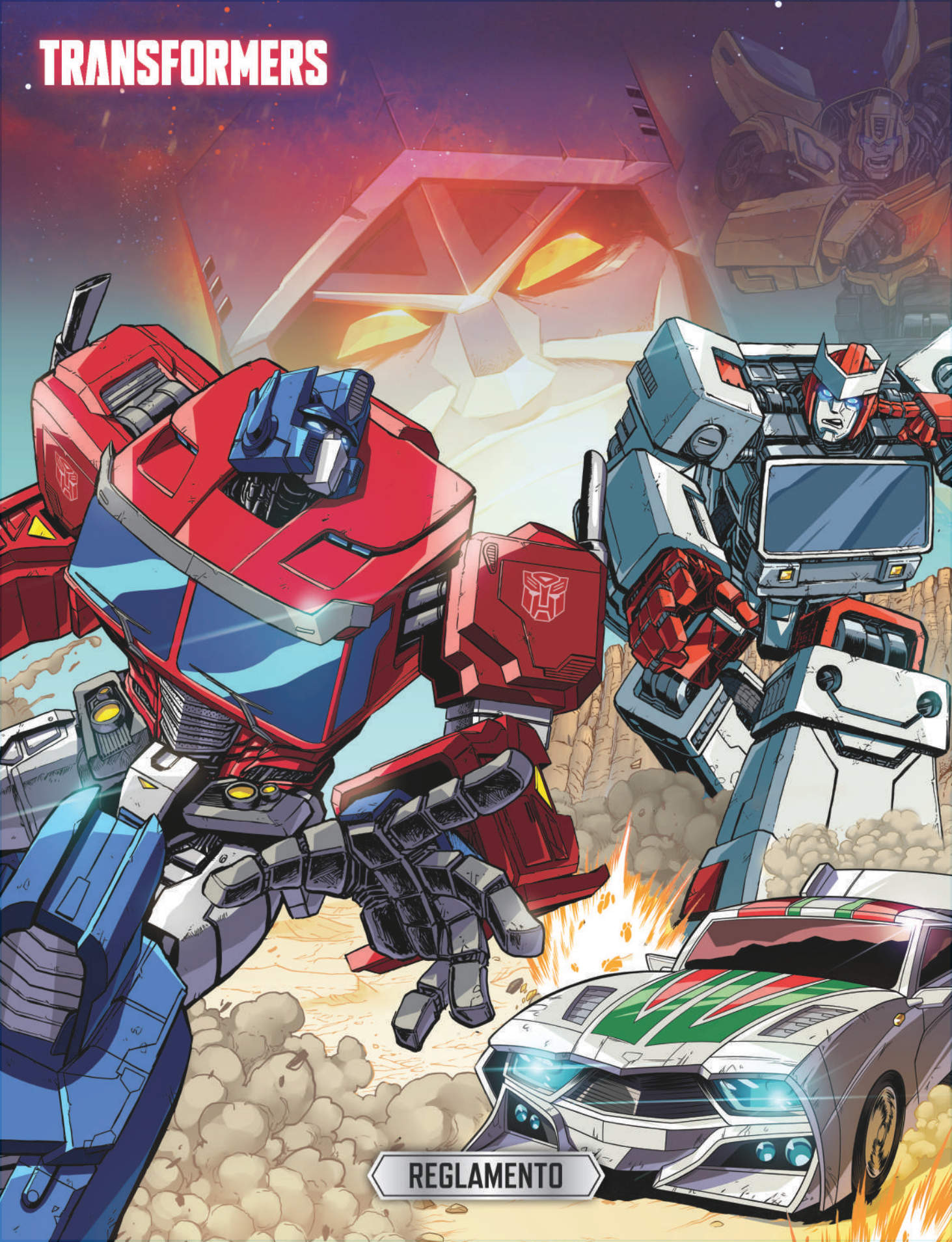


TRANSFORMERS



REGLAMENTO



REGLAMENTO BASE

DECK-BUILDING GAME

¡PREPÁRATE PARA TRANSFORMARTE!

Transformers Deck-Building Game te pone al mando de tus Autobots favoritos en una batalla contra las malvadas fuerzas de los Decepticons para desbaratar sus siniestros planes. Cada jugador asume el papel de un Autobot, con su propio enfoque estratégico. Puedes seguir esa estrategia o crear la tuya propia. ¡Asegúrate de recoger suficiente Energón para potenciar todas tus increíbles habilidades!

COMPONENTES



85 cartas del Mazo Principal



6 cartas de Personaje



40 fichas de PV



50 cartas Iniciales



6 cartas de Jefe Decepticon



15 fichas de Seguimiento



36 cartas Básicas



5 cartas de Referencia



8 fichas de Recordatorio



10 cartas de Encuentro
(Encounter)



42 cubos de Energón pequeños (1s)
8 cubos de Energón grandes (5s)



6 figuras de Jugador con peanas



OBJETIVO

En una partida Competitiva, los Autobots participan en una competición amistosa para determinar quién es el mejor de todos. Gana Puntos de Victoria (llamados «PV» a partir de ahora) derrotando Decepticons (tus Rivales), desbaratando sus Planes y adquiriendo poderosas Reliquias. Estos 3 tipos de cartas van a tu Bóveda, que es un mazo de puntuación distinto de tu mazo y de tu pila de descartes. Al terminar la partida, revela tu Bóveda para conseguir PV adicionales. El jugador con más PV gana la partida.

En una partida Cooperativa (Coop) o en Solitario, los jugadores trabajan juntos o solos para derrotar a todos los Rivales y conseguir una victoria en equipo, a la vez que intentan evitar recibir demasiado Daño y perder así la partida.

Sea cual sea el modo de juego, la partida termina cuando se han derrotado o destruido 3 Jefes Decepticon, o cuando haya que añadir una carta a la Matriz (o destruirla de la parte superior del mazo principal), pero el mazo principal está agotado.

LO BÁSICO

Cada jugador comienza el juego con su propio mazo personal de 10 cartas e intenta mejorarlo comprando cartas más poderosas de una serie aleatoria de cartas llamada Matriz. La Matriz comienza como un área de cartas bocabajo para que explores y encuentres cartas para comprar o combatir. La mayoría de las cartas que juegas otorgan alguna combinación de Poder que puedes usar para ganar nuevas cartas y derrotar Rivales, Alcance para usar ese Poder a distancia y Movimiento para desplazarte y explorar la Matriz.

Las cartas que compres van a tu pila de descartes y, cuando barajes tu pila de descartes para crear un nuevo mazo y robar una nueva mano, tendrás esas cartas más poderosas a tu disposición. Con el tiempo, tendrás la oportunidad de deshacerte de las cartas más débiles, de modo que cada vez que barajes tu mazo será más y más fuerte.

Tu personaje está representado por una figura de Autobot en la Matriz. Cuando estés en un espacio con una carta bocarriba, puedes comprarla o combatir contra ella si tienes suficiente Poder para hacerlo. Comprando cartas mejoras tu mazo, mientras que luchando contra Decepticons ganas PV y otras recompensas. Elegir entre estas dos opciones será una decisión importante a lo largo de la partida.

ESTRUCTURA - CARTA DE PERSONAJE

Cada carta de personaje tiene dos caras: Modo Bot y Modo Alt. Te vas a Transformar con frecuencia entre estos dos modos, por lo que es importante entender los puntos fuertes y débiles de cada cara.

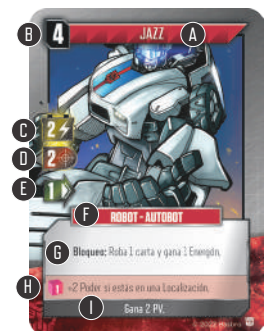


1. El nombre del personaje.
2. El modo de esta cara de la carta de personaje.
3. Texto de la habilidad en Modo Bot.
4. Las dos habilidades de Energón disponibles en Modo Bot.
5. El valor de Movimiento del personaje en Modo Alt.
6. Texto de la habilidad en Modo Alt.
7. En Modo Alt, los personajes (activos y Ayudantes) tienen Poder reducido cuando luchan contra sus Rivales. ¡Transfórmate para evitarlo!

ESTRUCTURA - CARTA DEL MAZO PRINCIPAL

El mazo principal incluye varios tipos de cartas: Iniciales, Básicas, Aliados, Planes Cooperativos, Encuentros, Maniobras, Reliquias, Planes Decepticon, Localizaciones, Tecnologías, Robots (Autobot y Decepticon) y Jefes Decepticon. Todas las cartas tienen algunas o todas las características siguientes:

- A. Nombre de la carta.
- B. Coste para comprar o derrotar esta carta.
- C. Valor de Poder de la carta.
- D. Alcance del Poder y el Bloqueo de la carta.
- E. Valor de Movimiento de la carta.
- F. Tipo de carta (Jazz es un Robot, de la facción Autobot).
- G. Texto de la habilidad.
- H. Habilidad de Energón.
- I. Recompensa recibida por derrotar a esta carta si es un Rival.



Al final de este reglamento se incluye un índice de los términos más comunes utilizados en este juego, en la pág. 23.



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Nota: Las partidas Cooperativas y en Solitario siguen la mayoría de estas reglas de preparación, pero hay algunos cambios para estos modos explicados en la página 21.

1. Separa los siguientes tipos de cartas en montones separados, bocarriba: Jefes Decepticon, Iniciales, Básicas y Encuentros. Se utilizan más adelante en la preparación.

LA MATRIZ Y EL MAZO PRINCIPAL

2. Forma el mazo principal. Baraja todas las cartas de Aliado, Maniobra, Reliquia, Plan Decepticon, Localización, Tecnología y Robot (tanto Autobots como Decepticons) para formar un mazo bocabajo. Los Planes Cooperativos no se utilizan en las partidas competitivas.

Nota: Si es la primera vez que juegas, te recomendamos que retires todos los Planes Decepticon y los devuelvas a la caja. Puedes volver a incluirlos en tu segunda partida.

3. El número de jugadores en la partida determina tanto el número de cartas que componen la Matriz como sus dimensiones.
 - a. 1-2 Jugadores: 3x4 (Matriz de 12 cartas)
 - b. 3-4 Jugadores: 4x4 (Matriz de 16 cartas)
 - c. 5 Jugadores: 4x5 (Matriz de 20 cartas)

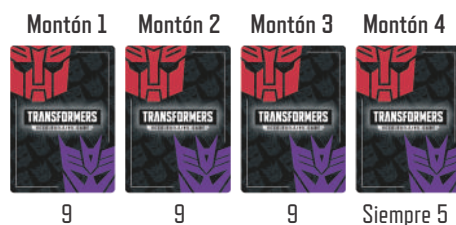
Forma la Matriz colocando cartas del mazo principal **BOCABAJO** hasta cumplir las dimensiones indicadas previamente. Ejemplo de una partida de 2 jugadores: haz 3 filas de 4 cartas cada una. Esto crea una Matriz de 12 cartas boca abajo para que los jugadores las exploren.

Matriz de 1-2 Jugadores



4. Una vez formada la Matriz inicial, utiliza las cartas restantes del mazo principal para formar 3 montones bocabajo con el mismo número de cartas, según el número de jugadores en la partida:
 - 1 Jugador - 7 cartas por montón
 - 2 Jugadores - 9 cartas por montón
 - 3 Jugadores - 11 cartas por montón
 - 4 Jugadores - 13 cartas por montón
 - 5 Jugadores - 15 cartas por montón
5. A continuación, haz un 4º montón bocabajo con solo 5 cartas. Devuelve todas las cartas restantes del mazo principal a la caja sin mirarlas. No se utilizarán en esta partida.
6. Separa las 6 cartas de Jefe Decepticon en 3 montones, según su nivel (I,II,III; mira en la esquina superior derecha). Baraja una carta de Jefe al azar de cada nivel en cada uno de los tres montones iguales. El Jefe de nivel 1 se baraja en el montón 1, el de nivel 2 en el montón 2 y el de nivel 3 en el montón 3. Devuelve las 3 cartas de jefe restantes a la caja sin mirarlas.

Tamaño de Mazos para 2 Jugadores.



Añade 1 Jefe de Nivel I al Montón 1
Añade 1 Jefe de Nivel II al Montón 2
Añade 1 Jefe de Nivel III al Montón 3

7. Coloca el Montón 3 sobre el Montón 4, el Montón 2 sobre ambos y el Montón 1 sobre los demás. ¡No barajes los montones tras juntarlos! A continuación, coloca el mazo principal junto a la Matriz.
8. En el otro lado de la Matriz, haz una fila vertical de 3 montones: 16 cartas Básicas ¡Tranfórmate y Avanza! bocarriba, 10 cartas de Encuentro bocabajo (baraja este montón) y 20 cartas Básicas de Daño bocarriba.
9. Deja todos los cubos de Energón, las fichas de PV y las fichas de Recordatorio junto a la Matriz, al alcance de todos los jugadores.



TU ÁREA DE JUGADOR

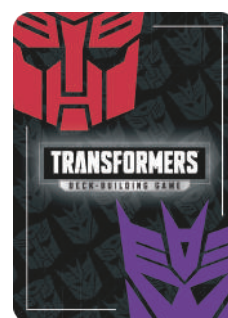
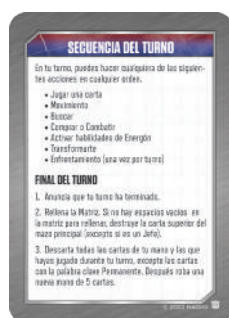
Cada jugador hace lo siguiente:

1. Decide con qué Autobot vas a jugar esta partida.
Todas las cartas de personaje comienzan la partida con la cara del Modo Alt bocarriba.
2. Localiza la figura del Autobot que coincida con el personaje elegido y ponla encima de tu carta de personaje.
3. Toma 2 cubos pequeños de Energón de la reserva general y ponlos junto a tu carta de personaje. Esta es tu reserva personal.
4. Toma 3 fichas «-1 Movimiento/+1 Poder» para marcar cartas durante tu turno. Estas fichas se usan solo por comodidad, así que compártelas cuando sea necesario.
5. Toma las siguientes cartas Iniciales: 6 Valentía, 1 Potencia de Fuego, 1 Patrulla, 1 Arreglar y 1 Reservas para formar tu mazo personal inicial de 10 cartas.
6. Baraja tu mazo y después roba 5 cartas para formar tu mano inicial de cartas.
7. Toma una carta de Referencia y ponla junto a tu carta de personaje.



Preparación de una Partida a 2 Jugadores

A continuación, elige un jugador inicial: quien haya visto o leído algo de Transformers más recientemente juega primero, o elige al azar. Ahora ya estáis listos para jugar.



MAZO INICIAL DE 10 CARTAS

Ejemplo de Área de Jugador



CÓMO JUGAR

El juego se desarrolla por turnos, empezando por el jugador inicial y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj. Durante tu turno, puedes realizar acciones con tu personaje, como moverte y buscar en la Matriz, comprar cartas y combatir contra Rivales. Cuando luches, los demás jugadores pueden ayudarte.

SOLO EN TU PRIMER TURNO DE JUEGO: Coloca tu figura en cualquier espacio de la Matriz. No voltees la carta sobre la que te has puesto. Tienes que usar Movimientos y/o efectos de cartas para revelar las cartas de la Matriz.

SECUENCIA DEL TURNO

FASE DE ACCIONES

En tu turno, puedes hacer cualquiera de las acciones siguientes en cualquier orden y tantas veces como quieras (a menos que se indique lo contrario):

- **Jugar una carta** de tu mano para generar Poder y Movimiento. Si la carta tiene un texto del juego, resuélvelo inmediatamente al jugarla.
- **Mover** tu Autobot a un espacio adyacente gastando 1 Movimiento.
- **Buscar** en tu espacio actual gastando 1 Movimiento.
- **Comprar o Combatir** cartas dentro del Alcance de tu Autobot, gastando Poder igual al coste de la carta.
- **Activar Habilidades de Energón** de las cartas que controlas y de tu personaje. Cada una solo puede activarse una vez por turno.
- **Transformarte** gastando 1 Energón para voltear tu carta de personaje a su otra cara.
- **Enfrentarte** a un Jefe Decepticon (una vez por turno).

FINAL DEL TURNO

Una vez que termines de hacer tus acciones, sigue estos pasos para finalizar tu turno:

1. Anuncia que tu turno ha terminado. Pierdes tu Poder y Movimiento restantes.
2. Rellena la Matriz:
 - Si hay espacios vacíos en la Matriz, añade 1 carta de la parte superior del mazo principal (bocabajo) a cada uno de esos espacios vacíos. Mantén las medidas de la configuración inicial de la Matriz (4x3, etc.).
 - Sin embargo, si no hay espacios vacíos en la matriz para rellenar, revela la carta superior del mazo principal.
 - Si no es un Jefe, destrúyela. Colócala en la pila de

descartes del mazo principal y luego pasa al paso 3.

- Si es un Jefe, el jugador activo (aquel cuyo turno está terminando) debe elegir y destruir una carta bocarriba de la Matriz que no sea un Rival o un Plan. Si no hay ninguna, revela y destruye cualquier carta bocabajo, incluso si es un Jefe. Coloca al Jefe recién llegado bocarriba en el espacio que ha quedado libre.

Finalmente, resuelve cualquier Ataque al Revelar y una Emboscada de acuerdo a las reglas habituales para Jefes (ver pág. 11).

Nota: Si el mazo principal está agotado en el momento de añadir una carta a la Matriz (o de destruirla si la Matriz está llena), la partida termina. Consulta la página 13 para ver la Puntuación al final de la partida.

3. Descarta tu mano de cartas y retira todas las fichas «-1 Movimiento» de tu personaje. A continuación, deja todas las cartas con la palabra clave Permanente, así como todas las cartas de Aliado, junto a tu carta de personaje y descarta el resto de cartas jugadas. Al descartar cartas de Reliquia, puedes elegir colocarlas bocabajo en tu Bóveda para que sumen PV al final de la partida. Las Bóvedas se explican más en detalle en la pág. 13.
4. Roba una nueva mano de 5 cartas. Si tu mazo de robo está agotado cuando tienes que robar una carta, baraja tu pila de descartes para formar un nuevo mazo de robo y luego sigue robando.

Rivales

Los Autobots y los Decepticons son Rivales, este término se utiliza para referirse a la facción **contraria**. Como Autobots, tanto los Jefes Decepticon como los Robots Decepticon son Rivales contra los que puedes combatir, así que en este contexto «Rival» y «Decepticon» pueden usarse indistintamente. Cualquiera de tus cartas que haga referencia a un Rival se refiere a los Decepticons.

Sin embargo, también se te considera un «Rival» de los Decepticons cuando te enfrentas a ellos, así como en Encuentros y Planes. Si un Jefe, Plan o Encuentro Decepticon utiliza el término Rival, se refiere a ti, el jugador Autobot, o a tu personaje en la Matriz.



JUGAR CARTAS

A medida que juegues cartas de tu mano en tu área de juego, obtendrás Poder y Movimiento. No es necesario que los gastes de inmediato: simplemente ve sumándolos a medida que juegas tus cartas.

Si juegas una carta que tiene texto del juego, resuélvelo inmediatamente. Por ejemplo, si juegas ¡Transformate y Avanza! y quieres usar su efecto «Puedes Transformarte», debes hacerlo inmediatamente, antes de jugar otras cartas. Además, algunos textos del juego requieren ciertas condiciones. Por ejemplo, ¡Transformate y Avanza! también dice «Ayuda: +1 Poder». Este texto solo se aplica cuando juegas esta carta para Ayudar a otro jugador durante un combate contra un Rival. Algunas habilidades de Energón tienen palabras clave similares.

GASTAR MOVIMIENTO

Puedes usar el valor de Movimiento de las cartas que juegas y del Modo Alt de tu personaje para **mover** de un espacio a otro en la Matriz, o para **buscar** en un espacio (revelar una carta en tu espacio). Un «espacio» es una zona de la Matriz que puede contener una carta, tanto si hay una carta en ese momento como si no. Solo puedes gastar Movimiento durante tu turno.

MOVIMIENTO: Un valor de Movimiento 1 permite a tu Autobot moverse de un espacio a otro adyacente. Normalmente, solo puedes moverte ortogonalmente en las cuatro direcciones básicas: arriba, abajo, izquierda o derecha (no en diagonal), a menos que una carta indique lo contrario.

Nota: A menos que se indique lo contrario, cada vez que un jugador se mueve sobre un Rival bocarriba, sufre una Emboscada. Esto se explica en más detalle en la página 11.



Para marcar que solo has gastado 1 movimiento, coloca un «-1 Movimiento» en tu personaje.



VUELO: Una carta con la palabra clave **Vuelo** te permite usar el valor de Movimiento de esa carta específica para moverte tanto diagonal como ortogonalmente. El Vuelo no otorga movimiento diagonal a otras cartas con Movimiento que controles, ni al Movimiento de tu Modo Alt.

BUSCAR: Puedes gastar 1 Movimiento para revelar una carta boca abajo en el espacio de tu Autobot. Si le das la vuelta a un Rival, puede producirse una Emboscada o un Ataque al Revelar, dependiendo de si es un Robot o un Jefe Decepticon. Puedes encontrar más información sobre cómo resolver Emboscadas en la página 11.

Cuando agotas el Movimiento de una carta que has jugado, es útil girar esa carta para indicar que has gastado ese Movimiento. Cuando uses el Movimiento del Modo Alt de tu personaje, coloca fichas de «-1 Movimiento» en lugar de girarlo. Si una carta que has jugado tiene 2 o más Movimientos y no quieres gastar el total de una vez, también puedes usar fichas de «-1 Movimiento» para usar esos Movimientos poco a poco. Estas fichas solo se usan para llevar la cuenta.

Una vez que gastas Movimiento en Modo Alt, ese valor de Movimiento no se reinicia si te Transformas al Modo Bot y de nuevo al Modo Alt en el mismo turno. Además, los puntos de Movimiento sin gastar del Modo Alt no están disponibles mientras estés en Modo Bot. Pero siempre puedes volver al modo Alt y seguir usando el Movimiento restante.

TELETRANSPORTE: Una carta o habilidad con **Teletransporte** te permite mover a cualquier espacio de la Matriz (a menos que se indique lo contrario) sin gastar Movimiento y sin activar Emboscadas. Algunas habilidades de Teletransporte ponen un límite a la distancia que puedes Teletransportarte, como «Teletransportate 1 espacio» o «Teletransportate a un espacio adyacente», y esa distancia siempre se mide ortogonalmente. Cuando te Teletransportas a un espacio con un Rival bocarriba, **no activas una Emboscada**.

Preparada, con 1 Movimiento disponible.



Agotada: Se ha gastado el valor de Movimiento de esta carta.





GASTAR PODER

Puedes usar el Poder de las cartas que juegues para comprar o combatir cartas bocarriba en la Matriz que estén bajo tu personaje o dentro de su Alcance (más info. en el siguiente párrafo). El Poder disponible se muestra en el icono de batería situado en la parte superior izquierda de la carta y puede combinarse con el Poder de otras cartas que juegues. Cada vez que compres o combates, reduce tu Poder actual por el coste de esas cartas. Puedes seguir comprando y combatiendo siempre que tengas Poder para gastar. Si una carta que has jugado es destruida, pierdes cualquier Poder (y Movimiento) sin gastar que tuviera.



ALCANCE: El Alcance es el número de espacios de distancia ortogonalmente desde tu Autobot a los que puedes usar el Poder de una carta. Esto te permite usar el Poder de tus cartas para comprar o combatir una carta de la Matriz a distancia, sin necesidad de moverte sobre ella. Si el Alcance de una carta es 2, por ejemplo, puedes usar el Poder de esa carta para comprar o combatir una carta hasta a 2 espacios de distancia ortogonalmente. Cuando el texto del juego dice «dentro de tu Alcance», se refiere al número de espacios ortogonalmente entre tu Autobot y el objetivo (incluyendo el espacio del objetivo).



Si una carta tiene Alcance, se indica con un valor junto al icono de objetivo rojo, justo debajo del Poder. **El Alcance solo proyecta el Poder de esa carta en concreto**, no el de otras cartas en juego. Si una carta no tiene valor de Alcance, tiene Alcance 0, lo que significa que su Poder solo puede usarse en el espacio bajo tu Autobot. Por lo tanto, cuando compras o combates una carta a 1 o más espacios de distancia, las cartas usadas necesitan suficiente Poder Y Alcance para llegar al objetivo. No es necesario utilizar el valor total de Alcance de una carta si no quieres.

El Alcance también se usa para determinar la distancia cuando usas una carta para Bloquear un Ataque. Para más información sobre Ataques y Bloqueos, ve a la pág. 10.

Ejemplo de Alcance: Puedes luchar contra Rumble desde tu posición actual en la Matriz usando la carta Mano Amiga, que tiene el Poder necesario y Alcance 2 para llegar al objetivo. Pero no puedes luchar contra Brawl sin acercarte 1 espacio, ya que Hound y ¡Transformate y Avanza! solo tienen Alcance 1, y necesitarías su Poder para derrotarlo. También podrías comprar Teletraan 1 con la Mano Amiga, Hound y ¡Transformate y Avanza!, pero si quisieras comprar Más De Lo que Ves, tendrías que moverte al espacio de esa carta para poder usar el Poder de tu Valentía (Alcance 0) y pagar el coste. Por último, puedes usar cualquier combinación de estas cartas para comprar la Perforadora de Energón en tu espacio (sumando 3 de Poder), ya que todas las cartas tienen al menos Alcance 0.

COMPRAR UNA CARTA: Puedes gastar el Poder combinado de las cartas que juegues para comprar cartas bocarriba en la Matriz, que no sean Rivales, dentro del Alcance de tu Autobot, pagando el coste requerido para cada carta que quieras adquirir. El coste de cada carta se muestra en la esquina superior izquierda y oscila entre 2 y 5 para la mayoría de cartas, y hasta 8 para algunas Reliquias. Es necesario Buscar las cartas bocabajo (para revelarlas bocarriba) antes de poder comprarlas. Las cartas que no son Rivales incluyen Aliados, Maniobras, Tecnología, Reliquias y Robots Autobot. También puedes comprar ¡Transformate y Avanza! (una carta Básica) independientemente de dónde se encuentre tu Autobot. Las cartas que compres van a tu pila de descarte.

Nota: No puedes comprar cartas de Rival, como Robots o Jefes Decepticon, ni tampoco cartas sin coste, como una Localización. Las cartas de Robots Decepticon tienen Poder y texto de juego que no puedes usar a menos que puedas añadirlas a tu mazo con una carta como Matriz de Liderazgo. Sin embargo, como Autobot, sobre todo lucharás contra estas cartas para conseguir la recompensa de la parte inferior y guardarlas en tu Bóveda. En futuras expansiones, podrás jugar como Decepticon y comprar estas cartas para añadirlas a tu mazo.

GANAR UNA CARTA: Los textos que indican que «ganas» una carta no requieren Poder. La carta se adquiere sin coste alguno para ti (a menos que un efecto diga lo contrario). Las cartas que ganas se colocan en tu pila de descartes, excepto las cartas de Aliado y Daño, que se ponen bocarriba frente a ti.

LUCHAR CONTRA UNA CARTA: Puedes gastar Poder para luchar contra tus Rivales e intentar derrotarlos. El combate se explica en la pág. 11.

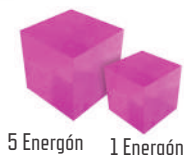


Ejemplo de Alcance



GASTAR ENERGÓN

El Energón es el combustible que utilizan los Robots para activar sus habilidades más poderosas. En el juego, el Energón está representado por cubos.



Cuando consigas Energón, coge un cubo de la reserva general y colócalo en tu reserva personal de Energón. Los cubos de Energón pequeños valen 1 Energón, mientras que los cubos de Energón grandes valen 5 Energón. Haz cambios cuando sea necesario. Cuando gastes Energón, devuelve el número apropiado de cubos de tu reserva personal a la reserva general.

Puedes gastar Energón en lo siguiente:

TRANSFORMARTE: Puedes gastar 1 Energón para voltear tu carta de personaje de su Modo Bot o su Modo Alt a la otra cara. Puedes hacerlo en cualquier momento, durante el turno de cualquier jugador. Excepción: no puedes Transformarte mientras se está resolviendo otro efecto. Una razón para Transformarte es obtener acceso a los recursos de esa cara del personaje, como el Movimiento (en Modo Alt) o las habilidades de Energón (en Modo Bot).

HABILIDADES DE ENERGÓN: Durante tu turno, puedes activar las habilidades de Energón de las cartas que hayas jugado y de tu carta de personaje, siempre que puedas pagar el coste de Energón. Si no es tu turno, solo puedes activar habilidades de Energón en las cartas que juegues para Ayudar a otros jugadores. No puedes activar habilidades de Energón en tu carta de personaje cuando estás Ayudando (a menos que una carta indique lo contrario).

Cuando activas una habilidad de Energón de una carta de personaje que proporciona un aumento de Poder (como el efecto +1 Poder de Bumblebee), ese efecto dura todo el turno, incluso si el personaje se transforma posteriormente al Modo Alt.

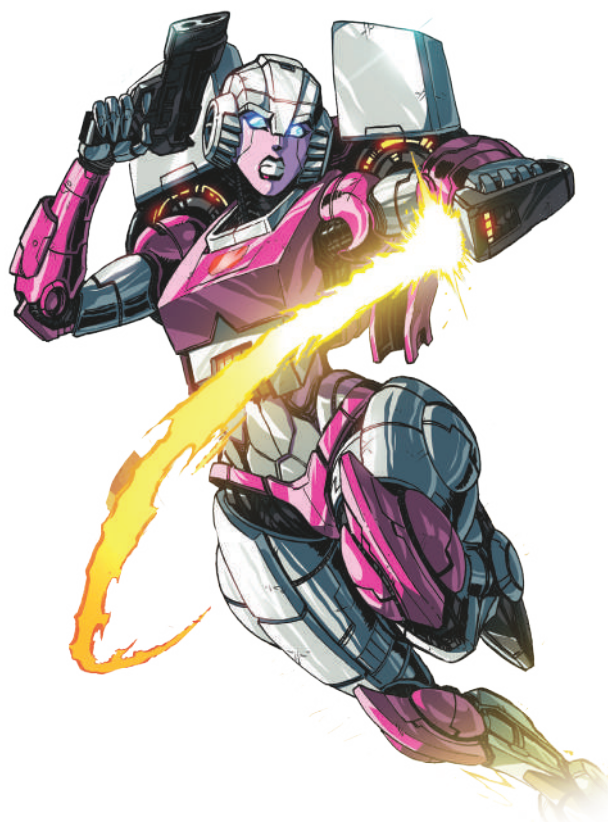
Habilidades de Enfrentamiento y Ayuda: Algunas habilidades de Energón van precedidas de la palabra «Enfrentamiento» o «Ayuda» y solo pueden usarse durante los combates. Las habilidades de Energón de Enfrentamiento solo las puede activar el jugador activo durante el Paso 4 de un Enfrentamiento, y las habilidades de Energón de Ayuda solo se pueden activar cuando estás Ayudando al jugador activo durante un combate contra un Rival. Si un texto del juego usa las palabras «Enfrentamiento» o «Ayuda», pero no es una habilidad de Energón, se resuelve inmediatamente si en ese momento estás en un Enfrentamiento o Ayudando. Más información sobre el combate contra Rival en la pág. 11.

Nota: Cada habilidad de Energón solo puede activarse una vez por turno. Coloca el Energón gastado junto a las habilidades activadas como recordatorio y devuelve el Energón gastado a la reserva general al final del turno de cada jugador.

DESTRUIR CARTAS

Algunas cartas tienen un texto que te permite destruir las cartas que controlas. Destruir las cartas más débiles (como las Iniciales) de tu mazo lo mejorará. Puedes encontrar más información sobre las cartas que controlas en la pág. 14. Por otro lado, algunas cartas se destruyen como resultado de efectos del juego, como en el caso de los efectos negativos durante un Enfrentamiento, o como parte de la secuencia de Fin de Turno cuando la Matriz está llena. Cuando se destruye una carta del mazo principal, se coloca en una pila de cartas bocarriba junto al mazo principal. Deja las demás cartas destruidas (Iniciales, ¡Transformate y Avanza!, Daños) a un lado, ocultas, o devuélvelas a la caja.

IMPORTANTE: Si juegas una carta y luego la destruyes, pierdes el Poder y Movimiento sin usar de esa carta, así como cualquier efecto de texto del juego no utilizado. Asegúrate de usar los recursos y habilidades de las cartas antes de destruirlas, si puedes. Del mismo modo, si tienes que destruir una carta durante un Enfrentamiento, pierdes el Poder (y cualquier habilidad de texto del juego no resuelta) que daba esa carta, lo que reduce tu eficacia durante ese combate.





LIDIAR CON RIVALES

Los Autobots y los Decepticons son Rivales. Una de las principales formas de ganar PV es luchando contra tus Rivales, sobre todo contra los Jefes Decepticon. Hacerlo conlleva un cierto riesgo, desde recibir *Daños* hasta que te destruyan una carta valiosa justo cuando estás a punto de ganar el combate. En esta sección se explica el proceso de combate contra los Robots y Jefes Decepticon, incluyendo el Enfrentamiento y la Ayuda, así como la forma de resolver Emboscadas, Ataques y Bloqueos.

ATAQUES

En las cartas, un Ataque se indica con las palabras «Ataque:» o «Ataque al Revelar:», seguidas de un efecto negativo para el jugador atacado. Los Ataques pueden ocurrir como resultado de una Emboscada, de revelar una carta de Jefe, de un Enfrentamiento, o de otros efectos de cartas, y pueden afectar a un único jugador o a todos. Los ataques resultantes de una Emboscada o de revelar un Jefe se describen en detalle en la página siguiente.

BLOQUEOS

Los ataques pueden evitarse descartando una carta con la palabra clave Bloqueo de tu mano o activando una habilidad de Bloqueo de tu carta de personaje. La carta de Bloqueo descartada va a tu pila de descarte, no se pone en juego. Cuando un jugador sufre un Ataque, cualquier jugador puede Bloquear ese Ataque si el personaje que está siendo Atacado está dentro de su Alcance. Cada jugador solo puede usar un Bloqueo por Ataque y cada Bloqueo descartado solo evita un efecto de Ataque sobre un único jugador. Cada jugador objetivo de un Ataque que no consiga Bloquearlo (o que se lo Bloqueen) tendrá que resolver su efecto.

Efecto del Bloqueo: Algunas cartas con Bloqueo tienen un texto adicional precedido por dos puntos (:), por ejemplo «Bloqueo: Roba 1 carta». Ese texto se resuelve cuando descartas la carta para Bloquear, pero ningún otro texto de la carta se activa en ese momento. Descartar un Bloqueo para evitar un Ataque no es «jugar» la carta. Si juegas una carta con un efecto de Bloqueo durante tu propio turno, ignora el texto del efecto de Bloqueo que sigue a los dos puntos y resuelve el resto del texto de la carta.

Las cartas de Bloqueo usan el mismo Alcance que el Poder de la carta, lo que significa que el valor de Alcance a la izquierda de la carta es también el Alcance del Bloqueo. Si un jugador tiene un Bloqueo sin Alcance, el Alcance es 0, por lo que solo puede Bloquear para sí mismo o para otro personaje en su espacio. Algunas cartas tienen habilidades de Energón que ofrecen un Bloqueo. Estas habilidades son especiales en el sentido de que la carta no se descarta cuando se usa de esta manera, pero deben estar en juego durante tu turno para activarlas.

Si un jugador no Bloquea un Ataque recibido, todos los demás jugadores, en sentido horario, tienen la oportunidad de usar un Bloqueo para apoyar a ese jugador si: (A) tienen una carta de Bloqueo con Alcance suficiente para llegar al personaje atacado, y (B) no han activado previamente un Bloqueo para ese ataque. Bloquear un Ataque es siempre opcional.

CARTAS DE ENCUENTRO

Roba una carta de Encuentro cada vez que un jugador sufre una Emboscada o al principio de un Enfrentamiento contra un Jefe. Al robarla, resuelve el texto de la parte superior o inferior de la carta (pero no ambos), en función del tipo de Encuentro que se está produciendo, y luego descarta la carta bocarriba junto al mazo. Estas cartas permanecen en la pila de descarte hasta que el mazo se agote o un jugador esté a punto de resolver un Enfrentamiento. Cuando ocurra cualquiera de estas dos cosas, vuelve a barajar las 10 cartas de Encuentro antes de robar una para resolver el Enfrentamiento en curso.



En un Enfrentamiento, solo el jugador activo se ve afectado por el texto del Enfrentamiento. Algunos efectos de Enfrentamiento de las cartas de Encuentro son Ataques que puedes evitar con Bloqueos, pero la mayoría no lo son y, por tanto, no puedes evitarlos. Algunos efectos pueden destruir una carta que has jugado, eliminando su Poder del combate; otros pueden aumentar significativamente el coste para derrotar a ese Jefe. Una vez que has anunciado un Enfrentamiento, no puedes jugar ninguna carta adicional, pero puedes descartar Bloqueos de tu mano para evitar Ataques.

Nota: Es posible que tengas que robar dos cartas de Encuentro al enfrentarte a un Jefe: una para la Emboscada, si te has movido sobre un Jefe bocarriba para tener Alcance, y otra para el Enfrentamiento propiamente dicho, cuando te decidas a combatir contra él (consulta las siguientes secciones sobre Emboscadas y Cómo Combatir). Resuelve completamente un Encuentro antes de robar y resolver el siguiente.



EMBOSCADAS

EMBOSCADA DE ROBOT

Cuando se revela un Robot Rival (se voltea bocarriba) en un espacio en el que hay uno o más Autobots, se produce una Emboscada. Roba una carta de Encuentro y resuelve el texto de Emboscada de la parte superior de la carta. Una Emboscada revelada de esta manera es un Ataque contra todos los Autobots en ese espacio. Si revelas un Robot Rival pero no hay ningún Autobot en ese espacio, no se produce la Emboscada.

Si mueves tu Autobot sobre un Robot Rival que ya está bocarriba, también se produce una Emboscada, pero solo el Autobot que se ha movido sufre la Emboscada, no los Autobots que ya estaban en ese espacio. Puedes quedarte sobre un Rival bocarriba sin sufrir más Emboscadas.

EMBOSCADA DE JEFE Y ATAQUE AL REVELAR

Cuando se revela un Jefe (se voltea bocarriba) en un espacio, en lugar de resolver una Emboscada, resuelve primero el «Ataque al Revelar» del Jefe contra cada jugador de la Matriz, independientemente de la posición de su Autobot. La carta del Jefe también puede indicar «a continuación, resuelve una Emboscada», en cuyo caso también debes robar una carta de Encuentro y resolver el texto de Emboscada contra cada jugador en la Matriz, incluso si no están en el mismo espacio que el Jefe.

Nota: Bloquear un Ataque al Revelar no evita el posterior robo de una Emboscada, ya que son dos eventos independientes. Al igual que con los Robots Decepticons, si mueves a tu Autobot sobre un Jefe que ya está bocarriba, se produce una Emboscada; solo el Autobot que se ha movido sufre la Emboscada, no los Autobots que ya estaban en ese espacio.



Evitar una Emboscada: Si el efecto de una carta dice «evita una Emboscada», no resuelvas el texto de Emboscada de la carta de Encuentro. Pero los demás jugadores afectados por la Emboscada (si los hay) siguen teniendo que resolver ese efecto por su cuenta. Si eres el único jugador afectado por la Emboscada, no robes la carta de Encuentro.

Nota: Evitar una Emboscada no previene el «Ataque al Revelar» del Jefe.

COMBATIR RIVALES

Cuando combates contra un Rival, intentas derrotarlo gastando Poder igual o superior a su coste. Combatir contra cartas es similar a comprarlas, en el sentido de que gastas Poder y necesitas tener Alcance. Pero hay diferencias clave:

- Los Rivales se defienden. Si tienes que moverte sobre un Robot o Jefe Rival para luchar contra él, sufres una Emboscada y debes robar una carta de Encuentro para resolver su efecto de Emboscada. Si estás combatiendo contra un Jefe, también tendrás que lidiar con un efecto de Enfrentamiento (robando una nueva carta de Encuentro), lo que puede hacer mucho más difícil derrotar a ese Rival.
- Es posible que otros jugadores puedan Ayudarte en el combate para ganar la recompensa de la parte inferior de la carta. Para saber más sobre cómo Ayudar, consulta la pág. 12.
- Los Rivales con los que combates no van a tu mazo. En su lugar, si los derrotas, obtienes de inmediato las recompensas indicadas en la parte inferior de la carta y, después, la colocas bocabajo en tu Bóveda. Tu Bóveda se explica en la pág. 13.

Al final de la partida, ganas PV adicionales por los Rivales que tengas en tu Bóveda.

Cualquier jugador que te haya Ayudado también gana la recompensa, pero no la carta para su Bóveda.

- No puedes combatir contra cartas que no sean Rivales, como los Robots Autobot, a menos que un Plan u otro efecto diga lo contrario (como Lealtades Divididas). Los Robots Autobot dan una recompensa al derrotarlos, lo que será importante cuando juegues como Decepticon en expansiones futuras. Como Autobot, los comprarás principalmente para añadirlos a tu mazo.

ENFRENTAMIENTOS

Cuando luchas contra un Jefe Decepticon, comienza un Enfrentamiento que requiere que robes y resuelvas el efecto de Enfrentamiento de una carta de Encuentro. Este efecto puede aumentar considerablemente el coste para derrotarlo, por lo que no es mala idea tener más Poder que el coste impreso del Jefe. Los pasos del Enfrentamiento se explican en la sección Cómo Combatir de la página siguiente.

Nota: Solo tienes Enfrentamientos con Jefes Rivales, no con Robots Rivales, a menos que una carta indique lo contrario (como el plan Asalto Sin Cuartel).



CÓMO COMBATIR

En tu turno, realiza los siguientes pasos en orden:

1. Muévete sobre un Rival (o hasta tener Alcance) y luego resuelve una Emboscada si procede.
2. Juega cartas para generar Poder y activa las habilidades de Energón que quieras, siempre y cuando no sean de Enfrentamiento ni de Ayuda. A continuación, anuncia tu intención de combatir y tu Poder total actual.

***Nota:** Si se trata de un Jefe, no olvides incluir los pasos adicionales de Enfrentamiento que se indican más abajo. De lo contrario, ignora esos pasos.
3. Si controlas Daño, en este momento los demás jugadores pueden poner cada uno una de las cartas de su mano bocabajo para Ayudarte. La carta que pongan debe poder generar al menos 1 Poder y tener suficiente Alcance para alcanzar el espacio del Rival. Si ningún jugador te Ayuda, puedes abandonar la batalla y gastar tu Poder en otra cosa. Si al menos 1 jugador te Ayuda, debes continuar el combate. **Nota:** Si no se trata de un Jefe y no tienes Daño, ningún jugador puede Ayudarte, aunque quieras.

Enfrentamiento: Los demás jugadores pueden colocar Ayudas tanto si controlas Daño como si no.

Enfrentamiento: Baraja las 10 cartas de Encuentro, luego roba la carta superior y resuelve el texto de Enfrentamiento. Si una carta que controlas es destruida durante este paso, pierdes el Poder generado por esa carta.

4. Elige y resuelve tantas Ayudas bocabajo como cartas de Daño controles (si tienes), incluso si esto genera más Poder del que necesitas para derrotar al Rival.
Para resolver una Ayuda, ponla bocarriba y suma su Poder a tu total.

Enfrentamiento: Si tu Poder total no es suficiente para derrotar al Rival después de resolver las Ayudas necesarias, debes resolver cartas de Ayuda jugadas por otros jugadores (si las hay) de una en una. Deja de resolver Ayudas adicionales una vez que tu Poder total alcance o supere el coste del Rival.

Enfrentamiento: Después de resolver las Ayudas, si aún necesitas Poder adicional, puedes activar habilidades de Energón sin usar, incluidas las que tengan la palabra clave «Enfrentamiento».

5. En orden de turno, los jugadores que Ayudan pueden optar por activar las habilidades de Energón de cualquier carta de Ayuda resuelta que hayan jugado, incluidas las que tengan la palabra clave «Ayuda».
6. Si el total de Poder acumulado es igual o mayor que el nivel de Poder del Rival (incluyendo posibles modificadores de Encuentros), lo has derrotado. Gana las recompensas indicadas en la parte inferior de la carta y luego colócala en tu Bóveda, bocabajo. Cada jugador cuya Ayuda has resuelto correctamente también gana la recompensa, mientras que los jugadores cuyas Ayudas no se voltearon bocarriba no ganan nada. El jugador activo es el único que guarda al Rival derrotado en su Bóveda. Si la batalla no tiene éxito, el Rival permanece en el juego y nadie gana ninguna recompensa.
7. **Al terminar una batalla, descarta todas las cartas no Permanentes que hayas jugado hasta el momento durante tu turno (y opcionalmente coloca Reliquias en tu Bóveda).** Todo el Poder y el Movimiento que hayas generado hasta ese momento de tu turno se pierden. También se descartan todas las cartas de Ayuda, se hayan resuelto o no.

Nota: Si derrotas al tercer y último jefe en esta batalla, la partida termina inmediatamente antes de descartar cartas o guardar Reliquias en la Bóveda.
- Enfrentamiento:** Tu turno termina inmediatamente. No sigas con el Paso 8.
8. Si te quedan cartas en la mano, puedes jugarlas y continuar tu turno como de costumbre.

AYUDAR

Los demás jugadores buscarán oportunidades para Ayudarte cuando luches contra Rivales, ya que quieren ganar la misma recompensa que tú jugando una sola carta. Puedes que lo agradezcas si no puedes acabar con el Rival por tu cuenta, pero en muchas ocasiones no será bienvenido. Los demás jugadores pueden Ayudar cuando controlas Daño o cuando te Enfrentas a un Jefe. Si controlas Daño, no tendrás más remedio que aceptar al menos parte de su Ayuda, si te la ofrecen. Si te estás Enfrentando a un Jefe, pueden colocarte una Ayuda independientemente del Daño con la esperanza de que necesites su apoyo al revelar la carta de Encuentro.



Durante el paso 3 de la secuencia de combate, cada jugador que desee Ayudar (en sentido horario) puede colocar una carta bocabajo frente a sí. Se puede usar cualquier carta de la mano para Ayudar, pero debe generar al menos 1 Poder (por sí misma o usando una de sus habilidades de Energón) y tener suficiente Alcance para llegar al espacio del Rival. Pueden mantener en secreto el Poder exacto de su carta de Ayuda o anunciarlo para intentar convencerte de que resuelvas primero su carta.

Si una carta jugada para Ayudar tiene una palabra clave de bonificador de Ayuda, esa habilidad se activa ahora. Pero ignora el Movimiento, los demás textos del juego y las habilidades de Energón en las cartas de Ayuda, excepto aquellas que ofrezcan un bonificador de Poder. Cualquier texto de habilidad, que no sea de Energón, en una carta de Aliado o de personaje que aumente el Poder de tu carta también es válido.

Recordatorio: Ayudar es combatir y en Modo Alt está sujeto al penalizador de -1 de Poder que aparece en la carta de personaje. Los jugadores pueden Transformarse al Modo Bot para evitarlo.

PUNTOS DE VICTORIA Y TU BÓVEDA

Cuando derrotas a un Rival, desbaratas un Plan, o eliges guardar una Reliquia, añades esas cartas a tu Bóveda, en lugar de a tu pila de descartes, donde permanecen hasta el final de la partida. Tu Bóveda es un montón de cartas bocabajo que creas junto a tu pila de descartes. Cuando pongas una carta en tu Bóveda, ajusta tus PV como corresponda:

1. Las cartas que dicen «Gana X PV» se ganan inmediatamente. Toma esa cantidad de fichas de PV. Haz cambios si es necesario.
2. Las cartas que no utilizan la palabra «Ganar» no te dan fichas de PV de inmediato, pero lo harán al final de la partida. Ver Puntuación Final de la Partida a la derecha.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina de inmediato cuando se da 1 de los siguientes casos:

1. Los 3 Jefes han sido derrotados o destruidos.
2. Si el mazo principal está agotado en el momento de añadir una carta a la Matriz (o de destruirla si la Matriz está llena).

Nota: Si juegas una Reliquia durante el último turno de la partida, no tendrás oportunidad de descartarla, ya que eso ocurre más tarde durante la secuencia de Fin de Turno.

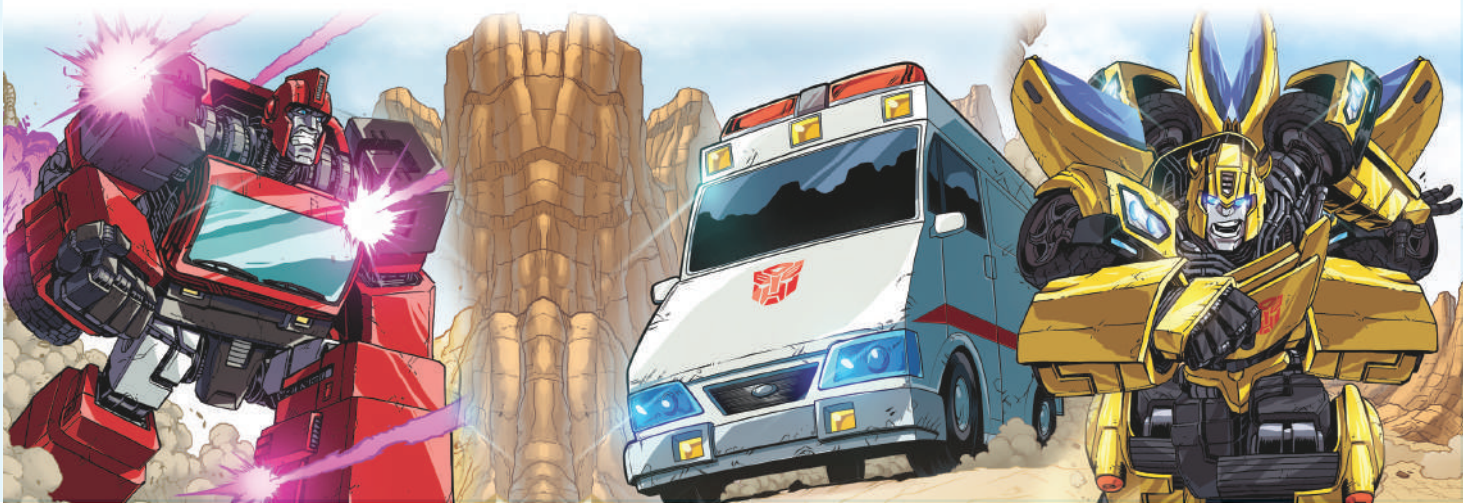
PUNTUACIÓN FINAL DE LA PARTIDA.

Despliega tu pila de fichas de PV. A medida que ganes PV adicionales durante la puntuación final, coge fichas de PV de la reserva general y añádelas a tu pila de puntuación.

- Suma los costes de todos los Rivales en tu Bóveda. Ganas 1 PV por cada múltiplo de 5 que sumes. (Ejemplo: un Rival de coste 5 y dos de coste 3 = coste total 11, lo que te da 2 PV adicionales).
- Gana 1 PV por cada 5 Energón que tengas, redondeado hacia abajo (así, 19 Energón = 3 PV).
- Suma los PV de tus Reliquias y Planes guardados.
- Retira 1 PV de tu pila de puntuación por cada 2 Daños que controles (Ejemplo: 3 Daños = Pierdes 1 PV).
- ¡El jugador con más PV es el ganador!

DESEMPATES

1. Mayor número de Jefes derrotados.
2. Mayor cantidad de Energón.
3. Si seguís empatados, ¡disfrutad de la victoria compartida!





REGLAS ADICIONALES

CONTROLAR vs POSEER

Las cartas que juegas durante tu turno y las cartas Permanentes en tu área de juego son todas cartas que «controlas». No controlas las cartas de tu mano, del mazo o de la pila de descarte. «Posees» todas las cartas que controlas, además de todas las cartas de tu mano, mazo y pila de descarte. Tu carta de personaje nunca se incluye en ningún tipo de recuento de cartas.

BARAJAR TU MAZO

Solo debes barajar tu pila de descarte para convertirla en tu nuevo mazo cuando necesites robar, revelar o manipular de cualquier otra forma la carta superior de tu mazo y no queden cartas en él. No barajes tu pila de descartes simplemente porque no queden cartas en tu mazo. A menudo, tendrás que barajar al final de tu turno para robar tus 5 cartas nuevas. Roba hasta que tu mazo se agote y deja a un lado tu mano incompleta. Baraja tu pila de descartes y sigue robando hasta tener 5 cartas en la mano. Tu pila de descarte es siempre información pública.

DESCARTAR CARTAS

Cuando el efecto de una carta te indique que descartes una carta, por defecto será de tu mano. Si un efecto de carta requiere que te descartes de cualquier otro lugar, el texto indicará de dónde

EFFECTOS DE OBJETIVO

Algunas cartas utilizan la palabra «objetivo» para designar al destinatario de un efecto. Un objetivo puede ser una carta, pero normalmente es un jugador, y ese jugador puedes ser tú, si así lo decides.

PERMANENTE Y PRINCIPIO DEL TURNO

Algunas cartas, como Aliados, Jefes, Daños y Planes, pueden tener un efecto «Permanente» o de «Principio del Turno». Un efecto Permanente está siempre activo y solo afecta al jugador activo durante su turno. Los efectos de Principio del Turno se resuelven al inicio de cada turno del jugador activo. Si hay varios efectos de Principio del Turno que resolver, puedes elegir el orden en el que resolverlos. Los efectos de las cartas que controlas (como Aliados o Daños) solo te afectan a ti, pero un Jefe o Plan afecta a cualquier jugador durante su turno, a menos que la carta indique lo contrario. Los jugadores pueden usar las fichas de Recordatorio para llevar mejor la cuenta de sus efectos permanentes y de principio de turno.

REVELAR CARTAS BOCARRIBA Y OJEARLAS

Algunas cartas ocultas te permiten interactuar con ellas. Cuando «ojeas» una carta, solo puedes mirarla tú en secreto. Mírala y luego devuélvela a donde estaba, bocabajo. No puedes ojear cartas bocarriba, solo las que están bocabajo en la Matriz o la carta superior de un mazo bocabajo. Cuando revelas una carta bocarriba, por ejemplo al Buscar o si juegas la Patrulla, se pone bocarriba para que todos la vean, y se queda bocarriba.





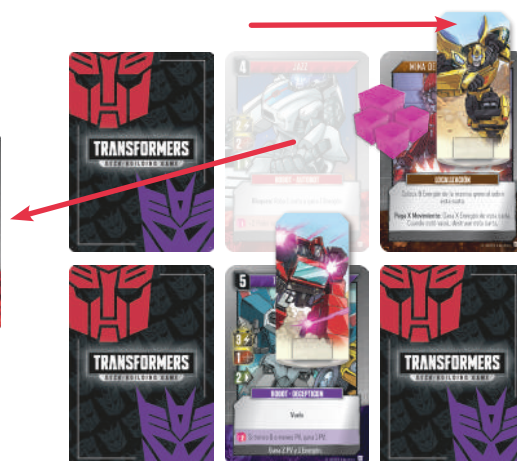
EJEMPLO DE JUEGO - UN TURNO BÁSICO



MAZO DE ROBO



PILA DE DESCARTE



Juegas como Bumblebee, es tu primer turno de la partida y eres el segundo jugador en jugar su turno. Decides colocar tu Autobot en una carta en el borde de la Matriz. Como estás en Modo Alt, ahora tienes 2 Movimientos para gastar de tu carta de personaje. Colocas una ficha de «-1 Movimiento» en tu carta de personaje para Buscar la carta que tienes debajo. Revelas al Robot Jazz.



Cartas Jugadas de la Mano

Juegas tu mano de cartas, que incluye 3 copias de Valentía, 1 Reservas y 1 Arreglar. En cuanto juegas las Reservas, ganas 1 Energón, porque tienes 3 o menos Energón en ese momento. Las cartas que has jugado te dan 3 de Poder, pero comprar a Jazz cuesta 4. Se te ocurre una idea: Pagas 1 Energón para voltear a Bumblebee del Modo Alt al Modo Bot. Antes de dar la vuelta a tu carta de personaje, tu habilidad del Modo Alt te permite voltear una carta adyacente que esté boca abajo, así que eliges la carta sobre la que está Ironhide.

Esa carta resulta ser Thundercracker, ¡un Decepticon! Como Ironhide está en ese espacio, sufre una Emboscada, aunque hayas sido tú quien ha revelado la carta. (Si hubieras estado en ese espacio y hubieras Buscado usando 1 Movimiento, ambos habríais sufrido la Emboscada). El jugador que controla a Ironhide roba una carta de Encuentro y el efecto de Emboscada dice: «Destruye 1 carta al azar de tu pila de descartes». Con 6 cartas en su

pila de descartes, decide que no quiere arriesgarse a perder la carta buena que compró en su primer turno, así que usa la habilidad de 2 Energón de Ironhide para Bloquear ese ataque. Puede hacerlo porque el texto de esa habilidad dice que puede usarse durante el turno de cualquier jugador.

Ahora que estás en Modo Bot, tienes una habilidad de Energón de coste 1: «+1 Poder». Usas 1 Energón para activarla, con lo que tienes 4 de Poder en total. Compras a Jazz y lo pones en tu pila de descartes. Tus cartas *Reservas* y *Arreglar* tienen cada una 1 Movimiento sin gastar. Aunque solo has gastado 1 de tus 2 Movimientos en el Modo Alt, el Movimiento restante no está disponible en el Modo Bot.

Usas *Reservas* para moverte al espacio de la esquina de la Matriz. A continuación, usas *Arreglar* para Buscar en el espacio en el que te encuentras. Revelas una Localización: la Pequeña Mina de Energón. Colocas 8 Energón de la reserva general sobre ella. Necesitas Movimiento para recoger este Energón y ahora mismo no te queda. Podrías Transformarte de nuevo para usar el Movimiento no utilizado de tu Modo Alt, pero decides no hacerlo.

En su lugar, pagas 1 Energón para activar la habilidad de Energón de tu carta *Arreglar* y decides destruir 1 de tus cartas *Valentía*. Como ya has gastado el Poder de esa carta, no pierdes Poder al destruirla.

Decides que no quieres realizar más acciones, así que pasas al final de tu turno. Colocas la carta superior del mazo principal boca abajo en el espacio vacío de la Matriz. Colocas las 4 cartas restantes que controlas en tu pila de descartes, y a continuación robas una nueva mano de 5 cartas. Por último, retiras la ficha «-1 Movimiento» de tu personaje. Bumblebee permanece en Modo Bot hasta la próxima vez que te Transformes al Modo Alt. Anuncias que tu turno ha terminado.

El diagrama de flujo de la fase de Principio del Turno se divide en dos secciones principales, una para Transformers y otra para Batman, separadas por un icono de tres cubos morados.

Sección Transformers:

- Se muestran tres cartas de Transformers: Optimus Prime (8), Ironhide (8) y Bumblebee (4).
- Se indica que se debe atacar al Relevo.
- Se muestran tres cubos de color morado.

Sección Batman:

- Se muestran tres cartas de Batman: Spike (5), Batwing (0) y Batgirl (0).
- Se indica que se debe atacar al Relevo.
- Se muestran tres cubos de color morado.

EMBOSCADA

Ataque: Destruye 1 carta al azar de tu pila de descartes.

Al Revelar un Jefe: La Emboscada afecta a todos los Rivales.

FLUCTUACIÓN DE ENERGÍA

Suma 1 al coste del Rival por cada Energía que controles. Si no tienes ninguna, gana 2 Dáños en su lugar.

ENFRENTAMIENTO - JEFE

The image displays two cards from the Transformers: The Card Game. The left card is 'BUMBLEBEE', a yellow and black robot, with a red and black border. It has a 'COMBAT' label in the top left and 'AUTOBOTS' in the top right. Its stats are 2/2/2. The right card is 'ARCTIC', a blue and white robot, with a blue and white border. It has a '2' in the top left and 'ARCTIC' in the top right. Both cards show their abilities and a 'DROPS' section at the bottom.

Bumblebee tiene que robar una carta de Encuentro porque se ha movido sobre un Rival que está bocarriba. Wheeljack también está en el espacio de Starscream, pero no sufre una Emboscada porque el Rival ya estaba bocarriba. La Emboscada dice: «Ataque: Pierdes 2 Energón». Bumblebee sólo tiene 2 Energón, así que decide que es un buen momento para usar el Bloqueo de Arcee. Descarta a Arcee para evitar el Ataque y gana 2 Energón por hacerlo. Esperemos que el texto de Enfrentamiento no sea un Ataque.

The image shows three cards from the 'Estrategia' deck. The first two cards are 'Valentía' (0 cost) and the third is 'Estrategizante y Analista' (2 cost). Each card has a 'Poder' (Power) section with a red 'T' icon and a text effect.

- Valentía (0 cost):**
 - Imagen:** A blue and red robot with a glowing blue eye.
 - Poder:** **T** Infunde poder. Añade la carta superior de tu mano.
- Valentía (0 cost):**
 - Imagen:** A blue and red robot with a glowing red eye.
 - Poder:** **T** Infunde poder. Añade la carta superior de tu mano.
- Estrategizante y Analista (2 cost):**
 - Imagen:** A purple robot with a glowing red eye.
 - Poder:** **T** Infunde poder. Añade la carta superior de tu mano.

Bumblebee anuncia que tiene 6 puntos de Poder y su Enfrentamiento contra Starscream. Como tiene 1 Daño, los otros dos jugadores saben que tiene que resolver al menos una Ayuda. Si no Ayudan, con 4 Energón Bumblebee podría activar suficientes habilidades de Energón para derrotar al Jefe por sí solo, y eso lo pondría en cabeza. Wheeljack en Alcance 0 y después Optimus en Alcance 1 colocan 1 carta boca abajo cada uno como Ayudas. Bumblebee baraja las 10 cartas de Encuentro y roba una para resolver el texto de Enfrentamiento. El texto no es un Ataque, así que Bumblebee se alegra de haber usado su Bloqueo en la Emboscada. Sin embargo, el texto de Enfrentamiento dice: «Suma 1 al coste de esta carta por cada Energón que controles. Si no tienes ninguno, recibes 2 Daños». Bumblebee tiene 4 Energónes, ¡por lo que el coste de Starscream aumenta de 8 a 12!

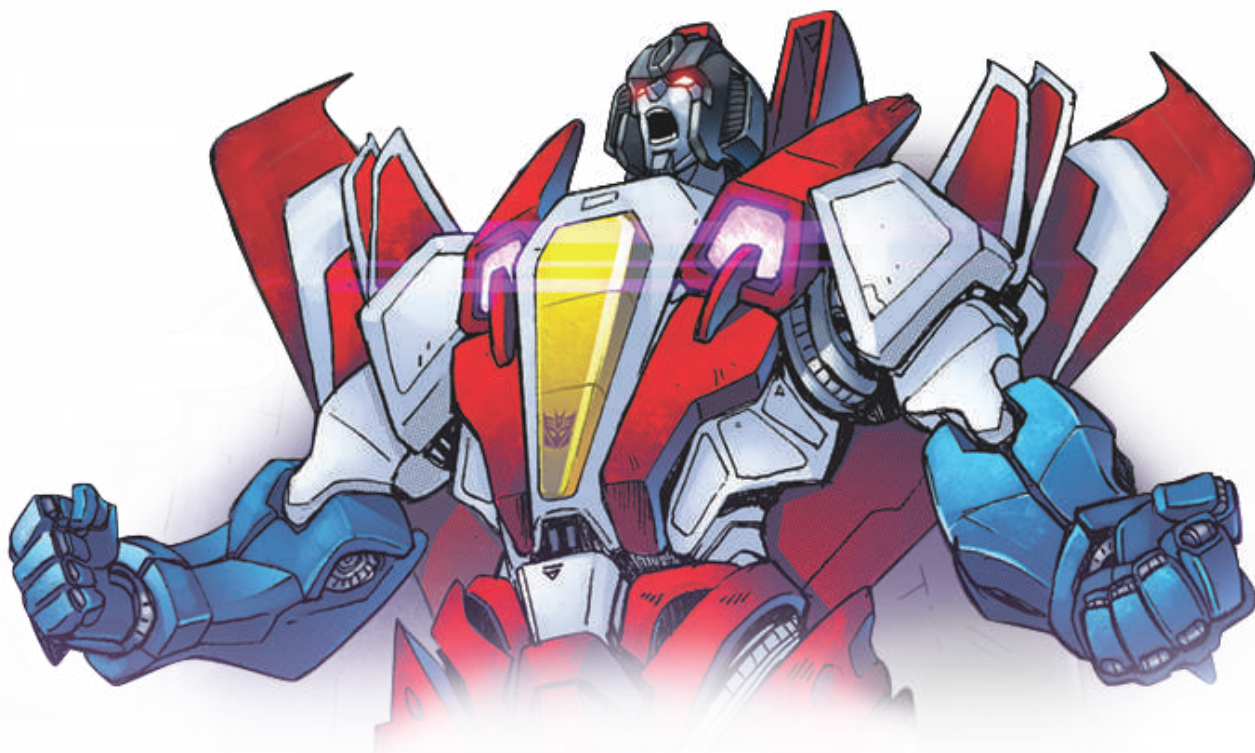


Como Bumblebee controla 1 Daño, tiene que resolver al menos 1 Ayuda. Elige a Wheeljack, ya que tiene menos PV que Optimus Prime. Wheeljack está en Modo Alt y revela una Valentía de +1 Poder. Como está en Modo Alt, tiene -1 Poder al luchar contra Rivales. Esa Valentía tiene actualmente 0 Poder, por lo que Wheeljack gasta 1 Energón para Transformarse al Modo Bot y ahora su Valentía otorga 1 Poder. Valentía no tiene valor de Alcance, así que eso hace que tenga Alcance 0, lo que solo extiende ese Poder al propio espacio de Wheeljack. Como Wheeljack está en el espacio de Starscream, es una Ayuda válida, pero no muy útil. Dado que su Poder total para este Enfrentamiento es solo 7 por el momento, Bumblebee también debe resolver la Ayuda de Optimus Prime, que resulta ser Cliffjumper, un Autobot.

Optimus Prime está en Modo Bot y tiene el texto de juego: «Cada Autobot que juegues tiene +1 Poder». Esto aumenta el Poder de Cliffjumper de 2 a 3, lo que eleva el Poder total del Enfrentamiento a 10. El texto de juego de Cliffjumper podría destruir una carta pero no se resuelve, ya que no aumenta el Poder de la Ayuda.

Con las dos Ayudas resueltas, a Bumblebee aún le faltan 2 de Poder. Ahora puede usar las habilidades de Energón de Enfrentamiento y cualquier otra habilidad de Energón que aún no haya usado. Bumblebee gasta 1 Energón para activar la habilidad de Enfrentamiento de su Valentía y juega la carta superior de su mazo. La carta no va a su mano, ya que no se pueden jugar cartas de la mano una vez se ha declarado un Enfrentamiento. (Descartar a Arcee para Bloquear no es «jugar» la carta). Juega la carta ¡Transformate y Avanza!, lo que aumenta el Poder total a 11. El texto de Ayuda no es relevante, ya que Bumblebee está en un Enfrentamiento y no está Ayudando.

Por último, Bumblebee activa la habilidad de Energón de coste 1 de su Modo Bot, lo que le otorga 1 punto de Poder. Como este Poder no está vinculado a una carta que controle, tiene Alcance 0 por defecto, que es suficiente ya que Bumblebee está en el espacio de Starscream. Con 12 de Poder, ¡Starscream ha sido derrotado! Wheeljack y Optimus Prime ganan 4 PV cada uno de la reserva general al haberse resuelto una Ayuda válida de cada uno. Bumblebee también gana 4 PV y coloca a Starscream bocabajo en su Bóveda. Los Rivales en la Bóveda dan algunos PV adicionales al final de la partida, así que no le preocupa demasiado que sus competidores también hayan ganado los PV. Ahora que el Enfrentamiento ha finalizado, el turno de Bumblebee termina.





TIPOS DE CARTAS

CARTAS DE PERSONAJE

Tu personaje tiene habilidades en ambas caras de la carta. En el Modo Bot, cada personaje tiene un texto en la parte superior de su caja de texto que está «siempre activo». Puede ser un efecto que se activa en función de una condición del juego (como jugar un tipo de carta concreto) o un efecto fijo que simplemente se produce sin ningún factor externo. Este texto está activo en todo momento mientras estés en este modo, a menos que diga «durante tu turno».



Varios personajes tienen texto de juego que proporciona bonificaciones de Poder. Por ejemplo, el Modo Bot de Wheeljack dice: «Cada Tecnología que juegues tiene +1 Poder». Esta habilidad funciona tanto si es tu turno como si estás jugando una Tecnología para Ayudar durante el turno de otro jugador. En ambos casos, la bonificación de Poder se aplica a la carta que se está jugando. Asimismo, la habilidad no se concede a las cartas que controlas, sino solo a las cartas que juegas mientras esa habilidad está activa. Por lo tanto, si Wheeljack juega una Tecnología en Modo Alt (donde la habilidad de +1 Poder no está activa) y, luego, se Transforma al Modo Bot, la bonificación no se aplica de forma retroactiva.

En general, el Poder que NO está asociado a jugar una carta concreta tiene Alcance 0. Por ejemplo, el texto de juego de Bumblebee dice: «Durante tu turno, +1 Poder por cada Aliado que controles». Bumblebee también tiene una habilidad de Energón que dice: «+1 Poder». En ambos casos, ese Poder no está relacionado con una carta que hayas jugado, por lo que su Alcance efectivo es 0. Debes colocar fichas de «+1 Poder» en las cartas que tienen bonificaciones de Poder para ver más fácilmente qué cartas (incluida tu carta de personaje) tienen esa bonificación. Es importante vincular las bonificaciones de Poder a las cartas, ya que el Alcance de la carta también se aplica a ese Poder extra. Si una carta de Encuentro u otro efecto destruye una carta, el Poder, el Movimiento y todos los demás efectos también se van con ella. Cuando se gasta el Poder de una ficha, retírala.

Además, los Modos Bot tienen 2 habilidades de Energón diferentes: Una requiere 1 Energón y la otra requiere que pagues 2 Energón. Como ocurre con cualquier otra habilidad de Energón, puedes activar cada una de estas habilidades una única vez durante cada uno de tus turnos. Las habilidades de Energón, como el +1 Poder de Bumblebee, siguen estando disponibles para gastar incluso si te Transformas al Modo Alt después de activarlas.

CARTAS DEL MAZO PRINCIPAL

Cada carta del mazo principal es de un tipo de carta concreto, indicado en el centro, justo debajo de la ilustración. Cada tipo de carta tiene un color único que ayuda a distinguirlas de las demás.

Aliado: Estas cartas son humanos blandengues deseosos de unirse a la lucha, que llevan algo de equipo. Cuando compras un Aliado, este entra inmediatamente en juego frente a ti como efecto **Permanente** o de **Principio de Turno**. Puedes controlar cualquier número de Aliados. Ten en cuenta que, cuando aparezcan algunos Jefes Decepticon, ahuyentarán temporalmente a tus cartas de Aliado. Todos los Aliados son únicos.



Plan Cooperativo: Estas cartas suponen un importante desafío para los Autobots, tanto en las partidas cooperativas como en las partidas en solitario, aunque los jugadores astutos pueden superarlas. No hay recompensas por desbaratar un Plan Cooperativo, aparte de ayudar a tu equipo. Todos los Planes Cooperativos son únicos y se explican con más detalle en la página 20.

Jefe Decepticon: Los Jefes son los grandes Rivales a los que puedes derrotar para aumentar tus PV. Tienen Ataques al Revelar que afectan a todos los jugadores cuando se revelan por primera vez (bocarrriba) y pueden desencadenar una Emboscada que también afecta a todos los jugadores. La mayoría tienen un efecto **Permanente** o de **Principio de Turno** que afectan al jugador activo hasta que es derrotado. Usa las fichas de «Principio de Turno» y «Permanente» al revelar los Jefes para que sea más fácil saber cuándo están activas esas habilidades. Cuando tienes un Enfrentamiento y derrotas a un Jefe, ganas los Puntos de Victoria (PV) indicados en la parte inferior de la carta y luego la colocas bocabajo en tu Bóveda. Como cartas, los Jefes no se consideran Robots a efectos del texto del juego. Sin embargo, sí se consideran Decepticons. Los Jefes no se pueden comprar ni ganar, solo derrotar o destruir. Todos los Jefes son únicos.





Plan Decepticon: Son tramas turbias que los Decepticons han puesto en marcha. Cuando desbaratas uno de estos planes, se coloca bocabajo en tu Bóveda y ganarás los PV correspondientes al final de la partida. Estos Planes se usan tanto en partidas Competitivas como Cooperativas. Todos los Planes Decepticon son únicos y se explican con más detalle en la página 20.



Maniobra: Estas cartas son habilidades y efectos de combate que se pueden «aprender» comprando la carta. Los Transformers han pasado millones de años perfeccionando sus habilidades en combate, así que ¡mucho ojo! Hay 2 copias de cada carta de Maniobra.



Reliquia: Puedes comprar estas poderosas cartas, usarlas y después guardarlas en tu Bóveda. Si no consigues guardarlas antes de que acabe la partida, no conseguirás los PV indicados en la parte inferior. Algunas Reliquias deben destruirse para ganar PV. Las Reliquias te brindan la oportunidad de «tentar a la suerte». Tienen un poderoso texto de juego, pero si las dejas en tu mazo demasiado tiempo, puede que no llegues a robarlas y guardarlas en la Bóveda antes de que termine la partida. Una Reliquia en tu mano, mazo o pila de descartes al final de la partida vale 0 PV. Todas las Reliquias son únicas.



Robots: Hay 2 facciones de Robots: Autobots y Decepticons. Los Autobots se pueden comprar y colocar en tu pila de descartes para mejorar tu mazo. Los Decepticons son Rivalos en este juego, y deben ser combatidos. Al derrotar a uno, obtienes la recompensa que aparece en la parte inferior de su carta y la añades bocabajo a tu Bóveda. Algunos efectos de cartas en este juego te permiten ganar un Decepticon para tu mazo (colocándolo en tu pila de descartes), o luchar contra un Autobot, pero eso son excepciones. En futuras expansiones con Decepticons jugables, podrás darle la vuelta a la tortilla y comprar estos Decepticons, así como luchar contra los Autobots. Todos los Robots son únicos.



Localizaciones: Son lugares que no se pueden comprar pero que cuentan con habilidades que puedes usar cuando tu personaje está en ese espacio. Muchas Localizaciones tienen una habilidad activable, con la que puedes gastar Movimiento o Poder para generar un efecto o recompensa. Al igual que con una habilidad de Energón, solo puedes activarla una vez durante tu turno. Si una Localización no tiene coste de activación y se cumplen las condiciones, el efecto se produce automáticamente. Todas las Localizaciones son únicas.



Tecnología: Estas cartas de equipo y apoyo te serán de ayuda pero, como herramientas que son, normalmente no te otorgan Movimientos adicionales. Hay 2 copias de cada carta de Tecnología.





CARTAS BÁSICAS

¡Transfórmate y Avanza! Puedes comprar cartas de este montón durante tu turno sin importar en qué parte de la Matriz te encuentres. Puedes comprar tantas como desees, siempre que tengas Poder para gastar. El texto «Puedes Transformarte» es un efecto opcional inmediato por lo que no pagas Energón para activarlo, ya que es texto del juego.

Daño: Ganarás estas cartas por diversos efectos hostiles. Cuando ganes cartas de Daño, colócalas bocarriba junto a tu carta de personaje. Las cartas de Daño te obligan a aceptar la Ayuda de otros jugadores, lo que les permite beneficiarse de tus batallas contra Rivalos con un esfuerzo mínimo por su parte. Al final de la partida, perderás 1 PV por cada 2 Daños que controles.

Tienes varias opciones para reparar tus Daños, como jugar Arreglar. «Controlas» cartas de Daño si están junto a tu carta de personaje. Si juegas una carta que te permite «destruir una carta que controlas», puedes destruir una de estas cartas de Daño. Destruir una carta de Daño no la devuelve a su montón, sino que la retira del juego. Algunos efectos de cartas no destruyen los Daños, sino que los devuelven al mazo. Si el mazo de Daño está agotado, no se puede ganar Daño.

LOS PLANES EN MÁS DETALLE

Los Planes Decepticon son cartas que no se pueden comprar, ya que son las conspiraciones y tramas de tus Rivalos. Los Planes afectan a todos los jugadores. Coloca una ficha «Permanente» o de «Principio de Turno» sobre un Plan una vez que esté bocarriba, según el texto que tenga la carta. Los Planes pondrán las cosas difíciles a los Autobots, pero estos se pueden desbaratar con algo de esfuerzo.

DESBARATAR: Algunas cartas de plan requieren que haya un Autobot en su espacio para desbaratarlo. Si no se indica lo contrario, se puede desbaratar desde cualquier espacio de la Matriz. No obstante, para «contribuir» con algo a un Plan es necesario que el Autobot esté en esa carta.



Los Planes Decepticon siempre los desbarata el jugador activo en un único turno, a menos que la carta indique lo contrario. Después de desbaratarlo, colócalo bocabajo en tu Bóveda. Como el texto de recompensa no utiliza la frase «Gana X PV», los PV solo se suman a tu puntuación al final de la partida.

CONTRIBUIR: Durante tu turno, cuando tu Autobot esté sobre el Plan (en partidas Cooperativas), toma el recurso necesario del tipo/coste apropiado de tu mano o de tu reserva personal de Energón y colócalo debajo o sobre el Plan. No puedes contribuir con cartas que no ayuden a desbaratar el Plan. Por ejemplo, si un Plan se puede desbaratar colocando 4 cartas de distinto coste encima, no puedes aportar más de 1 carta de cada coste.

Los Planes Cooperativos normalmente requieren que los jugadores contribuyan con un recurso y varios jugadores pueden «trabajar en ellos» durante varios turnos hasta que finalmente se desbaraten. Sin embargo, las contribuciones las sigue haciendo el jugador activo durante su propio turno. No hay recompensa por desbaratar un Plan Cooperativo, pero eliminarlo de la Matriz ayudará enormemente a la causa de tu equipo. No uses Planes Cooperativos en partidas Competitivas.





MODO COOPERATIVO/SOLO

El modo Cooperativo permite que de 1 a 5 jugadores trabajen juntos para derrotar a 3 jefes antes de que se agote el mazo principal o antes de que un jugador sufra demasiado daño. Las partidas en modo Solo (1 jugador) usan las mismas reglas que el Modo Cooperativo, pero no habrá nadie que te Ayude y no tendrás compañeros de equipo a los que Ayudar.

PREPARACIÓN DE UNA PARTIDA COOPERATIVA

Sigue los pasos normales de preparación con los siguientes cambios:

1. Retira todas las Reliquias del juego.
2. Baraja las 5 cartas de Plan Cooperativo y coloca 1 de ellas en cada uno de los 3 montones principales durante el paso 6 (igual que con las cartas de Jefe), luego baraja cada montón. Devuelve los 2 Planes restantes a la caja sin mirarlos.

CAMBIOS DE REGLAS PARA EL MODO COOPERATIVO

La mayoría de las reglas para jugar en el modo Competitivo se aplican a las partidas Cooperativas y en modo Solo, con las excepciones que se indican a continuación.

1. **No es Necesario Puntuar:** Cualquier referencia a PV significa Energón en Cooperativo. Así, una recompensa «Gana 1 PV» significa «Gana 1 Energón» en su lugar. Del mismo modo, «Pierde 1 PV» es «Pierde 1 Energón». Cualquier recompensa en la parte inferior de las cartas que digan «Bóveda: X PV» (de un Plan Decepticon, por ejemplo) se ignoran en las partidas Cooperativas a efectos de PV, pero pon la carta en tu Bóveda de todos modos, ya que ciertos Enfrentamientos pueden hacer referencia a ellas. No hay recompensas por desbaratar Planes Cooperativos aparte de hacer que el camino de tu equipo hacia la victoria sea algo más fácil.
2. **No puedes Enfrentarte a un Jefe si hay Rivales que no son Jefes en la Matriz.** Esto incluye a los Autobots cuando el Plan Lealtades Divididas está activo. Debes derrotarlos antes de intentar acabar con un Jefe.
3. Los jugadores siempre pueden Ayudarse mutuamente cuando combaten contra cualquier Rival, tanto si el jugador activo controla Daños como si no.
Las Ayudas se juegan bocarriba. Cada jugador que haya jugado una Ayuda válida ganará la recompensa si el Rival es derrotado

así que deberías hablar con tus compañeros de equipo y jugar sólo la cantidad de Poder que necesites (mín. 1) para derrotar al Rival con sus Ayudas. Después de la batalla aún tendrás que descartar todas las Cartas que no sean de Aliado o Permanentes que hayas jugado en ese turno.

4. Algunos Planes Cooperativos requieren un número concreto de cartas «Contribuidas» para desbaratarlos. El jugador activo debe colocar las cartas «Contribuidas» de su mano debajo del Plan Cooperativo en cuestión. Tu Autobot debe estar en el mismo espacio que el Plan para poder Contribuir. A diferencia de los Planes Decepticon, un Plan Cooperativo no necesita ser desbaratado por un único jugador en un solo turno. Varios jugadores pueden Contribuir cartas a lo largo de varios turnos y pueden Contribuir más de una carta si lo desean.
Las cartas Contribuidas son públicas y se pueden examinar en cualquier momento. Una vez desbaratado, destruye el Plan Cooperativo junto con las cartas que tenga debajo. Devuelve el Energón contribuido a la reserva general.
5. Durante la secuencia de Fin de Turno, si tienes que destruir una carta bocabajo de la Matriz y se revela que es otro Jefe, ponla bocarriba y destruye otra carta en su lugar. Entonces, resuelve el Ataque al Revelar y la Emboscada de ese Jefe (si los hay) antes de colocar al Jefe que has robado del mazo principal.
6. **Cómo Perder:** La partida termina inmediatamente (y todos los jugadores pierden) si un único jugador controla 5 o más Daños, o si hay que añadir una carta a la Matriz (o destruir la carta superior del mazo principal) y no queda ninguna.
7. **Cómo Ganar:** Derrota o destruye a los 3 Jefes antes de que tu equipo pierda (ver punto 6). Ganáis o perdéis en equipo.
8. **Modo Cooperativo/Solo Avanzado:** Si eres un experto en las partidas Cooperativas y ganas a menudo, añade esta regla para un desafío mayor: Los PV no se convierten en Energón. Así que cuando ganas o pierdes PV en el modo Avanzado, no ganas ni pierdes nada.

Nota para el modo Solo: Hay algunos Planes, como el Asalto Sin Cuartel, que no puedes desbaratar en el Modo Solo, lo que aumenta la dificultad. Para que la partida sea más fácil, puedes optar por retirarlos.



CONSEJOS DE JUEGO

Durante tus primeros turnos, comprar nuevas cartas para mejorar tu mazo es más importante que derrotar a los Rivales. Derrotar Decepticons no mejora tu mazo, así que si pasas demasiados turnos recogiendo PV al principio, estarás en desventaja para enfrentarte a los Jefes cuando aparezcan.

Tanto si juegas una partida Competitiva como Cooperativa, ¡la comunicación es la clave! A lo largo de cualquier partida, habrá muchas oportunidades de trabajar juntos en beneficio mutuo. Puede que pienses que no tienes suficiente Poder para derrotar a un Jefe o que no tienes suficientes cartas para desbaratar un Plan, ¡pero con algo de apoyo puede que lo consigas! Ten en cuenta que las negociaciones en las partidas Competitivas no son vinculantes, así que ten cuidado de cuánto confías en tus oponentes.

Al decidir en qué orden resolver las Ayudas, fíjate en los PV totales de los jugadores, pero ten en cuenta también cuántas cartas hay en su Bóveda. No puedes mirar la Bóveda de un oponente, pero puedes preguntarle cuántas cartas hay en ella. Un jugador puede estar escondiendo muchos puntos ahí, así que tenlo en cuenta a la hora de elegir Ayudas.

Cuando aparecen Jefes en la Matriz, es una buena idea terminar cada uno de tus turnos cerca del Jefe. De ese modo, si alguien intenta combatir contra él, puedes Ayudar. En cambio, si un jugador con muchos PV está sobre o cerca de un Jefe, busca la forma de alejarlo o de luchar contra Rivales en el otro lado de la Matriz para que no tenga Alcance para Ayudar.

Cuando juegues en Modo Cooperativo, intenta evitar revelar cartas en espacios en los que estén presentes tus compañeros de equipo, para que no sufran Emboscadas.

ACLARACIONES DE CARTAS

La Regla de Oro

Si el texto de una carta contradice estas reglas, la carta tiene preferencia. Considera que todas las reglas del juego también tienen el texto «a menos que una carta indique lo contrario».

Asalto Sin Cuartel: Cuando luches contra un Rival que no sea un Jefe, debes seguir las reglas de combate de Enfrentamiento, como si estuvieras luchando contra un Jefe. Para desbaratar este Plan, debes jugar un Bloqueo con Alcance suficiente para anular un ataque contra otro jugador (por ejemplo, cuando otro Autobot sufre una Emboscada).

Pelea: Cuando actives la habilidad Energón de esta carta, la Emboscada solo afecta a otros jugadores en tu espacio, pero a ti no.

Lealtades Divididas: Mientras este Plan esté en la Matriz, todos los Robots son Rivales para ti. Mover sobre un Autobot o revelarlo provocará una Emboscada. No puedes comprar Autobots mientras este Plan esté en la Matriz, pero puedes luchar contra ellos para ganar la recompensa de la parte inferior de la carta, igual que harías con un Robot Decepticon.

Espadas de Energía: Cuando uses esta carta para Bloquear, puedes pagar 2 Energón para evitar descartarla. La carta permanece en tu mano y puedes jugarla como siempre, o usarla para Bloquear un ataque posterior. Sin embargo, cuando acabe tu turno, tendrás que descartar la carta como siempre.

Arreglar, Ratchet (Personaje), Muelle de Reparaciones: La frase «cualquier jugador en tu espacio» siempre te incluye a ti mismo. Si hay varios jugadores en tu espacio (o adyacentes a ti con Arreglar), tú eliges a qué jugador asistes.

Puente Terrestre: Cuando usas esta carta para Teletransportarte, cualquier otro Autobot de tu espacio previo puede optar por Teletransportarse al espacio al que te has Teletransportado. Todos los Autobots que opten por hacer esto llegan al mismo tiempo.

Crisis de Rehenes: Cuando se revela esta carta, todas las cartas de Aliado bocarriba en la Matriz y en juego frente a los jugadores se colocan debajo de esta carta. Tu Autobot debe estar en este espacio para rescatar a un Aliado, y solo puede ganar un Aliado por turno de esta manera. Los Aliados revelados después de revelar este Plan no se colocan bajo esta carta.

Espejismo, Rompehuesos, Cambiafases: Sigue robando cartas de Emboscada, pero al jugarlas, el Autobot del jugador activo puede evitar los efectos.

Matriz de Liderazgo: Dado que tanto Decepticons como Autobots son Robots, este es un método para ganar Decepticons (en lugar de derrotarlos) para utilizarlos como cartas. Temáticamente, ¡han cambiado de bando y están ayudando a los buenos! Jetfire es tanto un Robot como una Reliquia.

Scrapper (y otros): El efecto de destrucción de su texto de recompensa es obligatorio.

Tox-En: Cada vez que un Autobot se mueva a este espacio (voluntariamente o no), o si esta carta se revela debajo de un Autobot, ese jugador pierde 3 Energón. A diferencia de otras Reliquias, cuando ganas esta carta, se destruye en lugar de ir a tu Bóveda o a tu pila de descartes. Obtienes los PV inmediatamente.



CRÉDITOS

Diseñadores del Juego: Matt Hyra y Dan Blanchett
Productor Senior de Juegos de Mesa y Cartas: Dan Bojanowski
Productor Adjunto de Juegos de Mesa y Cartas: Jimmy Le
Directora Creativa, Juegos: Jeanne Torres
Ilustrador: Matt Frank
Diseño Gráfico: Jeanne Torres
Editor: William Niebling; **Editor del Reglamento:** Jonathan Cox
Artistas de Producción: Kim Forrai y Nicole Geiger Brown
Ilustradores de la Novela Gráfica: Robert Q Atkins, James Brown, Josh Burcham, Kris Carter, Andrew Dalhouse, David Daza, Robert Deas, Brendan Cahill, Casey Collier, Don Figueiroa, Andrew Griffith, Guido Guidi, Christopher Ivy, Dan Khanna, Joana Lafuente, Marcelo Matere, Frank Milkovich, Alex Milne, Robby Musso, Josh Perez, James Raiz, Nick Roche, Javier Saltares, Emiliano Santalucia, Esther Sanz, Felix Serrano, E.J. Su, Priscilla Tramontano

RENEGADE GAME STUDIOS

Presidente y Editor: Scott Gaeta
Vicepresidenta, Ventas y Marketing: Sara Erickson
Controladora: Robyn Gaeta
Directora de Operaciones: Leisha Cummins
Directora de Proyecto Adjunta: Katie Gjesdahl
Directora, Asociaciones Estratégicas: Erika Conway
Directora de Ventas: Kaitlin Ellis
E-Commerce: Nick Medinger
Director del Programa de Ventas y Marketing: Matt Holland
Community Manager: Jordan Gaeta
Coordinador de Eventos: Kyle Dekker
Productor Adjunto de RPGs: Kevin Schluter
Diseñadora Principal de Juegos, RPGs: Elisa Teague
Diseñadores del Juego: Christopher Chung y T.C. Petty III
Directora de Diseño Visual: Anita Osburn
Directora Creativa, RPGs: Sarah Robinson
Directora de Adquisición de Arte, RPGs: Trivia Fox
Producción Creativa: Todd Crapper, Noelle Lopez, & Gordon Tucker
Adjunta de Producción de Vídeo: Katie Schmitt
Directora de Atención al Cliente: Jenni Janikowski
Servicio de Atención al Cliente: Bethany Bauthues
Empleada de Finanzas: Minnie Nelson

CRÉDITOS HASBRO

Equipo Hasbro: Elizabeth Artale, Paul Strickland, Tayla Reo y Brian Casentini

Testeadores Principales: Augusto Chuecas, Kyle Denna, Eric Findlay, Brian Fong, Samuel L. Haist

Testeadores: Marcus E. Burchers, Kelia Bynum, Alexander Chaudhry, Matt Clemans, Eric Curry, Travis Dalke, Susie Dancer, Brian Dibbel, Richard Gans, Brian Gill, Gregory Holmes, Guy Levenbroun, Steven Llambias, Jim Mueller, David Mulveney, Bangkhanh Nguyen, Bethan Nye, Victor Ortiz, Michael Piell, Jared Ridinger, Todd Robinson, Chelsea Siaca, David Sims, Jeffrey J Stelly, Arroy «Art» Torres, Stephan VanDemeter, Jordan Welsh, Linzell Williams

Licensed by:



© 2022 Renegade Game Studios. TRANSFORMERS y todos los personajes relacionados son marcas registradas de Hasbro y se utilizan con permiso. © 2022 Hasbro. Todos los derechos reservados. Licenciado por Hasbro. Uso Autorizado.

ÍNDICE DE TÉRMINOS

Alcance	8
Ataque.....	10
Ataque al Revelar	11
Ayuda	12
Bloqueo.....	10
Bóveda	13
Buscar.....	7
Combate.....	12
Comprar.....	8
Contribuir	20
Daño	20
Desbaratar	20
Destruir	9
Emboscada	11
Encuentro.....	10
Energón	9
Enfrentamiento.....	11, 12
Ganar	8
Habilidad de Energón	9
Habilidad de Enfrentamiento	9
Jefe	11, 18
Modo Cooperativo.....	21
Modo Solo	21
Movimiento	7
Objetivo	14
Ogear	14
Permanente	14
Plan	20
Poder	8
Principio de Turno	14
Puntos de Victoria	13
Reliquia	19
Teletransporte	7
Transformarte	9
Volar	7

EDICIÓN ESPAÑOLA

Edición de Gen X Games S.L.

Traducción y revisión: Buster Lehn

Maquetación: Gen X Studio



NOTA: La saga de Transformers ha tenido diferentes versiones y adaptaciones a lo largo de los años, tanto en la serie de televisión, remasterizaciones en DVD, cómics, merchandising como en las películas. Debido a que cada medio ha utilizado una traducción distinta, hemos optado por mantener los nombres originales, ya que creemos que son con los que más se identifica la gente.

SECUENCIA DEL TURNO

En tu turno, puedes hacer cualquiera de las acciones siguientes en cualquier orden y tantas veces como quieras (a menos que se indique lo contrario):

- Jugar una carta
- Movimiento
- Buscar
- Comprar o Combatir
- Activar habilidades de Energón
- Transformarte
- Enfrentarte a un Jefe (una vez por turno)

FINAL DEL TURNO

1. Anuncia que tu turno ha terminado.
2. Rellena la Matriz:
 - Si hay espacios vacíos en la Matriz, añade 1 carta de la parte superior del mazo principal (bocabajo) a cada uno de esos espacios vacíos.
 - Si no hay espacios vacíos en la Matriz para rellenar, consulta la pág. 6.
3. Descarta todas las cartas de tu mano y las que hayas jugado durante tu turno, excepto las cartas con la palabra clave Permanente. Después roba una nueva mano de 5 cartas.

COMBATIR RIVALES

1. Muévete sobre un Rival (o hasta tener Alcance) y luego resuelve una Emboscada si procede.
2. Juega cartas para generar Poder y activa las habilidades de Energón que quieras, siempre y cuando **no sean de Enfrentamiento ni de Ayuda**.
A continuación, anuncia tu intención de combatir y tu Poder total actual.

Nota: Si se trata de un Jefe, no olvides incluir los pasos adicionales de **Enfrentamiento** que se indican a continuación. De lo contrario, ignora esos pasos.

3. Si controlas Daño, en este momento los demás jugadores pueden poner cada uno una de las cartas de su mano bocabajo para Ayudar. La carta que pongan debe poder generar al menos 1 Poder y tener suficiente Alcance para alcanzar el espacio del Rival. Si ningún jugador te Ayuda, puedes abandonar la batalla y gastar tu Poder en otra cosa. Si al menos 1 jugador te Ayuda, debes seguir la batalla. **Nota:** Si no es un Jefe, y no tienes Daño, ningún jugador puede Ayudarte, aunque quieras.

Enfrentamiento: Los demás jugadores pueden colocar Ayudas tanto si controlas *Daño* como si no.

Enfrentamiento: Baraja las 10 cartas de Encuentro, luego roba la carta superior y resuelve el texto de Enfrentamiento. Si una carta que controlas es destruida durante este paso, pierdes el Poder generado por esa carta.

4. Elige y resuelve tantas Ayudas bocabajo como cartas de *Daño* controles (si es que tienes), incluso si esto genera más Poder del que necesitas para derrotar al Rival. Para resolver una Ayuda, revélala bocarriba y suma su Poder a tu total.

Enfrentamiento: Si tu Poder total no es suficiente para derrotar al Rival después de resolver las Ayudas necesarias, debes resolver cartas de Ayuda jugadas por otros jugadores (si las hay) de una en una. Deja de resolver Ayudas adicionales una vez que tu Poder total alcance o supere el coste del Rival, a menos que tus Daños te obliguen a resolver más.

Enfrentamiento: Después de resolver las Ayudas, si aún necesitas Poder adicional, puedes activar habilidades de Energón sin usar, incluidas las que tengan la palabra clave «**Enfrentamiento**».

5. En orden de turno, los jugadores que Ayudan pueden optar por activar las habilidades de Energón de cualquier carta de Ayuda resuelta que hayan jugado, incluidas las que tengan la palabra clave «**Ayudar**».
6. Si tu total de Poder acumulado es igual o mayor que el nivel de Poder del Rival (incluyendo posibles modificadores de Encuentros), lo has derrotado. Obtén las recompensas indicadas en la parte inferior de la carta, y luego colócala en tu Bóveda, bocabajo. Cada jugador cuya Ayuda has resuelto también gana la recompensa, mientras que los jugadores cuyas Ayudas no revelaste no ganan nada. El jugador activo es el único que guarda al Rival derrotado en su Bóveda. Si el combate no tiene éxito, el Rival permanece en juego y nadie gana ninguna recompensa.

7. Cuando termines un combate, descarta todas las cartas no Permanentes que hayas jugado hasta el momento durante tu turno (y opcionalmente coloca Reliquias en tu Bóveda).
Todo el Poder y el Movimiento que hayas generado hasta ese momento de tu turno se pierden. También se descartan todas las cartas de Ayuda, se hayan resuelto o no.

Nota: Si derrotas al tercer y último Jefe en esta batalla, la partida termina inmediatamente antes de descartar cartas o guardar Reliquias en la Bóveda.

Enfrentamiento: Tu turno termina inmediatamente. No sigas con el Paso 8.

8. Si te quedan cartas en la mano, puedes jugarlas y continuar tu turno como de costumbre.

