

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME



RESPUESTA ASTROLÓGICA

Queridos erathianos:

Esperamos que todo os esté yendo bien tanto a vosotros como a vuestros ejércitos. Una vez más, nos gustaría transmitir nuestro agradecimiento por vuestra paciencia e implicación en el proceso de creación de **Heroes of Might & Magic: The Board Game**. A lo largo del desarrollo del juego y las fases de pruebas, hemos ido recibiendo de vez en cuando preguntas tanto de jugadores como de probadores que nos han ayudado a identificar algunos malentendidos y errores en las reglas del juego. Por eso hemos decidido crear esta respuesta astrológica.

A continuación encontrarás una lista con las preguntas más habituales que surgieron durante el proceso de desarrollo. Las valoraciones que hemos recopilado después de las numerosas pruebas nos han permitido señalar las reglas que podrían resultar un poco problemáticas en ciertos casos y las razones detrás de ellas. Tened por seguro que todas las reglas que aparecen en los reglamentos son precisas y, aunque leer este documento no es obligatorio, podría ayudar a aclarar ciertas ambigüedades que quizás surjan en estas situaciones.

Gracias por seguir apoyándonos y por vuestra comprensión.

Atentamente,

El equipo de diseñadores de Heroes of Might and Magic III: The Board Game

TABLA DE CONTENIDOS

1. Mecánicas de juego	3	6. Cartas	8
2. Héroe.....	4	7. Modo solitario	10
3. Ciudad.....	5	8. Diferencias entre el juego de PC	
4. Combate.....	5	y el de tablero	11
5. Unidades	7		

Archon Studio y el logo de Archon Studio son TM de Archon Spółka z o.o. Archon Studio es ® de Archon Studio.

Todos los derechos reservados a sus respectivos dueños. ©2023 Archon.

Archon Studio está situado en la calle Warsztatowa, 8, Piła 64-920, Polonia.

Los componentes pueden variar de lo que aquí aparece. Componentes impresos fabricados en China. Miniaturas fabricadas en China. Fabricado en China y distribuido por Archon Sp. z o.o.

Might & Magic™, Heroes™, Ubisoft y el logo de Ubisoft son marcas registradas o sin registrar de Ubisoft y se utilizan con permiso de Ubisoft Entertainment. © 2023 Ubisoft Entertainment.

Versión 1.0 ESP

RESPUESTA ASTROLÓGICA

MECÁNICAS DE JUEGO

P: ¿Cuál es el orden de prioridad de las reglas del juego?

R: El orden de las reglas, desde la más a la menos importante, es el siguiente: cartas en juego, cartas de unidad, tableros de ciudad, libros de misión, libro de reglas. Cuando juegues una carta, comprueba los efectos activos (incluyendo las habilidades especiales de las unidades) para saber si los efectos existentes interfieren con el efecto que pretendes jugar.

P: ¿Se reciben recursos de la producción de la ciudad en la primera ronda?

R: No, en la primera ronda solo se reciben los recursos iniciales descritos en cada escenario.

Ayuda de juego

P: ¿En qué orden se juegan los turnos en las partidas del modo Alianza?

R: Durante una partida de Alianza, se juega en equipos, que se activan alternadamente hasta que todos los jugadores hayan jugado su turno. Cuando sea el turno de tu equipo y ninguno de los miembros del equipo hayáis jugado vuestro turno en esta ronda, podéis elegir quién empieza (es decir, en cada ronda se puede cambiar el orden dentro del equipo).

P: El escenario no indica dónde colocar mi miniatura o la del oponente.

R: Por defecto se colocan en la ciudad o en la loseta inicial.

Libro de reglas básico, páginas 9, 33

P: Cuando entro en un lugar, ¿tengo la obligación de resolverlo?

R: Sí, debes resolver la zona, empezando por el combate (de haberlo).

Libro de reglas básico, página 19

P: Mi héroe está en una zona cuyos recursos se han renovado como consecuencia de un evento o se ha quedado en un mercadillo. ¿Tengo que gastar otro punto de movimiento para resolverlo de nuevo?

R: Sí. Si tu héroe está en una zona que quieres volver a usar, tienes que gastar un punto de movimiento, aunque no necesites moverte, para poder volver a usar sus efectos.

Libro de reglas básico, página 10

P: ¿Cómo consigo cierto tipo de hechizo, por ejemplo, de la escuela de magia de aire?

R: Tu cofradía de magos es tu principal fuente de hechizos. Cuando buscas (X), puedes elegir una carta del descarte o robar X cartas al azar de la parte superior del mazo de hechizos. Si no te interesa ninguno de los hechizos, recuerda que los puedes usar para aumentar el poder de otro hechizo. También hay habilidades, como Sabiduría, que te permiten robar más cartas o comprar cartas de hechizo más baratas.

P: ¿Puedo jugar cartas durante el turno de otro jugador?

R: Sí, pero solo durante el combate de tu héroe principal. Algunos escenarios te permiten usar cartas cuando tu héroe secundario está en combate, en cuyo caso podrás jugar cartas durante el turno de tu oponente (aunque solo en combate).

Libro de reglas básico, página 11

P: ¿Debería dejar la carta que acabo de conseguir en mi descarte?

R: No, las cartas que ganas se añaden a tu mano.

Libro de reglas básico, página 13

P: ¿Qué pasa si señalo un asentamiento que ya está señalado?

R: Debes elegir uno de los bonificadores de la lista, pero no ganas el bonificador por señalarlo por primera vez. Los asentamientos que ya estén controlados por ti o por tu aliado no se pueden señalar.

Libro de reglas básico, página 19

P: ¿Cuál es la diferencia entre las líneas delgadas y gruesas de una loseta?

R: Las delgadas separan zonas de la loseta y te permiten moverte entre ellas. La línea gruesa bloquea el camino y el movimiento. Solo podrás atravesar una línea gruesa si las reglas del escenario o una carta que juegues te lo permiten.


Libro de reglas básico, página 18

P: ¿Las zonas con grial son renovables?

R: En un escenario de grial solo hay una ficha de grial. Si hay dos zonas con grial, puedes coger la ficha de cualquiera de las dos siguiendo las reglas del escenario. Una vez que la hayas recogido, la otra localización se considera una zona vacía, aunque al entrar haya que resolver un combate.


Libro de reglas básico, página 23

P: ¿Cómo quito la moral negativa?

R: La forma más fácil es ganando moral positiva gracias a artefactos, habilidades o lugares del mapa. Cuando ganas moral positiva mientras estás bajo los efectos de la moral negativa, en vez de coger la ficha de moral positiva, descarta la ficha de moral negativa. Recuerda que solo puedes tener una ficha de moral positiva a la vez. Además, la facción  no se ve afectada por los efectos de moral.

Libro de reglas básico, página 10

P: Los héroes de magia parecen más poderosos al principio.

R: Hay pocas diferencias entre los héroes de magia y los de fuerza al principio. Quizás los héroes de magia parezcan más poderosos porque tienen más cartas de hechizo, pero también tienen menos cartas que, a diferencia de los hechizos, pueden jugar sin límites (como ataque o defensa). Además, los hechizos suelen requerir cartas adicionales para aumentar su , lo que reduce su mano y les deja con menos cartas para usar en el tablero de combate.

P: ¿Cómo uso una carta de moral que da un bonificador de +1 al ataque, la defensa o el poder de combate en el próximo combate?

R: La carta se debe jugar antes de que empiece el combate y se aplica solo al primer ataque o defensa que resuelvas. La tercera opción se refiere al poder de combate durante el modo Aventura. Una vez que juegues la carta, aplica el bonificador de +1 a lo primero que ocurra y después descártala. Por ejemplo, si tus unidades atacan primero, gana +1 al ataque y descarta la carta de moral. De la misma forma, si tu enemigo ataca a tus unidades primero, recibe +1 de defensa.

P: ¿Cuándo puedo usar las características que aparecen en la carta de héroe?


R: Estas características y la habilidad inicial solo sirven para crear tu mazo inicial. No las uses para nada más durante la partida. La especialidad funciona de forma un poco diferente; necesitas encontrar 3 cartas de especialidad relacionadas con tu héroe y añadir una de ellas (la que esté marcada con una «I») a tu mazo. Las otras dos cartas se añaden a tu mazo cuando tu héroe suba a nivel «IV» o «VI».

Libro de reglas básico, página 9

P: ¿Puedo colocar 2 héroes en una loseta?



R: Sí, puedes tener dos héroes en la misma loseta, pero no en la misma zona. Recuerda que cada loseta tiene 7 zonas, pero en cada una solo puede haber un héroe. Está permitido atravesar una zona con otro héroe (tuyo o aliado), pero no puedes acabar tu movimiento en una zona con otro héroe. Si entras en una zona con un héroe enemigo, empieza el combate.

P: ¿Qué pasa si gano un dado de tesoro con mi héroe secundario y saco experiencia con él?

R: Los héroes secundarios no pueden ganar experiencia, así que tendrás que ignorar este efecto. Si tu héroe secundario gana alguna carta o recurso, cógelos como si los hubiese ganado tu héroe principal. Ignora la tirada solo si sacas .

Libro de reglas básico, página 11

P: ¿Cómo funciona la experiencia exactamente?

R: Cada vez que ganes  con tu héroe principal, mueve el cubo del marcador de nivel del héroe a la siguiente casilla del recorrido indicado. Por cada 2  que consigas, tu héroe gana 1 nivel.

Libro de reglas básico, página 32

P: ¿Las cartas de especialidad (como las de Josephine o Mutare) que no se refieren a una unidad específica funcionan también con unidades neutrales?

R: Algunas cartas de especialidad no se refieren a una única unidad; por ejemplo, Mutare tiene cartas que mencionan dragones, lo que quiere decir que cada unidad con «dragones» en el nombre recibe el efecto doble.


P: ¿Puedo mover el héroe secundario si no he utilizado todo el movimiento del héroe principal?

R: Sí, puedes dividir sus acciones como prefieras, pero

recuerda llevar el seguimiento de sus PM por separado, porque el héroe principal tiene 3 PM y el secundario solo 2.

Libro de reglas básico, página 11

P: ¿Puedo tener más de 3 ?

R: Sí, es posible. Podrías ganar  adicional gracias a los efectos de ciertas cartas, como los artefactos.

CIUDAD

P: ¿Puedo construir una cofradía de magos y utilizar una ficha de libro de hechizos para ganar más hechizos durante el turno del enemigo si me van a atacar?

R: Sí, en esa situación puedes construir una cofradía de magos, pero no puedes utilizar una ficha de libro de hechizos para comprar hechizos justo después de construirla porque ambas acciones están relacionadas con tu cofradía de magos y solo puedes usar una de ellas una vez por ronda. Sin embargo, puedes conseguir los hechizos que ofrezca la cofradía de magos al construirse.

Libro de reglas básico, página 15

P: ¿Puedo utilizar los edificios de una ciudad de facción enemiga bajo mi control?

R: Si capturas la ciudad de facción de otro jugador, no puedes usar sus edificios a menos que el escenario indique lo contrario.


Libro de reglas básico, página 17

P: ¿Cuántas unidades puedo reforzar o reclutar?

R: Una vez por ronda puedes utilizar la ficha de población para **reclutar** un héroe secundario o **reclutar y reforzar** tus unidades. Si decides **reclutar y reforzar** tus unidades, puedes llevar a cabo estas acciones en cualquier momento, siempre que pagues el coste de cada una de las unidades.

Libro de reglas básico, página 26

P: Si la alcaldía me da movimiento adicional, ¿puedo utilizarlo con cualquier héroe?

R: Sí, si eliges el  adicional, debes decidir cuál de tus héroes recibe 1 PM más.

COMBATE

P: ¿Quién elige los objetivos si una carta indica que hay que elegir más de uno?

R: Quien use la carta puede ajustar su efecto para crear el resultado que le sea más favorable, siempre que no contradiga su descripción.


P: ¿Cambia algo que aparezca la palabra «hasta» en la descripción de la carta?

R: El hecho de que aparezca un «hasta» cambia un poco el significado, ya que permite (en vez de obligar) a quien usa la carta a seleccionar más objetivos. Pongamos, por ejemplo, la habilidad de la manada de hidras. Sin esa palabra, las hidras tendrían que atacar a 2 objetivos.

P: ¿Existe algo parecido al fuego amigo en este juego? Por ejemplo, cuando un hechizo (*Anillo gélido, Inferno, Bola de fuego, etc.*) o la habilidad de una unidad (liches, dragones dorados, etc.) afecta a más de un objetivo, pero solo hay unidades aliadas adyacentes.

R: Sí, estas habilidades y hechizos tienen que usarse con cuidado o de forma estratégica (si decides que hacer daño a tus propias tropas es un precio aceptable).

P: ¿Puedo jugar cartas después de que una unidad ataque, pero antes del contraataque?

R: Sí, si esas cartas tienen el icono .

Libro de reglas básico, página 30

P: ¿Puedo reclutar unidades justo antes del combate contra otro jugador?

R: Sí, siempre que no hayas usado ya tu ficha de población, puedes **reclutar y reforzar** tantas unidades como puedas pagar.

Libro de reglas básico, página 10

P: ¿Dónde coloco las cartas de muralla y puerta durante un asedio?


R: En la fila central del tablero de combate hay una zona sombreada que indica dónde se colocan estas cartas. El jugador defensor (bajo asedio) puede elegir en cuál de estas 4 casillas coloca la carta de puerta.

P: ¿El héroe secundario lleva a cabo los combates rápidos de la misma forma que el héroe principal?



R: Sí. El combate rápido depende del nivel de tu héroe, y, dado que los héroes secundarios no ganan experiencia ni niveles, tendrás que basarte en el nivel de tu héroe principal.

Libro de reglas básico, página 32

P: ¿Puede una unidad contraatacar después del hechizo *Resurrección*?

R: No, tienes que lanzar el hechizo en el momento en el que los  de una unidad lleguen a 0. Si la unidad pasa de la cara «manada» a la cara «unas pocas», el hechizo se activa antes de que la unidad contraataque, y, como el ataque inicial queda anulado, la unidad atacada no contraataca.

P: ¿Los hechizos ignoran la defensa? ¿Tiro el dado de ataque cuando ataco con hechizos?

R: Los hechizos ignoran la defensa. Sus efectos proporcionan la cantidad exacta de fichas  que debes colocar al objetivo u objetivos, no la fuerza del .

Dado que solo se tiran cuando las unidades atacan, los dados de ataque no modifican los hechizos.

Libro de reglas básico, página 26

P: ¿La habilidad de algunas unidades de ignorar contraataques funciona para todos los ataques o solo el primer ataque de la ronda?

R: Todos los ataques que la unidad vaya a realizar.

P: ¿Puedo utilizar una *Tienda de primeros auxilios* antes de que una unidad enemiga contraataque?

R: Sí, el límite es una vez por ronda de combate.

Recuerda que debes usar su efecto antes de cualquier tipo de ataque; de lo contrario, tu unidad tendrá que sobrevivir al ataque para poder curarse.


P: ¿Si hago daño con una carta de hechizo se retira la ficha de parálisis de una unidad?

R: Sí. Cuando una unidad con una ficha de parálisis sufre cualquier daño (mínimo 1 punto de daño), la ficha se retira. Recuerda que puedes usar hechizos sobre tus propias unidades para quitarte fichas de parálisis.

Libro de reglas básico, página 30

P: ¿La habilidad especial de los liches funciona contra unidades adyacentes?

R: Sí, esta habilidad especial funciona cada vez que los liches atacan.

P: ¿Puedo usar cartas con el símbolo de efecto instantáneo () durante la activación de una unidad enemiga?

R: Sí, las cartas con efectos instantáneos se pueden jugar en cualquier momento, pero antes de la tirada de ataque. El efecto solo funciona durante este ataque.

Libro de reglas básico, página 31

P: ¿Puedo llevar a cabo acciones de defensa o de movimiento cuando controlo unidades neutrales?

R: No, debes realizar un ataque si hay una unidad al alcance (si hay más de una válida, puedes elegir tu objetivo y el camino hasta ella). En caso de que no fuera posible atacar a una de las unidades, tendrás que acercarte lo máximo posible a la unidad más cercana.

Libro de reglas básico, página 30

P: ¿Puedo retirar cualquier tipo de obstáculo con el hechizo *Retirar obstáculo*?

R: El hechizo no retira unidades, pero puedes retirar el resto de los obstáculos, como puertas, murallas y muros de fuego.

P: ¿Puede una unidad entrar en una zona con un obstáculo provocado por un efecto (por ejemplo, el que crea el hechizo *Muro de fuego*)?

R: Sí, a diferencia del resto de los obstáculos, los obstáculos de efecto que crea el hechizo *Muro de fuego* no evitan que una unidad entre en la zona, dado que las reglas de la carta tienen prioridad con respecto a lo que aparece en el reglamento.

P: ¿El *Terremoto* funciona con todos los obstáculos?

R: No, solo con los obstáculos de muralla y puerta, el resto de los obstáculos no se ven afectados.

P: ¿El término «adyacente» incluye también a las unidades colocadas en diagonal?

R: No, en el tablero de combate solo se consideran adyacentes las unidades colocadas ortogonalmente. No obstante, en el tablero del campo de batalla, dos casillas cualesquiera (y las unidades que las ocupen) que compartan un borde se consideran adyacentes.

Libro de reglas básico, página 30

P: Si un oponente lanza el hechizo *Furia asesina* a mi unidad, ¿quién elige el objetivo del ataque?

R: Si tu unidad es objetivo del hechizo *Furia asesina*, eres tú quien debe elegir el objetivo del ataque de la unidad, pero tienes que seguir las instrucciones de la carta. Por tanto, si el hechizo *Furia asesina* indica que ataques a la unidad más cercana y hay más de un objetivo válido, puedes elegir a qué unidad va a atacar tu unidad. Recuerda que esto te obliga a atacar a la unidad más cercana, aunque sea una de las tuyas.

P: ¿Qué pasa si pierdo un combate contra unidades neutrales?

R: Si te derrotan y pierdes todas tus unidades, mueve a tu héroe derrotado a una zona con una ciudad o asentamiento bajo tu control y recibe las unidades iniciales que indique el escenario.

Libro de reglas básico, página 26

P: En caso de que el combate contra unidades neutrales haya acabado en empate (ningún bando ha perdido todas sus unidades), ¿mi héroe se queda en la zona del combate?

R: Si todas las unidades se activan, ningún bando queda derrotado y no gastas puntos de movimiento para prolongar el combate, tu héroe se retira. Coloca su





miniatura en la última zona que haya visitado y retira todas tus unidades del tablero de combate. Recuerda que, para volver a atacar al ejército neutral de esa zona, tu héroe tendrá que gastar PM para volver a entrar en ella y, cuando lo haga, se robarán nuevas unidades neutrales.

Libro de reglas básico, página 32

P: ¿Se considera como unidad aliada una carta de unidad a la hora de resolver su efecto?

R: No, una unidad aliada es cualquier otra unidad que controles durante el combate.

P: ¿Las unidades con ficha de parálisis contraatacan?

R: Sí, pero solo si reciben al menos 1 , todavía no han contraatacado en esa ronda y el atacante está adyacente. Si el  proviene de una unidad , el efecto de un hechizo o similares, solo retiras la ficha de parálisis (para hacerlo la unidad debe sufrir al menos 1 .

Libro de reglas básico, página 30

P: ¿Si atacan a mi héroe secundario debería usar todas mis unidades en combate?

R: La cantidad máxima de unidades en cada bando del tablero de combate es 5. No tienes por qué usar todas las unidades disponibles; coge las que quieras, pero no más de 5. Otra opción es abandonar el combate y retirar a tu héroe secundario del mapa (puedes reclutar un nuevo héroe secundario como de costumbre); esto cuenta como una victoria en combate para el enemigo.

Libro de reglas básico, páginas 11, 26

P: ¿Cuándo quito la ficha de defensa?

R: Cuando una unidad usa una ficha de defensa, esta se queda junto a la unidad hasta su próxima activación. Si descartas la ficha al comienzo de la activación, no podrás coger otra ficha de defensa durante esa activación. Si una unidad con una ficha de defensa sufre un ataque, lanza un dado de ataque y, si sacas +1, añade 1 a la defensa de la unidad. Recuerda que esta tirada se hace después de la tirada de ataque del enemigo.

Libro de reglas básico, página 30

P: En caso de un empate de iniciativa, ¿se activan todas las unidades del atacante con esa iniciativa antes de las unidades del defensor con la misma iniciativa?

R: No, las unidades se activan en orden decreciente de iniciativa (la que tenga mayor iniciativa actúa primero). Si varias unidades tienen la misma iniciativa, la primera que se activa es la unidad controlada por el atacante. El resto de las unidades con la misma iniciativa actúan alternadamente. En todos los empates de iniciativa (no solo el primero), una de las unidades del atacante es

siempre la primera en activarse. El jugador atacante también coloca primero todas sus unidades en el tablero de combate. No obstante, ten en cuenta que esto solo se aplica si juegas sin la expansión *Campo de batalla*, que amplía estas reglas.

Libro de reglas básico, página 31

P: Si mi unidad a distancia está adyacente a una unidad enemiga, ¿sigo pudiendo atacar a cualquier objetivo con ella?

R: No, en este caso una unidad a distancia solo puede atacar a una unidad adyacente o moverse. Recuerda que hay cartas como *Teletransporte* o *Táctica* que te pueden ayudar cuando tus unidades tienen este problema.

Libro de reglas básico, página 27

P: Si retiro una ficha de parálisis de mi unidad justo antes de que se active, ¿se activa de forma normal?

R: Sí, si has retirado la ficha de parálisis antes de que la unidad se active, la unidad puede actuar de forma normal.

Libro de reglas básico, página 30

UNIDADES

P: Mi unidad puede atacar dos veces, ¿tengo que tirar dos veces el dado de ataque?

R: Sí. Cada ataque se trata por separado, por lo que, si tu unidad puede hacer varios ataques durante la misma activación, puedes usar tus cartas para potenciar cualquiera de ellos. Sin embargo, los efectos instantáneos solo funcionan durante el primer ataque, que es el que ocurre justo después de que juegues la carta. Además, por cada ataque tienes que lanzar un dado de ataque. En caso de contraataques, la situación es parecida. También puedes jugar cartas durante estos ataques.




P: ¿Debo descartar las cartas que afectan a una unidad cuando le doy la vuelta por la cara «unas pocas»?

R: No, se quedan en la carta de unidad mientras esta permanezca en el tablero o hasta que el efecto se acabe.

P: Cuando la habilidad de una unidad me indica que vuelva a tirar el resultado de un dado (como la habilidad de los cruzados), ¿tengo que volver a tirarlo una y otra vez hasta que me dé un resultado diferente o solo afecta a la primera tirada?

R: La habilidad de los cruzados dice que «puedes» (no tienes por qué) volver a tirar, así que puedes elegir resolver un 0, pero, si no quieres, la habilidad te deja volver a tirar todos los 0 que saques.

P: ¿Los efectos pasivos de las unidades funcionan en el mapa? Por ejemplo, ¿puedo usar la habilidad de la unidad de pegasos para reducir el poder de los hechizos enemigos fuera de combate?

R: No, los efectos  de las cartas de unidad solo funcionan durante la fase de combate, no en el mapa. Ten en cuenta también que la habilidad  de una unidad puede afectar a otras unidades solo si la habilidad lo indica explícitamente. Por defecto, la habilidad especial  solo funciona para la unidad que la tiene.

P: ¿Un dragón que ataca a 2 unidades sufre dos contraataques?


R: Algunos dragones pueden atacar a 2 unidades en línea. Durante el ataque, ambos objetivos deben estar adyacentes entre sí y colocados en línea recta con respecto al dragón, es decir, las tres unidades deben formar una línea recta. Después del ataque, el dragón solo recibe el contraataque de la unidad adyacente.

Libro de reglas básico, página 30


P: Cuando lanzo el hechizo *Bendición* con 1 punto de poder adicional y mi unidad ataca a los zombis, ¿ganan 1 punto de defensa adicional gracias a su habilidad especial?

R: No, los zombis no ganan defensa adicional. El hechizo *Bendición* te indica que ignores el resultado del dado, así que no lo resuelvas, saques lo que saques. Para que la habilidad especial de los zombis funcione tendrías que haber resuelto el dado de ataque.


P: ¿La habilidad especial de la manada de libélulas funciona solo para un contraataque inminente o para el resto del combate?


R: La penalización al  se aplica solo a un contraataque de la unidad atacada.

P: ¿Cómo funciona la habilidad especial de las momias?

R: Esta habilidad tiene 2 efectos. Uno se resuelve cuando las momias atacan: después de tirar el dado de ataque, no añadas su resultado al ataque (la tirada se tiene que hacer porque puede desencadenar otros efectos que dependen de ella). El efecto  se resuelve cuando las momias sufren un ataque; el dado de la unidad atacante se gira para mostrar el resultado -1.

P: ¿Cómo funciona exactamente una habilidad especial que indica «ignora un efecto continuo»?



R: Algunas unidades, como los titanes o las gárgolas, pueden ignorar efectos . Esto quiere decir que no se ven afectados por dichos efectos y que ignoran todos los efectos con este símbolo. En otras palabras, si se juega una carta

con un efecto  en el tablero de combate o contra esa unidad en concreto, la unidad no se ve afectada por él.


P: ¿La habilidad especial de los efrits anula los efectos de las cartas de especialidad?

R: No, la habilidad especial de los efrits funciona contra las cartas de hechizo, así que las cartas de especialidad les afectan de forma normal.

P: ¿Cómo funcionan las cartas de especialidad de Rashka o el hechizo *Escudo de fuego* contra unidades atacantes?

R: En primer lugar, la unidad atacante resuelve su ataque y habilidad especial; inmediatamente después, recibe  del efecto del hechizo *Escudo de fuego* o la especialidad de Rashka. Todo ocurre en el mismo paso, lo que quiere decir que la unidad atacante recibe el  incluso si derrota a la unidad defensora. Después, la unidad defensora puede contraatacar (si procede). Si la unidad defensora sufre los efectos del hechizo *Escudo de fuego* y la especialidad de Rashka, ambos se resuelven en un mismo paso.

P: ¿Cada ataque del wyvern requiere colocar un cubo en el objetivo?


R: Sí, cada vez que la unidad de wyverns ataca, coloca un cubo sobre el objetivo. Cuando una unidad con uno o varios cubos se activa, retira 1 de los cubos y hazle 1 punto de . Si la unidad se salta su activación por algún hechizo o por el efecto de la parálisis, no retires ningún cubo. Los cubos cuentan como un efecto, por lo que se pueden retirar con un hechizo *Curación*, por ejemplo. Si anulas el efecto, retira todos los cubos de la unidad.

P: Cuando los dragones fantasma atacan y el objetivo debe alejarse, ¿quién lo mueve?

R: El jugador que controla a la unidad objetivo debe alejarla 1 casilla de los dragones fantasma siempre que sea posible. El destino de la unidad debe estar vacío y no puede ser adyacente a los dragones fantasma. Si no hubiese ninguna casilla vacía a la que moverse, la unidad se queda en el sitio en el que estaba durante el ataque.

CARTAS

P: ¿Debería colocar una carta con efecto continuo cerca de la carta de héroe para recordar que está activa?

R: Sí, solo deberías descartar las cartas que has usado o ya no están activas. Por ejemplo, una carta que afecte a una unidad debería colocarse cerca de ella para que te acuerdes de su efecto. Ten en cuenta que un efecto 

solo funciona si la carta está en juego. Cuando descartas la carta, el efecto acaba. No obstante, siempre puedes utilizar una carta de conocimiento para devolver la carta descartada a tu mano.

Libro de reglas básico, página 13

P: Parece que algunas cartas de especialidad funcionan como hechizos. ¿Son copias adicionales de un hechizo, se ven afectadas por el poder de hechizos o cuentan para el límite de hechizos? ¿Se ven afectadas por efectos que potencian hechizos, como las escuelas de magia?

R: No y no. Aunque algunas cartas de especialidad imitan hechizos y pueden utilizar cartas de poder para potenciar sus efectos, no son hechizos. El límite de hechizos está directamente vinculado con un tipo de cartas: los hechizos. Las cartas de especialidad tampoco se ven afectadas por ningún efecto positivo o negativo que solo afecte a hechizos.

Libro de reglas básico, página 11

P: ¿Cuándo puedo jugar la carta de especialidad de Sandro o la carta de especialidad de nivel IV de Vidomina?

R: Puedes usar ambas en el mapa y durante el combate. No obstante, recuerda que no reinician ningún efecto o herida que ya esté colocado sobre la unidad. Además, Sandro puede colocar 2 de estas cartas en los esqueletos.

P: ¿Puedo jugar una carta de especialidad Caballeros del terror en cualquier unidad o debo elegir una unidad de caballeros del terror?

R: Puedes usar esta carta para la unidad que quieras. Cada carta de especialidad tiene su propio nombre (*Caballeros del terror* es un ejemplo) para ayudarte a reunir las cartas específicas del héroe elegido. El nombre de una carta no te obliga a jugar la carta sobre esa unidad, pero, en la mayoría de los casos, sus efectos son más potentes si la juegas con la unidad del mismo nombre.


P: ¿Puedo utilizar Nigromancia sobre unidades que no sean no muertas?

R: No. Por defecto, la facción Necrópolis solo controla a sus propias unidades, aunque en algunos escenarios y con reglas caseras es posible usar unidades de otras facciones. Además, algunos eventos y *Diplomacia* te permiten reclutar unidades neutrales, pero las cartas de estas unidades no tienen una cara «manada», así que no las puedes reforzar.

P: ¿El descuento de la carta Nigromancia se aplica solo al oro o también a otros recursos?

R: Solo se reduce a la mitad la cantidad de oro, redondeando hacia abajo.

P: ¿Cuánto tiempo dura el hechizo Pesar si lo uso antes de que la unidad enemiga contraataque?

R: El hechizo *Pesar* tiene un efecto , así que funcionará instantáneamente en el momento en el que lo juegues. Si juegas esta carta antes del contraataque, no funcionará, dado que la unidad ya ha empezado su activación. En otras palabras, deberías jugar el hechizo contra una unidad que todavía no se ha activado esta ronda.

P: ¿Puedo usar el hechizo Rayo disruptor para anular la habilidad especial de los dragones negros?

R: Puedes usarlo contra una unidad neutral. En el caso de las unidades de facción, depende de si son unas pocas o una manada. No puedes usarlo contra una manada de dragones negros porque su habilidad especial les permite ignorar los efectos de cualquier hechizo. Sin embargo, si la unidad muestra la cara «unas pocas», podrás usar el hechizo contra ella, dado que su habilidad especial solo reduce el daño que recibe de los hechizos. Ten en cuenta que, si una habilidad especial te indica que ignores los efectos de un hechizo, se aplica a ambos jugadores, por lo que si tienes una manada de dragones negros en tu ejército tus hechizos tampoco los afectarán.

P: Algunas cartas, como Rayo en cadena, pueden afectar a varias unidades. ¿Quién elige el objetivo si hay varias unidades afectadas?

R: En esta situación y otras similares, quien juega la carta elige los objetivos. Esto también se aplica a las unidades que pueden atacar a más de una unidad.

P: ¿De cuántas escuelas de magia se beneficia la Flecha mágica?

R: *Flecha mágica* pertenece a todas las escuelas de magia, pero solo puede ganar el beneficio de 1 escuela a la vez. Además, cuenta como una carta de hechizo básico.

Libro de misiones de la Fortaleza, página 4

P: ¿Cuántas cartas permanentes puedo tener? ¿Una por héroe?

R: No, solo puedes tener 1 carta permanente a la vez. Para jugar otra de estas cartas primero debes descartar la que tienes activa.

Libro de misiones de las Murallas, página 3

P: ¿Si descarto la carta que he jugado cuenta a la hora de resolver el efecto de la carta que me pide descartar cierto número de cartas?


R: No. Cuando juegas una carta debes resolver el efecto (por ejemplo, descartar algunas cartas) antes de descartar la carta. Primero comprueba el orden de acciones en la carta, ya que a veces tendrás que robar cartas primero.

P: ¿En qué orden se resuelven las cartas de anuncio astrológico y las de evento?



R: Ambos tipos de cartas deberían resolverse simultáneamente. Si no fuera posible, las cartas de anuncio astrológico deben resolverse por orden de turnos, empezando por el jugador inicial, y las cartas de evento en sentido horario, empezando por el jugador que ha robado la carta de evento.

Libro de misiones de la Fortaleza, página 3

P: ¿Puedo usar cartas de efecto instantáneo en el mapa?

R: Sí, en el mapa puedes jugar cualquier carta con un símbolo , pero no todas te darán un bonificador. Algunas cartas solo sirven para el combate, así que usarlas en el mapa es un desperdicio. En el mapa lo mejor es utilizar cartas que te dan recursos, reducen el coste de reclutamiento o dan movimiento adicional a tu héroe.



P: ¿Puedo usar cartas de efecto instantáneo, devolverlas con conocimiento y volver a jugarlas?

R: Sí, las cartas de hechizo con efecto instantáneo se pueden devolver y volver a jugar sin problemas. Una excepción son los hechizos de efecto , que se descartan cuando el efecto termina o se usa, por lo que no puedes jugar 2 veces el mismo efecto de la carta. Aun así, nada te impide jugar 2 copias de la misma carta .

P: ¿Cuándo puedo usar una carta de habilidad Aprendizaje?


R: Esta carta se puede usar cuando tu héroe gana un nivel.

P: ¿Qué unidades puedo reclutar usando la carta Diplomacia?

R: Para reclutar una unidad, tienes que pagar su coste y tener un tipo específico de vivienda. La categoría de la unidad que puedes reclutar depende de la vivienda. Por ejemplo, si solo tienes viviendas de , no puedes reclutar unidades de otra categoría que no sea .

Libro de reglas básico, página 28

P: ¿Las demás facciones pueden ganar una carta Nigromancia?

R: Cuando una facción que no es Necrópolis roba una carta *Nigromancia*, tiene dos opciones. La primera es enseñar esta carta a los demás jugadores, dejarla en el descarte de las cartas de habilidad y robar otra carta de habilidad en su lugar. La segunda opción es añadirla a su mazo de fuerza y magia. No obstante, la facción no podrá usarla, ya que las cartas con el icono  solo las puede usar un héroe de la facción Necrópolis.

Libro de reglas básico, página 13

P: ¿Puedo usar una carta de conocimiento para devolver una carta de especialidad a mi mano?

R: No, las cartas de especialidad no pueden volver a la mano con cartas de conocimiento, ya que estas últimas solo funcionan con las cartas de hechizo.

P: ¿Cuántos ataques tienen las hidras?




R: Durante el ataque, resuelves la habilidad especial de la unidad, que en el caso de las hidras les permite atacar hasta a 2 unidades adyacentes. Cada ataque se hace por separado y requiere su propia tirada.

P: ¿Cómo puedo distinguir la rareza de las cartas?

R: La rareza de los artefactos viene indicada por el borde de su carta y la de los hechizos por la cantidad de símbolos de escuela de magia en sus esquinas (1 para hechizos básicos, 4 para hechizos avanzados, salvo la *Flecha mágica*, que tiene 4 símbolos diferentes porque pertenece a cuatro escuelas distintas).


Libro de reglas básico, página 14

P: ¿Cuántos dados me deja volver a tirar el hechizo Alborozo?

R: Depende del poder del hechizo. Con 0  puedes volver a tirar el dado de ataque una vez, pero solo durante la activación en la que lanzas el hechizo. Con 2  puedes volver a tirar cada dado de ataque una vez, pero solo durante la ronda de combate en la que has lanzado el hechizo. Con 4  puedes volver a tirar cada dado de ataque una vez hasta el final del combate.

MODO SOLITARIO

P: ¿Cuánta experiencia recibo por derrotar a un héroe de la IA?


R: Todo lo que recibas por combatir contra él, incluida la , aparece en el escenario. Si el escenario no dice nada, no ganas nada.

P: ¿Qué significa el «estado especial» de las cartas de la IA?

R: Se refiere a los efectos negativos que pueden afectar a tu unidad, como la parálisis.

P: ¿Dónde coloco las cartas de ataque y defensa de la IA y cuánto tiempo duran sus efectos?

R: Estas dos cartas se colocan siempre sobre una de las cartas de unidad del ejército de la IA. No las coloques nunca sobre cartas de unidad de tu ejército. Una carta colocada sobre una carta de unidad permanece sobre

ella hasta que se use su efecto; considera que la carta de la IA tiene un efecto  y descártala una vez que su efecto se resuelva.

P: ¿Cuándo pierdo un combate contra un ejército enemigo? ¿Retirarse o rendirse cuenta como perder o solo pierdo cuando el ejército enemigo destruye mi ejército?

R: En la campaña en solitario no puedes rendirte, ya que los héroes de la IA no pertenecen a un jugador enemigo. Lo que puedes hacer es retirarte de un combate contra unidades neutrales (que no sean azules), aunque en la campaña en solitario se considera perder un combate contra el ejército enemigo. En caso de que el escenario indique que no puedes perder un combate de este tipo, tampoco podrás retirarte.

DIFERENCIAS ENTRE EL VIDEOJUEGO Y EL JUEGO DE MESA

P: ¿Tengo que volver a mi ciudad para reclutar más unidades?

R: No, puedes reclutar unidades desde cualquier lugar del mapa, incluso aunque no sea tu turno, pero solo una vez por ronda. La población no está limitada y no tienes por qué esperar una semana para que las viviendas aumenten la población, como en el videojuego.

P: ¿Se puede visitar la cabaña de la bruja varias veces como en el videojuego?

R: No, en este juego cada cabaña de la bruja se puede visitar solo una vez por partida.

Libro de reglas básico, páginas 19, 21

P: ¿Puedo reclutar más de 1 héroe adicional?

R: No, solo puedes reclutar un héroe adicional, pero ya no necesitas volver a tu ciudad para recoger unidades, puesto que están disponibles en cuanto las reclutes.

Libro de reglas básico, página 11

P: ¿Puedo usar la ficha de moral positiva para que mi unidad se active una vez más?

R: No, en este juego la moral funciona de forma un poco diferente. Puedes utilizar la ficha para elegir una de las acciones que aparecen en las reglas.

Libro de reglas básico, página 10

P: ¿Puedo usar la habilidad *Resistencia* para anular un hechizo que el enemigo lanza sobre una de sus unidades?

R: Sí, en este juego la habilidad *Resistencia* se puede utilizar contra cualquier hechizo.


P: Si elijo como objetivo de un hechizo a los enanos, ¿tengo que tirar un dado por su habilidad especial aunque la unidad esté en MI ejército?

R: Sí, la habilidad especial de los enanos funciona con cualquier hechizo o especialidad que se juegue.

P: ¿Hay algún hechizo, como *Bendición*, que no esté disponible para alguna facción o todas las facciones pueden usar los hechizos sobre cualquier unidad?


R: No, solo la habilidad *Nigromancia* está restringida a una facción concreta, el resto de efectos pueden aplicarse a cualquier tipo de unidad siempre que las reglas relevantes de la carta lo permitan.

P: Si una unidad a distancia tiene una unidad enemiga adyacente ¿pierde su categoría «a distancia»?

R: No, la unidad sigue viéndose afectada por los modificadores de unidad . En este caso, solo puedes atacar a la unidad adyacente o moverte (¡recuerda los penalizadores!).

Libro de reglas básico, página 27

P: ¿Cuántas cartas de hechizo puedo jugar?

R: Como regla general, puedes jugar un hechizo por ronda de combate, pero, a diferencia del videojuego, algunos efectos de las cartas (por ejemplo, una carta de conocimiento a nivel ) pueden aumentar tu límite de hechizos.

Libro de reglas básico, página 14

P: ¿Cada cuánto puedo usar el mismo artefacto o cualquier otra carta?

R: Cada carta se puede usar una vez antes de tener que dejarla en la parte superior de tu descarte. Cuando uses o descartes todas las cartas de tu mazo de fuerza y magia, baraja el descarte para formar un nuevo mazo. Podrás volver a usar la misma carta cuando la vuelvas a robar del mazo. Afortunadamente, hay muchos efectos que te pueden ayudar a recuperar la carta con rapidez (por ejemplo, los que te dejan cogerla directamente del descarte).

Libro de reglas básico, página 13



HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC®
THE BOARD GAME