LA ÚLTIMA BATALLA

REGLAMENTO

Attack on Titan
進撃の巨人

LA ÚLTIMA BATALLA

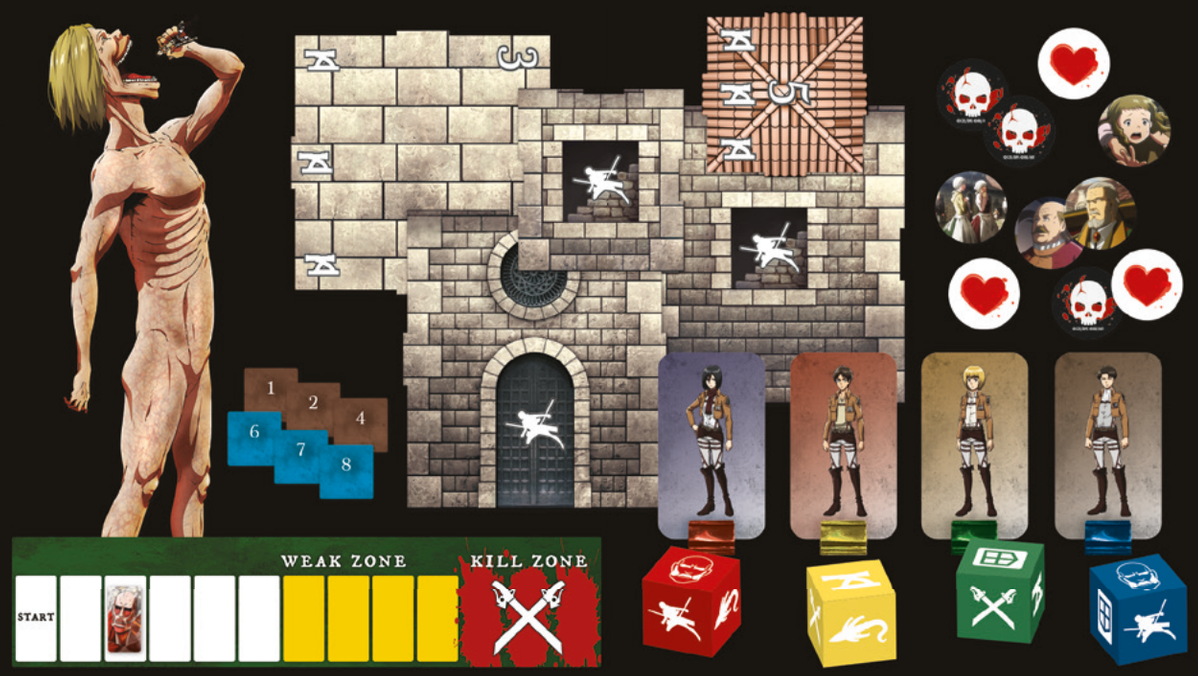
Un juego de Antoine Bauza y Ludovic Maublanc

JUGADORES : 2 a 5 • **DURACIÓN :** 30 - 45 minutos • **Edad :** 14 +

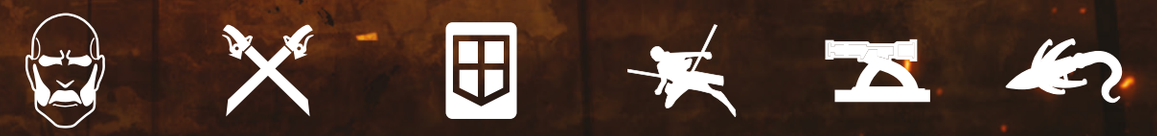
Introducción

Attack on Titan: La última batalla está basado en la serie anime de gran éxito *Attack on Titan*. En el juego, uno de los jugadores encarna el papel de un aterrador titán que amenaza la última ciudad humana en pie, ¡mientras que el resto de jugadores interpretan a valientes héroes que intentan amparar a los débiles y proteger el depósito de suministros del último bastión de la humanidad!

Contenido



- **1** figura troquelada de Titán
- **8** figuras troqueladas de Héroe
- **4** peanas de plástico
- **6** plataformas
- **1** Torre
- **1** Marcador de Salud del Titán
- **1** ficha de Salud del Titán
- **12** fichas de Ciudadano
- **6** figuras de Cañón
- **20** dados personalizados
- **12** fichas de Corazón
- **8** cartas de Héroe
- **4** cartas de Titán
- **28** cartas de Acción
- **7** cartas de Tácticas



Preparación

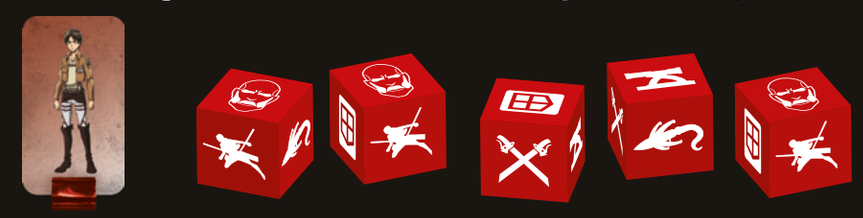
- Ensambla la Torre.
- Coloca las 6 figuras de Cañón en la Torre.
- Ensambla la figura de Titán.
- Fija las 6 plataformas a la figura de Titán.
- Coloca la ficha de Salud del Titán en la casilla «Inicio» del Marcador de Salud del Titán.
- Coloca las 12 fichas de Ciudadanos a los pies del Titán.

JUGADOR TITÁN

- Escoge 1 de las 4 cartas de Titán diferentes. Cada una de ellas muestra las capacidades únicas de un Titán concreto, pero todos los Titanes usan la misma figura troquelada.
- Toma las 7 cartas de Acción que corresponden al Titán escogido.

JUGADORES HÉROES

- Escoge 1 de las 8 figuras de Héroe diferentes y 1 de las 4 peanas.
- Toma la carta de Héroe que corresponde al Héroe escogido y que muestra las capacidades únicas del personaje.
- Pon 3 fichas de Corazón sobre tu carta de Héroe.
- Toma los 5 dados que coinciden con el color de la peana de tu figura de Héroe.



- Coloca tu figura de Héroe en una de las siguientes posiciones de inicio: a los pies del Titán (Nivel 0) o en la Torre (Niveles 3 o 5).

Las cartas de Tácticas se barajan y se colocan boca arriba en la mesa para formar una pila de robo.

OBJETIVO DEL JUEGO

El Titán gana tras conseguir, al menos, uno de los siguientes logros:

- Destruir los 6 Cañones.
- Comerse las 12 fichas de Ciudadanos.
- Devorar a un Héroe. Esto ocurre cuando un Héroe pierde todas sus fichas de Corazón.

Los Héroes solo tienen una forma de ganar: ¡acabar con el Titán!

Cómo se juega

Una partida se juega a lo largo de una serie de rondas, hasta que el Titán o los Héroes se hacen con la victoria.

Una ronda consiste en 7 etapas:

1. El jugador Titán escoge cartas de Acción.
2. Los jugadores Héroes tiran sus dados de Héroe.
3. El jugador Titán utiliza símbolos .
4. Los jugadores Héroes vuelven a tirar los dados devueltos.
5. Resolución de cartas de Acción.
6. Los jugadores Héroes usan los restantes símbolos de dados.
7. Reinicio para la siguiente ronda

1. El jugador Titán escoge cartas de Acción

El jugador Titán escoge 2 cartas de Acción de su mano y coloca la primera boca arriba sobre la mesa y la segunda boca abajo.

Nota: para facilitarles la lectura, el Titán debería encarar las cartas en dirección a los jugadores Héroes.

Ejemplo: Pedro está jugando con el Titán Básico y tiene sus 7 cartas de Acción en la mano. En su primera ronda, escoge la carta «Pisotón» para colocarla boca arriba y la carta «Frenesí» para colocarla boca abajo.

Importante: *al final de cada ronda, las cartas de Acción usadas en esa ronda deben dejarse a un lado, boca arriba. Esas cartas de Acción no pueden utilizarse durante la siguiente ronda, así que ninguna carta puede jugarse en rondas consecutivas. Al final de cada ronda, las cartas de Acción que se dejaron a un lado en la ronda anterior vuelven a la mano del jugador Titán.*

2. Los jugadores Héroes tiran sus dados de Héroe

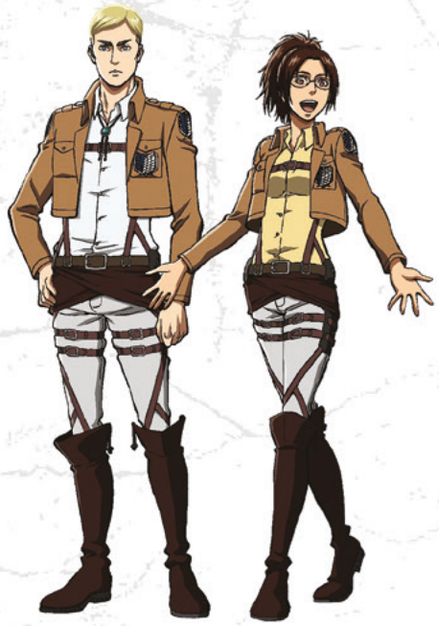
Todos los jugadores Héroes tiran una vez y al mismo tiempo sus 5 dados. Los dados cuyos resultados sean símbolos se entregan al jugador Titán.

A continuación, los Héroes pueden volver a tirar tantas veces como quieran cualesquiera dados que les queden. Los jugadores pueden hacer estas tiradas todos al mismo tiempo, o de uno en uno; también tienen la opción de tirar los dados de uno en uno. Los jugadores pueden decidir hacer una pausa después de cualquier tirada para discutir su estrategia. No hay un límite a la cantidad de veces que pueden volver a tirarse los dados; sin embargo, cada dado cuyo resultado sea un símbolo debe entregarse al jugador Titán. Cuando los Héroes estén satisfechos con sus tiradas, la etapa 2 habrá terminado.

Ejemplo: Sara tira sus 5 dados y obtiene estos resultados: , , , y . En primer lugar, le da el dado a Pedro, que es el jugador Titán. Después, tras una breve charla con sus compañeros de equipo, decide volver a tirar sus dados y , y obtiene como resultados otro y un . Le da el dado a Pedro y decide volver a tirar de nuevo el dado . Obtiene un símbolo y decide dejar de tirar.

3. El jugador Titán utiliza símbolos

En esta etapa, el jugador Titán tiene la oportunidad de activar las capacidades descritas en su carta de Titán con los símbolos conseguidos en la etapa 2.



Las cartas de Titán muestran tres capacidades diferentes y cada una requiere una cantidad específica de símbolos para ser activada. El jugador Titán gasta como prefiera los dados recibidos de los Héroes para activar la capacidad o las capacidades que decida. El jugador Titán puede activar la misma capacidad varias veces durante una ronda si tiene símbolos suficientes para gastar en cada activación. El jugador Titán decide qué dados utilizar y puede utilizar dados de colores diferentes para activar una capacidad. Para que pueda usarse la tercera capacidad del Titán, su ficha de Salud debe estar en la WEAK ZONE o la KILL ZONE del Marcador de Salud.

El jugador Titán devuelve a sus propietarios los dados utilizados para activar capacidades.

Ejemplo: Pedro, que juega con el Titán Básico, recibió 2 símbolos en la etapa 2. Decide gastarlos en utilizar su primera capacidad y comerse a un pobre Ciudadano. Después, devuelve los dados a sus propietarios.

4. Los jugadores Héroes vuelven a tirar los dados devueltos

Una vez que el jugador Titán ha terminado de utilizar símbolos , los Héroes tienen una última oportunidad de volver a tirar cualesquiera dados que les hayan devuelto en la etapa 3. Los dados que ya se conservaban previamente no pueden volver a tirarse. En esta ocasión, los dados que obtengan símbolos no se entregan al jugador Titán, sino que se dejan a un lado. El resto de símbolos obtenidos pueden usarse en las etapas 5 y 6.

5. Resolución de cartas de Acción

Las cartas de Acción describen efectos que se resolverán a menos que los Héroes puedan asignar de forma colectiva a la carta los dados requeridos. La cantidad de dados necesaria para evitar el efecto se muestra en la carta de Acción; los Héroes saben la cantidad de dados de la carta de Acción visible, pero desconocerán la cantidad de la carta de Acción oculta hasta que se resuelva la carta visible. La tercera capacidad del Titán no puede usarse mientras que su ficha de Salud esté dentro la WEAK ZONE o la KILL ZONE del Marcador de Salud.

La etapa 5 se desarrolla de la siguiente manera:

A) **Resolución de la carta de Acción visible**
Si quieren, los Héroes pueden asignar a la carta de Acción visible los dados mostrados en ella para evitar su efecto. De lo contrario, el Titán aplica el efecto de esta carta de Acción.

B) **Resolución de la carta de Acción oculta**
El Titán revela la carta de Acción oculta. Si quieren, los Héroes pueden asignar a esta carta de Acción los dados mostrados en ella para evitar su efecto. De lo contrario, el Titán aplica el efecto de esta carta de Acción.

Ejemplo: Pedro resuelve en primer lugar la carta de Acción que está boca arriba, «Pisotón».

Cada uno de los Héroes que estén en el suelo (Nivel 0) debe gastar 2 símbolos o perder 1 ficha de Corazón. Después, Pedro revela la carta de Acción que está boca abajo, «Frenesí». Los tres Héroes deben reunir 3 símbolos o el Titán se comerá a un Ciudadano, destruirá un Cañón, y se curará (moverá su ficha de Salud 2 casillas hacia la izquierda).

Consulta la sección «Cartas de Acción» para conocer más detalles sobre los diferentes tipos de Acciones y cómo evitarlas.

6. Los jugadores Héroes usan los restantes símbolos de dados

Ahora los Héroes pueden gastar como prefieran los dados que les queden para moverse, causar Daño al Titán, revelar una nueva carta de Tácticas o activar la carta de Tácticas actual. Los dados pueden gastarse en cualquier orden.
(ver página 8)

Gastar un dado con el símbolo permite a un jugador mover una figura de Héroe un Nivel hacia arriba o hacia abajo. Partiendo de que la mesa es el Nivel 0 (el suelo), cada una de las plataformas del Titán tiene un número de Nivel (1, 2, 4, 6, 7 y 8). El primer piso de la Torre es de Nivel 3 y el segundo piso es de Nivel 5.

Un Héroe puede moverse entre el suelo (Nivel 0) y el primer piso (Nivel 3) o entre el primer y el segundo piso (Nivel 5) de la Torre gastando solamente 1 . Recuerda que el movimiento puede ser hacia arriba o hacia abajo.

Ejemplo: Sara está en la plataforma de Nivel 4 y tiene 2 símbolos sin gastar. Si gasta ambos dados, puede subir a la plataforma de Nivel 6 o bajar a la plataforma de Nivel 2. Si gasta solo 1 de sus dados, puede moverse al segundo piso de la Torre (Nivel 5) o bajar al primer piso de la Torre (Nivel 3).

Nota: varios Héroes pueden ocupar el mismo Nivel.

El Héroe debe estar en el Titán (Niveles 1, 2, 4, 6, 7 u 8). Cada símbolo gastado causa 1 Daño al Titán (mueve la ficha de Salud en el Marcador de Salud del Titán).

El Héroe debe estar en la Torre (Niveles 3 o 5). Cada símbolo gastado causa 2 Daños al Titán (mueve la ficha de Salud en el Marcador de Salud del Titán). La cantidad de Cañones que haya en tu Nivel es irrelevante.

Nota: la suma de los símbolos uutilizados por todos los Héroes durante una ronda no puede ser superior a la cantidad de Cañones presentes en la Torre.

Los símbolos se usan para cambiar las cartas de Tácticas y para contrarrestar algunas de las Acciones del Titán. Un símbolo puede gastarse para colocar la carta superior del mazo de Tácticas en el fondo del mazo. Esto puede hacerse cualquier cantidad de veces en una ronda, lo que permite a los Héroes buscar la carta de Tácticas que sea más útil en la ronda actual o en la siguiente.

Nota: los jugadores no pueden cambiar el orden de las cartas.

Ejemplo: la carta de Tácticas activa es «Rescate». Bajo ella, pero no a la vista de los jugadores, están las cartas de Tácticas «Cubrirse para curarse» y «Disparo cegador». Los jugadores deciden gastar 2 dados , así que colocan «Rescate» en el fondo del mazo y, después, también colocan en el fondo «Cubrirse para curarse». «Disparo cegador» es ahora la carta de Tácticas activa.

Consulta la sección «Cartas de Tácticas» para conocer más detalles sobre activar cartas de Tácticas y su papel en el juego.

7. Reinicio para la siguiente ronda

Al final de la ronda, cada jugador recupera sus dados de dondequiera que estén. No se pueden guardar dados de una ronda a la siguiente.
El jugador Titán deja a un lado, boca arriba, las cartas de Acción que fueron usadas durante la ronda, ya que no pueden utilizarse durante la siguiente ronda. A continuación, el jugador Titán recupera las cartas de Acción que se dejaron a un lado durante la ronda anterior.

Cartas de Acción

Destruir Cañones

Algunas cartas de Acción permiten al Titán destruir Cañones. Cada vez que un Titán destruya un Cañón, retira 1 figura de Cañón de la Torre y guárdala en la caja del juego. Si los 6 Cañones son destruidos, ¡el Titán gana la partida!

Comer Ciudadanos

Algunas cartas de Acción permiten al Titán comerse Ciudadanos. Cada vez que un Titán se coma a un Ciudadano, retira 1 ficha de Ciudadano de la mesa y guárdala en la caja del juego. Si no quedan Ciudadanos, ¡el Titán gana la partida

Atacar a Héroes

Algunas cartas de Acción permiten al Titán atacar a un Héroe. Si el ataque no es esquivado, el Héroe debe sufrir sus efectos (perder 1 ficha de Corazón, perder 1 dado, etc.). Si un Héroe es eliminado, ¡el Titán gana la partida!

Cancelar la acción de un Titán

Los Héroes pueden cancelar la Acción de un Titán gastando los símbolos indicados en la carta de Acción.
Los símbolos se usan para evitar algunas de las Acciones de los Titanes. Estos símbolos se gastan de forma colectiva, por lo que sirven para todos los Héroes que están jugando.

Nota: la cantidad requerida está determinada por el número de Héroes que estén jugando:

2 Héroes : 2 símbolos
3 Héroes : 3 símbolos
4 Héroes : 4 símbolos

Los símbolos se usan para evitar algunas de las Acciones de los Titanes. Estos símbolos se utilizan de forma individual, por lo que solo sirven para el Héroe que los gasta. Solo los Héroes que estén en los Niveles afectados pueden gastar estos símbolos para evitar el ataque; así pues, los Héroes que no estén en esos Niveles no pueden gastar estos símbolos para ayudar a otro Héroe.

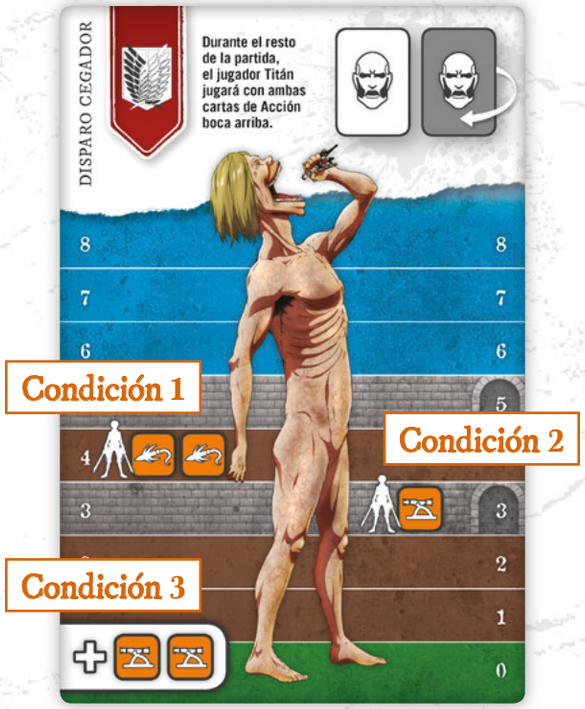
Nota: los Héroes siempre necesitan 2 para evitar un ataque.

Cartas de Tácticas

Para los Héroes, la clave de la victoria está en el trabajo en equipo y en la puesta en práctica de su riguroso entrenamiento, lo que se simula en el juego mediante las cartas de Tácticas. Hay 7 cartas de Tácticas disponibles, cada una con su configuración requerida, su coste en símbolos y su poderoso efecto.

Activar una carta de Tácticas

Para activar una carta de Tácticas, los Héroes deben cumplir en la misma ronda las tres Condiciones mostradas en ella.



Condición 1 : un Héroe debe estar en esta posición y aportar los símbolos indicados.
Condición 2 : un Héroe debe estar en esta posición y aportar los símbolos indicados.
Condición 3 : los Héroes deben gastar de forma colectiva los símbolos indicados.

Si durante una misma ronda los jugadores gastan sus dados de la forma especificada y cumplen todas las Condiciones, esa carta de Tácticas se activa y su efecto se aplica.
Tras utilizar una carta de Tácticas, retírala de la partida guardándola en la caja del juego. La siguiente carta del mazo está ahora disponible para los Héroes.

Las cartas de Tácticas «Corte en la nuca» y «Erradicación» son especiales porque representan las únicas formas que tienen los Héroes de ganar. Para estas dos cartas de Tácticas, la tercera Condición es «KILL ZONE», lo que significa que la ficha de Salud del Titán debe estar dentro de la zona marcada como «KILL ZONE».

Victoria

Victoria del Titán

- Muerte de un Héroe: si un Héroe pierde el último de sus 3 Corazones, ¡la moral del grupo se hunde y el jugador Titán gana!
- Todos los Cañones han sido destruidos: si los 6 Cañones son destruidos, ¡el Titán diezma la ciudad y el jugador Titán gana!
- Víctimas: si todas las fichas de Ciudadanos caen, ¡se pierde toda esperanza y el jugador Titán gana!

Victoria de los Héroes

- Si los Héroes consiguen activar la carta de Tácticas «Corte en la nuca» o la carta de Tácticas «Erradicación», ¡abaten al Titán y ganan la partida!

Jugar con dos Héroes

Las partidas con dos Héroes están sujetas a reglas especiales relativas a la activación de cartas de Tácticas: los Héroes solo necesitan cumplir dos de las tres Condiciones de las cartas de Tácticas.
Sin embargo, para poder activar las cartas de Tácticas «Corte en la nuca» o «Erradicación», sigue siendo necesario que la Salud del Titán esté dentro de la «KILL ZONE» y que uno de los Héroes esté situado en el Nivel 8 del Titán.

Variante de dos jugadores

Jugar con solo dos jugadores también es posible: un jugador toma el papel del Titán y el otro jugador toma el papel de dos Héroes a su elección.

Capacidades de los Héroes

Cada Héroe tiene capacidades especiales indicadas en su carta de Héroe.

Eren

Después de tirar, Eren puede dar 1 dado a cada uno de sus compañeros de equipo. Recupera estos dados al final de la ronda.

Sasha

Sasha puede usar sus símbolos como si fueran cualesquiera otros símbolos.

Erwin

Erwin puede usar sus símbolos como símbolos y viceversa.

Mikasa

Cada uno de los símbolos que obtenga Mikasa al tirar sus dados cuenta como 2 símbolos .

Levi

Levi no le da sus símbolos al jugador Titán, pero tampoco puede volver a tirarlos.

Conny

Cada uno de los símbolos que obtenga Conny al tirar sus dados cuenta como 2 símbolos .

Armin

Con 1 símbolo , Armin puede buscar la carta de Tácticas que quiera y colocarla en la parte superior del mazo, pero sin cambiar el orden del resto de cartas.

Hange

Los símbolos que obtenga Hange al tirar sus dados pueden usarse sin que Hange esté en la Torre.

Capacidades del Titán

Regeneración X
Mueve la ficha de Salud X casillas hacia la izquierda en el Marcador de Salud del Titán.

Devorar X
Retira de la partida X fichas de Ciudadano.

Aplastar X Cañones
El jugador Titán escoge y destruye X Cañones.

Golpear a un Héroe
Los jugadores Héroes escogen a un Héroe: ese Héroe pierde 1 ficha de Corazón.

Aplastar a un Héroe
Escoge a un Héroe: ese Héroe pierde 1 ficha de Corazón.

Estorbar a los Héroes
El jugador Titán escoge 1 dado que pertenezca a un Héroe y el Héroe lo deja a un lado durante el resto de la ronda.

Carga súbita

El jugador Titán puede cambiar 1 de sus 2 cartas de Acción reemplazándola con 1 carta nueva. Si cambia la carta que está boca abajo, la carta nueva se coloca boca abajo; si cambia la carta que está boca arriba, la carta nueva se coloca boca arriba. La carta que se retira vuelve a la mano del jugador Titán.

Furia
El jugador Titán escoge 1 carta de Acción de su mano y la pone en juego boca arriba junto a sus 2 cartas de Acción habituales. Por tanto, el jugador tendrá un total de 3 cartas de Acción en esta ronda.

Lista de Tácticas

Disparo cegador
Durante el resto de la partida, el jugador Titán jugará con ambas cartas de Acción boca arriba.

Mutilación
Coge 1 carta de Acción al azar de la mano del jugador Titán y retírala de la partida guardándola en la caja del juego.

Desplomar
El Titán recibe inmediatamente el máximo Daño: mueve la ficha de Salud a la última casilla del Marcador de Salud del Titán.

Cubrirse para curarse
Los Héroes recuperan 1 ficha de Corazón cada uno. Cada Héroe puede tener un máximo de 3 fichas de Corazón.

Rescate
Vuelve a poner en juego hasta 4 fichas de Ciudadano. Estas fichas se reincorporan a las que están a los pies del Titán.

Corte en la nuca
Victoria de los Héroes.

Erradicación
Victoria de los Héroes.

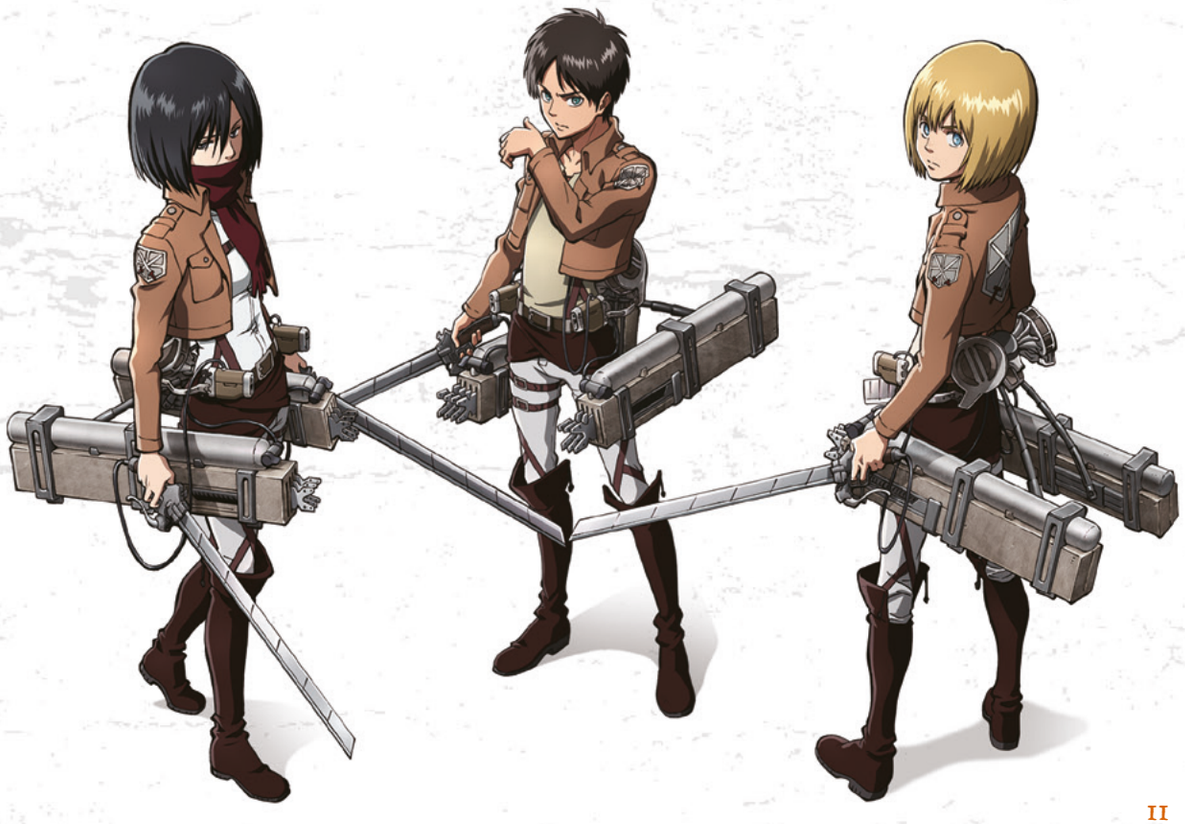
Créditos

Diseñadores del juego: Antoine Bauza y Ludovic Maublanc

Don't Panic Games
Productor y fundador: Cédric Littardi
Gerente editorial: Sébastien Célerin
Diseño gráfico: Sébastien Lhotel
Traducción al italiano: Fulvio Cattaneo
Traducción al alemán: David Friemann
Agradecimientos especiales: A todos los jugadores de *La Cafetière*

Edge Entertainment
Traducción al español: J. Ignacio Candil
Editor: Jose M. Rey

Cryptozoic Entertainment
Copresidente ejecutivo y fundador: John Nee
Copresidente ejecutivo y fundador: John Sepenuk
Diseño gráfico: John Vineyard (Jefe), Kelly Chen, Magdalena Nilges, Larry Renac, Erin Roach, David Pursley y Nancy Valdez
VP, Operaciones: Leisha Cummins
VP, Nuevos negocios y desarrollo: Bill Schanes
VP, Creativo: Adam Sblendorio
Gerente de desarrollo del producto: Derek Stucker
Investigación y desarrollo: Matt Hyra (Jefe) y Mataio Wilson
Edición: Shahriar Fouladi
Coordinador de negocio: Rumi Asai
Agradecimientos especiales: Carolyn Byrnes, Javier Casillas, Matt Dunn, Randall Ford, Kaitlyn Fox, Matt Hoffman, Cory Jones, Andy Kephart, Erik Larsen, Alex Lim, George Nadeau, Matthias Nagy, Jeff Parker, Colin Robinson, Michael Shaneman, Rachel Valverde, Dekan Wheeler, MaryCarmen Wilber y Meg Young



Attack on Titan
進撃の巨人

LA ÚLTIMA BATALLA

Secuencia de la ronda

Una ronda consiste en 7 etapas:

1. El jugador Titán escoge cartas de Acción.
2. Los jugadores Héroes tiran sus dados de Héroe.
3. El jugador Titán utiliza símbolos .
4. Los jugadores Héroes vuelven a tirar los dados devueltos.
5. Resolución de cartas de Acción.
6. Los jugadores Héroes usan los restantes símbolos de dados.
7. Reinicio para la siguiente ronda.

Victoria

Victoria del Titán

- Muerte de un Héroe: si un Héroe pierde el último de sus 3 Corazones, ¡la moral del grupo se hunde y el jugador Titán gana!
- Todos los Cañones destruidos: si los 6 Cañones son destruidos, ¡el Titán diezma la ciudad y el jugador Titán gana!
- Víctimas: si todas las fichas de Ciudadanos caen, ¡se pierde toda esperanza y el jugador Titán gana!

Victoria de los Héroes

- Si los Héroes consiguen activar la carta de Tácticas «CORTE EN LA NUCA» o la carta de Tácticas «ERRADICACIÓN», ¡abaten al Titán y ganan la partida!

ATENCIÓN

10+ 2-5 30' 0-3 CE

© Hajime Isayama, Kodansha/«ATTACK ON TITAN» Production Committee. Licenciado por Kodansha a través de Funimation® Productions, Ltd. Todos los derechos reservados. © 2017 Cryptozoic Entertainment. 25351 Commercentre Dr. Suite 250, Lake Forest, CA 92630, EE.UU. Todos los derechos reservados. © 2017 Don't Panic Games. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Plaza Sacrificio 5 Local, 41018 Sevilla, España. Tel: (+34) 955 285 272. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. ATENCIÓN: No apropiado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas.s

CRYPTOZOIC ENTERTAINMENT

DON'T PANIC GAMES

Más información en
EDGEENT.COM
WWW.CRYPTOZOIC.COM

Kodansha
funimation
EDGE