Jugador o Equipo.



Cartas: Helicopter, Motorcycle

Uso: Mueve tu Miniatura de Jugador a CUALQUIER Distrito.

UTILIZANDO CARTAS DE HABILIDAD/ EQUIPO

Ejemplo: Megan obtiene un doble Ataque a los Controladores en su dado rojo especial y un Contener Épico en uno de sus dados básicos. Podría activar la Carta de Equipo EMP con su dado rojo **1**, pero esto consumiría ambos Ataques a los Controladores a cambio de tres acciones de Contener Épico, porque hay que utilizar todo el dado para activar esta carta. Es más, Megan podría utilizar las acciones de Contener Épico del EMP **2** para activar su Carta de Checkmate. Pero las tres acciones de Contener Épico se usarían en esta activación, dando lugar a tres acciones de Ataques a los Épicos, sin poder Contener Épicos o Atacar a los Controladores.



O, Megan podría usar los Gravatronics **3** para convertir la acción de Contener Épico de su dado básico en una acción de Atacar Controladores. Luego activaría el EMP con su dado básico **4**. Incluso podría utilizar los Gravatronics de nuevo para transformar las tres acciones de Contener Épico en cualquier combinación de tres acciones de Contener Épico o Atacar Controladores.

Sea cual sea la combinación, este conjunto de acciones se sigue considerando el resultado de un mismo dado. Si cualquiera de las acciones se emplea en activar otra Carta de Habilidad/ Equipo (como la Carta de Checkmate de Megan), todas esas acciones se emplearán como parte de esa activación.

Recuerda: Debes gastar por completo un dado antes de usar otro, así que Megan debe acabar de utilizar el grupo de acciones de arriba antes de moverse a otro Distrito distinto.

= Un Distrito cualquiera

ACCIONES ÉPICAS

REFORZAR



Aumenta los valores actuales de investigación Y salud del Épico en 1. Si un Épico ya está debilitado, únicamente aumenta su salud en

1. Si un Épico tiene ambos valores al máximo, reduce el Contador de Población en 1 por cada acción de Fortificar que no pueda gastarse.

AUMENTAR CONTROLADORES



Añade una Miniatura de Controlador al Distrito. Si los 25 Controladores ya están en juego, reduce el Contador de Población en 1 por cada acción de Aumentar Controladores que no pueda usarse.

de Aumentar Controladores que no pueda usarse.

NOTA: Esta acción también hará que se mueva el Indicador de Acción de un Épico en este turno, ya que el Indicador de Acción del Épico se mueve una vez se han colocado las miniaturas de Controladores (ver ejemplo en página 19).

ATACAR A LA POBLACIÓN



Reduce el Contador de Población en 1 por cada persona en el símbolo. Si ello deja el Contador de Población a 0, todos los jugadores pierden la partida de forma inmediata.

ACCIONES DE REGALO



Algunos Épicos pueden ayudar a Épicos cercanos. Activa la Acción Épica indicada entre las flechas, pero únicamente

podrán tener efecto en Distritos colindantes en el sentido de (y contra) las agujas del reloj. Esta acción no afecta a los Épicos que las realizan.

NOTA: Los Controladores que se han añadido así sólo afectan a Épicos que aún no se han activado durante esta ronda.

AÑADIR BARRICADA



Añade una Barricada al Distrito por cada símbolo que aparezca. Si las ocho Barricadas ya están en juego, reduce el Contador de Población en

1 por cada acción de Barricada que no pueda usarse.

AUMENTAR LOS PODERES DE STEELHEART



Mueve el Indicador de Acción de Steelheart apropiado un espacio a la derecha según el símbolo correspondiente de Poder de Steelheart.

NOTA: Recuerda, estos Indicadores de Acción no pueden moverse más allá de la última Acción Épica al final de la Barra de Acción. A cambio, realiza inmediatamente la última Acción Épica tantas veces como no se ha podido mover el Indicador de Acción.

DESCUBRIR LA BASE DE LOS RECKONERS



Los Reckoners tienen varias bases bien escondidas donde almacenan gran parte de sus valiosos recursos. Cada vez que esta acción tiene

lugar, mueve el Marcador de Recursos en la Base de los Reckoners una posición más abajo. Esto representa que Steelheart está un poco más cerca de descubrir una Base, y de ralentizar los avances del equipo. Si esta acción tiene lugar cuando el Marcador de Recursos ya está en la parte de abajo del Contador de la Base de los Reckoners, una Base ha sido descubierta. Los Reckoners deben descartar conjuntamente un dado cualquiera en la parte inferior de la Bandeja de Recursos de los Reckoners. Después, reinicia el Marcador de Recursos.

NOTA: Los dados requisados de esta forma, pueden recuperarse en cualquier paso de Adquirir Equipo futuro, por \$2 cada uno.

Ejemplo: Fortuity completa una acción de Descubrir la Base de los Reckoners **1** cuando el marcador blanco está ya en el último hueco del Contador de la Base de los Reckoners **2**.



El marcador blanco se reinicia en el Contador de la Base de los Reckoners **3** y los jugadores deben escoger y entregar un dado cualquiera, colocándolo en la parte inferior de la Bandeja de Recursos **4**.



En un paso de Comprar Equipo posterior, los jugadores pueden gastar \$2 **5** y reclamar el dado capturado **6**.



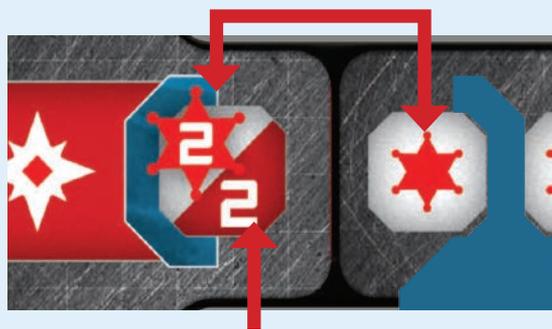
BARRA DE ACCIÓN ROJA

La Barra de Acción Roja de Steelheart genera nuevas Miniaturas de Controladores en el Tablero de Juego cada ronda.

CÓMO ACTIVAR LA BARRA DE ACCIÓN ROJA

1. Toma tantas miniaturas de Controladores como el número de acciones de Controlador reflejado a la izquierda del Indicador de Acción Rojo de Steelheart y colócalos cerca del Tablero de Juego.
2. Empezando en el Distrito con la miniatura de Steelheart, y moviéndote por el Tablero de Juego en el sentido de las agujas del reloj, añade esas miniaturas de Controlador en grupos según tamaño del grupo de despliegue.
3. Siguiendo el sentido de las agujas del reloj, añade miniaturas de Controlador (en grupos del tamaño de despliegue) en los siguientes Distritos, hasta haberlas colocado todas. El último grupo podría ser más pequeño que el tamaño del despliegue.

NÚMERO DE CONTROLADORES A DESPLEGAR



TAMAÑO DEL GRUPO DESPLEGADO

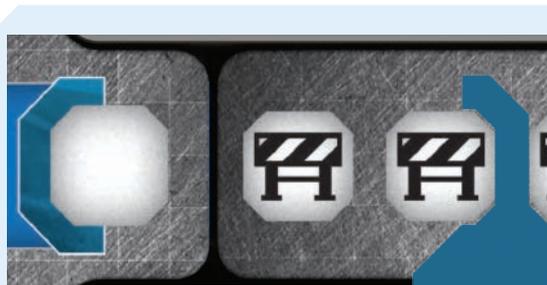
Ejemplo: La posición del Indicador de Acción de Steelheart muestra que hay que añadir tres miniaturas de Controlador al Tablero de Juego. Se toman de la reserva, y se colocan en grupos de a dos, empezando por el Distrito que contiene la miniatura de Steelheart. El Controlador restante se coloca en el siguiente Distrito en el sentido de las agujas del reloj.

BARRA DE ACCIÓN AZUL

La Barra de Acción Azul de Steelheart genera nuevas Barricadas en el Tablero de Juego cada ronda.

CÓMO ACTIVAR LA BARRA DE ACCIÓN AZUL

1. Toma tantas Barricadas como el número de acciones de Barricada reflejado a la izquierda del Indicador de Acción Azul de Steelheart y colócalos cerca del Tablero de Juego.
2. Añade las Barricadas empezando en el Distrito con la miniatura de Steelheart, y moviéndote por el Tablero de Juego en el sentido de las agujas del reloj.



Ejemplo: La posición del Indicador de Acción de Steelheart muestra que hay que añadir dos Barricadas al Tablero de Juego. Se toman de la reserva y se coloca una en el Distrito que contiene la miniatura de Steelheart, y la segunda se coloca en el siguiente Distrito en el sentido de las agujas del reloj.

TU PRÓXIMA PARTIDA

Después de ganar en la dificultad normal, ¡prueba con difícil o “chispas”!

¿Demasiado difícil? Puedes ver algunos consejos para jugar en:

www.nauvoogames.com/the_reckoners

O probar un modo más fácil.

CRÉDITOS

DISEÑO Y DESARROLLO DEL JUEGO

Brett Sobol & Seth Van Orden

DISEÑO GRÁFICO

Ian O'Toole

ILUSTRACIONES

Miguel Coimbra

DISEÑO DE LAS BANDEJAS

Noah Adelman (GameTrayz)

ESCULPIDO

Jin Vi

TRADUCCIÓN AL ESPAÑOL

Tamara Tonetti Buono (Cosmere.es)

AGRADECIMIENTOS

Tania Van Orden, Tessa Sobol, Grace y Maverick Van Orden, Cedric Sobol, Stephanie Secrist, Jeff y Katie Butler, David Berg, Natasha y Shaun Hartman, Alvin y Tammy Van Orden, Kim y Doug Gardner, Ally Grigg, Colby Bates, Josh Kutterer, Todd Reck, Eric y Courtney Collyer, Adam y Maddy Johnson, Stephen y Lela Kitto, Aaron y Emily Martin, Parker Heiner, Dan Erickson, Andy Lee, Mira y Ben Monroe, Abel Kim, Darius Eslami, Herowannabe, Justin Borden, Joel y Kate Finch, MacLeod Andrews, JABberwocky Literary Agency, Dragonsteel Entertainment, y Brandon Sanderson.

El juego de mesa de The Reckoners está basado en las novelas de The Reckoners de Brandon Sanderson copyright © 2014, 2015, 2016 por Dragonsteel Entertainment, LLC, y han sido utilizadas con el permiso expreso de Dragonsteel Entertainment, LLC

RESUMEN DE REGLAS

The Reckoners se inicia con una Fase de Prólogo Especial (ver página 9). Tras la Fase de Prólogo, la partida se juega en una serie de fases continuas tal y como se indica abajo, hasta que se alcanza la condición necesaria para ganar o perder el juego, tras lo cual la partida finaliza.

Ganar la partida – Steelheart es derrotado

Perder la partida – El Contador de Población llega a 0

1

Lanzar dados

(ver página 10)

Todos los jugadores lanzan simultáneamente sus dados hasta tres veces, quedándose al menos con un dado en cada tirada.

2

Usar dados

(ver página 11)

Todos los jugadores utilizan de forma simultánea sus dados. Los jugadores cooperan para decidir el orden y modo en que se usarán sus dados.

3

Recibir Recompensas

(ver página 17)

Cada Épico derrotado durante esta fase te proporcionará una recompensa.

4

Comprar Equipo

(ver página 18)

Los jugadores gastan colectivamente su dinero para comprar Cartas de Equipo.

5

Añadir Épicos

(ver página 19)

Añade una Carta de Épico a cada Distrito que no tenga una. Empieza por el Distrito de Steelheart, y sigue en el sentido de las agujas del reloj.

6

Activar Épicos

(ver página 19)

Activa todos los Épicos. Empieza por el Distrito de Steelheart, y sigue en el sentido de las agujas del reloj. Por último, activa a Steelheart. **No te olvides de moverle.**

ACCIONES DE LOS RECKONERS

Utiliza cualquier dado o una Ficha de Plan para:



Movimiento



Eliminar barricada

Recuerda: Antes de emplear otro dado, deberás utilizar el anterior por completo.

Utiliza dados específicos o una Ficha de Plan para:



Activar carta



Ganar dinero



Atacar Controladores



Contener Épico



Investigar Épico



Atacar Épico



Plan

Las Fichas de Plan no pueden usarse en la misma fase en la que fueron conseguidas.

ACCIONES DE LOS ÉPICOS



Reforzar



Aumentar Controladores



Atacar a la población



Acción de regalo



Añadir barricada



Aumentar los poderes de Steelheart



Descubrir base de los Reckoners



Para más juegos visita
NAUVOOGAMES.COM



FACEBOOK.COM/
NAUVOOGAMES



TWITTER.COM/
NAUVOOGAMES



CONTACT@
NAUVOOGAMES.COM

© 2018 by Nauvo Games.
Todos los derechos reservados