

# NO TIME FOR HEROES

## Reglas en solitario

En este modo un solo jugador se enfrentará a las tropas de Krantor. Esto no significa que el héroe esté solo, pues podrá obtener el apoyo del resto de héroes durante las batallas.

A continuación encontrarás todos los cambios y variaciones con respecto a las reglas originales de *No time for Heroes*.

## Antes de salir a la batalla...

### Reuniendo a la Horda.

2. **Las Huestes:** retira del mazo de la Horda todas las cartas de Hueste con valor de fortaleza 2 y baraja el resto de cartas (22). Añade al Señor de la Guerra de la forma habitual.

### Agrupando a los Héroes.

1. Escoge una carta de Héroe, ten presente que las habilidades del mismo no se utilizarán en este modo. Coge 6 monedas de oro.
2. Coge el mazo de habilidad del héroe seleccionado.
3. Roba las 4 cartas que serán tu mano inicial.

**Instalando las tiendas:** escoge 5 cartas de Mercado, las que quieras, pero máximo 1 copia de cada. ¡En este modo las cartas compradas no se reponen! ¡Escoge sabiamente!

**Cartografiando la región:** extrae del mazo de Escenario “Lágrimas de Aradiel” y “Yermo de Cemenmar”, no serán parte del juego. Baraja el mazo de Escenarios, revela uno de ellos y sitúa 1 moneda de oro sobre él.

**La Horda se aproxima:** roba 3 cartas y ponlas en el Campo de Batalla de la forma habitual. Ahora tienes la posibilidad de descartar hasta 2 cartas de tu mano y robar ese mismo número. Luego *recupera* (sitúa en el fondo del mazo de habilidades) las dos cartas descartadas

### Reuniendo aliados.

Es el momento de escoger los apoyos que te respaldarán durante esta dura misión. Cada apoyo permitirá recurrir a cartas de otros mazos de Habilidad durante la partida. El primer mazo de Apoyo costará 3 monedas de oro. Si deseas el apoyo de otro Héroe adicional, deberás pagar 2 monedas más. Y 1 moneda extra si deseas el apoyo de los 3 héroes (ej: el jugador, que escogió el Guerrero como héroe para su partida, decide que quiere el apoyo del Mago y el Pícaro, por lo que paga 5 monedas de sus fondos iniciales). Los mazos de habilidad de los héroes, por los que haya pagado, permanecerán boca abajo en el área de juego (frente al Mercado) durante la partida.

NOTA: Las cartas de Héroe no se utilizarán pero pueden servir, situadas al lado de cada mazo, para recordar a quién pertenece cada uno.



## Fases de juego

### Fase de Ataque

● **Apoyos:** esta fase se desarrolla de forma normal, salvo por la posibilidad que ofrece este modo de solicitar **Apoyos** una vez por turno. En cualquier momento de esta fase, puedes escoger un mazo (y solo uno) de Apoyo para robar cartas de él. Deberás pagar 2 puntos de Gloria (fichas) o 5 monedas por robar 1 carta, teniendo que añadir 1 Punto de Gloria adicional o 2 monedas por cada carta adicional que desees robar. Entre las cartas robadas elige **una** para utilizarla durante el turno actual, de forma normal, como si perteneciera a tu propio mazo. Una vez aplicada devuelve la carta al fondo de su mazo. Puedes decidir no usar la carta de Apoyo, de forma que se descarta al final del turno.

*NOTA: cuando una carta de apoyo se refiera a la **pérdida, recuperación o robo** de cartas, el jugador deberá aplicarlo sobre su propio mazo, no sobre el de apoyo (ver Excepciones).*

### Fase de Mercado

La fase de Mercado se desarrolla igual que en el modo normal, salvo que no se repondrán cartas tras adquirir una de las disponibles.

### Fase de Restablecimiento

En el caso de tener que cambiar de escenario (cuando se han eliminado todos los enemigos en el campo de batalla), descarta el escenario activo, coge la moneda de oro que había sobre él y coloca un nuevo escenario, con otra moneda de oro sobre él.

NOTA: al finalizar la partida, tras limpiar el campo de batalla por completo, recoge la moneda de oro sobre el último escenario.

## Fin del juego

El objetivo del juego solitario es terminar con todos los enemigos antes de recibir tantas heridas como vida tenga tu Héroe (en cuyo caso quedas eliminado). Con esto, podrás considerarte un héroe "a la altura". Aún así, al final de tu partida, podrás comprobar hasta qué punto has conseguido triunfar en la contienda. Para ello, contabiliza los puntos que has conseguido sumando los siguientes elementos:

- +1 punto por cada carta sobrante en tu mano y en el mazo de habilidades.
- +1 punto por cada 2 puntos de Gloria (solo fichas) que atesores al finalizar la partida.
- +1 punto por cada 5 monedas de oro.
- Por cada herida sin recibir, tantos puntos como cartas tenga tu mazo de habilidades al final de la partida.



## Reconocimiento\*

Si llegaste con vida al final de la batalla, mereces un reconocimiento. Este título acompañará a tu nombre mientras el reino de Isilendor siga en pie:

- **Cazador audaz:** entre 1 y 10 puntos
- **Guardián de los justos:** entre 11 y 20 puntos
- **Terror de la Horda:** entre 21 y 40
- **Caudillo de Isilendor:** entre 41 o más puntos

## Excepciones generales\*

Las cartas de Mercado que utilices desde tu mano, no podrán aplicarse a cartas de Apoyo si el héroe al que pertenecen no cuenta con las capacidades (Melee, A distancia, Pericia o Magia) necesarias para utilizar dicha carta de Mercado. (Ej: la carta “Piedra de Amolar” no añadirá su +1 al daño a las cartas de apoyo que vengan del mazo del Mago/a).

Las cartas de Habilidad que causen daño al resto de héroes, solo lo harán cuando se usen desde el mazo de Apoyo.

Las cartas de Habilidad que permitan Recuperar cartas al resto de héroes, solo lo harán cuando se usen desde el mazo de Apoyo.

## Excepciones en cartas\*

- La carta Robar Bolsillos del Picaro/a, permitirá al jugador robar 1 moneda de oro de la reserva.
- Las cartas Disparo Rápido del Explorador provocarán el robo de cartas del propio mazo de habilidad del arquero, aún cuando actúe como mazo de Apoyo.
- El efecto del escenario Lodazal de Kalern lo resolverá el propio jugador.

*\* Estas secciones podrán sufrir variaciones en futuras versiones de este modo de juego.*



Diseñado por: Rodrigo González y Juan Emilio Herranz

Queremos dar las gracias por su ayuda en las pruebas a: Raúl López, David Moraleja, Félix Marchena, Rubén Asensio y José Manuel Palacios

