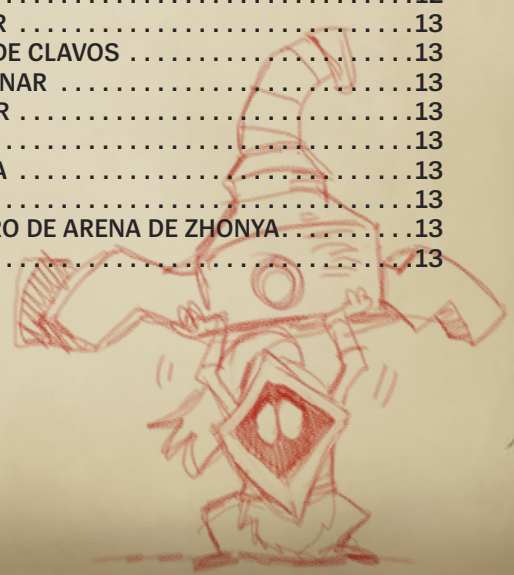
Guía y manual del PERFECTO MECHÁNICO





ÍNDICE

ADYACENCIA 2
LA BOMBA 2
EL JEFE 2
Línea de comandos del Jefe 2
Cartas de comando del Jefe 2
Escudos de Runas 2
RAYO (Carta de comando) 3
LÍNEA DE COMANDOS (jugador) 3
Ejecutar Líneas de comandos 3
CARTAS DE COMANDO 3
Comandos de ataque 3
Comandos de movimiento 3
Comandos de giro 3
Elemento/color 4
Amontonar Cartas de comando 4
CORKI 4
BRÚJULA DE CRISTAL 4
FRAGMENTOS DE CRISTAL 4
Recoger Fragmentos de cristal 4
Soltar Fragmentos de cristal 4
Fragmentos quebradizos 4
DAÑO 5
Daño de fallo técnico 5
Daño del sistema 5
Daño de hueco 5
Ejecutar Cartas de daño 5
Reparación de daño 5
FASE DE PELIGRO 5
REPARTIR 5
CONTADOR DE FATALIDAD 5
FASE DE ROBO 6
Fase de robo de los jugadores 6
Fase de robo doble 6
Fase de robo del Jefe 6
INCREMENTO 6
TANQUE DE COMBUSTIBLE (Carta de comando) 6
PRIMER JUGADOR 6
TABLERO 7
ANILLO DE ENGRANAJES 7
CONTADOR DE ENGRANAJES 7
Asesinatos de Súbditos 7
Engranajes del equipo 7
Contador de fatalidad 7
Runas 7
CAÑÓN DEL JUICIO FINAL GG-101 7
HEIMERDINGER 7
ESTANQUE DE LAVA 8
MURO DE LAVA 8
CÁMARA DE MAGMA 8
ROCAS ENORMES 8
CASILLA DEL MAPA 8
MECHAS 8
CONTADOR DE ASESINATOS DE SÚBDITOS 8
FASE DE LOS SÚBDITOS 9
SÚBDITOS 9
MISIÓN 9
DADO DE NÚMEROS 9
FUGA DE COMBUSTIBLE 9
¡SOBRECARGA! 9
FASE DEL JUGADOR 10
PROGRAMAR 10
EMPUJAR 10
ALCANCE 10
PLATAFORMA DE REPARACIÓN 10
RONDAS 10
Fase del jugador 10
Fase de los Súbditos 10
Fase de peligro 10
RUMBLE 11
LA ESCUELA 11
MONEDAS DE RUNAS 11
DADO DE RUNAS 11
PUERTAS DE RUNAS 11
ESCUDOS DE RUNAS 11
ESPACIOS DE RUNAS 11
REPARACIÓN 12
REPROGRAMACIÓN 12
CARTAS ESQUEMÁTICAS 12
Engranajes del equipo 12
Activación 12
Piratear esquemas 12
Mejorar esquemas 12
Meter esquemas 12
DESCARTAR 12
HUECOS 12
COLOCAR 13
MUROS DE CLAVOS 13
AMONTONAR 13
PISOTEAR 13
TIRAR 13
TRISTANA 13
YORDLES 13
MINUTERO DE ARENA DE ZHONYA 13
ZIGGS 13





ADYACENCIA

Los espacios o figuras son adyacentes si comparten un extremo. Por ejemplo, un Mecha es adyacente con los cuatro espacios que lo rodean. Los espacios diagonales no son adyacentes.

LA BOMBA

La Bomba es un objetivo en algunas misiones y actúa como si fuera un Mecha.



- Se la puede empujar y tirar de ella.
- Pisotea a los Súbditos cuando se la empuja o tira hacia ellos, ¡pero recibe 1 de daño cada vez que pisotea a un Súbdito de esta manera!
- Bloquea los comandos de Sierra, pero no recibe daño de ellos.

Usad el Contador de fatalidad en el Contador de engranajes para no perder de vista la vida de la Bomba. Si la Bomba explota, la Misión fracasa y los jugadores pierden.

EL JEFE

"Tristy", el Mecha robado de Rumble, es un objetivo en varias misiones.



El Jefe no actúa como un Súbdito durante la Fase de los Súbditos; en lugar de ello, se mueve e inflige daño a través de su propia Línea de comandos del Jefe y sus Cartas de comando del Jefe durante una fase especial: la "Fase de peligro", que sigue a la Fase de Súbditos. Además, el Jefe está protegido por unos Escudos de Runas que hay que desactivar para causarle daño.

Línea de comandos del Jefe

¡Como vosotros, el Jefe tiene una Línea de comandos única y Cartas de comando del Jefe especiales! Durante la Fase de peligro, ejecutáis su Línea de comandos en orden del 1 al 4, robáis nuevas Cartas de comando del Jefe y programáis una.



Peligro estándar

¡El Jefe cuenta con habilidades estándar en sus huecos cuando no tiene Cartas de comando del Jefe metidas debajo. ¡Aseguraos de ejecutarlas!

Peligro finalizador de partidas

Si algún hueco alcanza el nivel 3 de poder, el Jefe carga su Cañón del Juicio Final GG-101. ¡La partida se acaba cuando se ejecuta el hueco de nivel 3 de poder! ¡Y perdéis!



Cartas de comando del Jefe

La baraja del Jefe incluye las Cartas de comando especiales del Jefe. Después de que se haya ejecutado la Línea de comandos del Jefe, el Primer jugador roba dos cartas de la Baraja del Jefe, juega una en la Línea de comandos del Jefe y se descarta de la otra.

Escudos de Runas

El Jefe está protegido por cuatro Escudos de Runas (uno por cada elemento/color) y comienza con todos ellos completamente operativos.



¡Colocad Monedas de Runas en la sección de Runas del Contador de engranajes para saber qué escudos están activos! (podéis quitar y poner las monedas según se vayan activando y desactivando los Escudos de Runas).

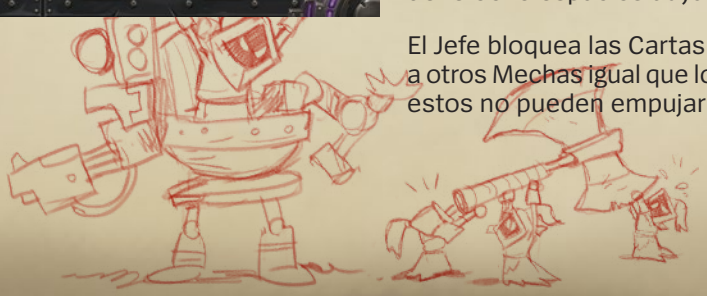
Mientras está activo, un Escudo de Runas evita todo el daño de las Cartas de comando del mismo elemento/color (es decir, el Escudo de Runas **rojo** bloquea los ataques de **fuego**). Los escudos se desactivan al ponerse sobre los Espacios de Runas del tablero del color correspondiente.

Cuando un escudo recibe 1 de daño del elemento de ese color, se desactiva inmediatamente.

Algunas Cartas esquemáticas también pueden infligir daño a cualquiera de las zonas sin escudo del Mecha Jefe, pero inmediatamente después se vuelve a activar el Escudo de Runas, al igual que con cualquier otro daño.

El Mecha Jefe es dos veces más grande que los Mechas de los jugadores, por lo que ocupa 2x2 espacios. Por tanto, tiene ocho espacios adyacentes.

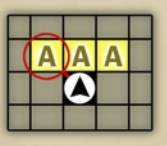
El Jefe bloquea las Cartas de comando de Sierra y empuja a otros Mechas igual que los Mechas de los jugadores, pero estos no pueden empujar al Jefe.

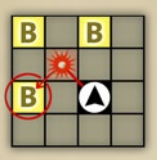


RAYO (Carta de comando)

Rayo es una Carta de comando de ataque **eléctrica**. ¡Es un poquito complicada, así que merece la pena explicar cómo funciona!







Cuando se ejecuta con 1 de poder, primero elige un objetivo enemigo enfrente de vuestro Mecha o en diagonal (A) y le inflige 1 de daño.

Luego elige otro objetivo enemigo (B) que sea adyacente al objetivo inicial (A) en diagonal y le inflige 1 de daño también.

Esto se denomina “encadenado”. ¡Con más poder podrás crear cadenas mayores y chamuscar más objetivos!



Si se ejecuta con 2 de poder se encadena dos veces más, siempre con objetivos nuevos que sean adyacentes en diagonal al último objetivo. ¡Se pueden llegar a encadenar un máximo de cuatro objetivos con Rayo!

Si se ejecuta con 3 de poder se encadena cuatro veces más. ¡Esto quiere decir que puede alcanzar hasta 6 objetivos!

LÍNEA DE COMANDOS (jugador)

Una Línea de comandos incluye las instrucciones del piloto en forma de Cartas de comando.

Cada turno robaréis Cartas de comando, que son programas que hacen que vuestro Mecha se mueva, gire o ataque.

Las Cartas de comando se programan en una de las seis Líneas de comandos (es decir, se meten debajo de ella). En vuestro turno se ejecuta el programa del Mecha siguiendo el orden del hueco 1 al 6.

Ejecutar Líneas de comandos

El Primer jugador empieza ejecutando la Línea de comandos entera, del hueco 1 al 6 y saltando los huecos vacíos. Hay que cumplir las instrucciones de todas las cartas.



Moved o girad vuestro Mecha en el tablero (los giros pueden ser en cualquier dirección).

Este símbolo significa “infligir daño”. Cuando un Súbdito recibe 1 de daño hay que quitarlo del tablero.

Cuando ha terminado el Primer jugador, el siguiente en el sentido de las agujas del reloj ejecuta su Línea de comandos.

CARTAS DE COMANDO



Las Cartas de comando son comandos individuales que permiten que los Mechas se muevan, giren o ataquen. Estas cartas se roban al comienzo de la Fase del jugador y se programan (es decir, se añaden a uno de los huecos intactos de la Línea de comandos del Mecha) o se descartan (siendo usadas de forma inmediata).

Hay tres tipos de Cartas de comando de Mechas: ataque, movimiento y giro.



Comandos de ataque

Los comandos de ataque infligen 1 de daño a uno o más objetivos en el tablero. Los comandos de ataque no pueden mover o girar los Mechas. Los comandos de ataque no dañan a los demás Mechas ni a la Bomba, pero en algunas Misiones pueden destruir fragmentos.

Comandos de movimiento

Los comandos de movimiento siempre mueven al Mecha a otro espacio y lo dejan orientado en la misma dirección que cuando comenzó el movimiento. Todos los movimientos, exceptuando Omnipisotón, mueven al Mecha hacia delante. Omnipisotón puede mover al Mecha en cualquier dirección menos hacia atrás. Si el Mecha se topa con un Súbdito, este es pisoteado y muere. Si el Mecha se topa con otro Mecha o a la Bomba, los empuja hacia delante. El movimiento es obligatorio, a menos que lo impida un elemento infranqueable.

Comandos de giro

Los comandos de giro giran al Mecha sin moverlo. Un giro de nivel 1 (una única carta) gira al Mecha hacia la izquierda o hacia la derecha. Uno de nivel 2 lo gira hacia cualquier lado o le permite dar un giro de 180º. Uno de nivel 3 le permite dar una vuelta completa, de forma que acabe mirando en la dirección inicial. Algunos giros también infligen daño. Debéis ejecutar un comando de giro, no se puede pasar de ellos.

Elemento/color

Existen 4 elementos/colores para las Cartas de comando: **fuego** (rojo), **eléctrico** (amarillo), **metálico** (azul) e **informático** (verde).



Amontonar Cartas de comando

Las Cartas de comando del mismo elemento se pueden amontonar unas encima de otras en el mismo hueco.



La última debe colocarse encima de las anteriores, no debajo.

Cada hueco puede tener un máximo de tres cartas amontonadas.

Si jugáis una carta en un montón que está al máximo (tres cartas), debéis descartar la de abajo.

Carta activa
La carta situada en la parte superior es la Carta de comando activa. Seguid estas instrucciones al ejecutarla.

Poder de carta
El poder de la carta de arriba depende del número de cartas del montón. Cada Carta de comando tiene instrucciones para cada nivel de poder.

Invalidar un comando
Se puede colocar una carta de otro elemento diferente en un hueco ya programado, pero, al hacerlo, hay que descartar todas las cartas que haya en dicho hueco.



CORKI

Corki, el Bombardero Osado, es un fabuloso piloto Yordle con algunas nociones de mecánica.

BRÚJULA DE CRISTAL

La Brújula de cristal tiene cuatro direcciones y cuatro colores que coinciden con los de las Runas. Usadla para determinar las direcciones y los movimientos aleatorios en el tablero, además de los eventos aleatorios de los jugadores. Tirad el Dado de Runas y consultad la flecha correspondiente de la Brújula de cristal.



No es necesario que la dirección sea exacta al elegir un jugador de esta manera, basta con escoger al más cercano. Si hay menos de cuatro jugadores y obtenéis un resultado sin un jugador asociado, volved a tirar.



FRAGMENTOS DE CRISTAL

Los Fragmentos de cristal son misteriosas esquirlas mágicas que sirven como objetivo en varias Misiones.

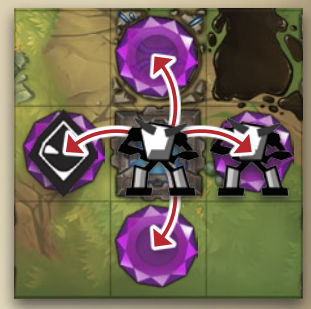
En algunas de ellas, los comandos de ataque no afectan a los Fragmentos de cristal. En otras, los Mechas pueden destruirlos con comandos de ataque o pisotones (es decir, al entrar en el mismo espacio). Los Súbditos y el Jefe nunca pueden dañar los Fragmentos de cristal.

Recoger Fragmentos de cristal

Para recoger un Fragmento de cristal tan solo hay que entrar en el espacio en el que está. Cada Mecha solo puede llevar uno. Cuando recojáis un Fragmento de cristal, quitadlo del tablero y ponedlo cerca de vuestra Línea de comandos para indicar que lo estáis llevando.

Soltar Fragmentos de cristal

Si recibís daño mientras tenéis un Fragmento de cristal, lo soltaréis antes de resolver la Carta de daño.



Tirad el Dado de Runas y colocad el Fragmento de cristal en el espacio adyacente, según la dirección determinada por la Brújula de cristal.



Si el fragmento cae sobre un Mecha que no lleve uno, este lo recoge al instante.

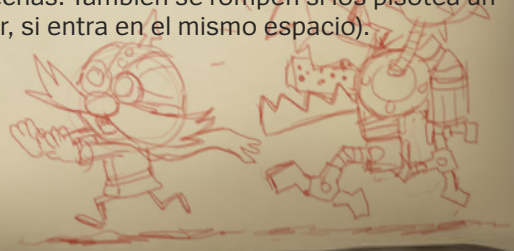
Si el espacio que ha salido está fuera del tablero o si es un espacio no válido en el que soltar el fragmento, se suelta a los pies del Mecha y se vuelve a recoger inmediatamente (¡Bien pillado!).



Si termina en un espacio que tenga un Súbdito, el fragmento se coloca debajo.

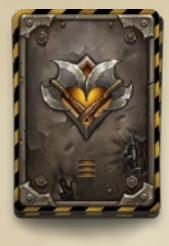
Fragmentos quebradizos

En las misiones en las que hay que romper Fragmentos de cristal, estos son muy frágiles y se parten al recibir 1 de daño de los Mechas. También se rompen si los pisotea un Mecha (es decir, si entra en el mismo espacio).



DAÑO

El daño recibido se representa con las Cartas de daño robadas de la Baraja de daño. El daño puede hacer que vuestro Mecha sea más difícil de controlar, con lo que será más complicado alcanzar el objetivo. Pero no temáis, no podéis morir.



Daño de fallo técnico

Las Cartas de daño de fallo técnico aplican su efecto de forma inmediata y a continuación se descartan.

Daño del sistema

Las Cartas de daño del sistema tienen efectos continuos. ¡Colocadlas cerca de vuestra Línea de comandos para no os olvidéis de ellas!

Daño de hueco

Las Cartas de daño de hueco desactivan un hueco de vuestra Línea de comandos y reemplazan su contenido por una acción incontrolable.

Ejecutar Cartas de daño

Las Cartas de daño se roban y ejecutan de una en una, según el orden de juego. Puede ocurrir que el daño sufrido por un jugador elimine al causante del que iba a sufrir el siguiente.

- Para todos los tipos de daño, primero seguid las instrucciones de la Carta de daño.
- Si se trata de un fallo técnico, descartadla y seguid con la siguiente Carta de daño.
- Si se trata de una Carta de daño del sistema, colocad la carta al lado de vuestra Línea de comandos para recordar que ese daño está activo.
- Si se trata de un daño de hueco, tirad el Dado de números. Colocad la Carta de daño encima de cualquier Carta de comando en el hueco que coincida con el Dado de números. Si el hueco ya está dañado, cambiad el daño antiguo con el nuevo. Siempre que ejecutéis la Línea de comandos, ejecutad la Carta de daño como si fuera una Carta de comando.

AVISO: los daños de hueco en la Línea de comandos evitan que se puedan programar o reprogramar los huecos afectados.

(¡No se pueden colocar Cartas de comando en huecos dañados!)

Reparación de daño

Se puede eliminar el daño sufrido por un Mecha descartando Cartas de comando (de **fuego** o **metálicas**) durante la Fase de robo o entrando en una Plataforma de reparación en el tablero.



FASE DE PELIGRO

En algunas Misiones, la Fase de daño empieza cuando acaba la Fase de los Súbditos. Es en esta fase cuando entran en acción el Muro de lava o el Jefe. El expediente de la Misión especifica si hay Fase de peligro y qué sucede en su caso. Al terminar la Fase de peligro, el Primer jugador pasa a ser el siguiente y comienza una nueva Ronda.

REPARTIR

Las cartas que se reparten, sean de comando, de daño o del Jefe, se roban de la parte superior de la Baraja apropiada y se juegan boca arriba, para que puedan verlas todos los jugadores.

CONTADOR DE FATALIDAD

El Contador de fatalidad es una sección del Contador de engranajes y se utiliza de diferente manera en cada Misión. A veces querréis saber cuánto le queda a la Bomba para que explote, otras la vida del Jefe, etc. A veces tendréis que mantener el número por encima de cero (contador de la Bomba) y a veces llevarlo hasta cero (vida del Jefe). Pero sea cual sea el caso, siempre debéis vigilarlo con atención para saber cuánto falta para el fin.



FASE DE ROBO

Los jugadores y el Jefe roban Cartas de comando para sus Líneas de comandos. Para robar, repartid las cartas que toquen boca arriba, elegid las que queráis usar y descartaos de las restantes.

Fase de robo de los jugadores

El Primer jugador reparte cinco Cartas de comando boca arriba, le da la vuelta al Minutero de arena de Zhonya y elige una carta. El proceso continúa en el sentido de las agujas del reloj y cada jugador coge una carta hasta que se hayan seleccionado cuatro.



Si el Minutero de arena de Zhonya termina antes de haberlas escogido todas, barajad las que queden y repartidlas de forma aleatoria.

Descartad las cartas restantes.

Si el equipo tiene cuatro jugadores, cada uno recibirá 1 Carta de comando. Si hay menos de cuatro, ¡habrá jugadores con varias!

Fase de robo doble

La primera Fase de robo de los jugadores de cualquier Misión (salvo el tutorial) es de robo doble. El Primer jugador coloca diez Cartas de comando sobre la mesa, boca arriba, en lugar de cinco. Por orden, los jugadores se van turnando para escoger una de ellas hasta que todos tengan dos. Las demás se descartan.

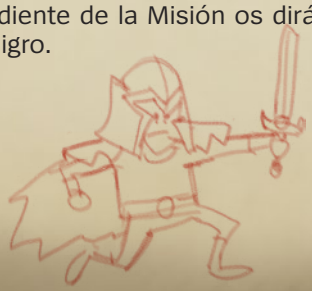
Fase de robo del Jefe

En algunas Misiones os enfrentaréis a un Mecha Jefe. Este actúa de forma muy similar al de los jugadores, lo que significa que tenéis que robar dos Cartas de comando para él, programar una en la Línea de comandos y descartar la otra.



INCREMENTO

En la mayoría de las Misiones, llegado un cierto momento, el nivel de peligro aumenta. Según las acciones de los jugadores o el límite de tiempo, pueden empezar a aparecer Súbditos o los Muros de lava pueden empezar a fluir hacia vosotros. El Expediente de la Misión os dirá cómo y cuándo aumenta el peligro.



TANQUE DE COMBUSTIBLE (Carta de comando)



Tanque de combustible es una Carta de comando de movimiento de **fuego**. ¡Solo se puede usar en determinadas condiciones y merece la pena explicar cómo funciona!

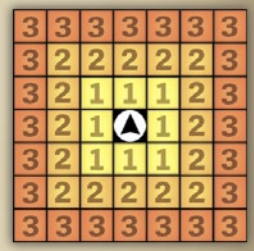
Como cualquier otro comando de movimiento, cuando se ejecuta debéis girar vuestro Mecha, según el nivel de poder de Tanque de combustible.

Sin embargo, también tiene una habilidad especial:

Si (y solo si) estáis a punto de recibir daño (de un Súbdito durante la Fase de los Súbditos, del Jefe durante la Fase de peligro o incluso de elementos como los Estanques de lava o los Muros de clavos), podéis hacer que detone al instante.

La explosión tiene varias consecuencias:

- ¡Ignoráis el daño que habríais recibido!
- Se descarta todo el montón de Tanque de combustible (es decir, se elimina de la Línea de comandos).
- La explosión del tanque inflige 1 de daño a todos los objetivos situados a su alcance. Dicho alcance aumenta en función del nivel de poder.



Al acabar con los enemigos cercanos, Tanque de combustible también elimina su capacidad de causar daño, por lo que evita que lo sufran otros jugadores.

PRIMER JUGADOR

El Primer jugador se encarga de liderar la Fase del jugador, desde el robo de Cartas de comando hasta la ejecución de la Línea de comandos.

Cuando se termina una Ronda completa, el siguiente (en el sentido de las agujas del reloj) se convierte en el Primer jugador. ¡Así le toca a todo el mundo!

Antes de que comience una Misión, tirad el Dado de Runas y usad la dirección correspondiente de la Brújula de cristal para decidir quién será el Primer jugador de dicha Misión. Para la Misión inicial podéis elegir al más experimentado como Primer jugador, para que ayude a los demás a meterse rápido en el juego.



Consejo profesional: ¡Usad el **Minutero de arena de Zhonya** para saber quién es el Primer jugador! *(¡Si hasta tiene un 1 grabado arriba!)*

TABLERO

El tablero está formado por todas las Casillas del mapa que están activas durante una Misión. A partir del tutorial, todas las Misiones utilizan dos o más Casillas del mapa. Cuando preparéis una Misión, aseguraos de que se usan las casillas correctas, en la orientación adecuada. Las reglas de cada Misión (incrementos, reglas de la Fase de los Súbditos, etc.) están pensadas para la configuración específica del tablero.



Casillas del mapa

ANILLO DE ENGRANAJES

Los Anillos de engranajes se colocan en los puntos numerados de las secciones de Engranajes del equipo y Contador de fatalidad del Contador de engranajes. Iréis moviendo estos anillos en las diferentes Misiones a medida que se consiguen Engranajes del equipo y baje el Contador de fatalidad, de forma que siempre sepáis los valores exactos de cada uno.

CONTADOR DE ENGRANAJES

El Contador de engranajes ayuda a saber siempre los datos esenciales de cada Misión: la vida del Jefe, los Engranajes del equipo que conseguís, los Súbditos que habéis destruido, etc. El Contador de engranajes tiene cuatro contadores:



Asesinatos de Súbditos

En este contador se anota la cantidad de Súbditos que han matado los Mechas, de izquierda a derecha. Vuestro equipo consigue un engranaje cuando llega a 5. Quitad los Súbditos y aumentad el Contador de Engranajes del equipo.

Engranajes del equipo

El Contador de Engranajes del equipo empieza a cero en todas las misiones. Las habilidades especiales de Sobrecarga y las Cartas esquemáticas dependen directamente de estos engranajes. ¡Destruid Súbditos para conseguir Engranajes del equipo y desbloquear habilidades!

Cuando hayáis conseguido vuestro primer Engranaje del equipo, colocad un Anillo de engranajes en el primer punto del contador correspondiente. Cuando el equipo consigue los engranajes necesarios, las Cartas esquemáticas de los jugadores se vuelven activas (es decir, se pueden usar) y hay que ponerlas boca arriba. La cantidad de engranajes es distinta para cada esquema; el valor necesario aparece al dorso.

Si el equipo consigue 15 engranajes (el máximo del contador), todos los jugadores obtienen su habilidad especial de Sobrecarga. En la parte inferior de la Línea de comandos de cada jugador tenéis más información sobre la Sobrecarga.

Contador de fatalidad

Este es un contador polivalente cuya función varía según la Misión. Se puede usar para saber cuánto le queda a la Bomba para explotar o qué vida tiene el Jefe, pero en cualquier caso, ¡debéis vigilarlo si no queréis saber de primera mano lo que es la fatalidad!

Runas

En las Misiones posteriores, los jugadores tendrán que llegar a los Espacios de Runas del tablero para desactivar los Escudos de Runas del Jefe o para abrir Puertas de Runas. Usad Monedas de Runas en este contador para marcar si se ha activado una Runa.

CAÑÓN DEL JUICIO FINAL GG-101

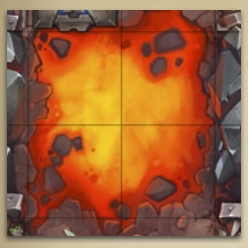
Si algún hueco de la Línea de comandos del Jefe llega a nivel 3 de poder y se ejecuta durante la Fase de peligro... ¡pues se activa el GG! ¡Y eso no quiere decir que pase algo gracioso, sino que perdéis!





HEIMERDINGER

Heimerdinger, el Inventor Venerado, es un científico tímido pero brillante que domina como nadie la llave de herramientas hextech.



ESTANQUE DE LAVA

Cuando se usan las Casillas del mapa de la Cámara de magma, muchos de los espacios se convierten en peligrosos Estanques de lava.

Cada vez que un Mecha se tope con un espacio de Estanque de lava, debe detenerse de inmediato, aunque el comando de movimiento lo llevase más lejos (con una carta de Aceleración o un comando de movimiento de nivel 2 de poder o más, por ejemplo).

Los Mechas reciben 1 de daño al entrar en un Estanque de lava.

Tras ejecutar la Carta de daño debéis seguir ejecutando la Línea de comandos, pero si volvéis a entrar en otro de estos estanques os detendréis de nuevo y sufriréis más daño.



MURO DE LAVA

Algunas misiones tienen un Muro de lava fundida que amenaza a los jugadores. El Muro de lava se mueve durante la Fase de peligro.

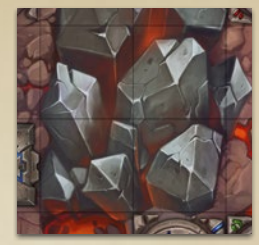
Este Muro de lava empuja a todos los Mechas y a la Bomba hacia delante y les causa 1 de daño por cada espacio que los desplaza. ¡Así que si acelera, preparaos para una masacre! Al procesar el daño del Muro de lava, ejecutad primero todas las Cartas de daño robadas por los jugadores (en el orden de juego) y luego pasad a dañar otros objetivos, como la Bomba.

El Muro de lava acaba al instante con los Súbditos si pasa por encima de ellos. ¡No os olvidéis de apuntar sus muertes en el Contador de engranajes!

CÁMARA DE MAGMA

Cuanto más compleja y exigente sea la Misión, más lo será el tablero. Al final de las Casillas del mapa de bosque yerboso se encuentra la Cámara de magma, que presenta obstáculos y peligros nuevos como rocas enormes, Puertas de Runas, Estanques de lava o Muros de clavos.





ROCAS ENORMES

Las rocas enormes son espacios infranqueables que se encuentran en las Casillas del mapa de la Cámara de magma. Bloquean el movimiento de los Mechas, los Súbditos y el Jefe, y los comandos de ataque de Sierra (al igual que los bordes del tablero).

CASILLA DEL MAPA

El término “Casilla del mapa” identifica a las casillas de 6x6 que se usan para formar el tablero. El Expediente de la Misión indica cómo colocar las Casillas del mapa. Algunos comandos afectan a todos los objetivos en una Casilla del mapa y algunos escenarios pueden crecer cuando los jugadores entran o salen de una casilla concreta.



MECHAS

Los jugadores asumen el papel de un mecánico Yordle que ha construido su propio Mecha (o traje mecánico de batalla). Programaréis vuestro Mecha con las Cartas de comando de la Línea de comandos y moveréis vuestro Mecha por el tablero. Al avanzar la partida os enfrentaréis a un Mecha Jefe, ¡pilotado por un Súbdito más listo de lo normal!



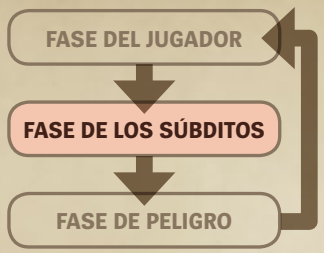
CONTADOR DE ASESINATOS DE SÚBDITOS

El Contador de Asesinatos de Súbditos forma parte del Contador de engranajes. Cada vez que el equipo acabe con un Súbdito, colocadlo en el Contador de Asesinatos de Súbditos, de izquierda a derecha. Al acabar con cinco Súbditos recibís un Engranaje del equipo y el Contador de Asesinatos de Súbditos vuelve a ser cero.



FASE DE LOS SÚBDITOS

Una Ronda está compuesta por dos o tres fases: la Fase del jugador, la Fase de los Súbditos y, a veces, la Fase de peligro.



La Fase de los Súbditos se divide en tres acciones principales.

- Movimiento de los Súbditos: los Súbditos se mueven por el tablero.
- Colocación de Súbditos: se añaden más Súbditos al tablero.
- Ataque de los Súbditos: los Súbditos infligen daño a los jugadores.

SÚBDITOS

Los Súbditos se comportan de forma diferente en cada Misión. No obstante, algunas cosas nunca cambian:



- No se pueden mover a un espacio ocupado (exceptuando los que tienen Fragmentos de cristal) ni salir del tablero.
- No pueden empujar a los Mechas.
- El daño que infligen se representa mediante las cartas robadas de la Baraja de daño.
- Siempre causan 1 de daño cuando atacan con éxito a los Mechas o la Bomba.
- Se consideran adyacentes si su espacio comparte un lado con el objetivo.
- No se consideran adyacentes si solo se tocan en diagonal con el objetivo.
- Son muy frágiles y mueren al recibir 1 de daño.
- Buscad el símbolo de daño en las Cartas de comando.
- También mueren si los pisotea un Mecha (es decir, si entra en el mismo espacio).

MISIÓN

Estos intrépidos Yordles se enfrentarán juntos a 10 Misiones, con reglas y desafíos diferentes. ¡Al avanzar en su aventura, descubrirán la verdad sobre la invasión de los Súbditos, desbloquearán habilidades nuevas y poderosas y se enfrentarán a peligros cada vez más complejos! Cada Misión tiene sus propias instrucciones y a menudo incluye piezas nuevas. Todo esto se puede encontrar en el sobre del Expediente de la Misión.

DADO DE NÚMEROS



El Dado de números es un dado normal de seis caras que se usa para seleccionar de manera aleatoria los huecos en las Líneas de comandos de los jugadores (generalmente para colocar Cartas de daño).

FUGA DE COMBUSTIBLE

Cuando un Mecha, un Súbdito o la Bomba entran en una Fuga de combustible, siguen moviéndose en la misma dirección hasta chocar con un muro, un obstáculo (incluidos otros Mechas o Bombas) o el extremo del tablero. Los Mechas o la Bomba pisotean a los Súbditos con los que se encuentran, pero los Súbditos se detienen al topar con ellos.



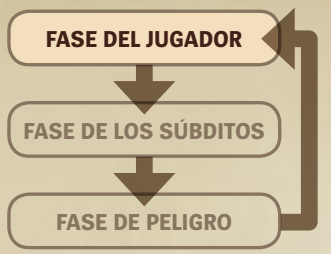
¡SOBRECARGA!

¡Cuando el Contador de Engranajes del equipo llega a 15 (potencia máxima), el equipo entero desbloquea sus habilidades de Sobrecarga! La habilidad de Sobrecarga de cada Mecha aparece en la parte inferior de su Línea de comandos.





FASE DEL JUGADOR



Una Ronda está compuesta por dos o tres fases: la Fase del jugador, la Fase de los Súbditos y, en algunas misiones, la Fase de peligro.

La Fase del jugador se divide en tres acciones principales.

- Robar Cartas de comando, comenzando por el Primer jugador.
- Programar Cartas de comando en los huecos de la Línea de comandos.
- Ejecutar las Líneas de comandos, lo que hace que los Mechas se muevan por el tablero.

PROGRAMAR

Cuando todos los jugadores han robado una o más Cartas de comando, pueden optar por programarlas o desprenderse de ellas. Para programar una carta, se coloca en un hueco de la Línea de comandos que no haya recibido daño. Para desprenderse de ella, solo hay que descartarla.



Todos los jugadores programan a la vez y deben poner todas las Cartas de comando en huecos o descartarlas. No pueden guardar cartas para después.

Las Cartas de comando, una vez programadas, quedan fijadas en su posición y orden. Solo se pueden reprogramar (reordenar) al descartar cartas eléctricas o informáticas durante la Fase de robo.

EMPUJAR

Los Mechas de los jugadores pueden empujar y tirar de los Mechas de sus compañeros y de la Bomba. A los Súbditos los pisotean en lugar de empujarlos, mientras que al Mecha Jefe no pueden empujarlo.



(En los ejemplos de arriba, los Mechas rojos están orientados y empujando hacia la derecha.)

Un Mecha debe ser adyacente con otro Mecha o con la Bomba para empujarlos. Un comando de movimiento que coloque al Mecha en un espacio ocupado por otro Mecha o la Bomba empuja a estos en la misma dirección, lo que a su vez puede provocar que empujen a otro Mecha o la Bomba. Si alguna de las unidades afectadas no puede moverse en la dirección correcta, sea porque hay terreno infranqueable o porque se encuentra en el borde del tablero, el movimiento no se produce.

Si un objeto empujado entra en una Fuga de combustible, se desliza de forma normal. Un Mecha no puede empujar un objeto contra una roca enorme, una Puerta de Runas activa o el extremo del tablero. En principio, los Mechas y la Bomba no reciben daño, pero si la Bomba topa con Súbdito recibe 1 de daño. Si un Mecha o la Bomba se encuentran con un Muro de clavos o un Estanque de lava, también reciben 1 de daño.

ALCANCE



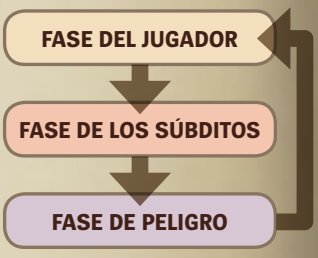
Cuando se especifica un alcance numérico y hay que calcular el que separa dos piezas de juego, se cuenta el número de espacios que costaría llegar hasta el objetivo para determinarlo.

PLATAFORMA DE REPARACIÓN



Cuando un Mecha entra en una Plataforma de reparación, sea por decisión propia o porque lo han empujado, arrastrado, etc., el jugador puede reparar 1 de daño de forma inmediata. Esto puede suceder varias veces en mismo turno, entrando y saliendo de la Plataforma de reparación.

RONDA



Una Ronda está formada por dos o tres fases, según la Misión.

Fase del jugador

El Primer jugador lleva a cabo la Fase de robo de cartas y luego los jugadores programan y ejecutan las Líneas de comandos que mueven a los Mechas por el tablero.

Fase de los Súbditos

Los Súbditos se mueven, aparecen otros nuevos y se ejecutan sus ataques.

Fase de peligro

Los peligros específicos de la Misión, como el Jefe o el Muro de lava, entran en acción.

Cuando terminan las tres fases, acaba la Ronda y comienza una nueva. La condición de Primer jugador pasa al siguiente.



RUMBLE

Rumble, la Amenaza Mecánica, es el mejor convirtiendo en armas la basura que encuentra en su vertedero, pero además dirige su propia escuela y ejerce de líder de este variopinto equipo.

LA ESCUELA

La Escuela aparece en el tablero de algunas Misiones como objetivo. Los espacios de la Escuela se consideran vacíos, por lo que los Mechas, los Súbditos y la Bomba se pueden mover por ellos sin problema.



MONEDAS DE RUNAS

Las Monedas de Runas tienen una cara activa y una inactiva. La activa muestra una de las cuatro Runas que aparecen en los Espacios de Runas. Si les dais la vuelta, podéis usarlas para marcar el estado actual de cada conjunto de Puertas de Runas o Escudos de Runas.



DADO DE RUNAS

El Dado de Runas tiene doce caras con cuatro colores diferentes, que se corresponden con los de los Espacios de Runas y la Brújula de cristal. Se usa para determinar muchos de los elementos aleatorios de la partida (como la identidad del Primer jugador, las direcciones de daño aleatorias, la aparición de los Súbditos, etc.).



PUERTAS DE RUNAS

Muchos de los pasadizos de la Cámara de magma están bloqueados por Puertas de Runas mágicas.



Los Mechas pueden atravesarlas sin problema con las Cartas de comando de movimiento del mismo color (**amarillo** = Aceleración, **verde** = Omnipisotón, **rojo** = Llamarada y **azul** = Pincho). No obstante, si la carta no coincide, el Mecha no puede atravesar la Puerta de Runas hasta que sea desactivada temporalmente.

Las Puertas de Runas y los Escudos de Runas del Mecha Jefe se desactivan al entrar en Espacios de Runas del mismo color. Podéis usar Monedas de Runas en la sección de Runas del Contador de engranajes para marcarlo.

Las Puertas de Runas se reactivan en cuanto las atraviesa un Mecha o el Jefe recibe daño de un ataque de ese color.

El Jefe y los Súbditos ignoran las Puertas de Runas, sea cual sea su estado.

ESCUDOS DE RUNAS

Al Jefe lo protegen cuatro Escudos de Runas, uno por cada elemento/color. Todos ellos empiezan completamente operativos.

Colocad Monedas de Runas en la sección correspondiente del Contador de engranajes para marcar qué escudos están activos. Quitadlas y ponedlas según se vayan activando y desactivando los Escudos de Runas.

Mientras está activo, un Escudo de Runas evita todo el daño de los comandos de ataque del mismo elemento/color (es decir, el Escudo de Runas **rojo** bloquea los ataques de **fuego**). Los escudos se desactivan al entrar en los Espacios de Runas del color correspondiente.

Cuando el Jefe recibe 1 de daño del elemento de ese color, el escudo se reactiva inmediatamente.

Algunas Cartas esquemáticas también pueden infligir daño a cualquiera de las zonas sin escudo del Mecha Jefe, pero inmediatamente después se vuelve a activar el Escudo de Runas, al igual que sucede con cualquier otro daño.

ESPACIOS DE RUNAS

Hay cuatro colores de Espacios de Runas: **rojo**, **verde**, **amarillo** y **azul**. Cada uno tiene una forma de Runa única. Por lo general, estos espacios se usan para colocar Súbditos durante la Fase de los Súbditos. Entrar en un Espacio de Runa no tiene efectos inmediatos, pero evita que se coloquen Súbditos en él.



Rojo *Verde* *Azul* *Amarillo*



REPARACIÓN

Durante la Fase de robo, elegís una o más Cartas de comando. Podéis meterlas en vuestra Línea de comandos o descartarlas y recibir su efecto de forma inmediata.

Descartar cartas de **fuego** o **metal** permite reparar daños. Cada carta permite eliminar 1 Carta de daño de vuestro Mecha. ¡Si era un hueco dañado, cualquier Carta de comando que haya debajo vuelve a activarse!

REPROGRAMAR

Durante la Fase de robo, seleccionaréis una o más Cartas de comando. Podéis meterlas en vuestra Línea de comandos o descartarlas y recibir su efecto de forma inmediata.



Descartar cartas **eléctricas** o **informáticas** permite reprogramar la Línea de comandos. Intercambiad los contenidos de dos huecos que no hayan recibido daño y retirad la Carta de comando descartada.

CARTAS ESQUEMÁTICAS

Las Cartas esquemáticas son poderosas habilidades específicas de cada Yordle. Para activarlas es necesario tener Engranajes del equipo. Al principio de cada Misión, cada jugador elige hasta dos Cartas esquemáticas para esa Misión. El jugador podrá elegir cualquiera de las Cartas esquemáticas ya desbloqueadas, pero solo si están asociadas con el Yordle con el que están jugando.



Engranajes del equipo

Los Súbditos muertos se van añadiendo al contador correspondiente en el Contador de engranajes. Por cada cinco Súbditos asesinados, el equipo obtendrá un Engranaje del equipo. Las habilidades de las Cartas esquemáticas se mantienen inactivas y boca abajo hasta que el total de Engranajes del equipo alcance el número que aparece al dorso de la carta.





Activación

La Carta esquemática se activa cuando se alcanza la cantidad requerida de Engranajes del equipo que aparece en su dorso. Poned boca arriba la Carta esquemática para indicar de que está activa y que se puede activar la habilidad según sus instrucciones. Los Engranajes del equipo no se pierden al activarlas y ejecutarlas. ¡Que comience la fiesta!



Piratear Esquemas

Los pirateos son poderosos, pero solo se pueden usar una vez y luego se descartan.



Mejorar Esquemas

Las mejoras tienen efectos continuos que muchas veces ayudan al otro equipo. ¡Mantenedlas al lado de vuestra Línea de comandos y no os olvidéis de usarlas!



Meter Esquemas

Los Esquemas se meten en la Línea de comandos y se ejecutan en cada turno.

DESCARTAR

Durante la Fase de robo, las Cartas de comando que elegís pueden descartarse inmediatamente en vez de programarlas en la Línea de comandos. Según el elemento/color de la Carta de comando, esto permite reparar (**fuego** o **metálica**) o reprogramar (**eléctrica** o **informática**) la Línea de comandos.

Solo se pueden descartar las cartas robadas. Las Cartas de comando que ya estén en huecos no.

HUECOS

Las Líneas de comandos tienen seis huecos en los que se programan (juegan) las Cartas de comando (y, a veces, las Cartas de daño de hueco).

1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6

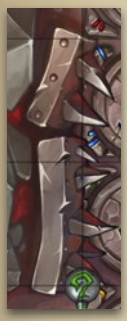


El orden de los huecos es importante, porque durante vuestro turno seguiréis las instrucciones de las Cartas de comando en orden, del 1 al 6.

De forma parecida, la Línea de comandos del Jefe tiene cuatro huecos y, durante la Fase de peligro (el turno del Jefe), se ejecutan en orden.

COLOCAR

En las Misiones, durante la Fase de los Súbditos, se colocan nuevos Súbditos (es decir, se añaden al tablero). Solo pueden colocarse en espacios vacíos. Muchas veces se colocarán en los Espacios de Runas, pero esto depende de la Misión.



MUROS DE CLAVOS

Con un poco de suerte, para cuando hayáis llegado a la Cámara de magma ya habréis aprendido a no chocar con las paredes... ¡porque ahora son peligrosas! Ojo con los Muros de clavos de las rocas enormes. Cada vez que un Mecha se mueva hacia un Muro de clavos (por causa de una Carta de comando o de daño, o porque lo hayan empujado), recibirá daño (es decir, robará una Carta de daño).

Tras aplicar la Carta de daño, tendréis que seguir ejecutando la Línea de comandos.

AMONTONAR

Si hay más de una Carta de comando en un hueco de la Línea de comandos, se habla de un "montón".



Un montón puede tener hasta 3 Cartas de comando, siempre y cuando sean del mismo elemento/color. Los montones aumentan la potencia de las Cartas de comando. Los efectos concretos, que dependen del nivel de poder (1, 2 o 3) figuran en las propias cartas.

Si se juega una cuarta Carta de comando del mismo elemento sobre un montón, se descarta la de más abajo. El montón y el poder se mantienen en nivel 3, pero ahora la carta de la parte superior es la que está activa.

Se puede jugar una Carta de comando de un elemento diferente en un montón existente, pero en ese caso hay que deshacerse del montón entero, de forma que solo quede la nueva carta.

PISOTEAR

Cuando un Mecha se mueve a un espacio ocupado por un Súbdito, este es pisoteado y eliminado. ¡Contabilizadlo como asesinato de Súbdito en el Contador de engranajes!

TIRAR

Los Mechas de los jugadores pueden empujar a otros Mechas o la Bomba, o tirar de ellos. Para tirar de una pieza de juego, tienen que ser adyacentes a ella. Sin embargo, se necesita una Carta de comando con 2 movimientos para tirar 1 espacio de un Mecha o una Bomba. ¡No vale con dos Cartas de comando de 1 movimiento! Por tanto, o harán falta una Carta de comando Aceleración o una Carta de comando de movimiento con nivel de poder 2 o más.



El Mecha azul quiere tirar del Mecha rojo | *Carta Aceleración* | *Ambos Mechas se mueven solo 1 espacio*

El objeto arrastrado se desplaza hasta el espacio que acaba de abandonar el Mecha que tira. Su orientación original se mantiene.



TRISTANA

Tristana, la Artillera Yordle, es una valiente guerrera con un corazón de oro.

YORDLES

Los Yordles son un grupo caprichoso y apasionado. A algunos les encanta inventar aparatos nuevos, a otros volar por los cielos y otros quieren ver cómo explota todo. Tanto Rumble como cualquier otro de los cuatro que se pueden usar en el juego (Corki, Heimerdinger, Tristana y Ziggs) deben trabajar en equipo con sus Mechas personalizados para derrotar a las hordas de Súbditos.

MINUTERO DE ARENA DE ZHONYA

Cada Ronda comienza con la Fase de robo de Cartas de comando. Cuando se han repartido las cartas boca arriba, el Primer jugador le da la vuelta al Minutero de arena de Zhonya y selecciona una de ellas.



A continuación, todos los jugadores se turnan para elegir las Cartas de comando hasta que ya tengan las cuatro o se agote el tiempo. En caso de que suceda esto último sin que se hayan escogido las cuatro cartas, las que falten deberán sacarse aleatoriamente de la baraja.

¡No olvidéis que, cada Ronda, tanto la condición de Primer jugador como el Minutero de arena de Zhonya cambian de manos!

A modo de curiosidad, el Minutero de arena de Zhonya solo cuenta 40 segundos..., pero claro, "Reloj de arena de 40 segundos de Zhonya" no quedaba tan bien.



ZIGGS

A Ziggs, el Experto en Hexplosivos, le encantan las bombas y las usa sin sutileza, temor... ni cordura.



CREADO POR:



Diseñado por Riot Games™ y Stone Librande.