

DESPLIEGUE

Flanco rechazado

Los jugadores despliegan sus unidades dentro de **L + M** del lado corto situado a su derecha de su lado de la mesa. Inusualmente, las bandas se enfrentarán unas a otras desde los lados cortos de la mesa, y no de los largos.

El primer jugador despliega la mitad de sus unidades. Luego, su oponente despliega su banda entera, terminando después el primer jugador de colocar el resto de sus unidades.

DESPLIEGUE

Encuentro

El primer jugador elige cualquier punto de cualquier lado de la mesa (incluso la zona enemiga) y despliega su banda **L** de ese punto. Su oponente entonces elige un punto de otro lado de la mesa, a más de **L + L** del punto elegido por el primer jugador, y despliega su banda **L** de ese punto. Cada una de sus unidades debe estar a más de **M** de cualquier unidad enemiga.

DESPLIEGUE

Columna de marcha

Las unidades se despliegan **L** de su lado largo de la mesa.

Cada jugador lanza 1D6. El que obtenga el resultado más alto debe desplegar una unidad (si hay empate, el primer jugador es el que lo hace). Lanzan de nuevo y continúan lanzando y desplegando hasta que un jugador haya colocado todas sus unidades. Una vez ocurrido esto, el otro jugador lo hace con el resto de las unidades que le quedaban por colocar.

DESPLIEGUE

Vanguardia

Empezando por el primer jugador, cada jugador despliega todas sus unidades montadas equipadas con armas a distancia. Cada una de estas unidades debe ser desplegada a:

- **L** de su lado largo de la mesa.
- y **C** de una unidad previamente desplegada (salvo para la primera unidad desplegada).

Una vez que este tipo de unidades se hayan colocado, empezando por el primer jugador, cada jugador despliega el resto de sus unidades montadas, con las mismas restricciones anteriores. Después de esto, empezando por el primer jugador, cada jugador despliega todas sus unidades a pie, con armas a distancia, con las mismas restricciones anteriores.

Finalmente, empezando por el primer jugador, cada jugador despliega el resto de sus unidades a pie, con las mismas restricciones anteriores.

DESPLIEGUE

Ataque de pinza

Cada banda debe ser dividida secretamente en dos Destacamentos (A y B), cada uno con el mismo número de unidades si es posible, y si no, de la manera más cercana a esto.

El primer jugador despliega su Destacamento A, **L + M** tanto desde su propio lado largo de la mesa como desde el lateral a la derecha de este. Su oponente, después, hace lo mismo con su destacamento A, tanto **L + M** de su lado largo como del lateral a la derecha del mismo.

El primer jugador despliega su destacamento B, **L + M** tanto de su lado largo como del lateral a la izquierda de este. Finalmente, su oponente despliega su destacamento B, **L + M** tanto de su lado largo como del lateral izquierdo del mismo.

DESPLIEGUE

Confusión

Divide la mesa en dos secciones iguales trazando una línea imaginaria entre las dos esquinas opuestas. El primer jugador elige que esquina va a usar. Cada jugador debe desplegar sus unidades en esa área que incluya su lado largo, y a más de **M** de la línea divisoria.

El primer jugador despliega su banda completa antes que su adversario lo haga con la suya.

DURACIÓN

Hasta el anochecer

La partida finaliza después de que cada jugador haya jugado 6 turnos.

El oponente del primer jugador empieza la partida, pero solo tendrá 3 dados SAGA para este primer turno: sus otros dados SAGA se retiran de la partida durante el mismo.

DURACIÓN

Bajo presión

A partir de su 4º turno, cada jugador puede anunciar el fin de la partida al finalizar su turno. Su oponente puede todavía jugar un último turno, con lo que terminaría la partida.

El juego finaliza automáticamente después de que cada jugador haya acabado su 6º turno.

El primer jugador empieza la partida. En el primer turno, no puede activar unidades para cargar o disparar, ya sea usando capacidades SAGA o reglas especiales.

DURACIÓN

Regicidio

La partida finaliza al final de cualquier turno en el que un Señor haya sido eliminado. Si después de que ambos jugadores hayan jugado 6 turnos, esto no ha ocurrido, la partida acabará inmediatamente.

El primer jugador empieza la partida. En el primer turno, solo tendrá 3 dados SAGA, siendo el resto de dados SAGA retirados durante el mismo.

DURACIÓN	DURACIÓN	DURACIÓN
<p style="text-align: center;">Tiempo nublado</p> <p>Después de que se hayan jugado 5 turnos por ambos jugadores, el primer jugador lanza 1D6. Con un resultado de 4+, se jugará un último 6º turno. Con cualquier otro resultado, la partida se acaba. El primer jugador empieza la partida. En su primer turno, no puede activar capacidades SAGA avanzadas.</p>	<p style="text-align: center;">Batalla campal</p> <p>La partida finaliza después de haberse jugado 5 turnos. En su primer turno, antes de la Fase de Órdenes del primer jugador, su oponente lanza 4 dados SAGA y los coloca en su Hoja de Combate, para activar las capacidades de su elección.</p>	<p style="text-align: center;">Precaución</p> <p>La partida finaliza después de haberse jugado 5 turnos. El oponente del primer jugador empieza la partida, pero ninguna unidad puede ser activada más de una vez en el primer turno.</p>
REGLAS ESPECIALES		
<p style="text-align: center;">Marcha forzada</p> <p>Durante los dos primeros turnos de la partida, cada movimiento de una unidad se realiza como si el oponente explota 1 FATIGA.</p>	<p style="text-align: center;">Combate nocturno</p> <p>Al principio de cada Fase de Activación, cada unidad del jugador activo sufre 1 FATIGA si no tiene a una unidad amiga a C.</p>	<p style="text-align: center;">Un diamaravilloso para morir</p> <p>No se utiliza ningún tipo de regla especial.</p>
REGLAS ESPECIALES		
<p style="text-align: center;">Volar a los inicios</p> <p>Cada Señor de los jugadores genera 1 dado SAGA adicional. Los Mercenarios no generan dados SAGA.</p>	<p style="text-align: center;">Entorno hostil</p> <p>Todos los terrenos accidentados de la mesa se consideran peligrosos en suma a su calificación normal. Los terrenos peligrosos no se ven afectados.</p>	<p style="text-align: center;">Bruma</p> <p>Durante los primeros tres turnos, ninguna unidad puede declarar una carga o disparar a una unidad enemiga que se encuentre a más de M de ella.</p>

<p style="text-align: center;">CONDICIONES DE VICTORIA</p> <p style="text-align: center;">Dominación</p> <p>Los jugadores determinan el ganador contando los puntos de masacre.</p> <p>Al final de la partida, el jugador con mayor número de unidades en la mesa gana 2 puntos de bonificación por unidad que sobrepase a las de su enemigo.</p>	<p style="text-align: center;">CONDICIONES DE VICTORIA</p> <p style="text-align: center;">Demostración de fuerza</p> <p>Los jugadores determinan el ganador contando los puntos de supervivencia.</p> <p>Cada vez que una unidad gane un cuerpo a cuerpo, su jugador inmediatamente consigue 1 punto de bonificación.</p> <p>Cada jugador ganará inmediatamente 3 puntos de bonificación cuando, por primera vez en la partida, una de sus unidades de al menos 4 figuras, consiga situarse enteramente a M del lado largo enemigo (solo una vez por partida).</p>	<p style="text-align: center;">CONDICIONES DE VICTORIA</p> <p style="text-align: center;">Objetivo</p> <p>Los jugadores determinan el ganador contando los puntos de masacre.</p> <p>Después del despliegue, cada jugador designa una unidad enemiga. Cada figura de esa unidad contará como 2 figuras de su tipo cuando haya que determinar los puntos de masacre ganados a su oponente.</p>
<p style="text-align: center;">CONDICIONES DE VICTORIA</p> <p style="text-align: center;">Desborde</p> <p>Los jugadores determinan el ganador contando los puntos de supervivencia.</p> <p>Al final de la partida, cada jugador gana 2 puntos de bonificación por cada unidad propia situada a C o menos de una de las esquinas situadas en el lado largo enemigo.</p>	<p style="text-align: center;">CONDICIONES DE VICTORIA</p> <p style="text-align: center;">CARNICERÍA</p> <p>Los jugadores determinan el ganador contando los puntos de supervivencia.</p> <p>Cada unidad, con al menos 4 figuras, a más de L de su lado largo al final de la partida, consigue 2 puntos de bonificación.</p>	<p style="text-align: center;">CONDICIONES DE VICTORIA</p> <p style="text-align: center;">Sacrificio</p> <p>Los jugadores determinan el ganador contando los puntos de masacre.</p> <p>Durante la partida, cada vez que una de tus unidades sea eliminada por causas que no sea un cuerpo a cuerpo (durante un ataque a distancia, por efectos de una capacidad de activación SAGA o por una regla especial), gana 1 punto de bonificación.</p>
<p style="text-align: center;">PREPARACIÓN ESCENARIO</p> <p style="text-align: center;">Región fronteriza</p> <p>El oponente del primer jugador prepara el campo de batalla. Debe colocar 3 o 4 elementos escenográficos de la tabla universal (ver página 8). Al menos 2 elementos de "Bosque" o "Matorrales" deben ser elegidos.</p> <p>Al menos 1 elemento debe estar completamente dentro de su mitad de la mesa, y no debe haber más de 1 elemento de terreno a MC o menos de un lado de la mesa.</p> <p>Ningún elemento de terreno puede ser colocado a C o menos de otro elemento.</p>	<p style="text-align: center;">PREPARACIÓN ESCENARIO</p> <p style="text-align: center;">Zona pantanosa</p> <p>Empezando con el primer jugador, y alternativamente, cada uno de ellos coloca 1 elemento seleccionado de la tabla universal (ver página 8) o pasa. El primer elemento colocado por cada jugador debe ser un "Pantano".</p> <p>Si un jugador pasa, no puede colocar más elementos escenográficos en la mesa, y su oponente puede continuar colocando más.</p> <p>Después de colocar 1 elemento, el jugador lanza 1D6. Si el resultado es estrictamente inferior (no igual) al número de elementos ya colocados, finaliza la preparación.</p> <p>La preparación del escenario también finaliza si ambos jugadores deciden pasar.</p> <p>Ningún elemento de terreno puede ser colocado a C o menos de otro elemento.</p>	<p style="text-align: center;">PREPARACIÓN ESCENARIO</p> <p style="text-align: center;">Planicie</p> <p>La preparación de la escenografía se hará de acuerdo al Método Universal (ver página 8).</p>

PREPARACIÓN ESCENARIO

Terreno accidentado

El oponente del primer jugador elige 3 elementos escenográficos de la tabla universal (ver página 8). Al menos uno de ellos debe ser "Grande".

El primer jugador debe colocar esos elementos. Al menos uno de los seleccionados debe ser colocado enteramente a más de **L** de cada lado largo de la mesa.

Ningún elemento de terreno puede ser colocado a **C** o menos de otro elemento.

Una vez que haya finalizado, el oponente puede mover cada uno de ellos hasta **M**. Al finalizar de moverlos, esos elementos de terreno no pueden estar colocados a **C** de otro elemento.

PREPARACIÓN ESCENARIO

Tierras desconocidas

El primer jugador coloca 4 elementos en la mesa, seleccionados de los elementos escenográficos de la tabla universal (ver página 8).

Ninguno puede ser colocado a **M** o menos de cualquier otro colocado previamente.

No se pueden elegir terrenos "Grandes".

Después de colocarlos, su oponente puede elegir que los dos jugadores intercambien su lado de la mesa.

PREPARACIÓN ESCENARIO

Tierras altas

Empezando por el oponente del primer jugador, cada jugador elige 2 elementos escenográficos de la tabla universal (ver página 8). El primero de los elementos elegidos debe ser "Ruinas" o "Terreno Rocoso".

Cuando se hayan elegido los 4 elementos, empezando por el primer jugador, cada jugador coloca sus 2 elementos, dentro de **L + M** de su lado largo de la mesa, y al menos a **C** de cualquier otro elemento colocado previamente.

CHOQUE DE HÉROES

Opción «Caos»

A cada jugador se le asigna uno de los lados largos de la mesa.

Antes de comenzar el juego, roba al azar una carta de cada palo. Cada uno de ellos indicará el método para cada área sin ninguna influencia de los jugadores en el resultado.

Entonces, cada jugador tira 1D6 y que consiga el resultado más alto se convierte en el primer jugador.

Opción «Táctica»

Al principio de la partida, antes de la preparación de la mesa, cada jugador lanza 1D6. El jugador con el resultado más alto (el más joven en caso de empate) será el primer jugador. Elige un lado largo de la mesa y el otro será para su oponente.

El primer jugador selecciona dos áreas del escenario de los 5 disponibles: Preparación del escenario, Formas de despliegue, Duración, Reglas especiales y Condiciones de victoria. Una vez determinados, debe lanzar 1D6 en la tabla de escenarios que se muestra más adelante. Después de haberlo hecho, puede cambiar el resultado en +1/-1 antes de leerlo.

Opción «Estruja cerebros»

Asigna a cada jugador un lado largo de la mesa. Al comienzo de la partida, antes de la preparación de la mesa, cada jugador lanza 1D6 antes del comienzo de la misma. El jugador con el resultado más alto elige una de las opciones de Preparación del escenario.

Ambos jugadores lanzan 1D6 de nuevo para el Despliegue y el que obtenga el resultado más alto elegirá la Forma de despliegue. Así por cada área que resta.

En el lanzamiento del dado, si un jugador ha elegido menos áreas que su oponente en ese punto del proceso, recibe un bonificador de +1 y gana cualquier empate. El jugador que haya elegido menos áreas será el primer jugador.

D6	PREPARACIÓN ESCENARIO	FORMAS DE DESPLIEGUE	DURACIÓN	REGLAS ESPECIALES	CONDICIONES DE VICTORIA
1	Región fronteriza	Flanco rechazado	Hasta el anochecer	Marcha forzada	Dominación
2	Zona pantanosa	Encuentro	Bajo presión	Combate nocturno	Demostración de fuerza
3	Planicie	Columna de marcha	Regicidio	Día maravilloso para morir	Objetivo
4	Terreno accidentado	Vanguardia	Nublado	Volver a los inicios	Desborde
5	Tierras desconocidas	Ataque de pinza	Batalla campal	Entorno hostil	Carnicería
6	Tierras altas	Confusión	Precaución	Bruma	Sacrificio