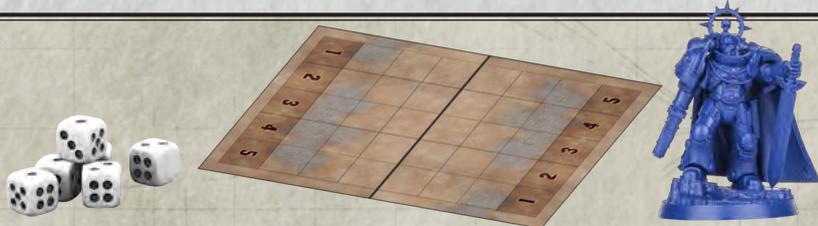


SPACE MARINE HEROES

JUEGO DE BATALLAS

Para jugar al Juego de Batallas de Space Marine Heroes necesitarás seis dados de seis caras, un campo de batalla y diez Space Marine Heroes.



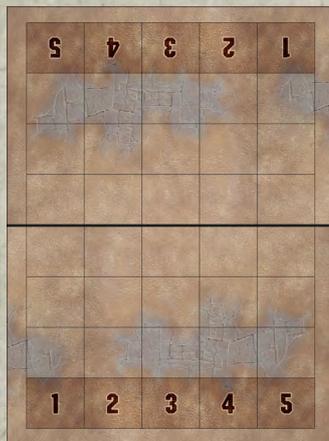
EL CAMPO DE BATALLA

Antes de jugar al Juego de Batallas es necesario preparar el campo de batalla sobre el que lucharán los Space Marine Heroes. Hacer esto es muy sencillo: descarga el tablero en spacemarineheroes.com e imprime dos copias.

El tablero tiene una línea discontinua en uno de los bordes (como se ve a la derecha); recorta con cuidado ese margen en blanco de ambos tableros.



Cada jugador toma uno de los tableros impresos. Ambos tableros se sitúan juntos para crear la zona de juego. El campo de batalla completo y dispuesto para una partida tiene este aspecto:



El campo de batalla es una cuadrícula con dos mitades, una para cada jugador, dividida en cinco columnas, tantas como Space Marine Heroes forman el ejército de cada jugador.

LOS EJÉRCITOS

Cada jugador elige cinco Space Marine Heroes que formarán su ejército. Puede utilizar cinco Space Marine Heroes cualesquiera de los que disponga en su colección. Los Space Marine Heroes del ejército opuesto se denominan "Space Marine Heroes enemigos".

Los jugadores, comenzando por quien haya añadido un Space Marine Hero a su colección más recientemente, se turnan para desplegar sus Space Marine Heroes de uno en uno en las casillas numeradas que hay en su mitad del campo de batalla. Sólo puede haber una miniatura en cada casilla en todo momento.

CÓMO GANAR

Para ganar, al final de tu turno debe haber tres o más de tus Space Marine Heroes en la mitad del campo de batalla de tu oponente y debes tener un tanteo actual más alto que tu oponente (ver a continuación). Quien lo consiga primero ganará la batalla.

TANTEO ACTUAL

Para calcular tu tanteo actual, cuenta las casillas que ha avanzado cada uno de tus Space Marine Heroes desde su casilla de despliegue. El total es tu tanteo actual. Ten en cuenta que este aumentará y disminuirá a medida que tus Space Marine Heroes avancen y retrocedan. (ver pág. 3).

AL MEJOR DE TRES

Los jugadores pueden, si lo prefieren, jugar una ronda de partidas "al mejor de tres" en lugar de una partida suelta. Ambos jugadores deben anotar su tanteo actual al final de cada partida. Tras la tercera partida, cada jugador suma sus tanteos y ganará quien tenga el total más alto.

SECUENCIA DE JUEGO

Las Batallas de Space Marine Heroes se desarrollan en una sucesión de turnos que cada jugador completa, empezando por quien terminó primero de desplegar su ejército. Durante su turno, un jugador puede realizar una o más Tiradas de Batalla y luego puede ejecutar una o más Acciones de Batalla.



Turno del primer jugador

1. *Tiradas de Batalla*
2. *Acciones de Batalla*

Turno del segundo jugador

1. *Tiradas de Batalla*
2. *Acciones de Batalla*

El turno vuelve al primer jugador

1. TIRADAS DE BATALLA

Para realizar una Tirada de Batalla, toma los dados y lánzalos. Debes obtener al menos una de las siguientes combinaciones:

Seis de la Suerte: Un dado con un resultado de seis.	
Seis Doble: Dos dados con resultados de seis.	
Trío: Tres dados con un mismo número distinto de 6 (por ejemplo, tres 1).	
Escalera: Tres o más dados con números consecutivos, distintos de 6 (por ejemplo, un 1, un 2 y un 3). Ten en cuenta que puedes incluir más de tres dados en una Escalera, si así lo deseas (por ejemplo, un 1, un 2, un 3 y un 4).	

Si tu Tirada de Batalla no incluye ninguna de las combinaciones mostradas en la tabla, “la has pifiado” (ver derecha). En caso contrario, aparta una o más combinaciones y decide si quieres tentar la suerte y realizar otra Tirada de Batalla (ver “Tentar la suerte”, derecha) o si prefieres ejecutar Acciones de Batalla (ver “Acciones de Batalla”, pág. siguiente). Ten en cuenta que tienes que apartar al menos una de las combinaciones, pero no tienes por qué apartarlas todas si hay más de una combinación posible; en tal caso eliges cuántas y cuáles de ellas apartas.

TENTAR LA SUERTE

Si decides realizar otra Tirada de Batalla, puedes volver a lanzar cualesquiera de los dados que no hayas apartado en una combinación. No es obligatorio lanzar todos los dados disponibles; puedes dejar algunos tal como están y usarlos como parte de la nueva tirada. Por ejemplo, si quedan cuatro dados y dos de ellos tienen resultados de 1, podrías elegir no lanzarlos por si obtienes algún 1 en la tirada con los otros dos dados.

Si la nueva tirada incluye un Seis de la Suerte, un Seis Doble, un Trío o una Escalera, aparta una o más de esas combinaciones junto con las que ya habías apartado y luego decide si quieres tentar la suerte y realizar otra Tirada de Batalla o si prefieres ejecutar Acciones de Batalla. Repite el proceso hasta que decidas ejecutar Acciones de Batalla o la pifies (ver a continuación).



PIFIARLA

Si no obtienes ninguna combinación en una Tirada de Batalla, la pifiás. Si la pifiás, pierdes todas las combinaciones que habías apartado, tu turno termina y empieza el turno de tu oponente.

Ten en cuenta que, si la pifiás, pierdes todas las combinaciones que habías apartado en tiradas anteriores. Por eso se dice que seguir tirando es “tentar la suerte”; a más Tiradas de Batalla, más Acciones de Batalla puedes acumular, ¡pero el riesgo de pifiarla y perderlas todas aumenta cada vez que lanzas los dados!

¡A TOPE!

Estás “a tope” si logras apartar los seis dados en combinaciones (en otras palabras, en el momento de decidir si quieres tentar la suerte no te quedan dados disponibles para lanzar). Si estás a tope puedes ejecutar de inmediato Acciones de Batalla con tus Space Marine Heroes, tras lo cual ¡tienes otro turno en lugar de acabar y darle los dados a tu oponente!

2. ACCIONES DE BATALLA

Cuando decides ejecutar Acciones de Batalla, uno o más de tus Space Marine Heroes pueden ejecutar una Acción de Batalla y a continuación tu turno acaba y pasa a ser el turno de tu oponente (a menos que estés a tope, como se ha explicado anteriormente).

Cada combinación permite ejecutar una Acción de Batalla. Las Acciones de Batalla que puede ejecutar un Space Marine Hero dependen de las combinaciones apartadas, de su armadura y del equipo del que disponga, como se explica en esta misma página. La mayoría de Acciones de Batalla te permiten mover a los Space Marine Heroes de tu ejército, así como atacar con ellos.

MOVIMIENTOS

Diversas Acciones de Batalla te permiten mover a uno o más Space Marine Heroes de tu ejército. Cuando un Space Marine Hero mueve, avanza una casilla hacia la casilla de despliegue de su oponente. Los Space Marine Heroes siempre se mueven por la columna en la que fueron desplegados, no pueden desplazarse en diagonal ni cambiar de columna. Además, un Space Marine Hero no puede usar ningún movimiento para acceder a una casilla que esté ocupada por otro Space Marine Hero.

ATAQUES

Diversas Acciones de Batalla te permiten atacar a un Space Marine Hero enemigo. Cuando un Space Marine Hero recibe un ataque, retrocede una casilla hacia su casilla de despliegue. Los Space Marine Heroes siempre se mueven por la misma columna, no pueden mover en diagonal ni cambiar de columna cuando retroceden. Si un Space Marine Hero que ya está en su casilla de despliegue recibe un ataque, este no le afecta.

Importante: Un Space Marine Hero no puede usar ninguna acción para atacar si está en su casilla de despliegue.



ACCIONES DE BATALLA EN SERVOARMADURA

Cualquier Space Marine Hero que vista una servoarmadura (indicado con el icono de la esquina superior izquierda) puede ejecutar las siguientes Acciones de Batalla.

Seis de la Suerte: Mueve a uno de tus Space Marine Heroes, o ataca a un Space Marine Hero enemigo adyacente y en la misma columna que uno de tus Space Marine Heroes.

Seis Doble: Ejecuta dos acciones consecutivas de Seis de la Suerte.

Trío: Mueve tres veces seguidas a tu Space Marine Hero en la columna con el número del Trío.

Escalera: Mueve a cada uno de tus Space Marine Heroes en las columnas con los números de la Escalera. Por ejemplo, una Escalera de 3, 4 y 5 te permitirá mover a tus Space Marine Heroes desplegados en las columnas 3, 4 y 5.

EQUIPO

Todos los Space Marine Heroes disponen de ciertos elementos de equipo. La carta de un Space Marine Hero muestra su equipo, el cual le proporciona una regla especial o bien le permite ejecutar una Acción de Batalla de Equipo. No es necesario usar una combinación para usar las reglas especiales del equipo, pero sí es necesario usar la combinación adecuada para ejecutar una Acción de Batalla de Equipo. Además, cada Acción de Batalla de Equipo tiene un alcance determinado.



Símbolo del equipo

Combinación

Alcance

SÍMBOLOS DE EQUIPO



Explosión: Elige una casilla dentro del alcance. Ataca a cualesquiera Space Marine Heroes en esa casilla y las adyacentes (incluidas las casillas en diagonal).



Abatir: Elige una casilla dentro del alcance. Ataca a cualquier Space Marine Hero enemigo en esa casilla, que retrocede hasta su casilla de despliegue en lugar de retroceder una casilla.



Vocoemisión prioritaria: Cuando este Space Marine Hero pueda mover, puedes moverlo normalmente o puedes mover a otro Space Marine Hero de tu ejército en su lugar.



Disparar: Elige una casilla dentro del alcance. Ataca a cualquier Space Marine Hero enemigo en esa casilla.



Aturdir: Elige una casilla dentro del alcance. Cualquier Space Marine Hero enemigo en esa casilla queda Aturdido. Tumba al Space Marine Hero para indicar que está Aturdido. Un Space Marine Hero Aturdido no puede moverse ni atacar. Cuando ejecutes Acciones de Batalla, puedes usar un Seis de la Suerte para que un Space Marine Hero de tu ejército deje de estar Aturdido y ponerlo en pie.

COMBINACIÓN ALCANCE



Seis de la Suerte



Combate: Casilla adyacente de la misma columna



Seis Doble



Corto: Casilla de la misma columna



Medio: Casilla de la misma columna o de una adyacente



Escalera o Trío



Largo: Cualquier casilla del tablero

1

2

3

4

5