

WRECKLAND RUN



WRECKLAND RUN

UN JUEGO POST-APOCALÍPTICO EN SOLITARIO



EDAD 10+



1 JUGADOR



30-45 MINUTOS

HISTORIA

Oyes motores a la distancia mientras enganchas las últimas provisiones a tu vehículo. Ahora esas provisiones son tuyas, las has robado a una tribu enemiga con la intención de llevarlas a las indefensas fortalezas que hay al otro lado de la montaña.

Para llegar hasta allí tendrás que llevar tu pedazo de chatarra a través de Wreckland, un simple tramo de carretera lleno de saqueadores y mercenarios. Tu vehículo cargado de provisiones, con tu propio cuerpo en la cabina, valdría una fortuna en oro y gasolina para los mandamases. Pero no vas a dejar que te atrapen.

A juzgar por el sonido de los motores, aún te quedan unos instantes para soldar otra arma improvisada al capó de tu querido vehículo. No es bonito, pero es tuyo. Y vas a hacer que cada disparo cuente en tu Wreckland Run.

COMPONENTES



4 tableros de Vehículo



1 libro de Campaña

El libro contiene la historia y los tableros de Jefe



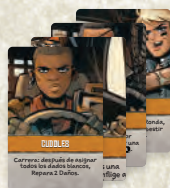
7 sobres de Capítulo



Cartas de Jefe y Enemigos



Cartas Especiales y de Piezas Nuevas



4 cartas de Conductor



24 cartas de Enemigo



8 cartas de Destrucción



36 cartas de Pieza



12 cartas de Mejora



1 ficha de Ronda



3 dados rojos



5 dados blancos



35 fichas de Daño Naranja (Valor 1)



5 fichas de Daño Rojas (valor 5)

CAMPAÑA Y SELECCIÓN DE VEHÍCULO

Wreckland Run se juega en una campaña que consta de 7 capítulos. En cada nuevo capítulo, la historia continuará desarrollándose en el libro de campaña. Se te indicará que abras un nuevo sobre que añade jefes nuevos, enemigos interesantes y giros a la jugabilidad. Por ahora, su contenido es secreto. No los abras hasta que se te indique.

Al empezar la campaña, lo primero que tienes que hacer es elegir un vehículo y un conductor. Elige bien, ya que esta será la combinación que llevarás a lo largo de los 7 capítulos.

Si es la primera vez que juegas, te recomendamos el Correccaminos, es un buen vehículo versátil.

Una vez que completes un capítulo, pasarás al siguiente de la campaña, pero los Enemigos y las Piezas que hayas encontrado permanecerán en los mazos, aumentando el poder de tu arsenal pero también la ferocidad de tus enemigos.

Te enfrentarás a cada nuevo capítulo de la misma manera:

1. Lee el capítulo.
2. Prepara el juego siguiendo las instrucciones incluidas.



Las instrucciones de preparación pueden cambiar ligeramente dependiendo de las reglas de cada capítulo en particular. Lee atentamente las instrucciones del final del capítulo y las cartas del sobre.

Puedes repetir un capítulo tantas veces como necesites hasta que lo hayas superado. Solo tienes que prepararlo igual que en tu primer intento y volver a intentarlo.

¡Disfruta jugando la historia de Wreckland Run!

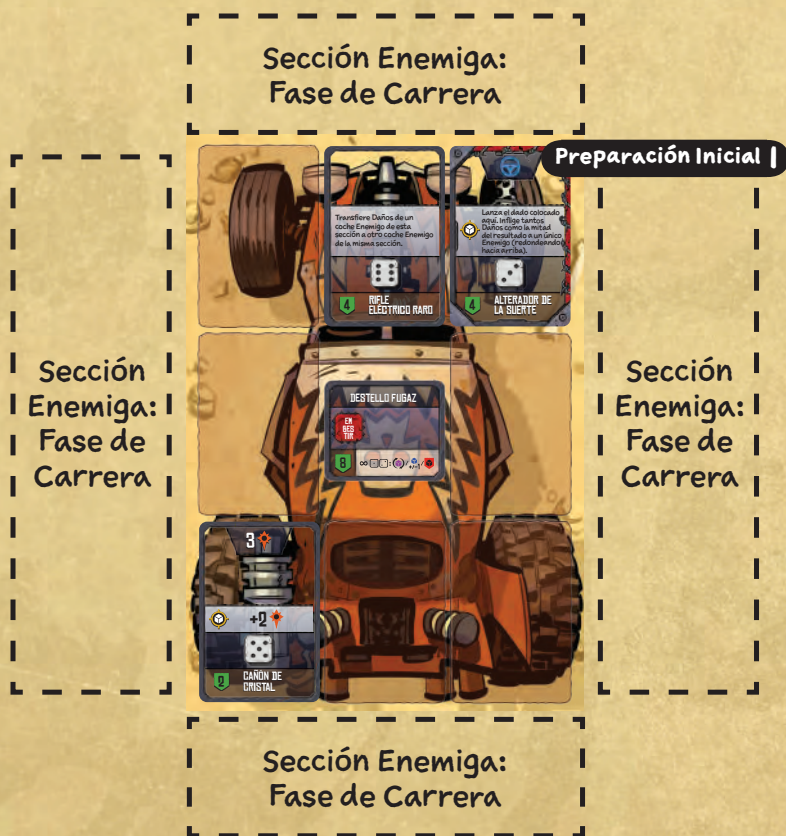
PREPARACIÓN INICIAL

1. Elige el Tablero de Vehículo del vehículo que vas a utilizar en esta campaña.
 - a. Toma las 3 cartas de Mejora correspondientes al vehículo elegido y colócalas bocarriba en la zona de juego. Devuelve las demás cartas de Mejora a la caja.
2. Elige una carta de Conductor y colócala boca arriba junto al Tablero de Vehículo.



PREPARACIÓN DEL CAPÍTULO

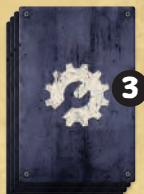
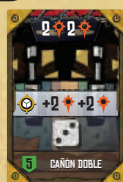
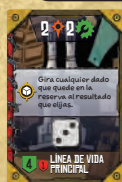
1. Si es tu primer intento, abre el sobre correspondiente al capítulo.
2. Abre el libro de campaña por el capítulo correspondiente de la campaña.
 - a. Sigue las instrucciones de preparación para ese capítulo, colocando todas las cartas nuevas en sus respectivos mazos o en juego según sea necesario.
 - b. Abre la página de modo que sólo el Tablero del Jefe esté boca arriba. *(Pliega la sección de la historia para reducir el espacio que ocupa el libro en la mesa).*
 - c. Coloca la Ficha de Ronda en la casilla "Ronda I - Desguace".
 - d. Toma la carta de Jefe correspondiente y colócala junto al tablero. Se utilizará más adelante en la partida.



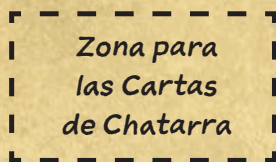
3. Baraja las cartas de Pieza y colócalas en un mazo bocabajo.
 4. Baraja las cartas de Enemigo y colócalas en un mazo bocabajo.
 5. Recoge los 8 dados y colócalos frente a ti.
 6. Coloca las fichas de Daño formando una pila para que puedas utilizarlas fácilmente más adelante.
 7. Deja las cartas de Destrucción a mano, formando un mazo.
- ¡Ya estás listo para empezar! (Ver Imagen I).

Imagen I: Zonas de Juego / Despliegue del Juego

Preparación Inicial 1a



Preparación Inicial 2



2b

2c

FANCY CATASTRÓFICA CAPITULO 2

No puedes dañar a Fancy Catastrófica si hay otros coches Enemigos en su sección.

CARRERA FINAL

Al principio de cada Fase de Carrera, vuelve a barajar todas las cartas de Cañón en el mazo. Al principio de un Turno de Carrera, gira una moneda con la cara hacia arriba o hacia abajo de los dos lados de la carta para mostrar. Si sale el lado de la cara hacia arriba, todos los efectos de los Cañones siguen en juego. Si sale el lado de la cara hacia abajo, todos los efectos de los Cañones se cancelan.

Si al final de un Turno de Carrera has sobrevivido a un total de 4 cartas de Cañón, gana la Ronda. Si no has sobrevivido, gana la Ronda. Si no has sobrevivido, gana la Ronda. Si no has sobrevivido, gana la Ronda.

RONDA 1		RONDA 2		RONDA 3	
Desgüace	Carrera	Desgüace	Carrera	Desgüace	Carrera
1	2	0	0	2	2
2	2	6	4	3	3

FASE DE DESGÜACE

Sin Efecto

Desgüace una carta de Pieza restante.

Desgüace 2 cartas de Pieza restantes.

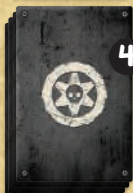
FASE DE CARRERA

Coloca este dado en una ranura libre de una de tus Piezas.

Inflige 1 Daño a tu Núcleo.

Inflige 2 Daños a tu Núcleo.

Inflige 3 Daños a tu Núcleo.



DIFICULTAD

Puedes elegir la dificultad para cada capítulo de la campaña. La dificultad viene determinada por la Chatarra inicial que tienes disponible en tu Montón al principio de la partida. La Chatarra no es un tipo de carta, sino una forma diferente de utilizar como recurso las cartas de Enemigo derrotadas durante la partida. Las cartas de Enemigo en tu Montón de Chatarra pueden usarse como Chatarra.

Para establecer la dificultad, roba tantas cartas del mazo de Enemigos como se indica a continuación y colócalas bocarriba en tu Montón de Chatarra al principio de la partida.

FÁCIL	NORMAL	EXPERTO
4	2	0

Durante la partida, cuando una carta de enemigo recibe Daño exactamente igual a su resistencia restante, se convierte en Chatarra. Las cartas de Chatarra pueden usarse en la Fase de Desguace por su valor de dado al Instalar o Reparar Piezas. También pueden usarse durante la Fase de Carrera para activar Piezas.

RESUMEN DEL JUEGO

La partida se juega en tres rondas, cada una con dos fases diferentes:

1. **DESGUACE** – En la que reparas y equipas tu vehículo con Piezas nuevas y mejoras.
2. **CARRERA** – En la que te enfrentas a los vehículos enemigos en una serie de turnos de 6 pasos e intentas sobrevivir un día más.

La tercera Carrera incluye además al Coche del Jefe, un enemigo final al que debes derrotar para completar tu carrera por Wreckland.

GANAS la partida derrotando a la carta del Jefe en la tercera y última Carrera de la partida.

PIERDES la partida si tu vehículo explota antes del final recibiendo tantos daños en el Núcleo como su resistencia.

DESGUACE

La primera fase de cada ronda es la Fase de Desguace, en la que haces una pausa para reparar tu vehículo y añadirle nuevas características.

PREPARACIÓN

Para preparar la Fase de Desguace, primero tendrás que robar cartas de Pieza y lanzar tus dados para formar tu reserva de dados.

ROBAR CARTAS

Roba tantas cartas de Pieza como indique el Tablero del Jefe debajo de la ficha de ronda y colócalas bocarriba en tu zona de juego (ver Imagen 2). Estas son las cartas de Pieza disponibles para construir en este turno. Sin embargo, como las uses depende de ti.

LANZAR DADOS

Una vez robadas las cartas, lanza los 8 dados: los 3 rojos y los 5 blancos. Estos forman tu reserva de dados que puedes gastar para construir y reparar cartas de Pieza en tu vehículo.

RONDA 1		RONDA 2		RONDA 3	
Desguace	Carrera	Desguace	Carrera	Desguace	Carrera
6 	2 1  2 2	6 	0 4  3 0	4 	2 3  3 2 

Imagen 2: En este ejemplo, para la ronda 1 robarías 6 cartas de Pieza.

ACCIONES – FASE DE DESGUACE

Una vez repartidas las cartas de Pieza y lanzados los dados, ya puedes empezar. Realiza acciones de una en una hasta que decidas terminar la ronda. Hay tres acciones disponibles, puedes hacerlas tantas veces como quieras y en cualquier orden.

- **INSTALAR**
- **REPARAR**
- **RELANZAR**

Una vez completadas tus acciones, pasa a la Fase de Carrera.

INSTALAR

La acción Instalar te permite pagar por una carta de Pieza disponible (ver Imagen 3) y añadirla a tu vehículo. Esta es la acción principal que se ejecuta durante la Fase de Desguace.

Tu vehículo tiene ocho ranuras donde puedes colocar cartas de Pieza (ver Imagen 4). El área central es para llevar la cuenta de los daños al Núcleo y ajustar tu velocidad. No puedes colocar ninguna carta ahí.

Cada carta de Pieza tiene requisitos para instalarla en tu vehículo. Fíjate en la parte inferior de la carta para ver los requisitos. Suelen ser sets del mismo valor,



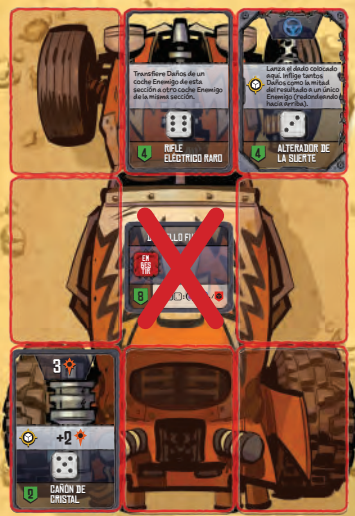


Imagen 4: Cada vehículo tiene espacio para 8 Piezas a su alrededor. La zona central no puede contener ninguna Pieza.



Imagen 5: Esta carta necesita dos dados del mismo valor para poder instalarse. Puedes pagar cualquier combinación de dados y Chatarra para cubrir este coste. Por ejemplo, 2 dados que muestren 4, 1 dado y 1 carta de Chatarra que muestren 4, o 2 cartas de Chatarra que muestren 4.

carreras, o la suma total de los valores de los dados (ver Imagen 5). En la guía de referencia al final de este libro encontrarás una lista completa de los iconos.

Para Instalar una Pieza, paga el coste indicado gastando dados o Chatarra por su valor de dado indicado. A continuación, coloca la Pieza en tu vehículo.

Los dados blancos pueden gastarse sin ninguna penalización. Sin embargo, ten en cuenta que los dados rojos tienen un posible perjuicio al gastarlos. (Ver la sección "Gastar Dados Rojos" más adelante). Cuando gastes un dado de tu reserva, retíralo de la reserva y colócalo junto a la zona de juego. Una vez gastado un dado, no se puede volver a utilizar durante esa Fase de Desguace.

COLOCAR EN TU VEHÍCULO

Puedes colocar tu nueva pieza en cualquier ranura libre de tu vehículo. Simplemente colócala sobre esa ranura libre.

Si ya hay una pieza en la ranura donde quieres colocar una pieza nueva, puedes descartarla y sustituirla por la nueva. Descarta cualquier ficha de Daño de la pieza retirada. La nueva pieza se coloca sin daños.



Hay ranuras en tu vehículo que tienen Piezas preimpresas. Puedes taparlas con cartas de Pieza nuevas. Sin embargo, una vez tapadas, no las puedes mejorar con Mejoras Especiales (ver Mejoras Especiales). (Ver Imagen 6)

Nota: Cuando equipes tu vehículo con Piezas, ten en cuenta las ranuras de dados que tienes disponibles. Tener un surtido de valores diferentes te ayudará a asegurarte de que podrás usar tantos dados como sea posible.

ALAMBRE DE ESPINO Y EMBESTIDA

En muchos casos, las cartas de Pieza tienen un borde rojo con alambre de espino. Durante la Fase de Carrera, si el borde de alambre de espino de una carta está en el borde exterior del vehículo, tu coche inflige +1 Daño al Embestir. Cuando coloques Piezas nuevas, intenta colocarlas de forma que el alambre de espino esté en el borde exterior para conseguir el máximo potencial de embestida. (Ver Imagen 7).

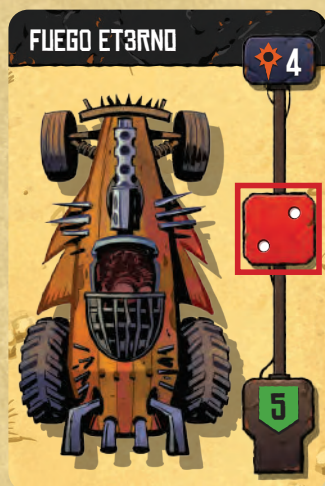


Imagen 8: Si recoges esta carta como Chatarra, la puedes descartar para que sea un dado con valor 2 de cualquier color.

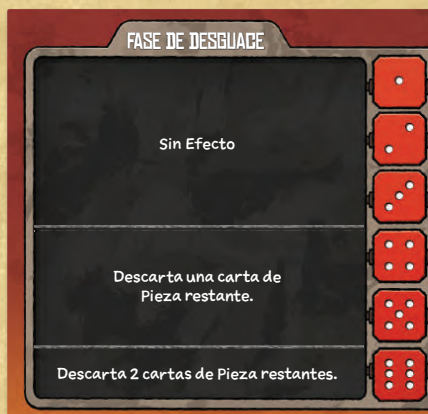


Imagen 9: Si usas un dado rojo durante la Fase de Desguace, debes lanzarlo y sufrir la penalización indicada en la Tabla del Jefe.

USAR CHATARRA

Las cartas de tu Montón de Chatarra pueden usarse como Chatarra por el valor del dado que muestren (ver Imagen 8). Cuando gastes una carta de Chatarra, se devuelve a la pila de descartes correspondiente. Las cartas de Chatarra pueden emparejarse con dados o usarse solas para instalar nuevas cartas. No es obligatorio utilizar las cartas de Chatarra conseguidas en una ronda previa, las puedes guardar para más adelante en la partida.

Si muestran varias caras de dados, puedes usar una de ellas, pero no las dos. Las caras del dado (rojas) de las cartas de Chatarra **no** cuentan como dados rojos, a efectos de la explicación de la sección siguiente.

USAR DADOS ROJOS

Los dados rojos son inestables y hay que utilizarlos con precaución extra. Después de usar un dado rojo para construir una pieza o hacer una reparación, vuelve a lanzarlo inmediatamente y consulta la Tabla del Jefe en el lado de la Fase de Desguace para ver cual es el resultado. Puede que no tenga ningún efecto o que se produzca una consecuencia negativa (ver Imagen 9).

Una vez resuelto el resultado del dado rojo, retíralo de tu reserva y colócalo a un lado de la zona de juego.

MEJORAS ESPECIALES

Cada vehículo tiene 3 cartas de Mejora especiales disponibles que pueden instalarse por el coste indicado en ellas. Están bocarriba y disponibles durante toda la partida hasta que se instalen. Sin embargo, estas mejoras **SOLO** pueden instalarse para mejorar la Pieza indicada en la propia carta de Mejora.

Simplemente paga el coste y coloca la mejora sobre la habilidad preimpresa correspondiente en tu Vehículo (ver Imagen 10).

REPARAR

Al comienzo de la segunda o la tercera ronda, puede que tengas daños en algunas de las Piezas de tu vehículo. Esto se representa con fichas de Daño. Puedes gastar dados para repararlas.

Para Reparar una Pieza, debes gastar un dado de valor igual o superior que la cara del dado en la carta (ver Imagen 11). Aunque tenga varias caras de dado, sólo necesitas gastar un dado. **No** puedes reparar el Núcleo bajo ninguna circunstancia.



Imagen 10: Carta de Mejora para el Correcaminos.



Imagen 11: Esta carta puede repararse con un dado de valor 3 o superior. Un 5 o 6 repara 2 Daños. Un 3 o 4 repara todo el Daño.

Si gastas un dado de valor más alto que el mostrado en la Pieza, puedes retirar hasta **dos** fichas de Daño. Si gastas un dado del valor exacto mostrado en la Pieza, puedes retirar **todas** las fichas de Daño.

Puedes gastar varios dados en la misma carta. Puedes usar dados rojos, otras cartas de Pieza o Chatarra para pagar una reparación.

REPARACIÓN DE CARTAS DE DESTRUCCIÓN

Una Pieza que está tapada con una carta de Destrucción **no** se puede usar ni sustituir con otra Pieza. Debes repararla pagando el Coste indicado. Una vez pagado este coste, devuelve la carta de Destrucción al montón de cartas de Destrucción. Esta reparación **sólo** puede realizarse durante la Fase de Desguace.

RELANZAR

Para que los sets funcionen, es posible que necesites relanzar tus dados para formar sets mejores. Puedes descartar 1 de las cartas de Pieza bocarriba para relanzar cualquier dado que siga en tu reserva. Puedes elegir relanzar solo algunos dados.

FINAL DE LA FASE

Puedes seguir realizando acciones hasta que decidas terminar la ronda. Puedes elegir terminarla voluntariamente, o porque no te queden dados y/o cartas de Pieza.

Una vez finalizada la fase, vuelve a recoger todos los dados. A continuación, descarta las cartas de Pieza que no hayas instalado en tu vehículo.

CARRERA

¡El enemigo se acerca! Después de equipar tu vehículo, es hora de salir a la carretera. En esta fase, utiliza tus dados para activar zonas de tu vehículo para atacar y embestir a los enemigos, o activar poderes especiales.

PREPARACIÓN

Para preparar la fase, primero debes repartir un número de cartas de enemigo (ver Imagen 12). Fíjate en la página del jefe para ver cuántos Enemigos debes robar en esta fase, como se indica para la ronda correspondiente.

Nombre del Enemigo

Habilidad de Activación

Imagen 12:
Diagrama de Carta de Enemigo

Icono de Capítulo

TOBERAS VIBRANTES

Inflige +1 Daño al atacar al Núcleo.



Ataque

Valor del Dado

Resistencia

Icono

RONDA 1		RONDA 2		RONDA 3	
Desguace	Carrera	Desguace	Carrera	Desguace	Carrera
6 	1  2 2	6 	4  3 0	4 	3  3 2 

Imagen 13: En este ejemplo, para la ronda 1, roba una carta de Enemigo para colocarla en la sección izquierda y coloca dos Enemigos en cada una de las otras secciones.

Esta **tabla** muestra también dónde debes añadir las cartas. Estas cartas se colocan bocarriba en las cuatro secciones diferentes alrededor del vehículo: delantera, izquierda, derecha y trasera. (Ver Imagen I3).

Durante la fase, las cartas de Enemigo se mueven por las diferentes secciones. Esto determina con qué armas puedes atacarles y dónde pueden atacarte.

Reparte las cartas del mazo de Enemigos al azar y rellena cada sección. *En el raro caso de que te hayas quedado sin cartas de Enemigo, baraja el descarte y sigue robando.*

NOTA: *En la tercera ronda aparece el Jefe. Consulta la sección "Carrera Final - Batalla contra el Jefe" para obtener más información sobre los cambios.*

Cuando hayas colocado todas las cartas de Enemigo, toma todos tus dados, blancos y rojos.

¡Ya estás listo para empezar la Carrera!

DESARROLLO DEL TURNO

Esta fase se juega en una serie de Turnos con 6 pasos. Durante cada Turno, los pasos van alternando entre colocar dados enemigos (rojos) y tus dados (blancos) hasta que se hayan usado todos los dados. El desarrollo del turno es el siguiente:

- **Lanza todos los dados.**
 - Paso 1: Coloca un dado rojo sobre un Enemigo.
 - Paso 2: Coloca 1-3 dados blancos.
- **Lanza de nuevo todos los dados restantes.**
 - Paso 3: Coloca un dado rojo sobre un Enemigo.
 - Paso 4: Coloca 1-3 dados blancos.
- **Lanza de nuevo todos los dados restantes.**
 - Paso 5: Coloca un dado rojo sobre un Enemigo.
 - Paso 6: Coloca 1-3 dados blancos (si puedes).

Durante esta fase, si el Núcleo de tu vehículo explota, pierdes la partida. Pasa a la siguiente Ronda si quedan **dos o menos** enemigos al final de un turno completo.

INICIO DEL TURNO: ¡LANZA TODOS LOS DADOS!

Para empezar el turno, lanza los 8 dados para formar tu reserva de dados.



PASO 1: EL ENEMIGO REALIZA UNA ACCIÓN

Tras lanzar todos los dados, elige uno de los dados rojos para colocarlo sobre una carta de Enemigo. Luego, resuelve la(s) acción(es) que se hayan activado y recibe cualquier Daño que te sea infligido.

COLOCAR UN DADO ROJO SOBRE UN ENEMIGO

Coloca un dado rojo sobre un enemigo que esté rodeando tu vehículo. El dado que tú elijas. Colócalo sobre un enemigo que coincida exactamente con el valor del dado mostrado.

Coloca el dado sobre el vehículo tapando una de sus ranuras de dado libres. Esto indica que ha sido activado esta ronda. Un enemigo puede tener varias zonas de dados, lo que significa que se puede activar varias veces durante la ronda.

Resuelve el Ataque (y cualquier habilidad descrita) de **TODOS** los enemigos activados que coincidan exactamente con el valor visible del dado. Tú eliges el orden en que se activan los enemigos. A continuación, mueve a todos los enemigos activados una sección en el sentido de las agujas del reloj (ver Imagen 14). Si ya se han activado todas las ranuras disponibles de un enemigo, no se activa de nuevo. Ten en cuenta que debes mover las cartas de Enemigo entre secciones, pero no tienes que mover tu Tablero de Vehículo.



Imagen 16: Si un dado rojo no coincide con ninguna carta enemiga en juego, puedes volver a lanzarlo y activar la habilidad de Carrera en la Tabla del Jefe. ¡A veces merece la pena arriesgarse!



Imagen 17: Las líneas rojas muestran qué ranuras de cartas podría atacar un enemigo en la sección derecha.

COLOCAR UN DADO ROJO EN EL TABLERO DEL JEFE

Los dados rojos que no coincidan con una carta de Enemigo en juego PUEDEN usarse para activar la Tabla del Jefe. Si no tienes ningún dado rojo que coincida con las cartas de Enemigo en juego, DEBES usar uno para activar la Tabla del Jefe (ver Imagen 15).

Vuelve a lanzar el dado rojo y activa inmediatamente la habilidad indicada en la sección Fase de Carrera de la Tabla del Jefe que coincida exactamente con el resultado. Aparta el dado hasta el siguiente Turno de Carrera, cuando se devuelve a la reserva (Imagen 16).

Cada jefe tiene poderosos ataques únicos que se activan de esta manera. Consulta la Tabla del Jefe para ver los ataques especiales.

Ten en cuenta que la Tabla del Jefe tiene un conjunto diferente de acciones para los dados rojos usados en la Fase de Desguace y en la Fase de Carrera.

Una advertencia: ¡los ataques del jefe en la Tabla del Jefe son muy poderosos y representan la amenaza inminente de la llegada de su vehículo! Gestionar la flota enemiga de coches a tu alrededor, y calcular el momento adecuado para que el jefe consiga dados, es una parte muy importante de tu estrategia.

ATAQUES ENEMIGOS

Cuando se activa un enemigo, realiza su ataque y resuelve cualquier habilidad escrita que tenga. Los enemigos atacan por el lado del vehículo en el que se encuentran. Cada lado de tu vehículo tiene hasta tres cartas que son vulnerables (ver Imagen 17).

Hay dos tipos principales de ataques enemigos.



ATAQUE INDIVIDUAL – El enemigo daña 1 Pieza de ese lado del vehículo. Tú eliges qué Pieza. El enemigo inflige el daño indicado en su carta a esa Pieza. Coloca una ficha de Daño por cada daño infligido. Si la Pieza es destruida, ignora el daño sobrante. Si no hay Piezas en ese lado del vehículo, debes asignar el daño al Núcleo.



ATAQUE DE ÁREA – El enemigo daña TODAS las Piezas y ranuras libres en ese lado del vehículo. Cada pieza de ese lado sufre un golpe con la misma fuerza. Si una carta es destruida y no puede recibir todo el daño, se pierde el daño sobrante. Si la ranura de carta está libre, entonces debes asignar el daño al Núcleo. Una ranura de carta Destruída se considera libre.

NOTA: Las fichas de Daño naranjas valen 1 Daño, mientras que las fichas de Daño rojas valen 5 Daños. Puedes intercambiar y sustituir libremente estas fichas según sea necesario a lo largo de la partida.



Imagen 18: Esta pieza puede recibir 6 de daño antes de explotar. El exceso de daño se pierde.



Imagen 19: En este caso, el Núcleo del coche explota si recibe 8 o más daños. El daño al Núcleo no puede repararse.

Puede haber otros ataques especiales disponibles. Puedes verlos en la guía de referencia al final del reglamento.

DAÑOS A TU VEHÍCULO

Cuando los enemigos atacan, debes contabilizar el daño colocando fichas de Daño en tus Piezas y/o en el Núcleo de tu vehículo. Las fichas se cuentan de una en una a medida que se inflige daño. Si la Pieza recibe un daño total igual o superior a su resistencia, ¡la Pieza explota! Tapa la Pieza con una carta de Destrucción, inutilizándola hasta que la repares (ver Imagen 18).

Si sobra daño del ataque, ignóralo. ¡Si recibes daños que igualen la resistencia de tu Núcleo, entonces tu vehículo explota y pierdes la partida (ver Imagen 19)!

ESCUDOS – Los Escudo reducen el daño de un ataque por 1 o 2 Daños, según indique el icono. Esta reducción de daño ocurre cada vez que hay un ataque contra esa Pieza y puede aplicarse una vez por cada ataque.

PASO 2: REALIZA ACCIONES

Después de colocar un dado en un coche enemigo, o de dárselo al Jefe, puedes realizar tus acciones. Echa un vistazo a tu reserva de dados. En este paso puedes colocar de 1 a 3 dados blancos.

Puedes usar tus dados de varias maneras:

- **ACTIVAR UNA PIEZA**
- **EMBESTIR**
- **REPARAR DAÑO**

ACTIVAR UNA PIEZA

La jugada más habitual es activar la habilidad de una Pieza de tu vehículo. Coloca un dado en una ranura de dado de una de las Piezas de tu vehículo para activar su habilidad.

Para colocar un dado, éste debe cumplir los siguientes requisitos:

- La carta debe tener una ranura libre disponible.
- El valor del dado debe ser igual o superior al valor de la ranura. (Si hay varios valores, entonces debe ser igual o superior al valor más bajo).

Si se cumplen estos requisitos, ¡puedes usar la Pieza!



Imagen 20:
Las cuatro
secciones que
puedes atacar.

ATACAR

La habilidad más común es el ataque. Ataca a 1 enemigo (☀️) o a todos los enemigos de una sección (☀️☀️). Sólo puedes atacar a vehículos enemigos en las secciones en las que esté colocada tu carta de Pieza, a menos que una habilidad indique lo contrario (ver Imagen 20).

Las cartas en el centro de cualquier sección de tu vehículo pueden atacar a la zona adyacente.

Una carta en una esquina de tu vehículo te da acceso a dos secciones. Debes elegir una de esas secciones para atacar (ver Imagen 21). Puedes elegir una sección diferente cuando la carta se vuelva a activar más adelante en la partida con otro dado.

Una carta de Enemigo alcanzada por un ataque recibe un daño igual al valor del ataque. Para marcar esto, coloca una ficha de Daño sobre el enemigo por cada daño infligido. Si el daño iguala o supera su resistencia, la carta enemiga explota. El exceso de daño se pierde.

Un ataque de área daña por igual a todos los enemigos de una sección.

OTRAS HABILIDADES

Algunas cartas pueden tener habilidades especiales que no se consideran ataques (ver Imagen 22). Consulta la sección de referencia al final de este manual para saber más sobre estas habilidades e iconos.

Sección Izquierda



Sección Trasera

Imagen 21: La carta de la esquina puede atacar a UNA de las secciones adyacentes.



Imagen 22: Esta Pieza te permite reparar Piezas de tu vehículo. Aunque ya tienes una habilidad de reparación a tu disposición, esto puede ser más eficiente y/o versátil.

COLOCACIÓN PERFECTA DEL DADO Y HABILIDAD DE BONIFICACIÓN

Si el dado colocado y la ranura del dado coinciden en valores, entonces puedes utilizar la habilidad de bonificación disponible en la carta. Esto puede permitirte hacer daño adicional, o activar una habilidad especial (ver Imagen 23).

Si una colocación perfecta inflige daño adicional (indicado por un signo +), ese daño se añade al total del ataque inicial y no se considera un ataque aparte. Esto es importante cuando te enfrentas a enemigos con Escudos.

ESCUDOS

Los escudos reducen el daño de un ataque en 1 o 2 puntos, según indique el icono. Cuando inflijas daño a un enemigo con Escudos, asegúrate de sumar tu bonificación de colocación perfecta al tipo de ataque indicado antes de infligir daño al enemigo. Esto asegurará que tu ataque atraviese la protección del escudo.



Imagen 23: La sección de bonificación de esta carta, indicada con el dado en un objetivo amarillo, inflige 2 puntos de Daño extra a todos los enemigos de esa sección.



Imagen 24: Si haces exactamente 5 Daños a este enemigo, ni uno más, entonces lo destruyes y lo conservas como Chatarra.

MUERTE PERFECTA Y CHATARRA

Si dañas a una carta de Enemigo con un ataque que coincida **exactamente** con su valor de resistencia, puedes ganar su carta como **Chatarra**. Es decir, que no hay un exceso de daño cuando finalmente destruyes una carta. Puedes dañar al enemigo lentamente a lo largo de varias rondas.

Toma su carta y ponla en tu Montón de Chatarra. Esta carta puede usarse en esta fase para realizar acciones extra, o en una Fase de Desguace posterior para ayudar a construir y reparar tu vehículo (ver Imagen 24).

EMBESTIR

Esta acción te permite utilizar los bordes de alambre de espino de las Piezas de tu vehículo para infligir daño y desplazar enemigos de una sección a otra. Para activar una acción de Embestir, coloca un dado de **cualquier valor** en el área de Embestir del Núcleo de tu vehículo. Puedes colocar ilimitados dados en las secciones del Núcleo (Imagen 25).

Elija una sección para Embestir. Cuenta todos los bordes de alambre de espino de las Piezas a lo largo del borde de esa sección (hasta 3) e inflige esa cantidad de daño total distribuido de la forma que elijas entre todos los enemigos de esa sección (ver Imagen 26).



Imagen 25: Cualquier valor del dado puede colocarse en el área de Embestir.

Una vez asignado el daño, mueve a **todos** los enemigos de esa sección a la sección adyacente que elijas. Si lo deseas, puedes mover cada vehículo de forma independiente a diferentes secciones.



Imagen 26: La sección derecha de este vehículo tiene 2 Piezas con alambre de espino en el borde exterior. Embestir inflige 2 Daños en total a los enemigos en esta sección, este daño se puede repartir como quieras.

REPARAR DAÑO

Las reparaciones durante esta fase funcionan de forma similar a la acción de Reparar en la Fase de Desguace, pero son menos efectivas. Usa un dado y déjalo a un lado en lugar de colocarlo en la Pieza. Sin embargo, una coincidencia exacta del dado sólo repara **dos** puntos de Daño y un dado igual o superior a la cara del dado de la carta repara **un** punto de Daño.

No puedes reparar el Núcleo de tu vehículo, solo puedes reparar las Piezas.

OTRAS REGLAS DE CARRERA

USAR CHATARRA

Como en la Fase de Desguace, puedes usar las cartas de Chatarra como si fueran dados. Simplemente descarta una carta de Chatarra y activa una Pieza de tu vehículo que tenga **al menos una ranura de dado libre** (el Núcleo siempre tiene ranuras disponibles). Cuando haces esto, usas la habilidad, pero no tienes que colocar un dado en la carta.

Resuelve la activación de la Pieza por el valor de dado indicado, como siempre. Una Pieza activada con Chatarra puede volver a utilizarse colocando un dado sobre ella. Si hay varios dados listados en una carta de Chatarra, sólo puedes usar **uno** de los dados de la carta de Chatarra.

La Chatarra es una herramienta muy poderosa en tu arsenal. Activar con Chatarra no cuenta contra tu total de dados blancos usados durante un paso del Turno. Además, la Chatarra puede usarse inmediatamente una vez obtenida.

USAR VALORES 1 Y 2

Si sacas un 1 o un 2, tienes tres habilidades especiales disponibles, además de poder usarlos para una acción de Embestir. Coloca un dado de valor 1 o 2 en el Núcleo, debajo de la sección Embestir. Una simple colocación te permite elegir activar una de las 3 habilidades listadas: relanzar el resto de dados del color, ajustar otro dado en uno, o guardar un dado (ver Imagen 27). Puedes utilizar cualquier cantidad de valores 1 y 2 de esta forma a lo largo de la ronda. Consulta la sección de referencia para más información sobre estos poderes.

DADOS RESTANTES E INUTILIZABLES

Debes colocar **al menos un** dado durante cada paso de acciones. Los dados restantes que no coloques se volverán a lanzar en el siguiente paso. No puedes reservar ningún dado (a menos que una habilidad especial te lo permita).

Si no puedes colocar ningún dado blanco, debes descartar uno.



Imagen 27: Coloca un dado de valor 1 o 2 en el Núcleo para activar una de las 3 habilidades especiales.

CARTA DE CONDUCTOR Y HABILIDAD

Tu conductor tiene una habilidad permanente que puede afectar a la Fase de Carrera de la ronda. Esta habilidad puede usarse en cualquier momento durante la Carrera. Asegúrate de usar esta habilidad siempre que sea posible.

PASOS ADICIONALES 3-6

Una vez finalizado el paso 2, debes volver a lanzar los dados restantes. Esto incluye los dados rojos. A continuación, se repite el proceso. Sigue así hasta que hayas colocado tres dados rojos y hayas utilizado todos tus dados blancos.

- *Lanza de nuevo todos los dados restantes.*
 - Paso 3: Coloca un dado rojo sobre un Enemigo.
 - Paso 4: Coloca 1-3 dados blancos.
- *Lanza de nuevo todos los dados restantes.*
 - Paso 5: Coloca un dado rojo sobre un Enemigo.
 - Paso 6: Coloca 1-3 dados blancos (si puedes).

Hecho esto, termina el turno.

En el último paso 6, es posible que no tengas ningún dado blanco para colocar. Si es así, después de colocar el dado rojo en el paso 5, termina el turno.

RONDA 1		RONDA 2		RONDA 3	
Desguace	Carrera	Desguace	Carrera	Desguace	Carrera
7	1 2 1 2	6	2 2 2 1	7	2 2 2 2

Imagen 28: El Coche del Jefe se añade a la sección trasera en la ronda 3, junto con 2 enemigos normales.

FIN DEL TURNO / NUEVO TURNO

Cuando hayas completado todos los pasos pero no se han cumplido los requisitos de "Final de la Fase", ¡comienza un nuevo turno!. Recoge todos los dados de todos los colores. Vuelve a lanzar los dados, empieza por el paso 1 y continúa. Los requisitos de "Final de la Fase" se explican a continuación.

FINAL DE LA FASE

La fase termina cuando al llegas al final del turno y sólo quedan dos o menos enemigos. (¡Los enemigos se están reagrupando!). Descarta a los enemigos que queden y mueve el marcador de Ronda a la siguiente fase.

CARRERA FINAL - BATALLA CONTRA EL JEFE

En la última fase de la tercera ronda, te enfrentas al Coche del Jefe. Después de kilómetros y kilómetros de carnicería metálica, el Coche del Jefe finalmente te ha alcanzado y debes derrotarlo, junto con los demás coches, para poder escapar airoso por Wreckland.

Prepara la fase como se indica en el Tablero del Jefe. Hay un nuevo icono, el Coche del Jefe (ver Imagen 28). Este Coche del Jefe, representado por un coche con el icono del jefe, se incluye ahora también en la carrera. Para ganar esta fase, y la partida, tienes que eliminar el Coche del Jefe.

Al Coche del Jefe se le pueden asignar dados para atacar y puede moverse alrededor de tu vehículo como cualquier otro coche. Sin embargo, cuenta con la protección de los demás coches. Sólo puedes dañar al Coche del Jefe si es el único coche en su sección. En caso contrario, no puede sufrir ningún daño, independientemente del tipo de ataque que uses. (Algunos jefes pueden tener variaciones a esta regla, ¡fíjate en su tablero para conocer las reglas adicionales!).

Los dados rojos que no puedas colocar en un coche enemigo o en el Coche del Jefe se siguen usando para activar el ataque especial del Jefe en el Tablero del Jefe.

Una vez que elimines al Coche del Jefe, ¡ganas la partida!

GANAR O PERDER

Ganas la partida inmediatamente al derrotar a la carta del Jefe (infligiendo un daño igual o superior a su resistencia) en la tercera y última Carrera de la partida.

Pierdes la partida si tu vehículo explota tras recibir daños en el Núcleo iguales a su resistencia.

CAPÍTULO SIGUIENTE Y CAMPAÑAS POSTERIORES

Una vez superado el capítulo en curso, puedes pasar al siguiente. Como antes, lee la sección siguiente de la historia, abre los sobres que se indican al final y prepara el juego para el siguiente capítulo.

Ten en cuenta que los Enemigos y Piezas introducidos en un capítulo anterior siempre se barajan en sus mazos para el resto de la campaña, tal y como se indica en el libro de campaña.

REINICIAR LA CAMPAÑA

Este sistema se puede volver a jugar, o reiniciar, tantas veces como quieras. En las cartas de cada sobre hay impreso un icono que coincide con el icono del sobre.

Busca el icono en la esquina inferior izquierda y retira las cartas con esos iconos del mazo (ver Imagen 29). Una vez que hayas retirado todas las cartas con iconos en la parte inferior izquierda, devuelve esas cartas a los sobres correspondientes a esos iconos.



Imagen 29: Ejemplo de icono de capítulo.

ACLARACIONES

ESCUDOS

Cuando una Pieza o Enemigo con un icono de Escudo recibe un ataque, reduce el Daño total recibido por ese ataque en la cantidad indicada en el Escudo (generalmente 1 o 2). Los ataques iguales o inferiores al valor del Escudo no tienen efecto.

RELANZAR DADOS COLOCADOS

A menos que se indique lo contrario, un dado que se vuelve a lanzar para activar un efecto de un Enemigo, Pieza o carta de Habilidad se devuelve a la misma ranura de dado después de lanzarlo. Así, sigue bloqueando la ranura del dado para activaciones posteriores hasta el final del Turno de Carrera de la forma habitual.

EMBESTIR

No necesitas tener bordes de alambre de espino para Embestir en una dirección. En este caso se asigna daño cero, pero los enemigos se mueven igualmente a la(s) sección(es) adyacente(s) de tu elección.

HABILIDADES Y COINCIDENCIAS EXACTAS

Si hay múltiples habilidades listadas en una Pieza, es decisión tuya en qué orden resolver las habilidades. Esto incluye las habilidades de coincidencia exacta. Resuélvelas en el orden que más te beneficie.

Sin embargo, si activas una Pieza que incluye una habilidad, a menos que diga "puedes", DEBES realizar esa habilidad si es posible. No puedes renunciar a partes de habilidades si no te benefician y debes atacar a un objetivo válido siempre que puedas.

ATAQUES INDIVIDUALES MÚLTIPLES

Si una carta de Pieza o de Enemigo indica múltiples Ataques individuales, estos ataques deben realizarse contra objetivos diferentes. Si no hay un objetivo válido, cualquier ataque adicional sin objetivo se pierde.

CRÉDITOS

WRECKLAND RUN

Diseñador del Juego Scott Almes

Desarrollador Principal: T.C. Petty III

Productor Senior de Juegos de Mesa y Cartas:
Dan Bojanowski

Productor Adjunto de Juegos de Mesa y Cartas:
Jimmy Le

Jefa Creativa de Juegos de Mesa y Cartas:
Anita Osburn

Ilustrador: Brett Parson

Diseño Gráfico: Cold Castle Studios

Editor: Scott Thomas

Artista de Producción: Todd Crapper

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

Productor Senior de Juegos de Mesa y Cartas:
Dan Bojanowski

Productor Adjunto de Juegos de Mesa y Cartas:
Jimmy Le

Directora de Diseño Visual: Anita Osburn

Diseñador Principal del Juego: Matt Hyra

Diseñadora Principal del Juego, RPGs:
Elisa Teague

Diseñadores del Juego:
Dan Blanchett, Chris Chung, & T.C. Petty III

Jefa Creativa de Juegos de Mesa y Cartas:
Jeanne Torres

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

El diseñador del juego quiere dar las gracias a los siguientes playtesters: Pittsburgh Playtesting Crew, Olivia Reubens, John Corbin Waters, Aaron Head, Todd Adam Robinson, Graham James, Marcus E. Burchers. Renegade Game Studios quiere dar las gracias a todos nuestros entusiastas mecenas en solitario por su apoyo.



Para más información o ayuda, visítanos:

www.renegadegames.com

[f /PlayRGS](#) [t @PlayRenegade](#)

[i @Renegade_Game_Studios](#) [v /PlayRenegade](#)

EDICIÓN EN ESPAÑOL

Gen X Games S.L.



Traducción y revisión: Buster Lehn.

Maquetación: Gen X Games Studio.

CONSULTA RÁPIDA

ACCIONES durante el DESGUACE

- Instalar Pieza - gastando dados o Chatarra.
- Reparar - gastando dados o Chatarra.
- Relanzar - descartando una carta de Pieza.

REPARACIÓN durante el DESGUACE

- Si el dado colocado es superior al valor indicado, repara 2 Daños de la carta.
- Si el dado colocado es del valor exacto, repara todos los Daños de la carta.

ACCIONES durante la CARRERA

- Lanza todos los dados.
- Paso 1: Coloca un dado rojo sobre un Enemigo.
- Paso 2: Coloca 1-3 dados blancos.
- Repite lo anterior con los dados restantes dos veces, hasta colocar todos los dados.

REPARACIÓN durante LA CARRERA

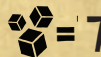
- Si el dado colocado es superior al valor indicado, repara 1 Daño de la carta.
- Si el dado colocado es del valor exacto, repara 2 Daños.

FIN de LA CARRERA

- Rondas 1 y 2: Dos o menos cartas de Enemigo restantes.
- Ronda 3: El Coche del Jefe ha sido destruido.



Gasta 2 dados del mismo valor (Cualquier color).



Gasta cualquier número de dados que sumen el valor indicado (Cualquier color).



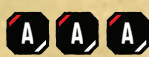
Gasta 3 dados cualesquiera, de cualquier valor o color.



Lote de 3 dados en valores ascendentes (Cualquier color).



Dos parejas de valores iguales (Cualquier color).



Gasta 3 dados del mismo valor (Cualquier color).



Lote de 4 dados en valores ascendentes (Cualquier color).



Gasta 4 dados del mismo valor (Cualquier color).



Cantidad de Daño que puede recibir la carta.



Habilidades de bonificación por coincidencia exacta del valor del dado.



Subir o bajar el valor de un dado en uno. Cualquier color.



Mueve una carta de Enemigo a tu elección de esta sección a cualquier otra sección.



Cuando esta Pieza o Enemigo sufre daño, recibe 1 o 2 Daños menos.



Vuelve a lanzar tantos dados del mismo color en la reserva como quieras.



Destruye al Enemigo de forma exacta, o explota e inflige 2 Daños a todas las Piezas de esa sección.



Retira un dado colocado de una de tus Piezas, o de un coche Enemigo.



Aparta un dado para que no se vuelva a lanzar en el siguiente paso. Esto incluye también los dados rojos.



Daño a una única carta igual al valor mostrado.



Daño a todas las Piezas / Enemigos de una sección.



Significa elegir entre los efectos.



Elige un valor comprendido entre los valores indicados, ambos incluidos.



Inflige Daño a dos objetivos o ranuras diferentes. Los objetivos deben ser diferentes. Si no hay un segundo objetivo, el daño se pierde.



El símbolo más añade daño extra al total del ataque. No cuenta como un ataque independiente.



Retira una cantidad de Daños igual a la cantidad mostrada de cualquiera de las Piezas de tu vehículo (excepto el Núcleo).