



GEARS OF WAR[®]

THE CARD GAME



Sera oscila en el umbral de la aniquilación absoluta. Hordas subterráneas devastaron ciudades y consumieron naciones enteras. Durante los quince años posteriores al Día de la Emergencia, cuando los despiadados Locust se revelaron, la guerra de la humanidad ha sido un fracaso. Lo que queda de la humanidad lucha por sobrevivir contra probabilidades avasalladoras.

La Coalition of Ordered Governments (COG) lucha por preservar los vestigios de humanidad. Representados por soldados Gear formidables, la COG está compuesta por filas reducidas pero muy blindadas que resisten los asaltos incansables de los Locust. La COG y sus tropas de élite, que poseen la mejor tecnología militar producida por la ciencia, son la última esperanza de la humanidad.

¿Quiénes, o qué, son los Locust? Nadie lo sabe con certeza. Los Locust, cuyo salvaje líder es High General RAAM, arrasan con la superficie de Sera. Se propagan como una plaga, masacrando y consumiendo todo lo que encuentren a su paso. Los Locust, acompañados a la batalla por unos tanques vivientes espeluznantes, parecen imparables.

A fin de cuentas, la guerra es desesperante, mortal y no da tregua. Sin embargo, existe la cubierta. Tanto para COG como Locust, la cubierta es lo que te mantiene con vida, aunque sea por un rato más. Agáchate, quédate en posición y espera la oportunidad para contraatacar. Seas COG o Locust, debes cubrirte en el momento justo para sobrevivir; hacer retroceder al enemigo y, finalmente, ganar.

¿Todo listo? No importa. La guerra comenzará de todas formas. ¡Cúbrete o muere!



CRÉDITOS

Gears of War®: The Card Game

Diseño del juego

Tyler Bielman
Mat Hart
Sherwin Matthews

Propietario del producto

Jamie Perkins

Gerente de proyecto

Tom Rochford

Desarrollo del juego

Fraser McFetridge

Diseño gráfico

Adam Steel

Steamforged Games

Cofundadores

Mat Hart (CCO)
Rich Loxam (CEO)

Presidente ejecutivo

Simon Spalding

Directores no ejecutivos

Ron Ashtiani

Director de inversión

Rob Jones

Diseño y desarrollo

Richard August
Jordan Connolly
Alex Delaney
Fraser McFetridge
Steve Margetson
Sherwin Matthews
Jamie Perkins

Esculturas y arte

Ben Charles
Russ Charles
Lua Garo
Nathan Lane
Tom Lishman

The Coalition

Matt Searcy
Aryan Hanbeck
Greg Juby

Doug Telford

Holly Woolford

Diseño gráfico y maquetación

Mike Hyslop
Elliott Smith
Adam Steel
Abigail Thornton

Producción

Candy Chan
Matthew Elliott
Nicolas Lu
Carl Matthews
Tom Rochford

Finanzas e informática

John Higham
Adam King
Vanessa O'Brien
Amy Rapaport

Gerencia de marketing y comunidad

Mike Appleton
Luuk Bolander
Rae Dixon

Bonnie Jean Mah
Jerry Chu
Sabrina Mah

Stuart Fenton

Laurence Finch
Emma King
Stuart Lee
Aimee Neale
Chynna-Blue Scott
Nicole Sinclair
Ben Taylor
Ross Thompson
Dylan Wilby

Permisos y comercio

Toby Davies
Tom Hart
Emma Higgins
Firoz Rana
Jo Turner
Matthew Vann-Hinton

Recursos Humanos

Gareth Reid

Operaciones y cumplimiento

Judy Guan
John Hockey
Richard Jennings
Susanna Ngai

Andrew Morava



ÍNDICE

CÓMO JUGAR LA PRIMERA PARTIDA	6
Preparación	6
El orden de los turnos	9
Primera fase de despliegue	9
<i>Tomar una carta</i>	9
<i>Descartarse</i>	9
<i>Desplegar</i>	9
<i>Valores de despliegue</i>	9
PRIMER TURNO DEL JUGADOR COG	10
Fase de despliegue	10
<i>Despliegue de Private</i>	10
FASE DE COMBATE	12
<i>Moverse a cubierta</i>	12
<i>Private se mueve a cubierta</i>	12
<i>Atacar cubierta</i>	13
CARTAS DE REACCIÓN	14
ATACAR Y DEFENDER	14
ATACAR A HUNTER	16
ATACAR Y BLOQUEAR DIRECTAMENTE	18
ATACAR AL JUGADOR ENEMIGO	19
REPRIMIR	23
SEGUNDA FASE DE DESPLIEGUE	24
PRIMER TURNO DEL JUGADOR LOCUST	25
Fase de despliegue	25
<i>Revivir</i>	25
<i>Despliegue de una carta táctica</i>	25
GANAR LA PARTIDA	26
LA CAMPAÑA	27
<i>Lista de mazo base de COG</i>	27
<i>Lista de mazo base de Locust</i>	27
CAPÍTULO 1 - PRELUDIO	28
<i>Reglas nuevas</i>	28
<i>Cartas de escenario</i>	28
<i>Cartas de comando</i>	29
<i>Preparación y primer turno</i>	29
<i>Inicio y final del turno</i>	29
<i>Final de un capítulo</i>	29
CAPÍTULO 2 - PRUEBA DE FUEGO	30
<i>Reglas nuevas</i>	30
<i>Cartas de escenario</i>	30
<i>Unidades de comando</i>	30
<i>Cartas de capítulo</i>	31
<i>Multibloqueo</i>	32



ÍNDICE

REFUERZOS	33
CAPÍTULO 3 - BLANCO FÁCIL	34
<i>Reglas nuevas</i>	34
<i>Moverse a cubierta enemiga</i>	34
CAPÍTULO 4 - SITUACIÓN DELICADA	36
<i>Reglas nuevas</i>	36
<i>Ofensiva y defensiva</i>	36
<i>Habilidades tácticas de comando</i>	37
REFUERZOS	38
CAPÍTULO 5 - CREPÚSCULO LETAL	39
<i>Reglas nuevas</i>	39
<i>Cubiertas multicara</i>	39
<i>Efectos de descarte</i>	39
CAPÍTULO 6 - PROVISIÓN	40
<i>Reglas nuevas</i>	40
<i>Cartas de comando rotativas</i>	40
<i>Cubierta oculta</i>	40
CAPÍTULO 7 - CAUCHO QUEMADO	41
<i>Reglas nuevas</i>	41
<i>Invasión</i>	41
REFUERZOS	41
CAPÍTULO 8 - OSCURIDAD ANTES DEL AMANECER	43
REFUERZOS	43
CAPÍTULO 9 - EVOLUCIÓN	43
CAPÍTULO 10 - TITÁN ENFADADO	43
REFUERZOS	44
CAPÍTULO 11 - TRITURADOR DE CAMPOS	44
CAPÍTULO 12 - ARRAIGADO	44
CAPÍTULO 13 - DE MAL EN PEOR	44
CAPÍTULO 14 - PROPORCIONES JURÁSICAS	45
CAPÍTULO 15 - CABALLO PÁLIDO	45
FORMATO ALTERNATIVO	45
ÍNDICE	46
ÍNDICE DE ÍCONOS	47

CÓMO JUGAR LA PRIMERA PARTIDA



PREPARACIÓN

Toma las siguientes cartas de tutorial de la caja etiquetada como **CAPÍTULO CORE** por la parte inferior.

- | | | |
|--------------------|------------------------|------------------------|
| 1. Pared baja | 14. Boomer | 27. Heroísmo |
| 2. Pared baja | 15. Manada de Wretches | 28. ¡Al suelo! |
| 3. Pared alta | 16. Revivir | 29. Cyclops |
| 4. Sergeant | 17. Adrenalina | 30. Drone |
| 5. Recluta inicial | 18. Explorador | 31. Boomer |
| 6. Drone | 19. Sergeant | 32. Manada de Wretches |
| 7. Hunter | 20. Captain | 33. Hunter |
| 8. Captain | 21. Private | 34. Grenadier |
| 9. Private | 22. Recluta inicial | 35. Grenadier |
| 10. Explorador | 23. King Raven | 36. Reaver caído |
| 11. Heroísmo | 24. Vanguardia | 37. Granada de tinta |
| 12. Ataque aéreo | 25. Granada colocada | 38. Adrenalina |
| 13. Cyclops | 26. Planes de batalla | 39. Frenesí |

Separa las cartas cuyo dorso sean de cubierta, COG o Locust en tres mazos. Elige quién jugará como COG y quién como Locust, y dale el mazo correspondiente a cada uno.



Cartas de cubierta



Cartas de COG



Cartas de Locust

Coloca tres cartas de cubierta entre los jugadores, en el medio del área de juego como se muestra aquí. Asegúrate de que el lado de COG esté orientado hacia el jugador COG y que el lado Locust esté orientado hacia el jugador Locust.

Por lo general, al inicio de una partida no hay unidades en juego. Sin embargo, como el tutorial representa una batalla que ya se está llevando a cabo, colocaremos algunas cartas directamente en el campo de batalla.

JUGADOR LOCUST



MAZO DE LOCUST



MAZO DE COG



JUGADOR COG

Toma las primeras dos cartas de COG (Recluta inicial y Sergeant) y las primeras dos cartas de Locust (Drone y Hunter) y colócalas en el campo de batalla, como se muestra a continuación. Las cartas restantes forman el mazo de cada jugador.

La mano inicial de un jugador está conformada por cinco cartas. Ambos jugadores deben tomar las primeras cinco cartas de la parte de arriba de su mazo; luego, deberán mezclar el resto de las cartas y colocarlas boca abajo como se muestra en la imagen, dejando espacio suficiente para formar una pila de descarte adyacente. Los jugadores siempre deben evitar que el oponente vea sus cartas.

RESERVA DE LOCUST



MAZO DE LOCUST

UNIDAD LOCUST EN CUBIERTA



UNIDAD COG EN CUBIERTA



MAZO DE COG



RESERVA DE COG



Ahora que se ha preparado el campo de batalla, ¡vamos directo a la acción! En Gears of War®: The Card Game los jugadores se turnan para tomar cartas, descartarlas o jugar y atacar, hasta que uno de los dos sea derrotado.

A veces habrá otras formas de ganar una partida, pero, generalmente, un jugador gana obligando a su oponente a quedarse sin cartas en el mazo. Avanzaremos juntos los primeros turnos, ¡te enseñaré las reglas básicas!

EL ORDEN DE LOS TURNOS

El turno de un jugador consiste en tres fases que se dan en este orden:

1. **Primera fase de despliegue**
2. **Fase de combate**
3. **Segunda fase de despliegue**

PRIMERA FASE DE DESPLIEGUE

En cada una de sus fases de despliegue, el jugador debe realizar una de las siguientes acciones: tomar una carta, descartarse o desplegar.

TOMAR UNA CARTA

El jugador toma la carta de arriba de su mazo y la coloca en su mano.

DESCARTARSE

El jugador elige una carta de su mano y la coloca boca arriba encima de su pila de descarte.

DESPLIEGAR

En Gears of War®: The Card Game, jugar una carta de tu mano se llama “desplegar”. Las cartas desplegadas pasan de la mano del jugador a su **reserva**, donde se deben colocar boca arriba.

Hay dos tipos de cartas que un jugador puede **desplegar** en las fases de despliegue: las **cartas de unidad**  y las **cartas tácticas** . Los jugadores no pueden desplegar una **carta de reacción** en las fases de despliegue.

VALORES DE DESPLIEGUE

Cada carta tiene uno o más números en la esquina superior izquierda que representan sus valores de despliegue. Un jugador solo puede desplegar una carta si la cantidad de cartas en su mano (incluida la carta que se desplegará) es igual a uno de estos valores de despliegues.

En cambio, algunas cartas tendrán un ícono **CUALQUIERA**. Se puede desplegar una carta con un valor de despliegue de **CUALQUIERA** sin importar la cantidad de cartas que el jugador tenga en la mano.



PRIMER TURNO DEL JUGADOR COG



FASE DE DESPLIEGUE

DESPLIEGUE DE PRIVATE

En este tutorial, el jugador COG jugará el primer turno. Empecemos con su primera fase de despliegue y despleguemos una carta.

Como el jugador COG tiene cinco cartas en su mano, puede desplegar la carta Private, ya que uno de sus valores de despliegue es 5. En este momento no puede desplegar las cartas Captain ni Explorador, porque ninguna de ellas tiene un valor de despliegue de 5.

El jugador COG toma la carta Private de su mano y la coloca en el campo de batalla boca arriba, al lado de la carta Recluta inicial, en su reserva. Las cartas siempre se refieren a la reserva del propio jugador, a menos que se indique lo contrario.

JUGADOR LOCUST



CARTA PRIVATE
DE COG

JUGADOR COG



FASE DE COMBATE

En su fase de combate, cada una de las unidades del jugador en reserva o en **cubierta** puede realizar una de las siguientes acciones de combate, resolviéndolas una a la vez según el criterio del jugador.

- **Moverse a cubierta**
- **Atacar cubierta**
- **Atacar directamente al jugador enemigo**

MOVERSE A CUBIERTA

Una unidad de reserva puede moverse a cubierta.

Las cubiertas que tienen una carta adyacente de cualquier lado están **ocupadas**. Las cubiertas que no tienen cartas adyacentes de ningún lado están **desocupadas**.

Coloca la carta de unidad al lado de cualquier carta de cubierta desocupada.

PRIVATE SE MUEVE A CUBIERTA

Sigamos con el turno del jugador COG. Dos de las cartas de cubierta ya están ocupadas por las cartas Hunter y Sergeant. Toma la carta Private y colócala en la cubierta desocupada, como se muestra en la siguiente página. La carta Pared baja ahora está ocupada por la carta Private.



CARTA PRIVATE DE COG

ATACAR CUBIERTA

Una unidad de la reserva puede atacar a una unidad enemiga que esté ocupando una carta de cubierta.

El jugador debe elegir una unidad y luego declarar a qué carta de cubierta atacará.

Cuando una carta de unidad ocupa una carta de cubierta, no se puede mover a menos que haya una regla que lo especifique, o sea eliminada.



CARTAS DE REACCIÓN

Las cartas de reacción son un tipo de cartas especiales que solo se pueden desplegar luego de haber declarado un ataque. El jugador que sufre el ataque siempre será el que decida primero si desplegará una carta de reacción, y luego lo hará el jugador atacante. Las cartas de reacción siguen las mismas reglas de valores de despliegue que las cartas de unidad y las tácticas.

Cada jugador solo puede desplegar una carta de reacción durante un ataque. Aunque el jugador que sufre el ataque no pueda o elija no desplegar una carta de reacción, el jugador atacante podrá desplegar una carta de reacción de todos modos.



Carta de reacción



ATACAR Y DEFENDER

Cada carta de unidad tiene un valor de ataque y uno de defensa, como se muestra aquí. Cuando se efectúa un ataque, primero se suman las bonificaciones de otras cartas y luego se comparan los valores como se detallan a continuación.

ATAQUE



DEFENSA



En un ataque, ambas unidades infligen a la otra carta daño equivalente a su valor de ataque.

Si una unidad sufre una cantidad de daño igual o mayor a su valor de defensa, esa unidad es eliminada y se coloca boca arriba en la pila de descarte de su jugador.

Las cartas de reacción solo se aplican al ataque por el que se desplegó la reacción. Una vez que el ataque se haya resuelto, las cartas de reacción se colocan boca arriba en las pilas de descarte de los jugadores.

Si la unidad atacante elimina a la unidad que está ocupando la carta de cubierta, esta se colocará adyacente a la carta de cubierta cuando se haya quitado la unidad enemiga, a menos que también haya sido eliminada. Si la unidad atacante no elimina a la unidad enemiga, esta seguirá ocupando la carta de cubierta y la unidad atacante regresará a la reserva del jugador, a menos que haya sido eliminada en el ataque.



ATACAR A HUNTER

Ahora atacaremos una cubierta ocupada y resolveremos un ataque. Usa la carta Recluta inicial para atacar la carta de cubierta ocupada por la carta Hunter.

Los jugadores siempre deben revisar si sus cartas tienen reglas especiales antes de resolver un ataque. En este caso, sin embargo, la carta Recluta inicial no tiene reglas especiales y la regla especial de la carta Hunter no afecta al ataque.

Como el jugador COG es quien ataca, el jugador Locust es quien debe decidir primero si desplegará o no una carta de reacción de su mano. El jugador Locust tiene la carta de reacción Adrenalina en su mano, pero la guardaremos para después y decidiremos no desplegar una carta de reacción en este momento.

Ahora el jugador COG puede desplegar una carta de reacción. Despliega la carta Heroísmo y colócala al lado de la carta Recluta inicial para que ambos jugadores puedan verla.



Una unidad amiga obtiene +2  y +2 . Puedes tomar una carta.

La carta Heroísmo suma 2 al valor de ataque  y al valor de defensa  de la carta Recluta inicial, lo que significa que los valores de ataque y de defensa de la carta Recluta inicial ahora son de 4 durante este ataque. El segundo efecto de la carta Heroísmo le permite al jugador COG tomar una carta, pero esta vez no lo haremos.

La carta Recluta inicial inflige suficiente daño para eliminar a la carta Hunter, pero gracias a la carta Heroísmo, Recluta inicial no sufre daño suficiente como para ser eliminada.

La carta Hunter se coloca boca arriba en la pila de descarte del jugador Locust. La carta Recluta inicial se coloca en la cubierta que antes estaba ocupada por la carta Hunter. La carta Heroísmo se coloca boca arriba en la pila de descarte del jugador COG.





ATACAR Y BLOQUEAR DIRECTAMENTE

Una unidad que ocupa una cubierta puede atacar directamente al jugador enemigo.

Luego de que se declara el ataque, el jugador enemigo puede elegir una unidad de la reserva para bloquear el ataque. Si se elige una unidad para bloquear el ataque, este se resuelve como se indicó en las páginas 16 y 17 sin mover ninguna unidad ni desplegar cartas de reacción.

Sin importar el resultado del ataque contra la unidad bloqueadora, el jugador enemigo no sufrirá daño directo. Luego de resolver el ataque, cualquier unidad que no haya sido eliminada se quedará donde está.

Si el jugador enemigo no elige una unidad para bloquear, sufrirá 2 de daño directo, sin importar el valor de ataque de la unidad atacante. El jugador atacante puede jugar una carta de reacción aunque no haya una unidad de bloqueo. El jugador enemigo no puede jugar una carta de reacción si no hay una unidad de bloqueo.

DAÑO DIRECTO

Los jugadores reciben daño directo a través de ataques directos no bloqueados, que infligen 2 de daño directo. Sin importar el ataque de la unidad que inflija daño, el daño directo será de 2 a menos que se indique lo contrario.

Cuando recibas daño directo, toma una cantidad de cartas de arriba de tu mazo equivalente al daño recibido y, sin mirarlas, coloca cualquier cantidad en tu mano y luego descarta las que te sobren.



ATACAR AL JUGADOR ENEMIGO

Como la carta Sergeant inició la fase de combate en cubierta y no realizó ninguna acción, el jugador COG puede usarla para atacar directamente al jugador Locust. Sin embargo, para que el jugador Locust no sufra daño, usaremos la carta Drone para bloquear el ataque.



Algunas cartas de cubierta tienen reglas que afectan a las unidades que las ocupan. La carta Sergeant está en la cubierta Pared alta, por lo que obtiene el beneficio detallado en el lado del jugador COG de la cubierta.



Las unidades amigas obtienen +1 y +1.



$$+ \begin{matrix} +1 \\ \times \end{matrix} = \begin{matrix} \times \\ 4 \end{matrix}$$

$$+ \begin{matrix} +1 \\ \heartsuit \end{matrix} = \begin{matrix} \heartsuit \\ 4 \end{matrix}$$

Las unidades solo se ven afectadas por las reglas de la cubierta correspondientes a ese jugador. Los efectos de estas reglas solo se aplican a las unidades que se encuentren en esa cubierta; las otras unidades no sufrirán efectos a menos que se indique lo contrario.

Cuando una unidad ataca a cubierta, no entrará a la cubierta a menos que gane el combate, por lo que ninguno de los beneficios de la cubierta se aplicará a la unidad atacante. Las unidades de bloqueo no se ven afectadas por las reglas que estén en ese lado del jugador de la cubierta.

Antes de que se resuelva el ataque, cada jugador puede desplegar una carta de reacción normalmente. El jugador Locust irá primero, y ahora desplegaremos la carta Adrenalina que aumenta el valor de ataque de la carta Drone a 5. Desafortunadamente, el jugador COG no tiene cartas de reacción en su mano, por lo que no puede jugar ninguna.

JUGADOR LOCUST



Una unidad amiga obtiene +



$$+3 \text{ } \text{⚔} = \text{⚔} 5$$



La carta Adrenalina aumenta el ataque de la carta Drone a 5.

Luego, la carta de cubierta aumenta los valores de ataque y de defensa de la carta Sergeant a 4.



Las unidades amigas obtienen +1 y +1 .



$$+1 \text{ } = \text{~~3~~ 4}$$

$$+1 \text{ } = \text{~~3~~ 4}$$

Por último, se resuelve el ataque. Si bien la carta de cubierta aumentó los valores de ataque y de defensa de la carta Sergeant a 4, no es suficiente para evitar que sea eliminada. La carta Drone también es eliminada.



ATAQUE DE SERGEANT 4

DEFENSA DE SERGEANT 4

DEFENSA DE Drone 2

ATAQUE DE Drone 5



Como última acción, coloca todas las unidades y la carta de reacción boca arriba en la respectiva pila de descarte de cada jugador.



PILA DE DESCARTE DE LOCUST

PILA DE DESCARTE DE COG





REPRIMIR

Cuando una unidad de la reserva recibe daño pero no es eliminada, queda **reprimida**. Cuando una unidad está reprimida, gírala a 90 grados en sentido horario. No puedes usar una unidad reprimida para realizar acciones ni para bloquear un ataque.

Las unidades en cubierta no se pueden reprimir.

Al principio del turno de un jugador, todas las unidades reprimidas vuelven a su orientación inicial y dejan de estar reprimidas.

Las unidades que se mueven a cubierta como resultado de un ataque no se pueden reprimir, a pesar de haber sufrido daños durante el ataque.





SEGUNDA FASE DE DESPLIEGUE

Una vez que el jugador haya resuelto todas sus acciones en la fase de combate, esa fase termina e inicia la segunda fase de despliegue.

La segunda fase de despliegue es igual a la anterior: el jugador debe tomar una carta, descartarse o desplegar una acción como se indicó en la página 9.

Luego de que el jugador activo haya realizado su acción y resuelto los efectos, el turno termina y el jugador enemigo comienza su turno desde la primera fase de despliegue.

SEGUNDA FASE DE DESPLIEGUE

En esta instancia, el jugador COG debería tener tres cartas en la mano, lo que le permite cumplir con el valor de despliegue de la carta Explorador. La carta Explorador tiene una regla de despliegue especial que le permite al jugador COG tomar hasta 2 cartas.

Cuando un jugador despliega una unidad con un efecto de despliegue, este puede resolver inmediatamente el efecto de la carta.

Si se coloca una carta con un efecto de despliegue en el campo de batalla por cualquier otro método, el despliegue no se resuelve.

EFECTOS ESPECIALES

Al igual que el efecto de despliegue de la carta Explorador, las unidades pueden tener efectos especiales que influyen en la partida. Lee con cuidado estos efectos para aprovechar tus unidades al máximo.



Desplegar
Toma hasta 2 cartas.

Siempre debes resolver los efectos de una carta en el orden en el que están escritos en ella. Si correspondiera aplicar varios efectos distintos al mismo tiempo, el jugador de quien sea el turno elige en qué orden aplicarlos.

PRIMER TURNO DEL JUGADOR LOCUST



FASE DE DESPLIEGUE

REVIVIR

Al inicio del turno del jugador Locust, este tendrá cuatro cartas en su mano, es decir, que podría usar su primera fase de despliegue para desplegar la carta táctica Revivir que tiene en la mano.



DESPLIEGUE DE UNA CARTA TÁCTICA

Para desplegar una carta táctica, el jugador debe cumplir con uno de sus valores de despliegue al igual que para desplegar una unidad. La carta táctica se coloca en la reserva y luego se resuelven sus efectos. Una vez que se haya resuelto la carta, esta se coloca boca arriba en la pila de descarte del jugador.





GANAR LA PARTIDA

Ahora que los jugadores saben lo básico sobre cómo jugar a Gears of War®: The Card Game, deberían poder jugar la fase de combate y la segunda fase de despliegue del jugador Locust.

Cuando haya terminado el turno del jugador Locust, será el turno del jugador COG. Sigán jugando de esta forma hasta que uno de los jugadores gane la partida obligando a su oponente a quedarse sin cartas en el mazo.





LA CAMPAÑA

Gears of War®: The Card Game se juega en quince capítulos consecutivos.

Cada capítulo se juega en el formato “al mejor de tres”.

Cuando un jugador haya ganado una partida, se reinicia el juego y se juega de nuevo mezclando las pilas de descarte de ambos jugadores con sus mazos.

El primer jugador en ganar dos partidas saldrá victorioso y habrá ganado el capítulo.

A medida que progresa la campaña y la batalla se intensifica, se agregarán nuevas reglas al juego. Una vez que se haya agregado una regla, esta seguirá vigente hasta el final de la campaña.

Para prepararse para el capítulo 1, toma las siguientes dieciséis cartas y separa las cartas de COG y Locust. Cada jugador mezcla las cartas nuevas en el mazo previo del tutorial para crear su mazo base.

Los jugadores usarán el mazo base durante toda la campaña.

LISTA DE MAZO BASE DE COG

Captain x2
Armadillo de élite x1
Recluta inicial x2
Infantería pesada x2
King Raven x1
Private x2
Explorador x2
Sergeant x2
Vanguardia x2
Ataque aéreo x2
Planes de batalla x1
Ataque coordinado x1
Granada colocada x2
Heroísmo x3
¡Al suelo! x1

LISTA DE MAZO BASE DE LOCUST

Boomer x3
Cyclops x2
Drone x2
Grenadier x2
Hunter x2
Kantus x2
Manada de Wretches x3
Granada de tinta x1
Reaver caído x1
Revivir x1
No se queda muerto x1
Adrenalina x2
Frenesí x2
Mente de colmena x2



CAPÍTULO 1 - PRELUDIO

REGLAS NUEVAS

Cartas de escenario, cartas de comando, inicio y final de turno, el primer turno, final de un capítulo

Los jugadores necesitarán estas tres cartas para jugar este capítulo. Estas cartas tienen la leyenda "Capítulo 1".



CARTAS DE ESCENARIO

Cada capítulo tiene su propia carta de escenario que te dará toda la información necesaria sobre las reglas especiales y qué cartas de cubierta se usan.

- 1 Título del escenario
- 2 La cubierta que se usa en el escenario
- 3 Espacio para las reglas del escenario

CAPÍTULO 1

MAZO DE COG



ÁREA DE COMANDO



JUGADOR COG

CARTAS DE COMANDO

Las cartas de comando representan a líderes heroicos o villanos que participan directamente en la batalla; son estrategias brillantes que dirigen sus fuerzas desde una posición segura, o equipo y condiciones únicas del campo de batalla.

Al inicio de cada capítulo, ambos jugadores tienen acceso a una o más cartas de comando exclusivas del capítulo. Todas las cartas de comando empiezan cada escenario desde el área de comando del jugador.

- 1 Nombre
- 2 Valor de iniciativa
- 3 Carta de comando
- 4 Reglas especiales
- 5 Número de capítulo



El jugador con el valor de iniciativa más alto en su carta de comando juega el primer turno.

Al final de cada capítulo, se regresan todas las cartas de comando a la caja y no se volverán a usar durante la campaña vigente. Los jugadores usarán nuevas cartas de comando en el capítulo siguiente.

PREPARACIÓN Y PRIMER TURNO

Coloca la cubierta que se menciona en la carta de escenario en el campo de batalla, boca arriba, junto con las cartas de comando de cada jugador. Ahora cada jugador debe asegurarse de que tiene todas las cartas que necesita en su mazo. Luego las mezclará, las colocará boca abajo y tomará su mano inicial de cinco cartas. Determina qué jugador tendrá el primer turno comparando el valor de iniciativa en las cartas de comando.

A partir de ahora, a diferencia del tutorial, solo se juega una fase de despliegue durante el primer turno. Después, la secuencia de los turnos sigue normalmente.

EL INICIO Y FINAL DEL TURNO

El inicio de cada turno sucede antes de que se realice cualquier acción. El final del turno sucede luego de que se hayan realizado todas las acciones de ese turno y de que se hayan resuelto todos los efectos.

FINAL DE UN CAPÍTULO

Cuando un jugador haya ganado el capítulo, los jugadores deben tomar todas las cartas de su mazo, mezclarlas entre sí y quitar todas las cartas del campo de batalla para prepararse para el siguiente capítulo.

🕒 CAPÍTULO 2 - PRUEBA DE FUEGO

REGLAS NUEVAS

Cartas de escenario, unidades de comando, resistente, cartas de capítulo, multibloqueo, unidades descartables

Los jugadores necesitarán estas once cartas para jugar este capítulo. Estas cartas tienen la leyenda "Capítulo 2".

CARTAS DE ESCENARIO

Desde ahora, las cartas de escenario le darán ventaja al jugador que haya ganado el capítulo anterior.

En este capítulo, se usará una versión distinta de Marcus según qué jugador ganó el capítulo anterior.

UNIDADES DE COMANDO

Las unidades de comando son cartas y unidades de comando. Se colocan en el área de comando, a menos que se indique lo contrario, y las unidades deben seguir las reglas normales cuando están en reserva o en cubierta.



RESISTENTE

Cuando una unidad de comando Resistente es eliminada, en vez de colocarla en la pila de descarte, colócala en el área de comando.

Cuando una unidad de comando sin la regla Resistente es eliminada, no la coloques en tu pila de descarte. En cambio, quítala del campo de batalla.

CARTAS DE CAPÍTULO

Algunos capítulos agregarán cartas exclusivas a tu mazo, llamadas "cartas de capítulo". Debes mezclar estas cartas en tu mazo durante la preparación y quitarlas luego de que termine el capítulo.

Al igual que las cartas de comando, las cartas de capítulo no se volverán a usar en la campaña.

SUBTIPOS

Algunas unidades tienen un subtipo al que pueden hacer referencia las reglas especiales. La carta Wretch alfa es del subtipo . Los subtipos no tienen otros efectos.



MULTIBLOQUEO

Un jugador puede bloquear un ataque directo con más de una unidad de la reserva. La unidad atacante inflige un daño equivalente a su valor de ataque a todas las unidades bloqueadoras. Las unidades bloqueadoras infligen un daño equivalente a sus valores de ataques combinados.

El jugador COG ataca directamente con la carta Captain y el jugador Locust bloquea con la carta Drone y dos Wretch pequeño. La carta Captain inflige 4 de daño a cada una de las unidades bloqueadoras y recibe 4 de daño a cambio (2+1+1). Como resultado, las cuatro unidades son eliminadas.

JUGADOR LOCUST



El valor combinado de ataque y defensa de las unidades de reserva del jugador Locust es igual al de la carta Captain del jugador COG atacante.



Las tres unidades enemigas bloquean el ataque directo de la carta Captain del jugador COG. Como resultado, las cuatro unidades son eliminadas.

DESCARTABLE

Las unidades con esta regla nunca se colocan en el mazo, en la pila de descarte ni en la mano. Se deben dejar a un lado hasta que una regla especial coloque a una o más unidades descartables en el campo de batalla. Cuando una unidad descartable es eliminada, quítala del campo de batalla.



REFUERZOS

La COG puede depender de la disciplina de su estructura de comando para controlar el campo de batalla o tomar una carta de su arsenal de apoyo armado.

La Horda Locust puede volverse aún más tenaz en sus asaltos contra las líneas de COG o puede recurrir a la superioridad numérica.

Los jugadores deben tomar estas catorce cartas.
Estas cartas tienen la leyenda "Refuerzo de capítulo - 3".

Estas son cartas de refuerzo.

Antes de jugar el capítulo 3, cada jugador debe elegir entre 2 conjuntos de cartas de refuerzo para agregarlas a sus mazos base. Una vez que se haya agregado una carta de refuerzo al mazo base, no se podrá quitar, y las cartas que no se hayan agregado en este momento no se usarán en esta campaña.

El jugador COG debe agregar uno de los siguientes conjuntos de cartas a su mazo base:

Lieutenant x1 y Corporal x2

o

Ingeniero x1 y Guardia de retaguardia x2

El jugador Locust debe agregar uno de los siguientes conjuntos de cartas a su mazo base:

Drone francotirador x2 y Drone observador x2

o

Horda de Wretches x2 y Emboscada de Wretches x2



CAPÍTULO 3 - BLANCO FÁCIL

REGLAS NUEVAS

Moverse a cubierta enemiga

Los jugadores necesitarán estas cinco cartas para jugar este capítulo. Estas cartas tienen la leyenda "Capítulo 3".

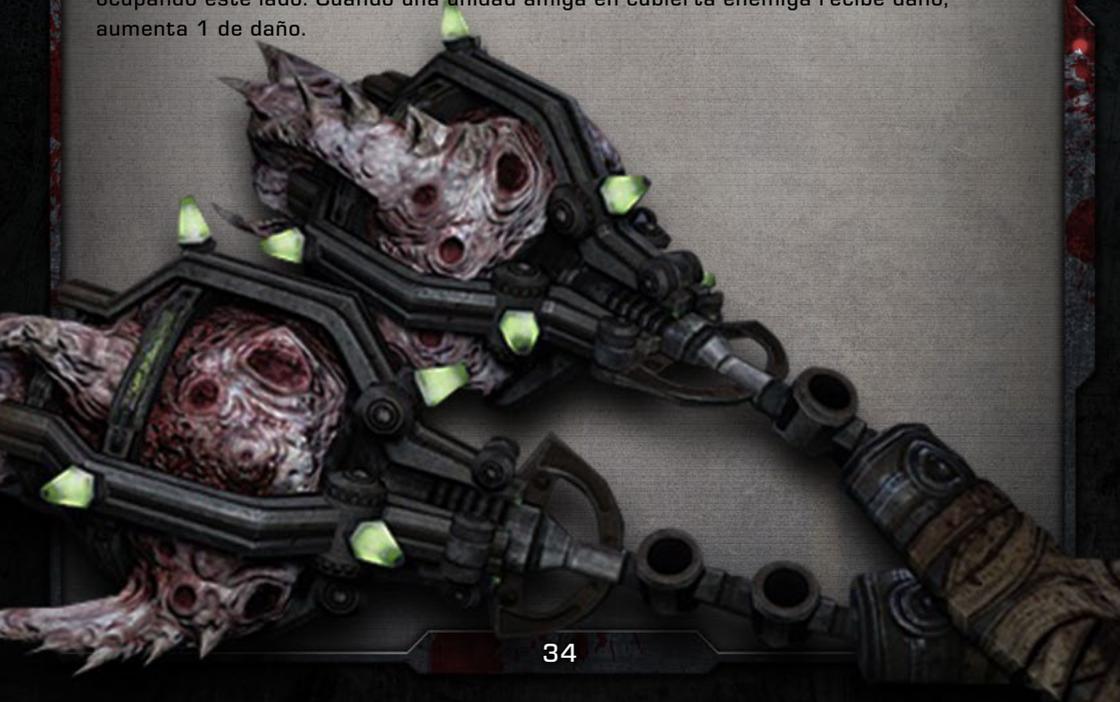
MOVERSE A CUBIERTA ENEMIGA

Las unidades que están en cubierta del lado del jugador están en cubierta amiga.

Cuando declaras un ataque directo, puedes mover la unidad atacante al lado enemigo de la cubierta.

Cuando una unidad amiga en cubierta enemiga inflige daño a una unidad enemiga, o daño directo al jugador enemigo, aumenta 1 de daño.

Las unidades en la cubierta enemiga pueden recibir ataque como si estuvieran en cubierta amiga. Las unidades en la cubierta enemiga siguen siendo afectadas por las reglas mencionadas en el lado amigo de esa cubierta y cuentan como si estuvieran ocupando este lado. Cuando una unidad amiga en cubierta enemiga recibe daño, aumenta 1 de daño.



El jugador Locust declara un ataque directo con la carta Drone y la coloca en cubierta enemiga. Si el ataque no se bloquea, el jugador COG recibirá 3 de daño directo. Si la carta Sergeant lo bloquea, le infligirá 4 de daño a la carta Drone, pero recibirá 3 a cambio.



La carta Sergeant en la reserva del jugador COG puede interceptar y bloquear el ataque. Inflige 4 de daño a la carta Drone enemiga y recibe 3 de daño a cambio.



JUGADOR COG



CAPÍTULO 4 - SITUACIÓN DELICADA

REGLAS NUEVAS

Reglas de ofensa/defensa, habilidades tácticas de comando

Los jugadores necesitarán estas once cartas para jugar este capítulo. Estas cartas tienen la leyenda "Capítulo 4".

OFENSIVA Y DEFENSIVA

Cuando una unidad con una regla ofensiva está en cubierta enemiga, esta obtiene el beneficio del efecto adjunto.

Cuando una unidad con una regla defensiva está en cubierta amiga, esta obtiene el beneficio del efecto adjunto.

Como la carta Guardia Theron testá en cubierta amiga, se ve beneficiada de su regla defensiva. Si se mueve al lado enemigo de la cubierta, en cambio, se verá beneficiada de su regla ofensiva en cambio.



Defensiva

Esta unidad obtiene +1 y +1 .

Ofensiva

Cuando esta unidad inflige daño directo, puedes tomar una cantidad de cartas equivalente al daño infligido.

CAPÍTULO 4

HABILIDADES TÁCTICAS DE COMANDO

Algunas cartas de comando tienen una o más habilidades tácticas. Esta habilidad se puede desplegar como acción en la fase de despliegue.

Las habilidades tácticas de comando solo se pueden desplegar si la carta está en el área de comando, reserva o cubierta y solo si la cantidad de cartas de la mano del jugador coincide con uno de sus valores de despliegue enumerados.

Al desplegar una habilidad táctica de comando, resuelve los efectos adjuntos de la misma forma que se resuelven los efectos de una carta táctica pero no coloques la carta en la pila de descarte después.



Táctica, 2, 7

Mueve esta unidad del área de comando a la reserva. Descarta una carta.

Resistente

No puede bloquear. Al comenzar tu turno, si esta unidad está en cubierta, quita la carta de cubierta del campo de batalla, coloca esta unidad en el área de comando e inflige 3 de daño directo al jugador enemigo. Si no hay una cubierta en el campo de batalla, ganas la partida.

CAPÍTULO 4



REFUERZOS

Los jugadores deben tomar estas dieciséis cartas.
Estas cartas tienen la leyenda "Refuerzo de capítulo - 5".

Estas son cartas de refuerzo.

Antes de jugar al capítulo 5, los jugadores deberán adaptar sus mazos. Ahora los jugadores deben quitar las cartas que se indican a continuación y reemplazarlas con cartas de refuerzo. Cuando se hayan quitado del mazo, las cartas no se volverán a usar en la campaña vigente.

El jugador COG debe quitar las cartas **Sergeant x2** y **Vanguardia x2** de su mazo base. Luego deberá agregar uno de los siguientes conjuntos de cartas a su mazo base.

Sergeant instructor x2 y **Veterano x2**

o

Armadillo x2 y **Vanguardia avanzada x2**

El jugador Locust debe quitar las cartas **Drone x2** y **Kantus x2** de su mazo base. Luego deberá agregar uno de los siguientes conjuntos de cartas a su mazo base.

Drone con hammerburst x2 y **Kantus despiadado x2**

o

Drone pistolero x2 y **Sacerdote Kantus x2**





CAPÍTULO 5 - CREPÚSCULO LETAL

REGLAS NUEVAS

Cubiertas multicara, efectos de descarte

Los jugadores necesitarán estas seis cartas para jugar este capítulo. Estas cartas tienen la leyenda "Capítulo 5".

CUBIERTAS MULTICARA

Algunas cartas de cubierta tienen reglas en ambas caras y se pueden dar vuelta con algunos efectos. Asegúrate de que los lados estén bien orientados luego de dar vuelta una carta.

Cuando un capítulo incluye este tipo de cubiertas, la carta de escenario detallará con qué cara boca arriba se inicia.

Solo las reglas que están boca arriba tendrán efecto.

EFECTOS DE DESCARTE

Cuando un jugador descarta una carta de su mano con un efecto de descartarse, por cualquier razón, puede resolver inmediatamente el efecto de la carta.





CAPÍTULO 6 - PROVISIÓN

REGLAS NUEVAS

Cartas de comando rotativas, cubierta oculta

Los jugadores necesitarán estas doce cartas para jugar este capítulo. Estas cartas tienen la leyenda "Capítulo 6".

CARTAS DE COMANDO ROTATIVAS

Las cartas rotativas inician cada partida con el 0 de la esquina superior izquierda desde la perspectiva de su jugador. Cuando un efecto rota esta carta hacia adelante, la gira a 90 grados en sentido horario.

El número que ahora está en la esquina superior izquierda es en el que está la carta y puede ser referenciado por otras cartas.

Cuando la carta está dada vuelta, asegúrate de que el 4 esté en la esquina superior izquierda.



CUBIERTA OCULTA

La carta de escenario de este capítulo menciona algunas cubiertas ocultas . Al preparar una partida, mezcla todas las cubiertas escondidas y ponlas boca abajo sin mirar del otro lado. La primera vez que una unidad avance a una carta de cubierta boca abajo, ponla boca arriba y acomódala correctamente.



CAPÍTULO 7 - CAUCHO QUEMADO

REGLAS NUEVAS

Invasión

Los jugadores necesitarán estas once cartas para jugar este capítulo. Estas cartas tienen la leyenda "Capítulo 7".

INVASIÓN

Cuando una unidad con invasión ataca y elimina a una unidad enemiga, el jugador enemigo recibe 1 de daño directo.



REFUERZOS

Los jugadores deben tomar estas veintidós cartas.

Estas cartas tienen la leyenda "Refuerzo de capítulo - 8".

Estas son cartas de refuerzo.

El jugador COG debe quitar las cartas **Captain x2**, **Recluta inicial x2** e **Infantería pesada x2** de su mazo base. Luego deberá agregar uno de los siguientes conjuntos de cartas a su mazo base.

Especialista de ataques x2, **Recluta experimentado x2** y **Captain fortalecido x2**

o

Avión de combate King Raven x1, **Apoyo pesado x2**, **Raven de apoyo x2** y **Centauro mejorado x1**

El jugador Locust debe quitar las cartas **Boomer x3** y **Cyclops x2** de su mazo base. Luego deberá agregar uno de los siguientes conjuntos de cartas a su mazo base.

Cyclops motosierra x2 y **Boomer flamígero x3**

o

Krav x2 y **Boomer enorme x3**

**¡Felicitaciones, Gear! Ya llegaste hasta aquí, pero deberás continuar por tu cuenta.
A partir de este punto, no hay más reglas nuevas para aprender.
El resto depende de ti.**



CAPÍTULO 8 - OSCURIDAD ANTES DEL AMANECER

Los jugadores necesitarán estas tres cartas para jugar este capítulo. Estas cartas tienen la leyenda "Capítulo 8".



REFUERZOS

Los jugadores deben tomar estas nueve cartas. Estas cartas tienen la leyenda "Refuerzo de capítulo - 9".

Estas son cartas de refuerzo.

El jugador COG debe quitar la carta **Planes de batalla** de su mazo base. Luego deberá agregar dos de las siguientes cartas:

Sacrificio mortal x1
Planificación experta x1
Tormenta destrozadora x1
Combate móvil x1

El jugador Locust debe quitar la carta **No se queda muerto** de su mazo base. Luego deberá agregar dos de las siguientes cartas:

Traqueteo mortal x1
Ahógalos en cadáveres x1
Horda x1
Refuerzos tenaces x1
Temblores x1



CAPÍTULO 9 - EVOLUCIÓN

Los jugadores necesitarán estas ocho cartas para jugar este capítulo. Estas cartas tienen la leyenda "Capítulo 9".



CAPÍTULO 10 - TITÁN ENFADADO

Los jugadores necesitarán estas ocho cartas para jugar este capítulo. Estas cartas tienen la leyenda "Capítulo 10".



REFUERZOS

Los jugadores deben tomar estas cuatro cartas. Estas cartas tienen la leyenda "Refuerzo de capítulo - 11".

Estas son cartas de refuerzo.

El jugador COG debe agregar una de las siguientes cartas a su mazo base:

Augustus Cole x1
Damon Baird x1

El jugador Locust debe agregar una de las siguientes cartas a su mazo base:

Alto sacerdote Kantus x1
Centinela Theron x1



CAPÍTULO 11 - TRITURADOR DE CAMPOS

Los jugadores necesitarán estas nueve cartas para jugar este capítulo. Estas cartas tienen la leyenda "Capítulo 11".



CAPÍTULO 12 - ARRAIGADO

Los jugadores necesitarán estas diez cartas para jugar este capítulo. Estas cartas tienen la leyenda "Capítulo 12".



CAPÍTULO 13 - DE MAL EN PEOR

Los jugadores necesitarán estas quince cartas para jugar este capítulo. Estas cartas tienen la leyenda "Capítulo 13".



CAPÍTULO 14 - PROPORCIONES JURÁSICAS

Los jugadores necesitarán estas trece cartas para jugar este capítulo. Estas cartas tienen la leyenda "Capítulo 14".



CAPÍTULO 15 - CABALLO PÁLIDO

Los jugadores necesitarán estas ocho cartas para jugar este capítulo. Estas cartas tienen la leyenda "Capítulo 15".



FORMATO ALTERNATIVO

MEJOR DE UNA

Si los jugadores prefieren jugar la campaña más rápido, se puede decidir al ganador de cada capítulo luego de una sola partida.



ÍNDICE

Campo de batalla	8	Cubierta ocupada.....	12
Mejor de tres	27	El jugador gana	9
Lista de mazo base de COG	27	Área de juego	7
Lado de COG.....	7	Reacción.....	9
Cubierta.....	6	Rotar.....	23
Mazo.....	8	Efectos especiales	24
Pila de descarte	8	Subtipos	31
Cantidad de cartas en mano	8	Tácticas	9
Eliminadas.....	15	Resistente.....	30
Lista de mazo base de Locust.....	27	Unidades.....	9
Lado de Locust.....	7	Cubierta desocupada	12



ÍNDICE DE ÍCONOS



ATAQUE



DEFENSA



UNIDAD



TÁCTICA



REACCIÓN



TROPA



PESADO



WRETCH



COMANDO



UNIDAD DE
COMANDO



OCULTA



NO OCULTA

GEARS OF WAR®



© 2022 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados.
Los logotipos de Microsoft, Gears of War, Marcus Fenix,
The Coalition y Crimson Omen son marcas registradas del
grupo de las empresas Microsoft.

gearsofwar.com

steamforged.com