



LOS ELEMENTOS DEL JUEGO

78 Mercenary cards

(13 cartas del color de cada uno de los 6 grupos)

- 12 Cartas de los Artefactos
- 60 Fichas de Cristales
- 6 Cartas de Mando

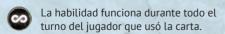
(1 carta del color de cada grupo)

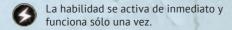
- 6 Tótems de los Grupos
- 1 Tablero
- 1 Marcador de Derrumbamiento de la Mina
- 1 Instrucciones

1. LAS CARTAS DE LOS MERCENARIOS

En el juego existen 6 grupos de 'soborna-mineros, (Mercenarios). Cada grupo tiene su propio color y símbolo. Cada Mercenario tiene un nivel marcado en la carta con una cifra de 1 a 4 y una habilidad, acción o efecto ß descrita detalladamente en el campo del texto en la parte de abajo de la carta. Cuanto más alto es el nivel de un Mercenario, más fuerte es su habilidad. A la derecha del campo del texto se encuentra un símbolo que describe cómo funciona la habilidad:







La habilidad proporciona una acción adicional de un tipo concreto sólo en ese turno.

2. LAS CARTAS DE LOS ARTEFACTOS

Los Artefactos son unos objetos de gran valor que les aportan a los jugadores distintas ventajas durante el juego o Puntos de la Victoria (PV) adicionales al L'nal. Los Artefactos se consiguen enviando a los equipos de los Mercenarios a las misiones peligrosas.

El precio del Artefacto



3. LAS FICHAS DE LOS CRISTALES

Las L'chas de los Cristales son la fuente principal de los Puntos de la Victoria.

En cada L'cha de los Cristales hay dos cifras (ver dibujo). La primera es el coste de la extracción que informa lo difícil que es extraer el Cristal de referencia. La segunda deL'ne cuántos Puntos de la Victoria vale este Cristal al L'nal del juego.



Los Cristales pueden tener también los símbolos de los grupos. Los juegos de varios símbolos aportan Puntos de la Victoria adicionales al final del juego.



Algunos Cristales poseen también el símbolo del Derrumbamiento de la Mina. La extracción de estos Cristales daña la estructura de la Mina aumentando el riesgo de su derrumbamiento. Cuando la Mina se derrumbe, el juego termina. El corazón de este juego (aunque un corazón de piedra‡) son las cartas de los MERCENARIOS y las Ľchas de los CRISTALES. Abajo encontrarás su descripción detallada.

4. LAS CARTAS DEL MANDO

Cada jugador obtiene una de estas cartas. Al dorso encontará el resumen del turno del juego.



5. LOS TOTEMS DE LOS GRUPOS

Por el control sobre estos Tótems obtienes los Puntos de la Victoria al L'nal del juego y te permite disminuir el coste de la explotación de la Mina.



6. EL TABLERO



La pista del Derrumbamiento de la Mina



PREPARACIÓN PARA EL JUEGO

1 Divide las L'chas de los Cristales en 4 pilas según su coste de la explotación (1, 3, 6 y 10) y baraja cada uno. Coge cuatro L'chas de los Cristales con coste de explotación igual a 1, tres con coste igual a 3, dos con coste igual a 6 y una con coste igual a 10. Colócalos hacia arriba debajo del tablero, tal y como indica el dibujo.

2 Sortea 4 de 6 cartas del Mando. Los colores de las cartas indican qué grupos de los Mercenarios estarán disponibles en las Dársenas de los Mercenarios. Coloca las dos cartas del Mando que no han sido sorteadas al lado de la Mina.

Si es tu primera partida proponemos usar uno de los siguientes grupos: Hy—dran ②,
Metanels ③, Terrons ③, y Minegglers ④.
Las cartas de Mando Bioss ① y Weedlock ②
colócalas al lado de la Mina.

Divide las cartas de los Mercenarios de los 4 grupos disponibles en cuatro pilas según sus niveles (1, 2, 3 y 4). Luego baraja cada pila por separado y colocas hacia arriba a la derecha de las Dársenas de los Mercenarios.

De las pilas de los Mercenarios coge uno con nivel 4, dos con nivel 3, tres con nivel 2 y cuatro con nivel 1. Coloca las cartas hacia arriba en las Dársenas de las Mercenarios, tal y como indica el dibujo.

5 De las pilas colocadas al lado de las Dársenas de los Mercenarios cada jugador coge dos cartas de los Mercenarios con nivel 1 y una carta con nivel 2. De esta manera crea su mano inicial.

Cada jugador sortea una carta del Mando (de las disponibles) y obtiene un Tótem del Grupo del mismo color. Luego coloca la carta sorteada y el Tótem en su campo de juego dejando sitio libre para usar las cartas de los Mercenarios y construir su Base.

7 Coloca el marcador del Derrumbamiento de la Mina en el tablero, en el campo 0 de la pista del Derrumbamiento de la Mina.

Divide las cartas de los Artefactos en tres pilas de 4 cartas cada una, baraja cada pila por separado y colócalas en el tablero, hacia arriba.

B El primer jugador es la persona que vio últimamente una película de Steven Seagal. Si nadie quiere reconocer ver las películas de Steven Seagle, al primer jugador se le elige por sorteo.







Los jugadores juegan un turno uno tras otro empezando por el primer jugador y continuando en el sentido de las agujas del reloj.







EL TURNO

Cada turno está dividido en 3 fases:

1. LA FASE INICIAL:

- 1.1. La activación de todos los Artefactos cuyos efectos funcionan al principio del juego.
- 1.2. La activación del lider.

2. LA FASE DE LA ACCIÓN:

Realiza dos acciones distintas,

Toma la Base de cualquier jugador.

3. CLEAN-UP PHASE:

- 3.1. Place all the Mercenary cards played in the current turn into the active player—s Base.
- 3.2. Remove Mercenary cards from the active player—s Base until only the top 7 remain.
- 3.3. Re'll the empty spaces in the Mine and the Mercenary Docks.

EL LÍMITE DE LAS CARTAS

El límite de las cartas en la mano de un jugador es 7. No puedes coger más cartas que esas a menos que otras reglas claramente lo permitan.

1. LA FASE INICIAL

1.1 Si dispones de algunos Artefactos puedes activarlos ahora.

1.2 Si dispones de cualquier carta de los Mercenarios en la Base, la de arriba se convierte en tu Líder y ahora puedes activar su habilidad especial. Si esta habilidad te proporciona una acción adicional, no la utilices de inmediato, sino durante tu fase de la acción. Esta acción adicional no se incluye en límite de dos acciones por turno. Si no dispones de ninguna carta de los Mercenarios en la Base, omite este paso.

Ejemplo: El último Mercenario usado por Juan en el turno anterior era una carta azul de nivel 1. Ahora este Mercenario es su Líder. Si en la Mina se encuenta un Cristal azul con el coste 1, Juan puede cogerlo gratis en este momento de su turno.





de la Base

La parte superior de la Base (última carta usada = Líder)

Las cartas en la Base tienen que estar colocadas en la pila de tal manera que la parte superior de cada carta esté visible todo el tiempo para todos los jugadores.



2. LA FASE DE LA ACCIÓN

Durante tu turno puedes realizar 2 de las 4 acciones disponibles (ver abajo)

Puedes sustituir tus dos acciones por la Toma de la Base e intento del Robo del Tótem (ver página 7).

Acciones disponibles::

- 1. El Reclutamiento del Mercenario
- La Explotación del Cristal
- La Adquisición del Artefacto
- El uso de la habilidad especial del Mercenario

Tienes que elegir dos acciones distintas.

Cuando juegas tus cartas, colócalas hacia arriba en tu espacio del juego. No las muevas aún a la Base. Coloca las cartas una encima de otra según el orden de su uso. El orden de cartas jugadas es muy importante, ya que exactamente en el mismo orden llegarán a tu Base.

Si dentro de la misma acción juegas más de una carta, puedes usarlas en el orden que tú quieras. Todas las cartas jugadas serán movidas a tu base durante las Fase del Orden.

1. REL RECLUTAMIENTO DEL MERCENARIO

Gracias a esta acción puedes reclutar un Mercenario de las Dársenas de los Mercenarios. Los Mercenarios de nivel 1 pueden ser reclutados gratis, pero para reclutar a los Mercenarios de niveles 2 a 4 tienes que jugar una carta de nivel anterior a la carta del Mercenario al que guieres reclutar.

El color de la carta jugada no tiene que ser el mismo que el de la carta del Mercenario al que estás reclutando. Coge la carta del Mercenario reclutado en la mano. No puedes realizar esta acción si tienes en la mano 7 o más cartas.

Eiemplo: Quieres reclutar un Mercenario de nivel 3. Para hacerlo primero usas la carta del Mercenario de nivel 2. La carta de nivel 2 aueda sobre la mesa y la carta de nivel 3 te la llevas.



Atención: Los Mercenarios de nivel 1 pueden ser reclutados gratis sin necesidad de jugar la carta; sin embargo hay que gastar para ello una acción.

Ejemplo: Juan empieza su turno con Hy-dran Fish-Bean (azul, nivel 2) como Líder. Eso le permite coger de las Dársenas un Mercenario de nivel 2 durante su Fase Inicial y realizar dos veces la misma acción durante la Fase de la Acción. Juan en su primera acción decide jugar la carta que acaba de coger para reclutar al Mercenario de nivel 3. Luego usa a este Mercenario para reclutar nuevamente en su segunda acción, esta vez Mercenario de nivel 4.

> A la mano del Base jugador La Fase del Líder Coge Mercenario de nivel 2 de las Dársenas. Puedes realizar las acciones del mismo tipo,











2. LA EXTRACCIÓN DEL CRISTAL

Para poder extraer uno de los Cristales colocados debajo del tablero tienes que jugar una o más cartas de los Mercenarios que cumplan a la vez las dos condiciones:

- Todas las cartas tienen que ser del mismo color que el Cristal al extraer,
- La suma de los niveles de las cartas jugadas tiene que ser igual o mayor al coste de la extracción del Cristal.

Atención: El coste de la extracción del Cristal es menor en 1 si dispones del Tótem del Grupo del mismo color. Si esto causará que el coste baje a 0, no tienes que jugar las cartas para extraer el Cristal. Sin embargo tienes que gastar una acción. Los Cristales Salvajes: En cada partida hay dos juegos de las cartas de los Mercenarios que no se usan. Durante la preparación al juego las cartas del Mando de los colores no usados han sido colocadas a la derecha del tablero. Los Cristales de estos dos colores los llamamos los Cristales Salvajes. Para extraerlos puedes usar las cartas de cualquier color siempre y cuando las cartas jugadas sean del mismo color.







Eiemplo: Elisa auiere extraer el Cristal amarillo con coste de extracción 6. Para hacerlo tiene que jugar las cartas de los Metanels (amarillas) de un valor total mínimo 6. Por ejemplo puede jugar una carta de las cartas de nivel 1, 2 y 3. Si los Cristales amarillos son los Cristales Salvajes (los Mercenarios del Grupo de los Metanels no forman parte del juego) puede extraer este Cristal usando el juego de las cartas de los Mercenarios de cualquier otro color siempre y cuando la suma de sus niveles será 6 o más.



EL DERRUMBAMIENTO DE LA MINA: Si estás extrayendo un Cristal que lleva el símbolo del Derrumbamiento de la Mina, mueve el marcador del Derrumbamiento de la Mina un campo a la derecha en la pista del Derrumbamiento de la Mina.

Si la acción de la extracción ha terminado con éxito. coloca delante de ti el Cristal extraído hacia arriba. En cualquier momento puedes mirar tus Cristales pero no puedes mostarlos a los demás jugadores.













Los Símbolos de los Grupos indicados en algunos Cristales proporcionan Puntos de la Victoria adicionales al L'nal del juego.

3. LA ADQUISICIÓN DEL ARTEFACTO

Puedes conseguir un Artefacto que actualmente se encuentre en el dorso de una de las pilas. Para hacerlo tienes que jugar cualquier número de cartas de los Mercenarios cuya suma de los niveles será igual o mayor del coste del Artefacto. Los colores de las cartas de los Mercenarios no tienen importancia, pueden ser variados.







Cada carta de Artefacto presenta en realidad dos Artefactos distintos. Cuando consigues una carta de Artefacto eliges uno de ellos y guarda la carta debajo de tu carta del Mando de tal manera para que sólo sea visible la mitad de la carta con el Artefacto elegido. Esta decisión la tienes que tomar de inmediato nada más consigas el Artefacto y no puedes cambiarla.

Ejemplo: Juegas cartas de los Mercenarios de los niveles 4, 2 y 1 para congseguir la carta del Artefacto del coste 8.



Ejemplo: Dispones en total de 3 Artefactos: 2 a la izquierda de la carta del Mando y 1 a la derecha.

Tras conseguir el Artefacto de cualquiera de las pilas, la carta del Artefacto que se encuentre directamente debajo de él, pasa de inmediato a ser disponible para conseguir.



EL DERRUMBAMIENTO DE LA MINA: Si cualquiera de las pilas de los Artefactos está vacía, es decir acabas de conseguir el cuarto Artefacto de esta pila, mueve el marcador del Derrumbamiento de la Mina un campo a la derecha en la pista del Derrumbamiento de la Mina.

4. EL USO DE LA HABILIDAD ESPECIAL DEL MERCENARIO

Puedes jugar una carta del Mercenario de la mano para usar su habilidad especial.

Atención: La habilidad especial del Mercenario se usa únicamente cuando su carta sea usada dentro de esta acción. Si la carta del Mercenario se usará dentro de la acción Reclutamiento/ Extracción/ Adquisición del Artefacto la habilidad especial no se activa. Una exepción es la carta del Líder: su habilidad puede usarse durante tu Fase Inicial.

Ejemplo: En su primera acción Marcos juega Terron Foreman (carta marrón de nivel 2) y usa su habilidad especial. Esta habilidad le permite disminuir el coste de las cartas de los Mercenarios reclutados en este turno en 2.



Luego, en su segunda acción, recluta Mercenario de nivel 4 usando para ello sólo la carta del Mercenario de nivel 1 - la habilidad de Terron Foreman disminuyó el coste de la carta reclutada de 4 en 2 por lo que Marcos tiene que jugar sólo la carta de Mercenario de nivel 1

La esclavización

La esclavización es una habilidad única disponible sólo para los Biosses. Permite esclavizar al Mercenario que se encuentre en la localización que indica la carta de Biosses.

Cuando esclavizas a un Mercenario coloca su carta hacia arriba en tu espacio de juego.

Atención: Los Líderes no pueden ser esclavizados.

Las cartas esclavizadas no se pueden usar hasta Ľnal del juego, cuando la partida acabe, suma los niveles de todas tus cartas esclavizadas a la suma Ľnal de los Puntos de la Victoria.

5. LA TOMA DE LA BASE

En vez de realizar dos acciones, puedes tomar la Base de cualquier jugador, incluida la tuya.

Primero elige la Base que quieres tomar. El propietario de esta Base coge de inmediato a su Líder (la carta de encima) de la Base en su mano (incluso si tiene que sobrepasar el límite de las cartas en la mano). Luego coge el Tótem del Grupo del mismo color que el Líder, del jugador que lo tiene (si ya tienes el Tótem del Grupo de este color, te lo quedas). Luego coge una tras una las cartas de las Base que acabas de tomar hasta que se acaben las cartas o llegues al límite de 7 cartas en la mano.

Atención: Puedes tomar la Base incluso si ya tienes 7 cartas en la mano. No coges ninguna carta de esta Base (si no es tu propia Base, en este caso el Líder vuelve a tu mano) pero coges el Tótem del Grupo del color del mismo color que el Líder.

Atención: Si la habilidad de tu Líder te permite realizar una acción adicional y tú decides tomar la base, la acción del Líder se puede realizar igual, antes o después de la toma de la Base.

Ejemplo: Catarina tiene dos cartas en la mano y decide tomar la Base de 7 cartas de Marcos. Primero Marcos coge en la mano a su Líder. Es una carta amarilla por lo que Catarina toma el Tótem del Grupo amarillo. Luego coge en su mano 5 cartas siguientes (de encima) de la Base de Marcos (llegando al límite de 7 cartas). La Base de Marcos tiene ahora un Líder nuevo B la última carta que queda en esta Base.

Atención: Nunca puedes coger en la mano al Líder (la carta de encima) de la Base de tu adversario, ya que nada más la tomes, el Líder vuelve a la mano del propietario de la Base. Sin embargo puedes coger nuevamente en la mano a tu Líder, si decides tomar tu propia Base.

La regla de oro ß el Líder es intocable

De ninguna manera tu Líder puede pasar a manos de otro jugador ß incluso gracias a las habilidades del Mercenario. Cuando tu adversario toma tu Base, el Líder siempre vuelve a tu mano incluso si esto significa que temporalmente sobrepasarás el límite de 7 cartas. Es la única situación en la que el jugador puede tener más que 7 cartas en la mano.

3. LA FASE DEL ORDEN

Esta fase consiste en 3 pasos:

- 3.1 Coloca encima de tu Base todas las cartas que jugaste durante este turno sin cambiar su orden. La última carta usada debería ser la nueva carta de encima y al mismo tiempo tú el nuevo Líder. Asegúrate que todas las cartas en tu Base están colocadas de tal manera que los demás jugadores puedan ver su color y nivel.
- 3.2 Si en tu Base hay más que 7 Mercenarios, elimina del juego a los Mercenarios de debajo de la Base (los que llevaban más tiempo ahí) y colócalos de nuevo en la caja. Elimina las cartas una tras otra de tal manera que en la base queden 7. Recuerda que las cartas en tu Base deberían estar colocadas de tal manera que los demás jugadores puedan ver su color y nivel.
- 3.3 Rellena los sitios vacíos en las Dársenas de los Mercenarios y en la Mina con las cartas de los Mercenarios y las L'chas de los Cristales adecuados. Si en este paso cualquier pila de las cartas de los Mercenarios o L'chas de los Cristales se acaba, mueve el marcador del Derrumbamiento de la Mina en 1 campo a la derecha por cada pila que se acabó en este turno. No muevas el marcador por las pilas que estaban vacías al principio de este turno; únicamente por las acabadas mientras duraba.



EL FIN DEL JUEGO

El juego termina cuando la mina se derrumbe. Este momento lo indica el marcador del Derrumbamiento de la Mina en la pista del Derrumbamiento de la Mina y está condicionado por número de jugadores:

- 4 jugadores = campo 9
- 3 jugadores = campo 8
- 2 jugadores = campo 7



la pista del Derrumbamiento de la Mina

El juego no termina de inmediato. Los jugadores siguen jugando hasta que cada jugador realice el mismo número de turnos. El jugador sentado a la derecha del primer jugador siempre va a terminar la partida.

Puntuación

Los Puntos de la Victoria (PV) se dan por:

- † Cristales (el número de PV de la L'cha del Cristal)
- † Artefactos (el número de PV lo indica el texto en la carta)
- † Los Tótems de los Grupos (3 PV por cada)
- † El juego de los símbolos de los grupos en las L'chas de los Cristales (ver abajo)
- † Las cartas esclavizadas (por cada carta 1 PV por cada nivel)

Los jugadores obtienen puntos por los juegos de diferentes símbolos de los grupos en sus L'chas de los Cristales. Se puede acumular más que un juego y los puntos se obtienen por cada uno según la tabla:

El número de símbolos diferentes:	1	2	3	4	5	6
Puntos de la Victoria:	1 FV	3 FV	6 FV	10 PV	15 PV	21 FV

Ejemplo: Durante la partida Marcos ha recaudado 6 símbolos de grupos. Dos amarillos, dos azules, uno verde y uno rojo. Consiguió entonces un juego de 4 símbolos distintos (amarillo, azul, verde y rojo) por el cual obtiene 10 PV y un segundo juego de 2 símbolos (amarillo y azul) de valor de 3 PV. Marcos obtiene un total de 13 PV por los símbolos de los grupos.

El jugador que obtenga más Puntos de la Victoria, gana el juego. En el caso de un empate ganan todos los jugadores empatados.

Un ejemplo de puntuación:

Al L'nal del juego Juan tiene los siguientes Cristales:



Obtiene por ellos 22 Puntos de la Victoria (6 + 4 + 1 + 6 + 3 + 0 + 1 + 1).

En sus cartas Juan tiene 5 símbolos de grupos: un juego de tres símbolos y dos juegos de uno cada. Obtiene por ellos 8 PV (6 + 1 + 1).

Juan tiene también dos Artefactos. "A la tercera va la vencida, le proporciona 3 puntos por cada par de Cristales del coste de extracción 3 (tiene un juego así) y 'El Contrato, le proporciona 1 punto extra por cada Cristal de un color elegido. Juan tiene 3 Cristales verdes por lo que elige este color. En total obtiene 6 PV por sus Artefactos (3 + 3).

La puntuación L'nal de Juan son 36 PV (22 + 8 + 6).



EJEMPLO DE UNA PARTIDA

1 Juan empieza el juego con un Mercenario azul de nivel 2 y dos Mercenarios amarillos de nivel 1. En su primer turno no tiene ni la Base (o sea tampoco tiene Líder) ni Artefactos, por lo que salta toda la fase inicial. En la fase de la Acción decide que su primera acción será la extracción del Cristal rojo con coste de extracción igual a 1. El Grupo Biosses (rojo) no se está usando en esta partida por lo que los Cristales rojos se convierten en Cristales Salvajes. Juan puede usar cualquier carta de nivel uno ß elige la amarilla. Dentro de su segunda acción juega una carta de Mercenario azul de nivel 2 para usar su habilidad.

Esta carta le permite coger en la mano a un Mercenario de nivel 2 de las Dársenas ß Juan elige una carta amarilla. Coloca en su Base las dos cartas que ha jugado en el orden adecuado. La carta azul del Mercenario de nivel 2 se convierte en la carta de encima. Este es su Líder nuevo. El turno de Juan acaba.

1. Acción: extracción

2. acción: uso de la habilidad del Mercenario

La mano de Juan

2 En su segundo turno Juan usa la habilidad de su Líder. Coge otra carta amarilla 2 de Dársenas. Además su Líder le permite realizar dos acciones iguales y Juan quiere aprovecharlo. Usa dos cartas amarillas 2 y 1 que tiene en la mano para obtener el Cristal de coste 3.



Luego usa su segunda carta amarilla 2 para extraer el Cristal verde de coste 1 (el grupo verde Weedlock no forma parte de este turno).



Antes de empezar el tercer turno la Base de Lucas ha sido tomada por Catarina. Lucas coge a su Líder ß carta amarilla 2 ß de vuelta a la mano y Catarina se lleva 3 cartas de su Base (son las que puede coger antes llegar al límite de 7 cartas).



4 A Lucas le ha quedado una carta amarilla 2 como la carta de encima de su Base. Usa la habilidad de su Líder y obtiene una acción gratuita que usa para extraer el Cristal marrón con la ayuda de una carta marrón 2 de su mano.



Uso de la habilidad del Líder



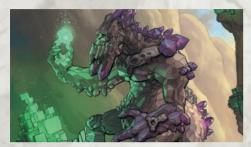
Luego toma la Base de otro jugador y no realiza ninguna otra acción.



La Base de otro jugador

EL FUNCIONAMIENTO DE LAS CARTAS

El uso de las habilidades de los Mercenarios y los efectos de los Artefactos es siempre opcional, no hay obligación alguna de usarlos. El límite de las cartas en la mano atañe a todas las habilidades, nunca se puede sobrepasar como resultado de su activación. Recuerda la Regla de Oro: los Líderes son inmunes a todos los efectos de las habilidades de los Mercenarios.





Mineraccoon (Nivel 1): Coge de la Mina un Cristal violeta de coste 1. Esta acción no cuenta como acción de extracción por lo que no la conciernen las habilidades y los Artefactos relacionados con la acción de extracción.

Diggerhino (Nivel 2): Cambia el color de un Cristal en la Mina por cualquier otro que elijas para este turno. El coste de la extracción de este Cristal es menor en 1 en este turno. Si esto conllevara a que el coste sea igual a 0, igualmente tendrás que gastar una acción de extracción para obtenerlo, pero no tienes que usar ninguna carta para pagar la acción.

Ancientone (Nivel 3): Durante este turno pagas 4 menos por los Artefactos conseguidos. Esta acción se acumula con las reglas de otras cartas que bajan el coste de los Artefactos. Por ejemplo, si El Respetable es tu Líder y en tu primera acción juegas otro Respetable, en tu segunda acción puedes conseguir un Artefacto pagando 8 menos. Si esto conllevara que el coste sea igual a 0, igualmente tendrás que gastar una acción de extracción para obtenerlo, pero no tienes que usar ninguna carta para pagar la acción.

Maccarat (Nivel 4): En este turno el coste de la extracción de todos los Cristales está más bajo en 4. Por ello puedes extraer los Cristales de coste 1 o 3 sin gastar las cartas, pero igualmente tienes que usar la acción de extracción.



Driller (Nivel 1): Coge de la Mina un Cristal marrón de nivel 1. Esta acción no cuenta como una acción de extracción, por lo que no la conciernen las habilidades y los Artefactos relacionados con la acción de la extracción.

Foreman (Nivel 2): La habilidad de este Mercenario te permite reclutar otros Mercenarios de menor coste. Puedes reclutar Mercenarios de niveles 1, 2 y 3 sin usar las cartas, y por el Mercenario de nivel 4 pagarás con una carta de nivel 1.

Sergeant (Nivel 3): The skill of this Mercenary allows you to take up to 2 Mercenaries from the bottom of your Base into your hand. The hand limit applies as normal, so if you have 6 cards in hand you can only take 1 Mercenary.

Colonel (Nivel 4): La habilidad de este Mercenario te permite coger en la mano a 2 Mercenarios de debajo de tu base. El límite de cartas es vigente por lo que si ya tienes 6 Mercenarios, sólo puedes coger 1.





Frogt—Opus (Nivel 1): Coge de la Mina el Cristal azul de nivel 1. Esta acción no cuenta como la acción de extracción, por lo que no la conciernen las habilidades y los Artefactos relacionados con la acción de extracción.

Fish—Bean (Nivel 2): Coge un Mercenario de nivel 2 de las Dársenas. Además, hasta que el efecto de esta carta esté activo, puedes realizar durante tu turno dos acciones iguales. Por ejemplo, si este Mercenario es tu Líder puedes realizar dos veces la acción de extracción.



Shu—War (Nivel 3): Coge en la mano al Mercenario de cualquier Base (incluída la tuya). El límite de las cartas en la mano está vigente.

Mu—Shell (Nivel 4): Coge en la mano a dos Mercenarios de una Base que elijas (incluida la tuya). El límite de las cartas en la mano está vigente.



Oddgrabber (Nivel 1): Coge de la Mina un Cristal amarillo con coste 1. Esta acción no cuenta como extracción por lo que no la conciernen las habilidades y los Artefactos relacionados con la acción de extracción.

Drollo (Nivel 2): En este turno recibes una acción de extracción adicional. Por ejemplo, si juegas esta carta en tu primera acción puedes realizar en este turno una extracción adicional a la que tienes derecho (también puede ser extracción). Si este Mercenario es tu Líder puedes realizar 3 acciones en este turno de las cuáles una tiene que ser obligatoriamente de extracción.

Robuster (Nivel 3): te permite cambiar temporalmente el color de hasta 3 cartas que tienes en la mano. Es útil a la hora de extraer los Cristales debido a que para extraer tienes que usar las cartas del mismo color que el Cristal que extraes.

Scrabber (Nivel 4): Tras extraer coge de la Mina un segundo Cristal con el mismo coste. Esta habilidad sólo funciona con los Cristales con el coste 1, 3 y 6.





BIOSSES

(LAS CARTAS ROJAS): LAS HABILIDADES DE ESCLAVIZAR

Cyberwitch (Nivel 1): Coge de la Mina el Cristal rojo con coste 1. Esta acción no cuenta como la acción de extracción, por lo que no la conciernen las habilidades y los Artefactos relacionados con la acción de extracción.

Mindwasp (Nivel 2): Esclaviza a uno de los Mercenarios con el nivel más bajo en tu Base (excepto el Líder). Por ejemplo, si tienes en tu Base dos cartas, el Mercenario de nivel 3 abajo y el Líder de nivel 1 encima, esclavizas al Mercenario de nivel 3 ya que no puedes esclavizar al Líder.

Custodian (Nivel 3): Esclaviza al Mercenario de nivel 2 que no es el Líder de cualquier Base (incluida la tuya).

Domina (Nivel 4): Esclaviza hasta 3 Mercenarios de nivel 1 de tu mano. Por cada Mercenario esclavizado en esta acción coge un Cristal con coste 1 de la Mina.



WEEDLOCKS

(LAS CARTAS VERDES): LAS HABILIDADES DE EXPANSIÓN

Sapling (Nivel 1): Coge de la Mina el Cristal verde con coste 1. Esta acción no cuenta como la acción de extracción, por lo que no la conciernen las habilidades y los Artefactos relacionados con la acción de extracción.

Stalkroot (Nivel 2): El nivel de las cartas de tus Weedlock se duplica cuando las usas para extraer, reclutar o conseguir un Artefacto. Por ejemplo, Stalkroot es la carta de nivel 1 en tu mano pero si la juegas para reclutar un Mercenario cuenta como carta de nivel 2.



Seeder (Nivel 3): Puedes coger en la mano a un Weedlock de cada Base (incluida la tuya) o elegir una Base (incluida la tuya) y coger de ella a dos Weedlock. El límite de las cartas en la mano sigue vigente.

Mandragore (Nivel 4): Elige una Base (pude ser la tuya) y coge en la mano todos los, incluida que se encuentran en ella. El límite de las cartas en la mano sigue vigente

LOS ARTEFACTOS

(TARJETAS VERDES): HABILIDADES DE EXPANSIÓN

El palo de la argumentación 6 si dispones también de Diversión, coges un Cristal de debajo del tablero por cada una de las Bases que tomes.



Diversión ß cuando tomas la Base puedes inmediatamente después tomar otra Base incluso si ya superaste el límite de 7 cartas en la mano. Todos los efectos de las cartas que conciernen a la toma de la Base tienen inľuencia también en la segunda toma.



Tercera cyber-mano ß no puedes usar esta habilidad si superaste el límite de las cartas en la mano y cuando en tu Base sólo hay una carta (Líder).



GRUPO:

Autores: Filip Miłuński & Jan Zalewski

Productor: Tomasz Bar

Projecto gráĽco: Mateusz Stanisławski

Ilustraciones: Mateusz Stanisławski, Łukasz Witusiński Instrucciones: Gaming Rules! (Paul Grogan, David Halliday)

DTP: Kamila Witusińska-Lange **Modelos 3D:** Grzegorz Korniluk

WWW: Łukasz Seferyniak, Wojciech 'Fafel, Guzowski

Hexy Studio: Michał Sapieha, Marek Raczyński, Norbert Pokorski, Marcin Dąbrowski, Paweł Zdanowski, Mateusz Dąbrowski, Krzysztof Jarosz, Michał Sztuka, Jakub Fajtanowski

Special thanks for support and sharing your knowledge: Anna Kucińska-Bar, Kuba Polkowski, Andrei Novac, Błażej Kubacki, Jan Bartkiewicz, Patrycjusz Piechowski, Jacek Jaworski, Janek Adamczyk, Piotr Głowala, Michał Ozon, Marcin Świerkot, Filip Głowacz, Ireneusz Huszcza, Grupa Monsoon

KICKSTARTER

Hexy Studio le da las gracias a todas las personas que apoyaron la campaña de este juego en Kickstarter. Nos honra vuestra generosidad y el apoyo de cuántas personas creyeron en nuestro sueño. Siempre estaremos agradecidos por vuestro apoyo sin el que este juego nunca podría haber existido. Gracias por esta oportunidad. Esperad también otros juegos en el universo Star Scrappers ß están llegando.



© Hexy Studio 2018. Todos los derechos reservados.

Hexy Studio

Al. Niepodległości 18, 02-653 Varsovia, Polonia www.hexy.pl

[]/hexystudio

ADVERTENCIA: Peligro de asĽxia ß Contiene piezas pequeñas. No conveniente para niños menores de 36 meses.

