

# HERE TO SLAY

## REGLAS

### INTRODUCCIÓN

Bienvenido a Here to Slay!

En este juego, armarás un grupo completo de heroes para matar monstruos peligrosos mientras trabajas para evitar el sabotaje de tus amigos enemigos. El juego también incluye equipo para tus héroes, cartas de desafío 1vs1 y modificadores para inclinar las probabilidades a tu favor.

¡El primer jugador en **matar a tres monstruos** o **formar un grupo completo con seis clases diferentes**, gana el juego!

Una partida típica de Here to Slay tarda aproximadamente entre 30 y 60 minutos en finalizar.

### ¿QUÉ HAY EN LA CAJA?



### ¿CÓMO EMPEZAR?

Inside this box, you'll find the following components:

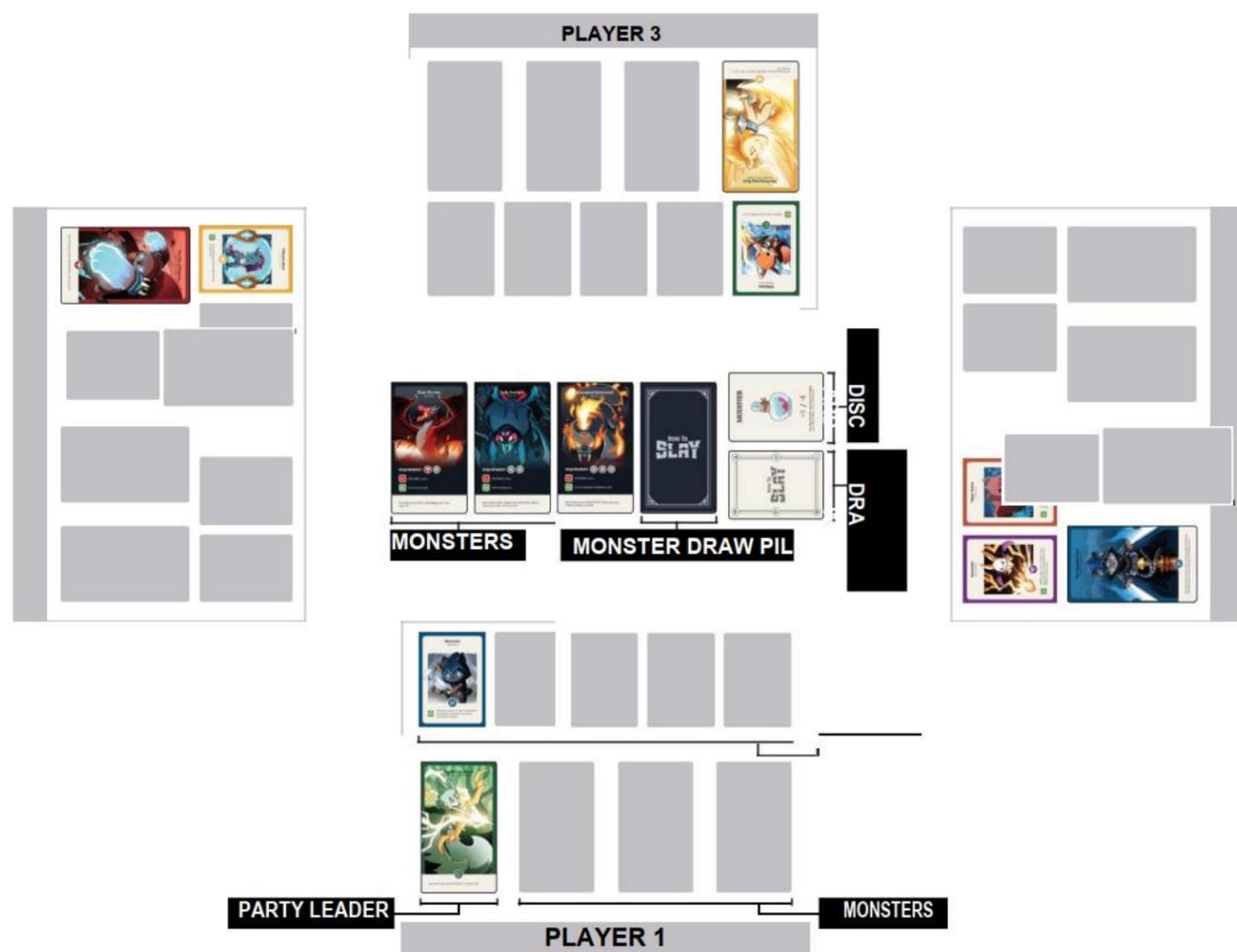
- 115 tarjetas estándar (Standard Cards).
- 6 cartas de líder de grupo de gran tamaño (Oversized Party Leader cards).
- 15 cartas de Monstruo de gran tamaño (Oversized Monster cards).
- 6 tarjetas de referencia de reglas (Rules reference cards).
- 2 dados de seis caras (Six-sided dice).

Empiece por hacer que cada jugador **elija un personaje líder de grupo** para representarlos a lo largo del juego. Coloque su carta de líder de grupo en su grupo, que es el área de juego frente a usted. Puedes tirar dados para determinar quién elige primero su carta de Líder de partido (o simplemente elegir libremente sin ley, porque eso siempre es divertido).

Cada jugador también puede tomar una tarjeta de referencia de reglas para consultar rápidamente las reglas. Vuelve a colocar las cartas de líder de grupo y las cartas de referencia de reglas restantes en la caja; no se utilizarán durante el resto del juego.

A continuación, separe los diferentes tipos de tarjetas en la caja. **Mezcla las cartas estándar y reparte 5 cartas a cada jugador. Coloque el resto de la pila de cartas boca abajo** en el centro de la mesa para formar el mazo principal (**DRA** en la imagen). Deje espacio junto al mazo para una pila de descarte (**DISC** en la imagen), que es donde colocará las cartas que se sacrifican, destruyen y descartan durante el juego.

**Baraja las cartas de Monstruo** y **voltea las 3 cartas de Monstruo superiores** boca arriba en el centro de la mesa. (**Monsters** en la imagen). **Coloca las cartas de Monstruo restantes boca abajo** para formar el mazo de Monstruos. (**Monster Draw Pil** en la imagen).



¡Ahora estás listo para jugar Here to Slay! **Quien haya elegido la última carta de Líder de Grupo será el primero en ir** y el juego continuará en el sentido de las agujas del reloj.

### ¿CÓMO JUGAR?

Los jugadores se turnan en el sentido de las agujas del reloj alrededor de la mesa. Obtienes tres puntos de acción para gastar en tu turno, y puedes usarlos para realizar las siguientes acciones en cualquier orden. Puedes realizar la misma acción más de una vez en tu turno si aún tienes suficientes puntos de acción para hacerlo.

Las siguientes **acciones cuestan un punto de acción:**

- **ROBAR** una carta de la baraja.
- **Juega una carta** de Héroe, Objeto o Magia de tu mano.
- **Tira dos dados** para usar el efecto de una carta de Héroe en tu Grupo. No puedes tirar para usar el efecto de la misma carta de Héroe más de una vez en un solo turno, incluso si tiras sin éxito la primera vez.

Las siguientes **acciones cuestan dos puntos de acción**:

- **ATACAR** una carta de Monstruo.

Las siguientes **acciones cuestan tres puntos de acción**:

- **DESCARTAR** todas las cartas en su mano (si tiene alguna) y ROBAR 5 cartas nuevas.

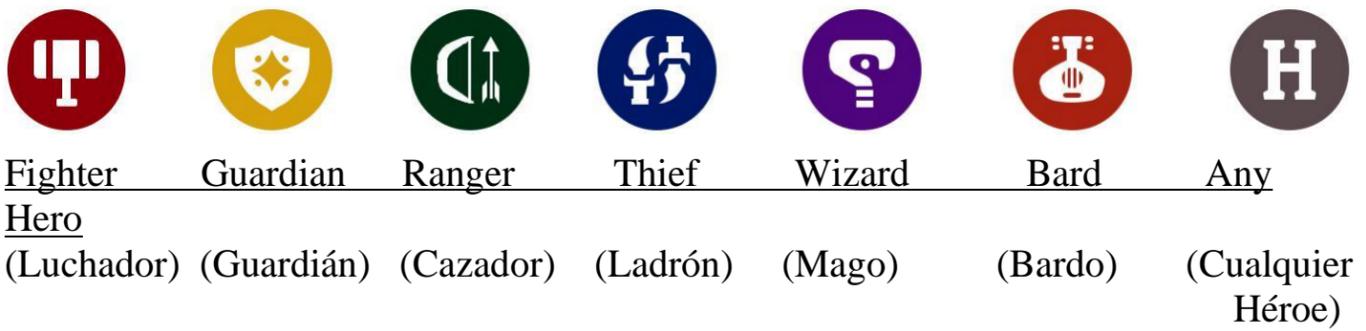
Si el efecto de una carta te dice que realices una acción inmediatamente, esto significa que no tienes que gastar un punto de acción adicional para realizar esa acción.

Tu turno termina cuando no te quedan puntos de acción o eliges no realizar ninguna acción adicional.

## SÍMBOLOS DE CLASES

Cada carta de Héroe y Líder de Grupo tiene una clase. En este juego, encontrarás seis clases, y cada clase está representada por un símbolo de color.

Se utiliza un símbolo gris en el juego para indicar una carta de Héroe de cualquier clase:



Estas clases son importantes porque puedes ganar el juego armando una fiesta completa que incluya seis clases diferentes. Algunas cartas de Monstruo **requieren que tengas una carta de Héroe o Líder de Grupo de una determinada clase** en tu grupo para poder ATACARLOS.

## TIPOS DE CARTAS



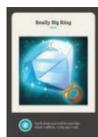
**El mazo principal**, que se compone de todas las cartas de tamaño estándar con el dorso de color crema, contiene cinco tipos diferentes de cartas: cartas de Héroe, Objeto, Magia, Modificadora y Desafío.



**CARTAS DE HÉROE:** Tus Héroes son valientes aventureros y cada carta de Héroe tiene una clase y un efecto. **Solo puedes jugar cartas de Héroe de tu mano durante tu turno**, jugar una carta de Héroe cuesta un punto de acción. El efecto de cada carta de Héroe tiene un requisito de tirada. Para usar el efecto de una carta de Héroe, debes lanzar dos dados y obtener una puntuación igual o superior al requisito de tirada de ese efecto.

Cuando juegas una carta de Héroe de tu mano en tu Grupo, puedes lanzar inmediatamente dos dados para usar su efecto. Una vez que esa carta de Héroe esté en tu Grupo, puedes usar un punto de acción para intentar usar su efecto una vez por turno. Si tira sin éxito, no recupera el punto de acción.

No hay límite para la cantidad de cartas de Héroe que puedes tener en tu grupo.



**CARTAS DE OBJETO:** las cartas de objeto son armas y objetos encantados que pueden equiparse con una carta de héroe. Solo puedes jugar cartas de Objeto de tu mano durante tu turno, y jugar una carta de Objeto cuesta un punto de acción. La mayoría de las cartas de Objeto otorgan beneficios positivos, como bonificaciones a las tiradas o protecciones para la carta de Héroe equipada; sin embargo, algunas cartas de Objeto, llamadas cartas de Objeto Maldito, proporcionan efectos negativos y pueden equiparse con cartas de Héroe enemigo para darles desventajas. Las cartas de Objeto Maldito todavía se consideran cartas de Objeto a efectos de efectos de cartas.

Cuando juegas una carta de Objeto, debes equiparla inmediatamente con una carta de Héroe. Para equipar una carta de Objeto, selecciona una carta de Héroe y desliza esa carta de Objeto debajo con el texto de la carta de Objeto todavía visible.

Las cartas de objetos solo pueden equiparse con cartas de héroe (y no con cartas de líder de grupo). Solo se puede equipar una carta de Objeto a una carta de Héroe a la vez, y no puedes reemplazar una carta de Objeto por otra. Si una carta de Héroe con una carta de Objeto equipada es destruida, robada o devuelta a tu mano, esa carta de Objeto también se mueve con la carta de Héroe.



**CARTAS MÁGICAS:** Las cartas mágicas son poderosos hechizos con un efecto de una sola vez. **Solo puedes jugar cartas Magic de tu mano durante tu turno**, jugar una carta Magic cuesta un punto de acción. Si juegas una carta de Magia, muévela a la pila de descarte inmediatamente después de usar su efecto.



**CARTAS MODIFICADORAS:** Las tarjetas modificadoras se pueden usar para inclinar las probabilidades a su favor. **Puedes jugar una carta de Modificador instantáneamente desde tu mano cuando cualquier jugador tira los dados** (incluyéndote a ti) para modificar la tirada por la cantidad indicada en la carta de Modificador. Si juegas una carta de Modificador, muévela a la pila de descarte inmediatamente después de usar su efecto. Jugar una carta de Modificador no cuesta ningún punto de acción.

Algunas cartas de Modificador te dan dos opciones (ej. +1 o -3). Cuando juegue una carta de Modificador con dos opciones, simplemente declare la opción que desea usar en la tirada actual.

Al decidir si modificar o no la tirada de otro jugador, puede esperar hasta que ese jugador elija sus objetivos (si corresponde) antes de decidir si usar o no su carta de Modificador.

Al modificar una tirada de desafío, puedes esperar hasta que ambos jugadores hayan tirado antes de decidir si usar o no tu carta de Modificador.

Puedes jugar varias cartas de Modificador en la misma tirada, y varios jugadores también pueden jugar cartas de Modificador en la misma tirada. Una vez que todos los jugadores hayan terminado de jugar sus cartas modificadoras, combine el cambio total de todas las cartas modificadoras y ajuste el total de la tirada en consecuencia.



**CARTAS DE DESAFÍO:** Las cartas de desafío se pueden usar para intentar detener a otro jugador en su camino. **Puedes jugar una Carta de Desafío en el turno de otro jugador inmediatamente después de que intente jugar una carta de Héroe, Objeto o Magia de su mano.** Jugar una carta de desafío no cuesta puntos de acción.

Cuando **RETAS** a otro jugador, cada uno de vosotros debe tirar dos dados. Si tú tirada es mayor o igual que la tirada del jugador retado, el jugador retado debe mover inmediatamente la carta que intentó jugar a la pila de descarte (y ese jugador no recupera un punto de acción). Si la tirada del jugador retado es mayor, puede continuar jugando su carta según lo planeado.

Solo se puede desafiar una vez la carta jugada por el jugador retado; esto significa que, otro jugador no puede tirar Cartar de Desafío contra la misma jugada del jugador retado.

## TARJETAS DE LÍDER DE PARTIDA

Las cartas de Líder de Grupo son cartas de gran tamaño con el dorso de color crema, y cada carta de Líder de grupo tiene una clase y una habilidad que te da una ventaja única durante todo el juego.

Las cartas de líder de grupo no se consideran cartas de héroe. A diferencia de los efectos de las cartas de Héroe, que solo se pueden usar una vez por turno, la habilidad de tu carta de Líder de grupo se puede usar cada vez que se cumplan las condiciones para esa habilidad.



Por ejemplo, una tarjeta de líder de partido puede indicar lo siguiente:

*Cada vez que juegues una carta de Magic, ROBA una carta.*

Esta habilidad se puede usar cada vez que juegas una carta de Magic, incluso si juegas varias cartas de Magic en el mismo turno. Sin embargo, si no usa la habilidad en el momento en que se cumple la condición, no puede volver más tarde y hacerlo, ¡así que no lo olvide!

Tu tarjeta de líder de grupo está permanentemente en tu grupo y no se puede sacrificar, destruir, robar ni devolver a tu mano.

NOTA: No puede usarla  como su tarjeta de líder de grupo en juegos de 2 jugadores.

## CARTAS DE MONSTRUOS

Si ACABAS con éxito a tres Monstruos, ganas el juego, pero atacar a un Monstruo puede tener un precio.

Las cartas de Monstruo son cartas de gran tamaño con el dorso azul marino, para **ATACAR** una carta de Monstruo, **primero debes cumplir con los requisitos de Grupo que se enumeran en esa carta de Monstruo**. Algunas cartas de Monstruo requieren que tengas un cierto número de cartas de Héroe en tu Grupo, mientras que otras pueden requerir que tengas una determinada clase representada en tu Grupo para **ATACAR** esa carta de Monstruo.

Por ejemplo, si un requisito de Grupo para ATACAR un Monstruo es , debes tener un Mago  en tu Grupo (ya sea una carta de Héroe o la carta de Líder del Grupo de Hechiceros) además de una carta de Héroe de cualquier clase . Tenga en cuenta que una tarjeta Wizard Hero puede cumplir con los requisitos o, pero no con ambos.

Algunas cartas de Monstruo también requieren varias cartas de Héroe en tu Grupo. Por ejemplo, si una carta de Monstruo requiere que tengas al menos tres cartas de Héroe de cualquier clase en tu Grupo para **ATACARLO**, verás en esa carta de Monstruo. .

Tenga en cuenta que su tarjeta de líder de grupo no se considera una tarjeta de héroe y no cuenta para este requisito de grupo.

Solo puedes **ATACAR** cartas de Monstruo que estén boca arriba en el centro de la mesa. Atacar una carta de Monstruo cuesta dos puntos de acción.

Cada carta de Monstruo también tiene un requisito de tirada. Para MATAR esa carta de Monstruo, debes lanzar dos dados y obtener una puntuación igual o superior al requisito de tirada de esa carta de Monstruo. Pero ten cuidado: cada carta de Monstruo tiene un rango de lanzamiento en el que lucharán, y si puntúas dentro de ese rango, tendrás que pagar el precio.

Por ejemplo, una carta de Monstruo puede indicar lo siguiente:

5-: SACRIFICIO una carta de héroe.

8+: SLAY esta carta de Monstruo.

En este ejemplo, si sacas un 8 o más (incluidas las cartas de Modificador), **MATAS** con éxito la carta de Monstruo. Si sacas un 5 o menos (incluidas las cartas de Modificador), debes **SACRIFICAR** una carta de Héroe y la carta de Monstruo permanece ileso. Si sacas un 6 o un 7 (incluidas las cartas de Modificador), no pasa nada, pero no recuperas tus puntos de acción.

Cada vez que **MATAS** con éxito una carta de Monstruo, **tu Grupo gana una nueva habilidad** (que aparece en la parte inferior de la carta de Monstruo) para el resto del juego. Agrega la carta de Monstruo asesinado junto a tu carta de Líder del Partido. Las habilidades de las cartas de monstruo funcionan igual que la habilidad de tu carta de Líder de grupo. Las cartas de Monstruo de tu Grupo no se pueden robar, destruir, atacar ni devolver a tu mano.

Cada vez que MATAS con éxito una carta de Monstruo, voltea otra carta de Monstruo del mazo de Monstruos boca arriba en el centro de la mesa.

## TÉRMINOS IMPORTANTES

Aquí hay una lista de términos definidos que verá en el juego.

### TÉRMINOS DE CONFIGURACIÓN

- **EQUIPO:** el área frente a ti en la que juegas cartas de Héroe y Objeto.
- **BARAJA:** La pila de cartas de tamaño estándar con dorso de color crema de la que los jugadores ROBAN durante el juego.
- **PILA DE DESCARTE:** El montón de cartas boca arriba que han sido sacrificadas, destruidas y descartadas a lo largo del juego.
- **MAZO DE MONSTRUOS:** La pila de cartas de gran tamaño con el dorso azul marino desde el que se pone boca arriba una nueva carta de Monstruo cada vez que un jugador MATA una carta de Monstruo.

### TÉRMINOS DE JUEGO

- **ROBAR:** Toma la carta superior del mazo y agrégala a tu mano.
- **DESCARTAR:** Mueve una carta de tu mano a la pila de descarte.
- **DESTRUIR:** Mueve una carta del grupo de otro jugador a la pila de descarte.
- **SACRIFICIO:** Mueve una carta de tu propio Grupo a la pila de descarte.
- **ROBAR:** Mueve una carta del grupo de otro jugador a tu propio grupo.
- **RETO:** Intenta evitar que otro jugador juegue una carta de Héroe, Objeto o Magia. Tú y ese jugador deben tirar los dados dos veces. Si tu tirada es igual o mayor que la tirada del otro jugador, la carta que se desafía se mueve a la pila de descarte. Si la tirada de ese jugador es mayor, puede continuar jugando su carta de Héroe, Objeto o Magia.
- **ATAQUE:** Tira para MATAR una carta de Monstruo.
- **MATAR:** Agrega una carta de Monstruo que hayas atacado exitosamente a tu Grupo.

## ¿CÓMO GANAR?

Hay dos formas de ganar el juego:

- **Opción 1:** MATAR tres cartas de Monstruo.
- **Opción 2:** Termina tu turno con un grupo completo, lo que significa que tu grupo (incluida tu carta de líder de grupo) representa seis clases diferentes.

¡Felicidades, puedes presumir oficialmente de que eres el mejor aventurero y cazador de monstruos del mundo entero!

Pero no seas demasiado presumido, porque tu estado de campeón se restablece la próxima vez que barajas el mazo.