

NO TIME FOR HEROES

Hace mucho tiempo...

El Reino de Isilendor está en peligro. El ataque de Krantor y sus hordas es inminente, y los defensores de la humanidad tendrán que demostrar su valía una vez más... La guardia de la ciudad comienza a prepararse para el ataque, pero la supervivencia depende de una misión en tierra hostil: algunos héroes irán más allá de las líneas enemigas para interceptar a uno de los más importantes generales de Krantor y acabar con él.

En *No Time for Heroes* encarnas a un héroe (Mago, Picaro, Guerrero o Explorador) que junto con sus compañeros se enfrentan a una horda de enemigos en una batalla sin cuartel.

Los héroes de este juego no combatirán solo para acabar con el enemigo, sino también para obtener **gloria** personal, que les permita lograr el favor de Los Siete, los soberanos de Isilendor, que gobiernan desde su castillo en Amaarent.

Para vencer en batalla cada héroe dispondrá de una serie de habilidades únicas, ¡pero cuidado!, el uso de estas, y los furibundos ataques de los enemigos, irán desgastándolos hasta dejarlos fuera de combate... Mide bien tus fuerzas, escoge tus batallas y álzate con la victoria.

Tipos de cartas

Cartas de Héroe



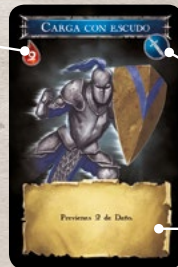
Puntos de vida

Habilidad especial

Iconos de capacidad

*Cada carta de Héroe posee dos caras, cada jugador debe escoger cuál de los dos héroes que hay en la carta empleará durante la partida.

Cartas de Habilidad



Valor de ataque

Icono de clase

Efecto de la carta

Carta de Escenario



Establece condiciones especiales de juego



Cartas de Horda



Cartas de Mercado



Antes de salir a la batalla

Reuniendo la Horda: El mazo de enemigos está compuesto por un determinado número de cartas, para construirlo deben seguirse los siguientes pasos:

- 1. El Señor de la Guerra:** Escoge al azar uno de los Señores disponibles.
- 2. Las Huestes:** Baraja todas las cartas de Huestes y haz un mazo con ellas. El número de cartas que compondrá el mazo dependerá del número de jugadores:

● 4 jugadores: 27 cartas.

● 3 jugadores: 23 cartas.

● 2 jugadores: 19 cartas.

- 3. La Horda:** Baraja las Huestes y coloca el mazo sobre la mesa con la parte trasera mirando hacia abajo. Una vez hecho esto, coloca la carta de Señor de la Guerra sobre el montón, dejando hacia arriba (visible) la parte trasera. El mazo de la Horda está listo para ser utilizado: De aquí saldrán los enemigos a los que los Héroes deberán enfrentarse. Durante el juego, las cartas de la Horda deberán robarse de la parte inferior del mazo, siendo visible solo el frontal de la carta.



Agrupando a los Héroes: Cada jugador realiza los siguientes pasos:

1. Coge una carta de Héroe y elige cuál de los dos héroes incluidos en ella utilizará durante la partida.
2. Coge el mazo de Habilidades correspondiente a su Héroe, lo baraja y lo sitúa cerca, dejando un espacio para la pila de Desgaste.
3. Roba 4 cartas del mazo de Habilidades, esta será su mano inicial.



Instalando las tiendas: Se barajan las **cartas de Mercado** y se colocan **5 cartas** boca arriba, situando junto a ellas la reserva de **Monedas** y de **Gloria**.

Cartografiando la región (opcional): Se barajan las cartas de **Escenario** y se sitúa a la vista de todos la primera carta del mazo resultante.

La Horda se aproxima: Se roban **3 cartas** de la parte **inferior** del mazo de la Horda, y se colocan en el centro de la mesa boca arriba. (¡Ten cuidado! El reverso de la carta debe permanecer oculto, la recompensa que acompaña a cada enemigo es secreta hasta que sea derrotado).

Escogiendo al Líder (jugador inicial): El Líder se decidirá mediante una puja con las cartas de **Habilidad**. Para ello, cada jugador escoge una o dos cartas de su mano y la/s sitúa boca abajo en el centro de la mesa; una vez estén todas, se muestran y comparan sus valores de **Daño** (sumándolos en caso de haber jugado dos cartas). El jugador que haya pujado con más valor de **Daño** será el que comience a jugar. En caso de empate, comenzará el jugador de más edad. Una vez elegido el Líder, todas las cartas empleadas en la puja se sitúan en el fondo del sus respectivos mazos de **Habilidades**, y cada jugador

roba cartas hasta tener 4 en su mano.

¡Comienza la lucha!

Los Héroes deberán enfrentarse por turnos a la **Horda**, utilizando para ello sus cartas de **Habilidad**. El Líder será el primero en hacerlo, luchando contra los tres primeros enemigos que empiezan sobre la mesa. Utilizando sus **Habilidades**, irá derrotándolos sucesivamente, ¡pero debe medir bien las fuerzas! Cuando termine de atacar, los enemigos que queden en pie devolverán el golpe.

Los **Daños** sufridos por los Héroes se contabilizan **Perdiendo** cartas; esto es poniendo las cartas de la parte superior del mazo de **Habilidades** en la pila de **Desgaste**. Cuando el mazo de **Habilidades** no tenga más cartas y sea necesario seguir robando o **Perdiendo**, el jugador tendrá que poner una **Herida** sobre su carta de Héroe, barajar las cartas en su pila de **Desgaste** y crear con ellas un nuevo mazo de **Habilidades**, **Perdiendo** o robando las cartas que quedaron pendientes.

Cuando un jugador termina su turno, este pasa al jugador sentado a su izquierda. La partida continúa de esta manera hasta que aparezca el Señor de la Guerra, ¡el enfrentamiento final! Cuando todos los enemigos son derrotados, la partida se da por concluida, cada jugador cuenta la **Gloria** obtenida y aquel que más haya conseguido es declarado vencedor.



En el fragor de la batalla

Los jugadores deberán realizar sus turnos en sentido horario, comenzando con el Líder. El turno se compondrá de las siguientes 3 fases:

1. Ataque
2. Mercado
3. Restablecimiento

1. Fase de Ataque

El jugador podrá escoger entre dos opciones: Enfrentarse a la Horda (tras lo cual recibirá el Ataque de la Horda), o realizar una maniobra de Evasión.

El Héroe decide

- **Enfrentarse a la Horda:** Los héroes utilizarán sus Habilidades para derrotar a la Horda. Cada jugador podrá, **durante su turno**, utilizar tantas cartas de Habilidad de su mano como desee. Cada carta empleada debe resolverse por completo y descartarse en la pila de Desgaste, antes de utilizar la siguiente. Cuando el jugador termine de jugar cartas, el Héroe recibirá el envite de los enemigos que todavía queden en pie.

El procedimiento para enfrentarse a la Horda es el siguiente:

1. Muestra una carta de Habilidad.

- a. Aplica su Daño (si lo tuviera):** El jugador decide cuál de los enemigos a los que se enfrenta recibirá el daño que indica la carta de Habilidad mostrada. El daño NO puede repartirse entre dos o más cartas de Hueste. En caso de que la carta no posea valor de daño, salta este paso y resuelve el siguiente.

*Cuando un enemigo recibe daño se sitúan sobre su carta de Hueste tantas fichas de Herida como Daño haya recibido. Si las Heridas igualan o superan la Fortaleza del enemigo, este será derrotado.

*Cada vez que un enemigo sea derrotado, el jugador que lo eliminó recogerá la carta de Hueste correspondiente como trofeo; además, recibirá el botín (Monedas y/o Gloria) que se indica en la parte trasera de la misma.

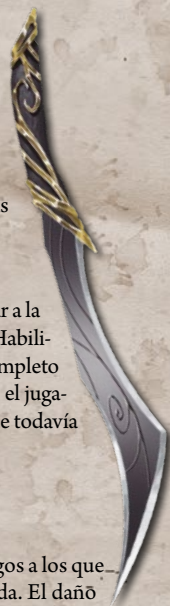
- b. Resuelve sus Efectos:** Aplica, de arriba a abajo, todos los efectos que contenga la carta de Habilidad.

*Algunas cartas previenen al Héroe de recibir cierta cantidad de daño. Para recordarlo se emplean las Fichas de Escudo.

- c. Descártala:** Deja la carta de Habilidad mostrada en la pila de Desgaste.

2. Muestra una nueva carta de Habilidad y repite los tres pasos previos, o termina el enfrentamiento y resuelve el Ataque de la Horda (ver más abajo).

*Si alguna carta posee un efecto que contradice alguno de estos pasos, deberá resolverse atendiendo a lo que indica la carta.



- **Maniobra de Evasión:** Los jugadores pueden optar por esta acción. Con ella, el Héroe tratará de buscar una posición de ventaja sobre sus enemigos, aprovechando el apoyo de sus compañeros. Cuando el Héroe realice esta maniobra descarta su Ficha de Evasión. Gracias a ello **NO** recibirá daño este turno, pero tendrá que **descartar un mínimo de 2 cartas** de su mano en la Pila de Desgaste.

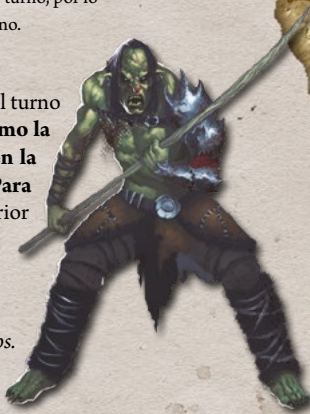
*Esta maniobra implica que el Héroe no se enfrenta a la Horda este turno, por lo que no podrá jugar ninguna carta de Habilidad de su mano.

La Horda responde

- **Ataque de la Horda:** Tras recibir la acometida de los Héroes, ¡es el turno de devolver el golpe! El jugador deberá **Perder tantas cartas como la Fortaleza de todas la cartas de Horda que queden todavía en la mesa, restando las Heridas que tengan dichos enemigos. Para ello, descartará el número indicado de cartas** de la parte superior de su mazo de Habilidad a la pila de Desgaste.

*Recuerda que en caso de que el Héroe utilizara su maniobra de Evasión ignorará todo el daño que la Horda provoque este turno.


Ejempló: Al final del turno de Valerys, sobre la mesa quedan dos orcos. Uno de ellos tiene 3 puntos de Fortaleza y permanece intacto. El otro tiene 4 puntos de Fortaleza, pero ha recibido dos heridas. Valerys debe descartar de su mazo de Habilidad en su pila de Desgaste 5 cartas: 3 por la fortaleza del primero + 4 por la del segundo - 2 heridas que tiene este último.



2. Fase de Mercado

En esta fase los jugadores podrán comprar una o más cartas del mercado con las Monedas conseguidos hasta el momento.

Cuando un jugador compra una carta de Mercado **la pone en su mano**. Estas cartas se emplearán como si se tratara de una nueva carta de Habilidad: Aplicando su daño, resolviendo sus efectos y descartándolas en la pila de Desgaste, como se indicó en la Fase de Ataque (ver más arriba).

*La poción de curación funciona de forma ligeramente diferente. Como indica su símbolo  debe retirarse del juego tras ser usada, por lo que no se descarta en la pila de Desgaste.

Siempre que se adquiera una carta del Mercado se repondrá con otra nueva: El Mercado siempre debe tener 5 cartas disponibles para su compra (mientras queden cartas en el mazo de Mercado).

*Iconos: Algunas cartas de mercado son específicas para héroes con ciertas capacidades y, para reconocerlas, estarán marcadas con los Iconos apropiados.



Melee



A distancia



Pericia



Magia



Antes de adquirir la carta de Mercado, el Héroe debe comprobar que no tiene restricciones, o que posee el Icono apropiado, o de lo contrario no podrá comprarla. Si posee el Icono, pero tiene una penalización asociada a él, tendrá que tener en cuenta que, cuando la utilice, el Daño de la carta (y solo el Daño) se verá reducido en la cantidad indicada, dado que no se trata de una especialidad del Héroe: De esta manera, los Pícaros podrán utilizar armas a distancia pero deberán restar 1 del daño de la carta.

*No se aplicará esta penalización si Héroe y Objeto comparten otro símbolo de capacidad sin penalización.

3. Fase de Restablecimiento

Este es el momento de restablecerse y preparar la mesa para el siguiente jugador:

En primer lugar, el jugador comprueba cuántas cartas tiene en la mano y roba de su mazo de Habilidades o se descarta en su pila de Desgaste, hasta tener 4 cartas en su mano.

*Hay que tener en cuenta que en caso de haber comprado alguna carta en el Mercado, estas van directamente a la mano.

En segundo lugar, comprueba cuántos enemigos quedan en la mesa:

● Si no queda ninguno, roba 3 nuevos enemigos de la parte inferior del mazo de la Horda.

*Si se están utilizando los escenarios, descarta el escenario actual y muestra uno nuevo que estará activo a partir de ahora.

● Si quedan 3 enemigos sobre la mesa, no se roban nuevas cartas.

● Si quedan 1 o 2 enemigos, roba una carta del mazo de Horda.

¡Llega el Señor de la Guerra! (El enfrentamiento final)

Durante la fase de Restablecimiento aparecen nuevos enemigos en el campo de batalla. A medida que la partida avanza, el mazo de la Horda irá reduciendo su número hasta que sea el momento de robar la última carta: ¡el Señor de la Guerra!

Cuando el Señor de la Guerra entra en el campo de batalla, el juego continúa de la forma normal. La carta del Señor de la Guerra es similar a la del resto de enemigos, con la salvedad de que poseen una Pericia y no concede Puntos de Victoria fijos. Cada carta de Habilidad empleada por un jugador **que cause uno o más Daños al Señor de la Guerra** otorga 1 punto de Gloria a dicho jugador.

Cuando el campo de batalla queda en silencio (Fin de la partida)

Cuando ningún enemigo queda en pie, la batalla se da por terminada. Al final de la partida cada jugador contabiliza la Gloria que ha acumulado durante la partida. Para ello se suma lo siguiente:

- Fichas de Gloria.
- Valor de Gloria de los enemigos abatidos: Cada carta de Hueste tiene un valor de Gloria asociado.
- Monedas: Por cada 3 Monedas se obtiene 1 punto de Gloria.



- **Tenaz:** Cada Héroe que logre llegar al final de la partida sin heridas conseguirá 1 punto de Gloria adicional.

El jugador con más Gloria será el ganador, ¡alzándose con el favor de Los Siete!.

*En caso de empate, ganará el jugador con más número de cartas de enemigos derrotados.

Otras consideraciones sobre la guerra

Pericias de los Héroes

Cada carta de Héroe tiene una capacidad exclusiva de ese personaje, que tendrá uno o dos usos por partida. Las únicas limitaciones para su uso son las establecidas en el texto que las definen. Si se trata de una Pericia con **dos usos**, pondremos la carta en horizontal cuando gastemos el primero. Cuando hayamos agotado el último (o único) uso, colocaremos la carta de héroe cabeza abajo para recordar que ya no disponemos de su Pericia.

El Escenario (uso opcional)

*Estas cartas, a pesar de no ser necesarias para jugar a No Time for Heroes introducen un componente temático que hace que juego aún sea más divertido con cada nueva partida que se juega. Siéntete libre de agregarlas a tus partidas cuando lo creas conveniente.

Nada más comenzar la partida habrá una **carta de Escenario** activa. Sus efectos y condiciones se aplicarán a lo largo de los turnos hasta que sea sustituida por una nueva carta de Escenario, que se robará de su mazo. Esto sucederá cada vez que durante la fase de Restablecimiento el campo de batalla esté vacío y sea necesario robar 3 nuevas cartas del mazo de la Horda. Cuando el Señor de la Guerra entre al campo de batalla, la carta de Escenario será descartada y no se sustituirá por ninguna otra.

Las señales del enemigo (Iconos)

El enemigo marcado con este icono, provoca menos Daño a los personajes con la capacidad "Magia": Resta el valor indicado en el icono de la Fortaleza del enemigo al calcular el daño que produce.



Estos enemigos tienen más probabilidades de tener un suculento botín.



Al final de la fase de Restablecimiento, descarta todas las Heridas que queden sobre los enemigos con este Icono.



Las cartas de Habilidad y Mercado marcadas con este icono se deberán retirar del juego una vez utilizadas, de forma que solo podrán usarse una vez por partida.



El lenguaje de la guerra (Glosario)

- **Daño:** Los héroes acusarán el daño descartando ese mismo número de cartas **de su mazo de Habilidades a la pila de Desgaste**.
- **Finaliza el ataque:** Al resolver este efecto, se termina el Enfrentamiento con la Horda, no podrán jugarse más cartas de Habilidad y se pasa directamente al Ataque de la Horda.
- **Heridas:** Las heridas se contabilizarán situando Fichas de Herida sobre el personaje afectado. Los enemigos recibirán heridas debido a los ataques de los Héroes. Los Héroes recibirán 1 herida cada vez que tengan que barajar su pila de Desgaste para formar un nuevo mazo de Habilidad.
- **Perder (cartas):** Cuando en alguna carta se habla de la pérdida de una o más cartas, el jugador que la juegue deberá descartar ese número de cartas **de su mazo de Habilidades de Héroe** a la Pila de Desgaste. **NUNCA** se “perderán” cartas de la mano.
- **Recuperar (cartas):** La acción de recuperar cartas se llevará a cabo colocando el número de cartas indicado de la parte **inferior de la pila de Desgaste**, en la parte **inferior del mazo de Habilidades**. En algunos casos se pedirá “Recuperar” una carta en concreto (de la mano, por ejemplo), en cuyo caso será esa carta la que colocalaremos en la parte inferior del mazo de Habilidades.
- **Una vez por turno:** Cuando una carta indica que su efecto se realiza “una vez por turno”, quiere decir que aunque se utilicen varias cartas iguales, solo se ejecutará el efecto con la primera de ellas.

Agradecimientos del autor

A mi hijo que inspiró este juego por su forma de disfrutar las cosas. A mi mujer, por seguir creyendo en mi día a día. A mis compañeros y amigos: Héctor Grande, Raúl López, Ramón Rodríguez, David Moraleja, Daniel Rodríguez y Miguel Mayoral, por estar siempre a mi lado, en cada juego. A la familia de Holocubierto por confiar en mí una vez más. Y gracias también a ti, jugador, por seguir jugando.

Créditos

Dirección Editorial: Ismael De Felipe,
Rodrigo González y Juan Emilio Herranz
Diseño: Rodrigo González
Ilustraciones y diseño gráfico: Israel Pato
Maquetación del manual y caja: Francisco Solier
Manual de Instrucciones: Rodrigo González
y Juan Emilio Herranz
Editorial: Holocubierto Ediciones S.L.



Holocubierto Ediciones S.L.
Copyright 2015
Todos los derechos reservados
www.holocubierto.com

