

# REGLAS DE ESTRATEGIA

Toda estrategia en GG18 tiene asociada siempre una intriga, por lo que la estrategia y su intriga asociada siempre estarán disponibles para el encuentro. Esto vendrá determinado por el palo de la carta elegida para la estrategia.

Un jugador nunca puede ganar más de **4 PV** de la estrategia.

## **RECOPILAR INFORMACIÓN**

En cualquier turno después del primero, las miniaturas No-Peón pueden realizar una acción de interactuar gastando 1AP, tomando como objetivo una miniatura con la que estén trabadas y que no tenga aún la condición *“acumulando información”*, para ganar la siguiente condición hasta el final de la partida.

*“Acumulando información”*: Esta condición es retirada si esta miniatura sufre daño severo.

(La miniatura que interactúa es la que gana la condición).

## **PUNTOS DE VICTORIA**

Al final de cada turno después del primero, la banda con más miniaturas amigas con la condición *“Acumulando información”* consigue **1 PV**. Después, elimina la condición *“Acumulando información”* de cada miniatura en juego.

## **EJECUCIONES PÚBLICAS**

En cualquier turno después del primero, cuando una miniatura No Peón mate o sacrifique a una miniatura No Peón que considere enemiga, gana la siguiente condición hasta el final de la partida.

*“Derramar sangre”*: al final de la activación de esta miniatura, elimina la condición si no hay miniaturas enemigas en línea de visión con esta miniatura.

Esta condición no puede ser de otra manera que la descrita en la estrategia.

## **PUNTOS DE VICTORIA**

Al final de cada turno tras el primero, la banda con más miniaturas en juego que tengan la condición *“Derramar sangre”* gana **1 PV**. Después, retira la condición *“Derramar sangre”* de todas las miniaturas en juego.

## **SÍMBOLOS DE AUTORIDAD**

Antes de que los jugadores desplieguen sus miniaturas, comenzando con el segundo jugador, cada jugador coloca 3 marcadores de estrategia. Estos marcadores son de 50 mm, altura 5, impasables y bloquean línea de visión. Tienen que estar completamente colocados en la mitad del tablero correspondiente al jugador, fuera de su zona de despliegue y al menos a 10” entre ellos. Estos marcadores, no pueden ser puestos en contacto con terreno impasable.

## **ESPECIAL**

En cada turno después del primero, las miniaturas No Peón pueden realizar una acción (1) para interactuar con un marcador de estrategia que esté a 1” en el lado del tablero correspondiente a su enemigo para retirarlo del juego.

## **PUNTOS DE VICTORIA**

Al final de cada turno después del primero, una banda gana **1 PV** si ha conseguido retirar un marcador de estrategia durante el turno en juego.

Al final de la partida, la banda gana **1 PV** si tiene algún marcador de estrategia en su zona del tablero.

## **X NUESTROS**

Divide el tablero en 4 cuadrantes de 18" por 18".

## **PUNTOS DE VICTORIA**

Al final de cada turno después del primero, cuenta el número de SS de todas las miniaturas amigas No Peón en cada cuadrante, NO se tienen en cuenta las miniaturas invocadas o que estén a 6" del centro. En esta estrategia los masters y las miniaturas no masters de coste 0, cuentan como si tuviesen un valor de 10ss. La banda con el mayor número de coste en SS en el cuadrante, lo controla.

Si una banda controla al menos dos cuadrantes, esta banda gana **1 PV**.

## **(JOKERS) VAGÓN DE SUMINISTROS**

Antes de que los jugadores desplieguen sus miniaturas, comenzando con el segundo

jugador, cada jugador coloca un marcador de *Vagón de suministros*. Este marcador es de 50mm, altura 3, bloquea línea de visión y es impasable. El marcador de *Vagón de suministros* tiene que estar inicialmente en la mitad de la mesa correspondiente al propietario del vagón, en cualquier lugar dentro de su zona de despliegue.

## **ESPECIAL**

Las miniaturas No Peón en contacto con el marcador pueden tomar una acción de interactuar (1) para hacer un push del marcador en cualquier dirección, ignorando las miniaturas que se vean involucradas en el push. El marcador no puede finalizar el push en contacto con la base de otra miniatura o terreno impasable. Si este marcador entra en contacto con un marcador que NO sea *Vagón de suministro* con una o más características de terreno, retira el marcador de terreno y continúa el push de manera normal. La distancia del push dependerá del tamaño de la base de la miniatura que realiza el push:

- 30 mm: hasta 2"

-40 mm: hasta 3"

-50 mm: hasta 4"

## **PUNTOS DE VICTORIA**

Al final de cada turno después del primero, una banda gana **1 PV** si tiene un marcador de *Vagón de suministros* al menos parcialmente en el lado de la mesa correspondiente al oponente.

# REGLAS DE INTRIGAS 2018

Cuando se generan las intrigas, los jugadores siempre tendrán la opción de escoger la intriga asociada a la estrategia. Si el volteo es un joker, se utilizará la intriga “tesoro escoltado”.

Después, un jugador volteará cuatro cartas de su baraja boca arriba, volviendo a voltear si los resultados son los jokers o uno de los números ya volteados. Estas cartas determinarán las demás intrigas disponibles durante la partida.

Un jugador NUNCA puede conseguir más de 3 PV por intriga. Si existen dos intrigas con las cuales se pueden ganar PV por matar o sacrificar a una miniatura, se tiene que elegir sólo una de ellas para puntuar.

## INTRIGAS ASOCIADAS

### ¡RODEADLOS!

Esta intriga no necesita ser declarada al inicio de la partida.

Al final de la partida, esta banda gana 1 PV si tiene un marcador de intriga a 6” de la esquina en la zona de despliegue enemiga.

Al final de la partida, esta banda gana 1 PV por cada otra esquina con un marcador de intriga a 6” (hasta un máximo de 2 PV). Sólo puede contar una de las esquinas en la zona de despliegue amiga para esta intriga.

## Y JOKERS. TESORO ESCOLTADO

Esta intriga no necesita ser declarada al inicio de la partida. Revela esta intriga una vez que esta banda haya conseguido algún PV por ella.

Al final de cada turno después del primero, si esta banda tiene al menos dos marcadores de intriga a 2” de la línea central, que estén al menos a 8” el uno del otro, con al menos una miniatura No-Peón ó No-Minion a 3” de cada marcador de intriga, esta banda gana 1 PV y retira todos los marcadores de intriga amigos a 2” del centro.

## CASTIGAR A LOS DÉBILES

Esta intriga no necesita ser declarada al inicio de la partida. Revela esta intriga una vez que la banda logre algún PV por ella.

Al final de cada turno después del primero en el que al menos una miniatura Peón o Minion fuese asesinada por un Henchman o Máster, esta banda gana 1 PV.

Al final de cada turno después del primero, si la banda oponente no tiene Minions o Peones fuera de su zona de despliegue, esta banda gana 1 PV.

## ELIMINAR AL LÍDER

Esta intriga no necesita ser declarada al inicio de la partida. Revela esta intriga una vez que esta banda haya logrado algún PV.

La primera vez que un líder enemigo reduce sus heridas a la mitad de sus heridas iniciales, esta banda gana 1 PV.

La primera vez que el líder enemigo reduce sus heridas a 0 heridas, matado, o sacrificado esta banda gana **1 PV**.

Si no hay un líder enemigo en juego al final de la partida, esta banda gana **1 PV**.

## **INTRIGAS NUMERADAS**

### **1: AVANCE ENCUBIERTO**

Esta intriga no necesita ser declarada al inicio de la partida.

Al final de la partida, esta banda gana **1 PV** por cada marcador de intriga a 6" de la zona de despliegue enemiga.

### **2: CAVAR SUS TUMBAS**

Esta intriga no necesita ser declarada al inicio de la partida. Revela esta intriga una vez que esta banda haya logrado algún **PV** de ella.

Una vez por turno, después de que esta banda mate o sacrifique a una miniatura No-Peón a 4" de uno o más marcadores de intriga amigos a esta banda, esta banda puede ganar **1 PV**, después tu oponente puede retirar uno de los marcadores de intriga amigos a tu banda que esté a 4" de la miniatura matada o sacrificada.

### **3: TENDER LA TRAMPA**

Esta intriga no necesita ser declarada al inicio de la partida.

Cuando eliges esta intriga, anota a una miniatura Master, Henchman o Enforcer.

Una vez por partida, al final de cualquier turno, esta banda puede revelar esta intriga para ganar un número de **PV** igual al número de marcadores de intriga que estén

a 4" de la miniatura enemiga. Después, retira todos los marcadores de intriga a 4".

## **4: RETENIENDO A SUS FUERZAS**

Esta intriga no necesita ser declarada al inicio de la partida. Revela esta intriga una vez consigas **PV** de ella.

Al final de cada turno después del primero, esta banda logra **1 PV** si al menos tiene una miniatura no-peón trabado con al menos dos miniaturas enemigas con las que no estén trabadas otras miniaturas amigas.

### **5: SÉQUITO ENCUBIERTO**

Esta intriga no necesita ser declarada al inicio de la partida.

Cuando se selecciona esta intriga, anota el nombre de un Henchmann o Master. Al final de la partida, si la miniatura está en la mitad de la mesa correspondiente al oponente logra **1 PV**.

Si está en su zona de despliegue al final de la partida, gana **1 PV** adicional.

Si la miniatura elegida está en la mitad del enemigo al final de la partida y tiene la mitad o más de sus heridas, esta banda logra **1 PV** adicional.

### **6: TRAMPA INEVITABLE**

Esta intriga no necesita ser declarada al inicio de la partida. Revela esta intriga una vez que hayas logrado **PV** de ella.

Al final de cada turno después del primero, esta banda gana **1 PV** si tiene dos o más miniaturas No-Peón enemigas que estén a 3" de un marcador de intriga amigo. Después, retira uno de los marcadores de intriga.

## **7: DEMOSTRACIÓN DE FUERZA**

Esta intriga no necesita ser declarada al inicio de la partida. Revela esta intriga una vez que esta banda ha logrado **PV** de ella.

Al final de cada turno tras el primero, cuenta el número de Upgrades boca arriba con un coste superior a 0 unidos a una miniatura No-Master a 6" del centro de la mesa. Los Upgrades que comienzan el juego unidos a un máster no cuentan para el total.

Si la banda tiene al menos un Upgrade que puede contar y tiene un número total de Upgrades legales para la intriga superiores a los de la banda enemiga, esta banda logra **1 PV**.

## **8: BUSCAR LAS RUTAS**

Esta intriga no necesita ser declarada al inicio de la partida.

Al final de la partida, la banda logra **2 PV** si tiene 3 o más marcadores de intriga a 6" del centro.

Si al menos dos de estos marcadores están en el lado correspondiente al oponente, la banda logra **1 PV** adicional.

Los marcadores de intriga a 2" de uno o más marcadores de intriga, no cuentan para la estrategia.

## **9: COGE UNO PARA EL EQUIPO**

Esta intriga no necesita ser declarada al inicio de la partida.

Revela esta intriga una vez que se haya logrado algún **PV** de ella.

Cuando selecciones esta intriga, anota una de las miniaturas No-Peón que será el

“pringado”. Si el “pringado” es matado o sacrificado por una miniatura enemiga, esta banda logra **1 PV**.

Si la miniatura enemiga tiene un coste superior en SS al “pringado” o fue un Master, esta banda logra **1 PV** adicional. Aquellos Henchman cuyo coste en SS sea de 0, cuentan como si su valor fuese de 13 SS menos su caché.

Si esta intriga es lograda después del turno 4, esta banda logra **1 PV** adicional.

## **10: TOMAR PRISIONERO**

Esta intriga no necesita ser declarada al inicio de la partida.

Cuando seleccionas esta intriga, anota una miniatura enemiga. Al final del juego, si esta banda tiene al menos una miniatura No-Peón trabada con esta miniatura, esta banda logra **2 PV**.

Si la banda tiene al menos una miniatura No-Peón trabada con la miniatura enemiga anotada y no hay otras miniaturas enemigas a 3" de la miniatura anotadas, esta banda logra **1 PV** adicional.

## **11: RECOGER EVIDENCIAS**

Esta intriga no necesita ser declarada al inicio de la partida. Esta intriga se puede revelar al inicio de cualquier turno. Tras revelar esta intriga, el enemigo elige 5 de sus miniaturas en juego (o todas sus miniaturas en juego si tiene menos de 5).

Poniendo un marcador de evidencia enemigo en contacto con la peana de las miniaturas elegidas.

Las miniaturas de esta banda pueden utilizar una acción de interactuar (1) para retirar un marcador de evidencia enemigo en contacto con él. Si lo hace, esta banda logra **1 PV**.

## **12: DEMOSTRACIÓN**

### **PÚBLICA**

Esta intriga no necesita ser declarada al inicio de la partida.

Cuando se selecciona esta intriga, selecciona 3 minion de un coste total de al menos 15 ss.

Una vez por partida, al final de cualquier turno, esta banda puede revelar esta intriga para ganar 1 PV por cada miniatura a 4" y línea de visión de un Máster, Henchman o Enforcer enemigo.

## **13: VENDETTA**

Esta intriga no necesita ser declarada al inicio de la partida. Revela esta intriga una vez que esta banda haya logrado algún PV de ella.

El jugador que la selecciona, anota el nombre de una de sus miniatura No-Líder, No-Peón con un coste en SS superior a 0 y una miniatura enemiga con un coste en SS igual o superior que la miniatura amiga seleccionada para la intriga.

Si la miniatura amiga elegida, realiza el primer ataque en la partida contra la miniatura enemiga seleccionada, esta banda logra **1 PV**.

Si la miniatura enemiga no está en juego al final de la partida y esta intriga ha sido revelada, esta banda logra **1 PV** adicional. Si la miniatura enemiga es matada por la miniatura amiga seleccionada, esta banda gana **3 PV**.