

VIRIDIAN

FINAL RECKONING

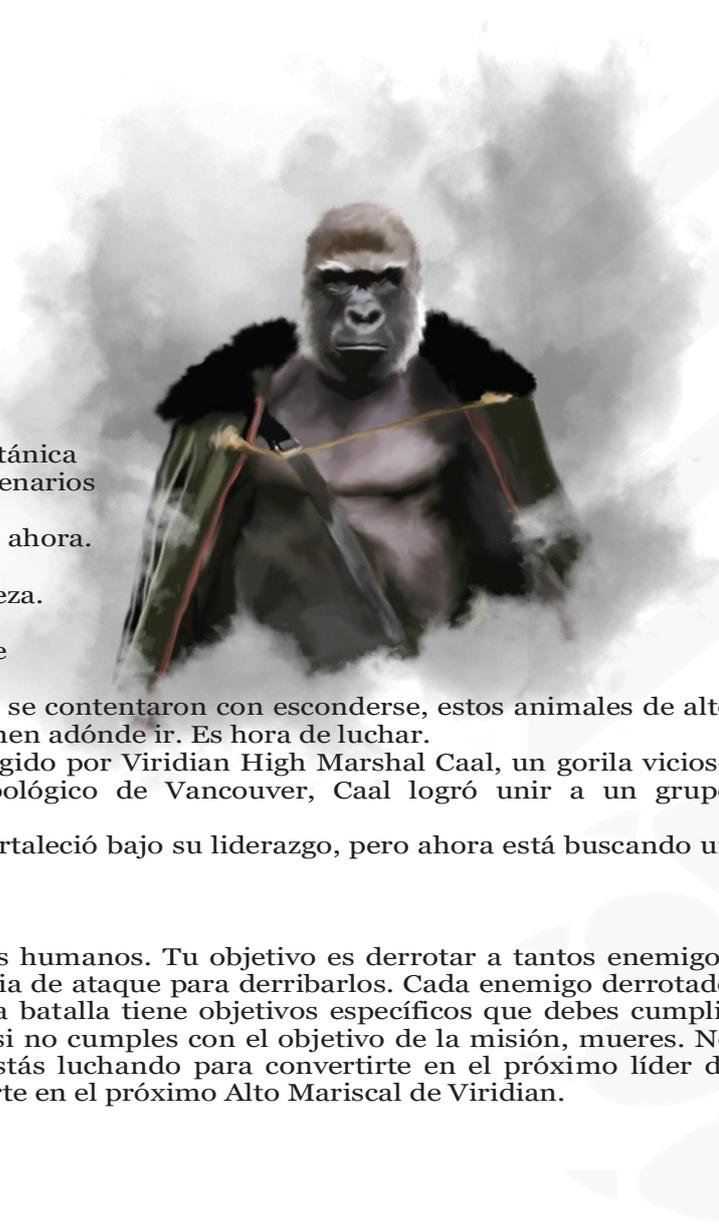


THEO PETERS & AARON CAMPONI



VIRIDIAN

FINAL RECKONING



INTRODUCCIÓN

La extensa selva tropical del Gran Oso de la Columbia Británica no ha sido tocada por la humanidad. Son cedros rojos milenarios y píceas de Sitka de 300 pies que dan sombra a caminos inexplorados. El bosque se ha vuelto salvaje e ileso. Hasta ahora. En la búsqueda de riqueza y recursos por parte de la humanidad, han empujado más y más hacia la densa maleza. Solo esta vez

han viajado demasiado lejos. En las profundidades de este bosque canadiense se encuentra Viridian, un ejército de

animales que han jurado proteger su hogar. Una vez que se contentaron con esconderse, estos animales de alto funcionamiento con cognición similar a la humana no tienen adónde ir. Es hora de luchar.

El ataque contra las fuerzas humanas invasoras está dirigido por Viridian High Marshal Caal, un gorila vicioso pero envejecido. Habiendo escapado por poco del zoológico de Vancouver, Caal logró unir a un grupo heterogéneo de animales.

que buscó refugio en el bosque. El grupo se organizó y fortaleció bajo su liderazgo, pero ahora está buscando un sucesor. Tú, un joven general, debes unirte a esta lucha.

GANAR EL JUEGO

Cada juego de Viridian representa una batalla contra los humanos. Tu objetivo es derrotar a tantos enemigos como sea posible: coloca suficientes tropas a una distancia de ataque para derribarlos. Cada enemigo derrotado es otra adición a tu currículum de guerra. Además, cada batalla tiene objetivos específicos que debes cumplir para sobrevivir. Independientemente de tu puntuación, si no cumples con el objetivo de la misión, mueres. No solo estás luchando por sobrevivir, sino que también estás luchando para convertirte en el próximo líder de Viridian. El jugador con la puntuación más alta se convierte en el próximo Alto Mariscal de Viridian.

COMPONENTS

28 Cartas de animal	2 Dados d6
20 Cartas humano	1+ Lapiz/goma
6 Cartas de objetivo de batalla	1+ Hoja de juego

CONFIGURACIÓN

Entregue una hoja de juego y un lápiz a cada jugador. Baraja las cartas de animales y humanos y colócalas cerca de todos los jugadores en dos mazos boca abajo con espacio para pilas de descarte. Mezcla el mazo de objetivos de batalla y roba uno al azar, colocándolo donde todos los jugadores puedan verlo, junto con el par de dados.



HUMAN SYMBOLS

GAMEPLAY

Cada ronda tiene 2 fases:

1. Colocación humana
2. Colocación de animales



EXTERMINADOR



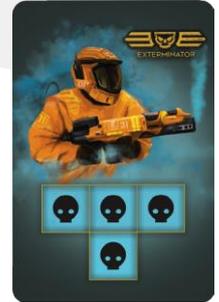
TORCHER



MECH

COLOCACIÓN HUMANA

Da la vuelta a la carta superior del mazo humano. La carta tendrá un tipo humano (incluido el símbolo de ese humano) y una forma geométrica. Alguien tira los dos dados. Cada jugador debe dibujar esa forma geométrica en su hoja de jugador con al menos un cuadrado de unidad humana que cubra las coordenadas hechas por los dados.



Por ejemplo, si sacas un 1 y un 5, el jugador debe dibujar la forma en su hoja de juego de tal manera que una de las casillas cubra un espacio (1,5) o (5,1). Como la primera jugada del juego, esto te daría 8 opciones posibles.

Al dibujar una forma geométrica, puede girarla o voltearla de la forma que desee, siempre que mantenga el mismo espacio y forma que en la imagen. Al colocar la unidad en tu hoja de jugador, puedes elegir dibujar el símbolo de la unidad, usar la primera letra del tipo de unidad, completar su color o cualquier combinación.

Si un jugador no puede colocar un enemigo en los números lanzados, elige colocar esa forma en cualquier lugar de su tablero. Si un jugador no puede encajar la forma de un enemigo en su tablero, su batalla ha terminado y puede comenzar a contar su puntaje. Si alguna vez se acaba el mazo de humanos, simplemente baraja la pila de descarte y colócala boca abajo de nuevo.

UNIDADES HUMANAS

Exterminador: usa un aerosol venenoso para eliminar las plagas de los recursos. Toma 1 golpe para derrotar.

Torch: usa lanzallamas para quemar materiales "inútiles". Toma 2 golpes para derrotar.

Mech: usa poderosos trajes robóticos para recolectar recursos. Toma 4 golpes para derrotar.

	1	2	3	4	5	6
1			☠	☠	☠	
2				☠		
3						
4	✓					

	1	2	3	4	5	6
1					☠	
2				☠	☠	
3					☠	
4	✓					

	1	2	3	4	5	6
1				☠	○	
2			☠	☠	☠	
3						
4	✗					

COLOCACIÓN DE ANIMALES

Da la vuelta a las dos cartas superiores del mazo de animales. Las cartas tendrán un tipo de animal (incluido el símbolo de ese animal) y una forma geométrica. Cada jugador puede elegir una forma geométrica para dibujar en su hoja de jugador, aunque las cartas pueden tener múltiples opciones geométricas disponibles. El dado no se lanza para la colocación de animales. La unidad animal puede colocarse donde el jugador decida. Si un jugador no puede encajar una forma en su tablero, no juega.

Al dibujar una forma geométrica, puede girarla o voltearla de la forma que desee, siempre que mantenga el mismo espacio y forma que en la imagen. Cuando colocando la unidad en su hoja de jugador, puede elegir dibujar el símbolo de la unidad, usar la primera letra del tipo de unidad o completar su color.

UNIDADES ANIMALES

Infantería: pequeños animales que dañan a un enemigo adyacente.

Fuerzas especiales: animales grandes que dañan dos enemigos adyacentes o enemigo adyacente dos veces.

Aviación: animales voladores que dañan a un enemigo en una línea adyacente hasta dos espacios de distancia

ANIMAL SYMBOLS



INFANTRY



AVIATION



SPECIAL FORCES

DERROTANDO ENEMIGOS

Para ganar el juego, los jugadores deben derrotar a los devastadores humanos. Para hacer eso, necesitan colocar a sus animales de tal manera que puedan dañar a los enemigos cerca de ellos. Dado que algunos enemigos reciben más de un daño para derrotarlos, los jugadores deben pensar estratégicamente sobre dónde colocar sus tropas. Tenga en cuenta que no es necesario asignar el daño hasta el final del juego, por lo que puede cambiar de opinión sobre los ataques presentes en función de las cartas futuras.



Opción 1

Kim decide concentrarse en atacar a los Torchers. Los Torchers requieren 2 golpes. Dado que su ataque de aviación puede llegar a 2 casillas de distancia, combinará su aviación con su

Infantería para sacar el Torchers inferior izquierdo. Sus Fuerzas Especiales pueden usar 2 ataques en 1 casilla para eliminar al Torchers restante

Opción 2

Kim decide concentrarse en atacar al Mech. Los Mech requieren 4 golpes. Dado que su ataque de aviación puede llegar a 2 casillas de distancia, combinará 2 unidades de aviación con sus fuerzas especiales para eliminar al robot. Sus Fuerzas Especiales pueden usar 2 ataques en 1 casilla, o 1 ataque en 2 casillas. Pero en este caso no dividirá el ataque en dos casillas diferentes.



En el ejemplo anterior, el objetivo de batalla Guard the Keep requiere que la partida comience con el lanzamiento de los dados para sombrear aleatoriamente un cuadrado de 3x3. Esto representará el campamento base de Viridian. Cada jugador ganará un punto por cada unidad animal que lo rodee y perderá 2 puntos por cada unidad humana que lo rodee (derrotada o no). Si sale un 1, vuelve a tirar los dados para asegurarte de que la base no esté ubicada en el borde del mapa

Resultados de los goles al final del partido:

	Unidades viridianas: 12 x 1 = 12 puntos
	Unidades humanas: 4x2 = 8 puntos
	Total: 12 - 8 = 4

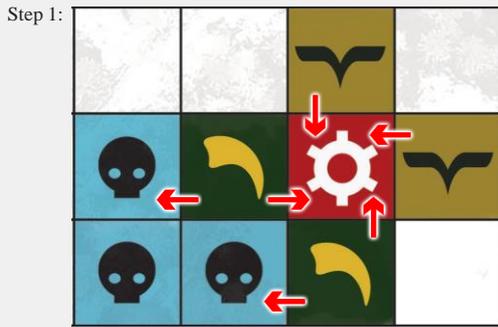
Se registrarán 4 puntos de gol de batalla en esta hoja de puntuación de los jugadores.

OBJETIVO DE BATALLA

Al comienzo de cada juego, se extrae una carta de objetivo de batalla al azar. Esto representa un comando específico en el que High Marshall Caal necesita que te concentres durante la batalla. Su capacidad para cumplir con las tareas que el Alto Mariscal le ha asignado contribuirá en gran medida a convencerlo de que puede ser el sucesor que ha estado buscando. También describirán una condición de supervivencia que debe cumplirse o, de lo contrario, perecerás en la batalla.

FIN DEL JUEGO Y PUNTUACIÓN

La batalla de cada jugador termina cuando ya no pueden colocar enemigos en su tablero. Ahora es el momento de asignar ataques y puntuar. Para cada uno de tus animales en el tablero (nota: cada cuadrado dentro de un patrón es un solo animal), dibuja una pequeña línea hacia el humano al que están atacando. Si un humano recibe tantos impactos como el número de impactos necesarios, es derrotado y tachado. De lo contrario, ese humano ha sobrevivido y escapado. Una vez que una tropa viridianiana ha atacado, se tacha para que su ataque no pueda usarse nuevamente.



Ejemplo: Donovan ya no puede colocar la forma geométrica de la carta anterior en su hoja de jugador. Decide comenzar a asignar sus ataques y registrar la cantidad de tropas que ha eliminado con éxito de la batalla. Dado que los mechs valen la mayor cantidad de puntos, decide atacarlos primero. Sus dos tropas de aviación pueden llegar fácilmente al robot y sus fuerzas especiales son capaces de usar 1 ataque en dos casillas separadas. Las cuatro unidades lanzan un ataque al robot y lo destruyen. Los 2 exterminadores a su izquierda pueden eliminarse con el ataque adicional de las fuerzas especiales. el mecanico y Se tachan 2 exterminadores así como las tropas Viridian que gastaron su ataque.

El lado inferior derecho de la hoja de jugador tiene un lugar para contar las puntuaciones. Coloca una cuenta al lado de cada tipo de humano que fue derrotado. Los exterminadores valen 1 punto, los Torchers valen 2 y los Mechs valen 4. Después de contar tus puntajes para los enemigos derrotados, suma (o resta) cualquier punto de tu objetivo de batalla y este es tu puntaje final.

Comprueba qué jugadores han cumplido la condición de supervivencia. Luego, compare las puntuaciones de los jugadores supervivientes y vea quién tiene la puntuación más alta. Esta persona es el ganador y el nuevo Viridian High Marshall.

SCORING

	DEFEATED ENEMIES	VALUE	TOTAL
		x1	12
		x2	14
		x4	8
BATTLE GOAL			6
FINAL SCORE			40

MODO CAMPAÑA

Las seis cartas de objetivo de batalla se pueden unir en una campaña de guerra más larga. Baraja las cartas de objetivo de batalla y saca una al azar para cada juego. Estos representan cada una de las seis batallas de la campaña.

Después de cada batalla, los jugadores se ganan el respeto del Gran Mariscal en función de su puntuación final. El jugador con el mayor respeto al final de la campaña gana y se convierte en el sucesor de Caal.

Los jugadores que ganan (o empatan en el primer lugar) en una batalla específica, obtienen el uso del asesino personal de Caal en la próxima batalla. Esta es una unidad animal de un cuadrado que puede causar cuatro daños a los enemigos adyacentes y se juega al final del juego, justo antes de la puntuación final.

Al comienzo de los juegos 2-6, el jugador con el puntaje de respeto alto actual roba una carta humana adicional antes de que todos los demás jugadores saquen su primera carta humana juntos. Esto significa que los enemigos apuntan a la fuerza más fuerte para derribarlos.

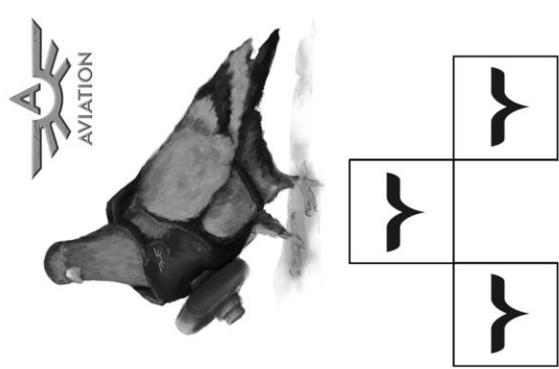
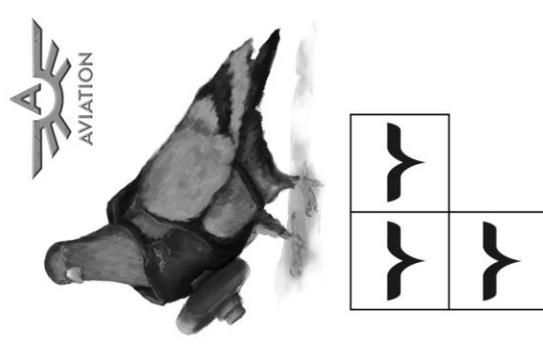
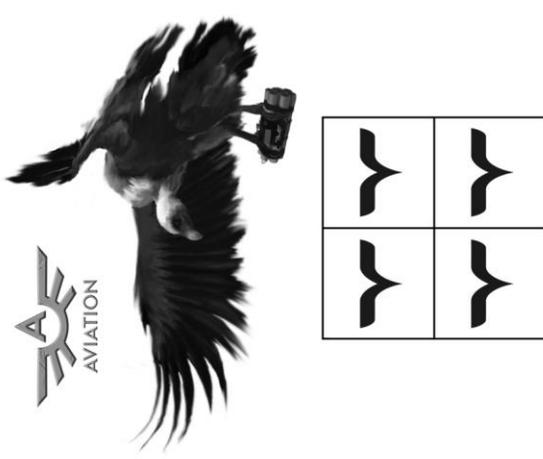
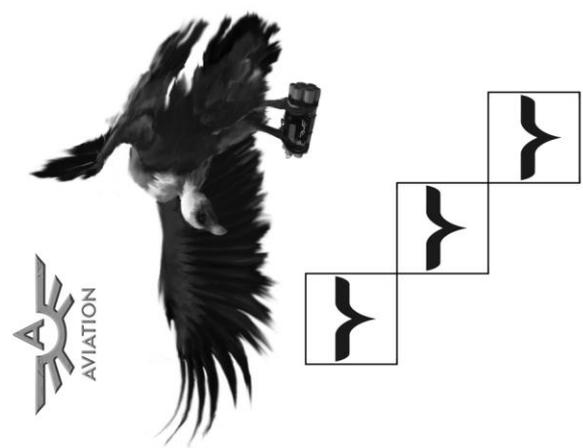
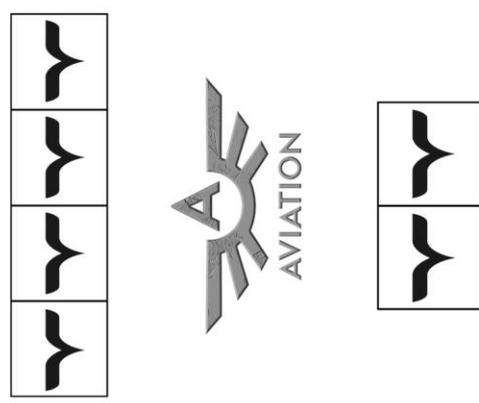
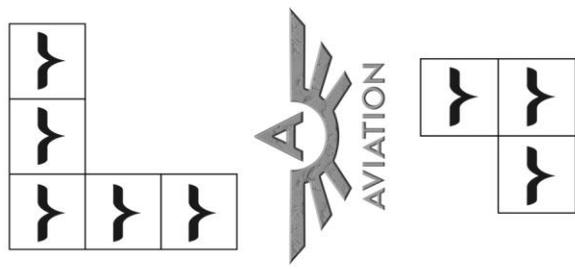
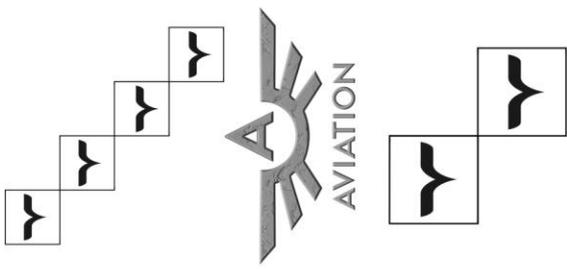
Los jugadores que no sobreviven a una batalla obtienen un cero en la batalla porque necesitaban ser arrastrados fuera del campo de batalla a la tienda del sanador, pero viven para luchar otro día.

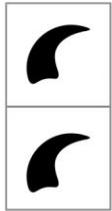
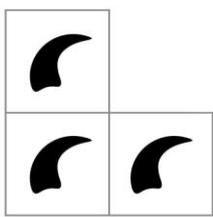
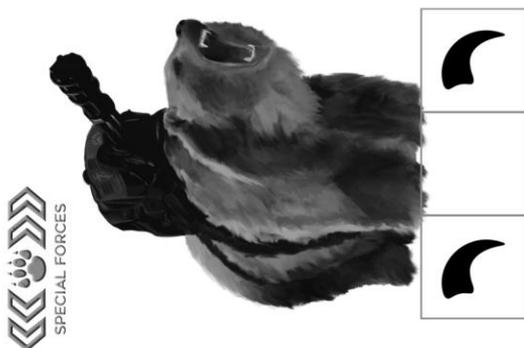
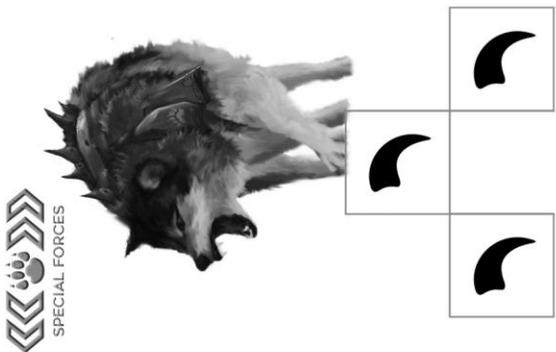
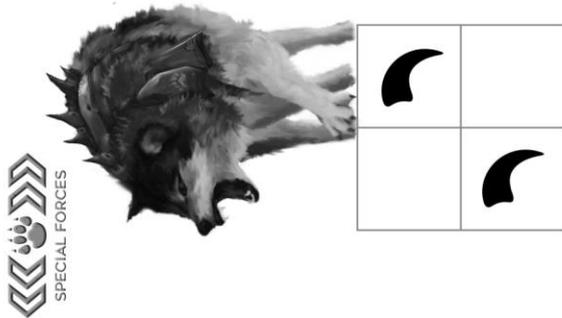
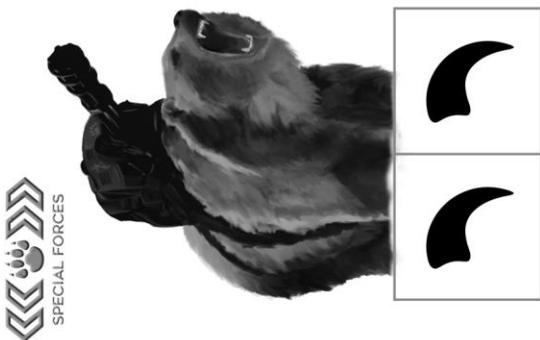
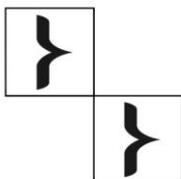
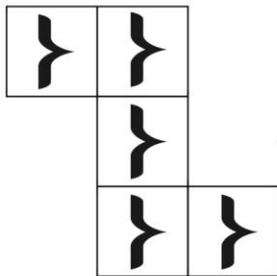
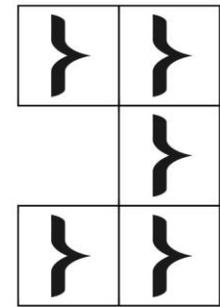
Dificultad

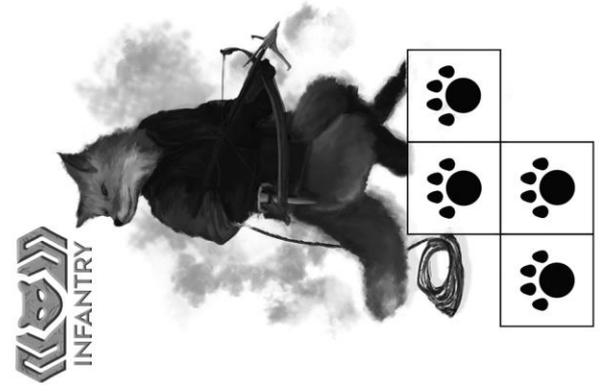
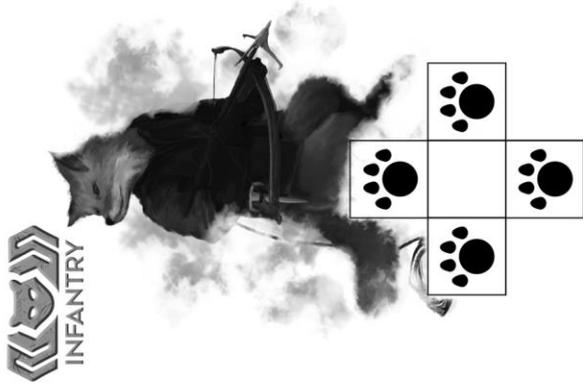
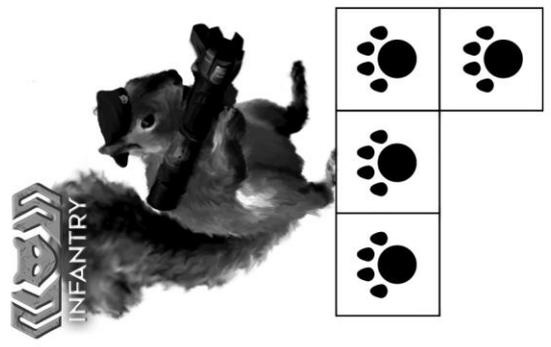
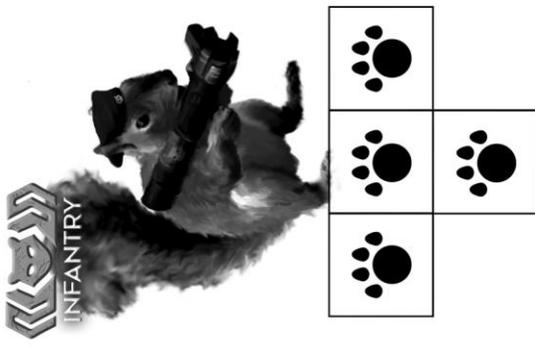
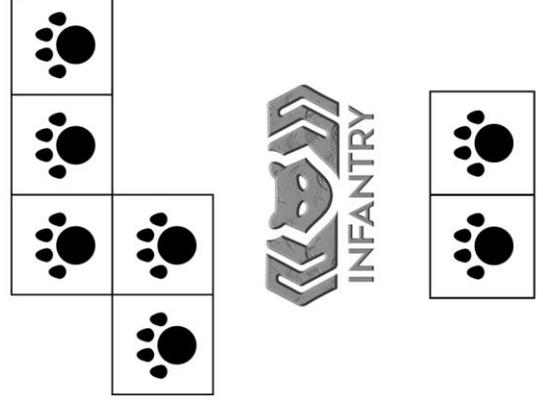
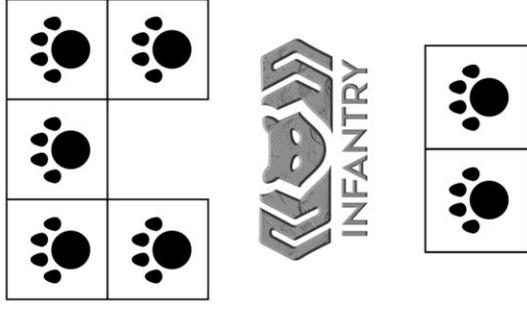
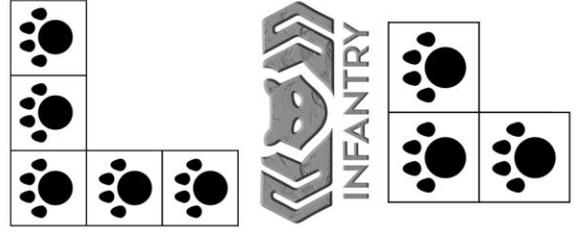
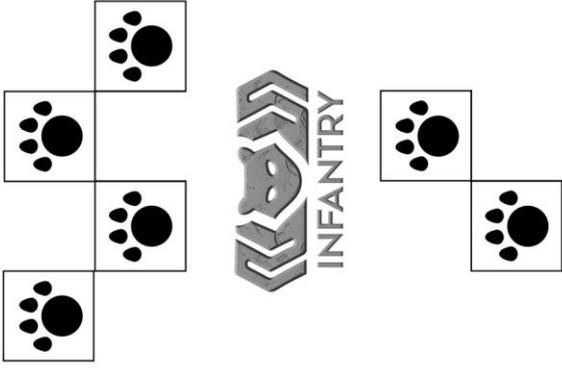
Para aumentar el desafío, voltea solo una carta de animal durante la colocación del animal.

Para disminuir el desafío, voltea tres cartas de animales durante la colocación de animales.

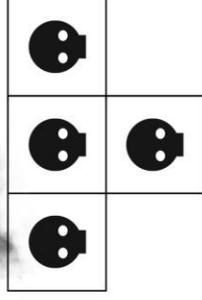




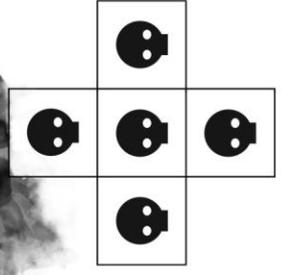




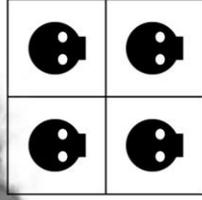
EXTERMINATOR



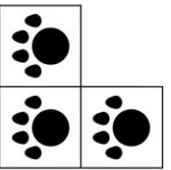
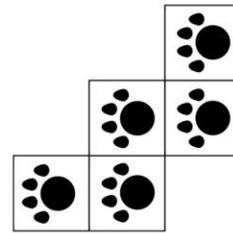
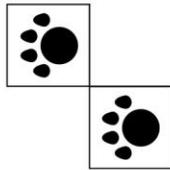
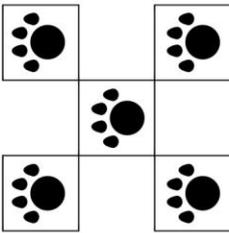
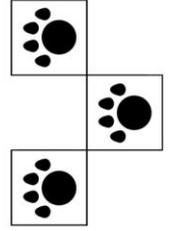
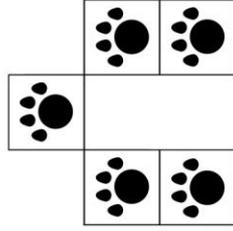
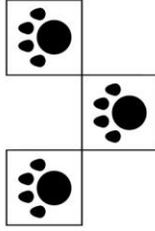
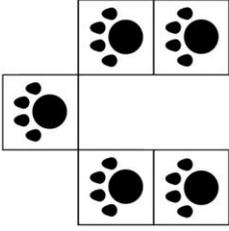
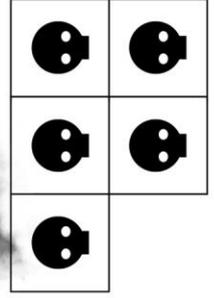
EXTERMINATOR

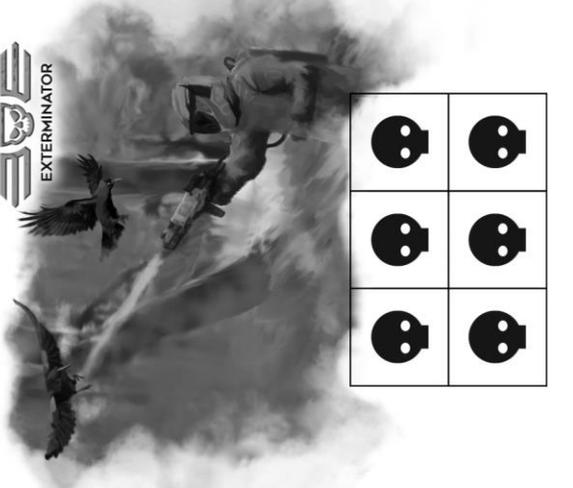
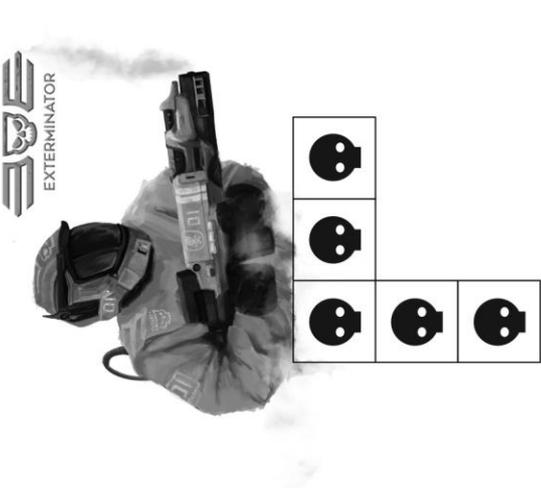
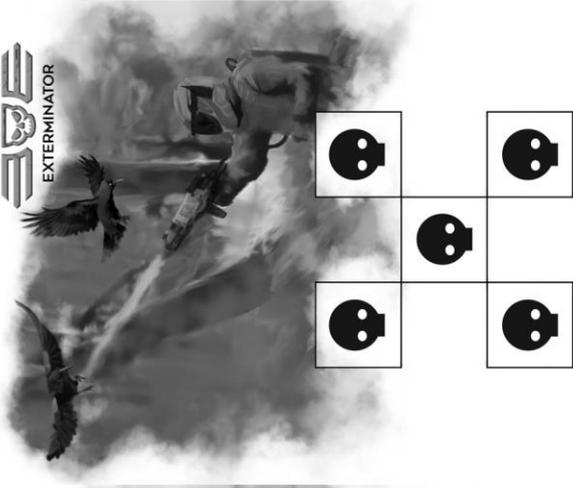
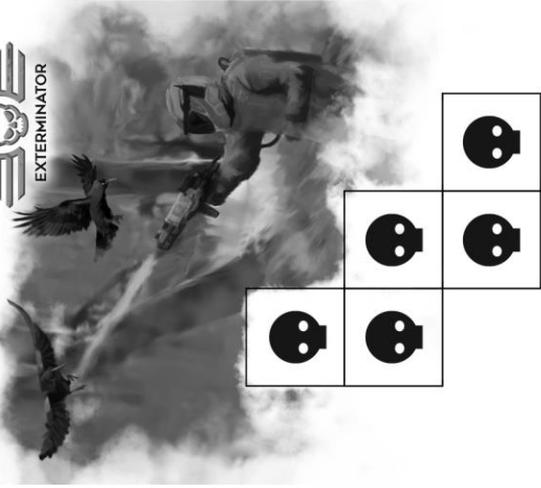
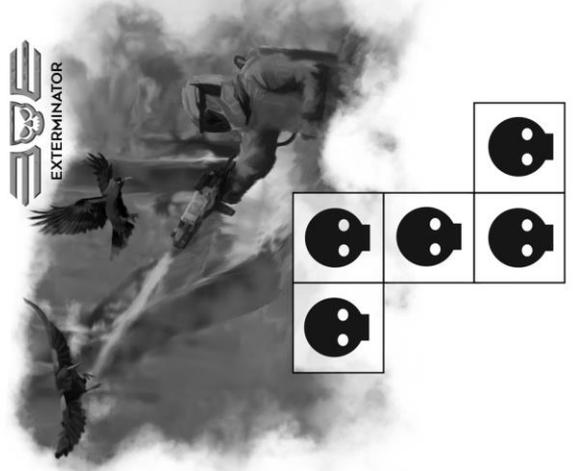
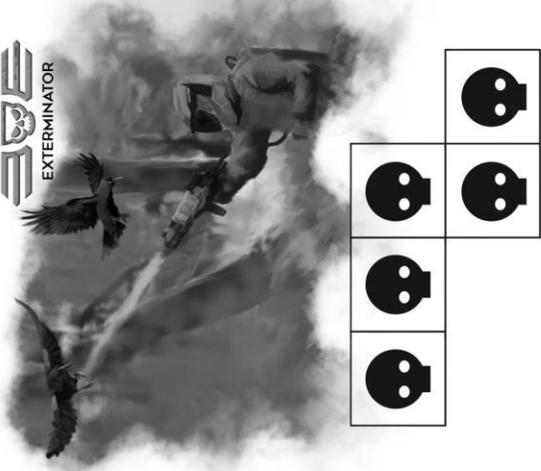
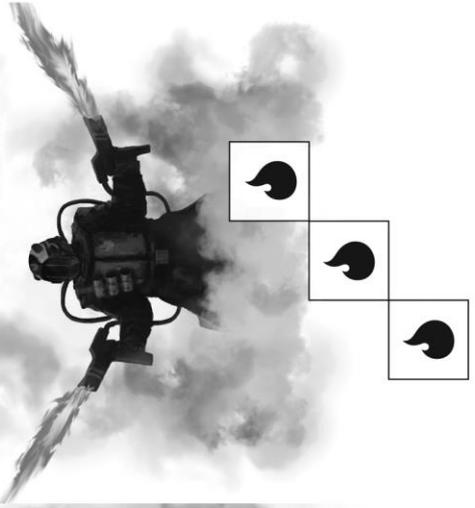
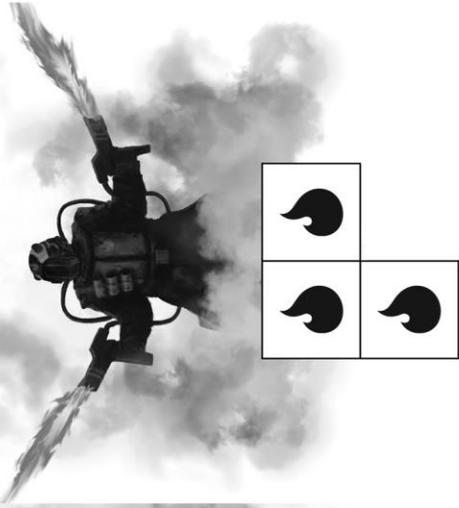


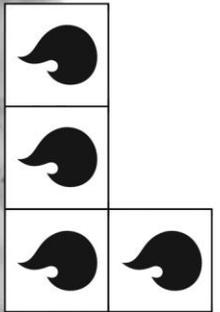
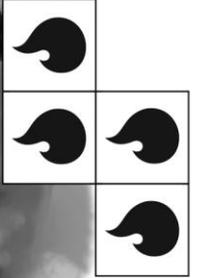
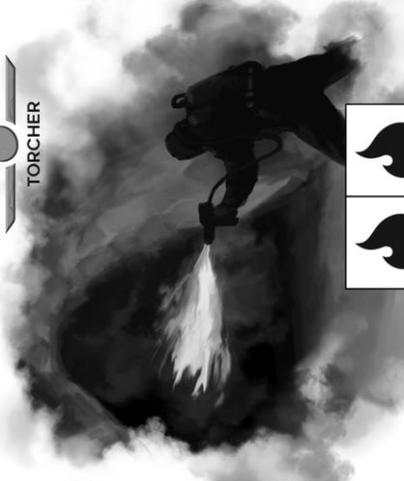
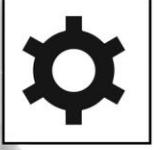
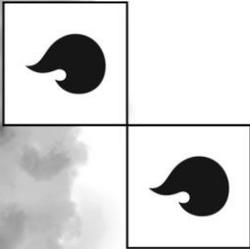
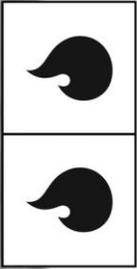
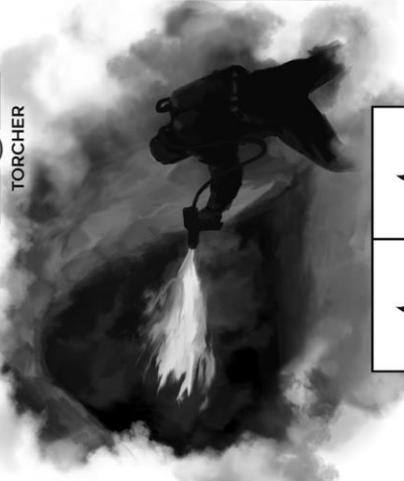
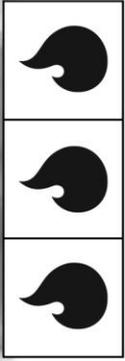
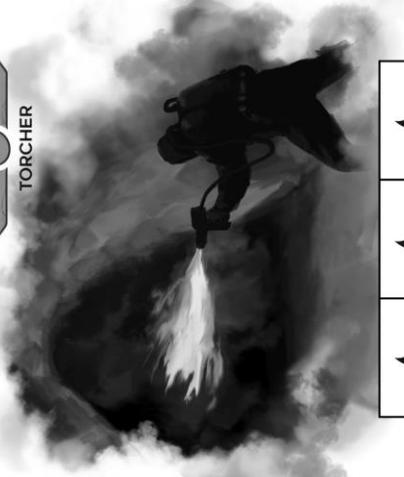
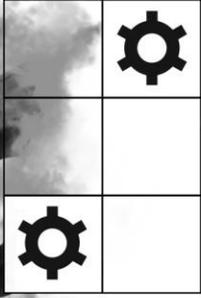
EXTERMINATOR



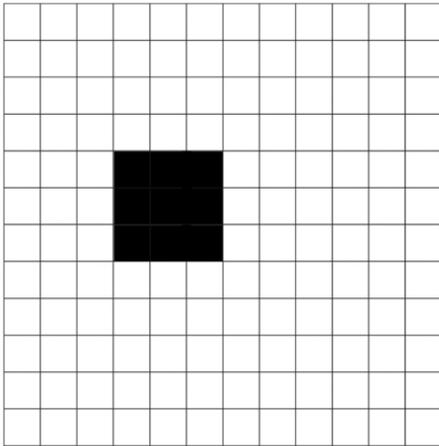
EXTERMINATOR







GUARD THE KEEP



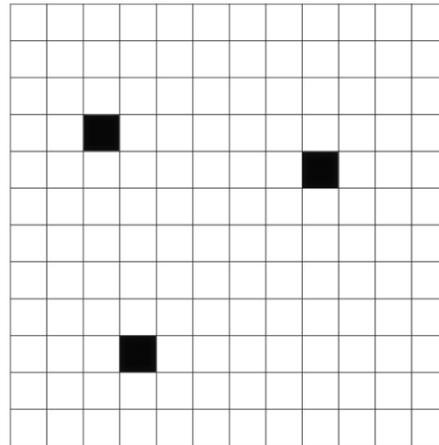
OBJETIVO DE LA BATALLA:

Tira los dados para sombrear aleatoriamente tres cuadrados, estos representan generadores de energía para los humanos. Gana 3 puntos por cada generador que esté completamente rodeado por tus unidades si sale un 1, vuelve a tirar

CONDICIÓN DE SUPERVIVENCIA:

Destruye al menos una fuente de poder

DESTRUYE LAS FUENTES DE ENERGIA



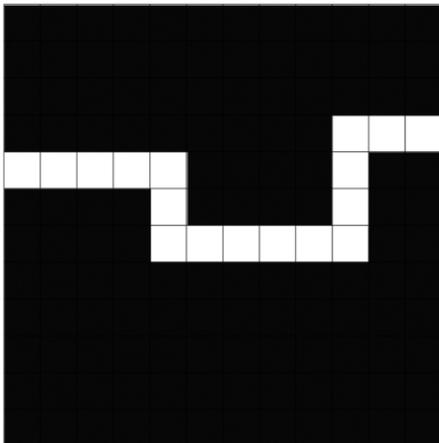
OBJETIVO DE LA BATALLA:

Tira los dados para sombrear aleatoriamente tres cuadrados, estos representan generadores de energía para los humanos. Gana 3 puntos por cada generador que esté completamente rodeado por tus unidades si sale un 1, vuelve a tirar

CONDICIÓN DE SUPERVIVENCIA:

Destruye al menos una fuente de poder

ESCAPE ROUTE



OBJETIVO DE LA BATALLA:

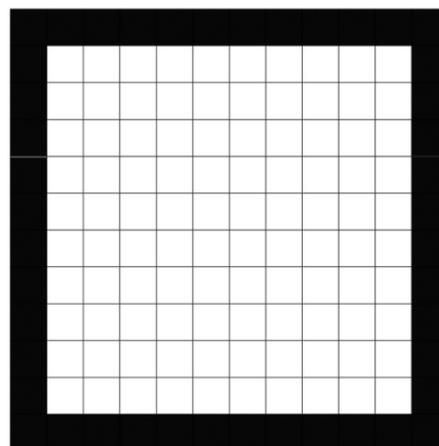
Deje un camino sin obstrucciones de un lado del tablero al otro. Los cuadrados deben estar conectados de forma adyacente y no en diagonal, pero pueden ir en cualquier dirección de izquierda a derecha o de arriba a abajo.

15 PUNTOS SI SE COMPLETA

CONDICIÓN DE SUPERVIVENCIA:

Tener un camino sin obstrucciones de al menos cinco cuadrados

PROTECT THE PERIMETER



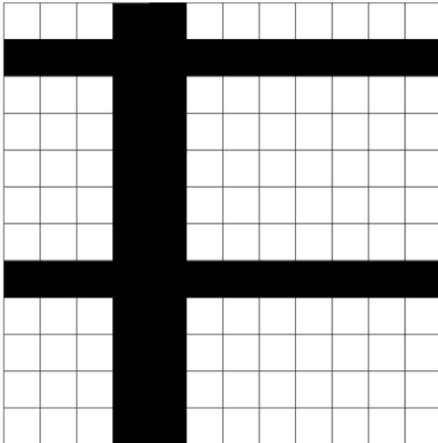
OBJETIVO DE LA BATALLA:

Gana un punto por cada una de tus tropas en el perímetro del bosque. Pierde un punto por cada tropa enemiga (derrotada o no) en el perímetro

CONDICIÓN DE SUPERVIVENCIA:

Tener una puntuación positiva de este objetivo de batalla

TREN DE SUMINISTROS



OBJETIVO DE LA BATALLA:

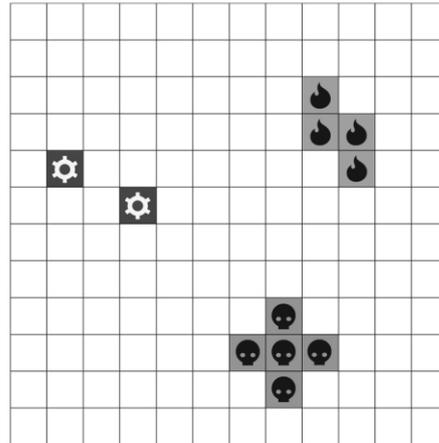
Para transportar suministros por el campo de batalla, completa filas y/o columnas con unidades de animales.

Obtenga 5 puntos por cada fila o columna completada

CONDICIÓN DE SUPERVIVENCIA:

Complete al menos una fila o columna completa

EMBOSCADA



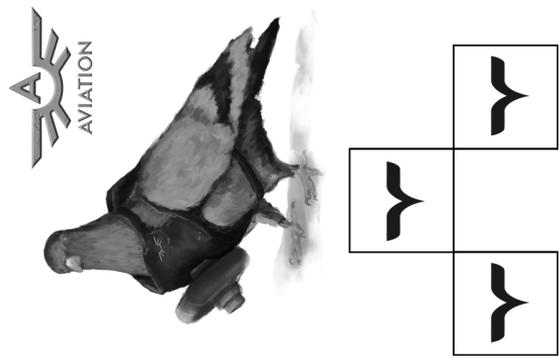
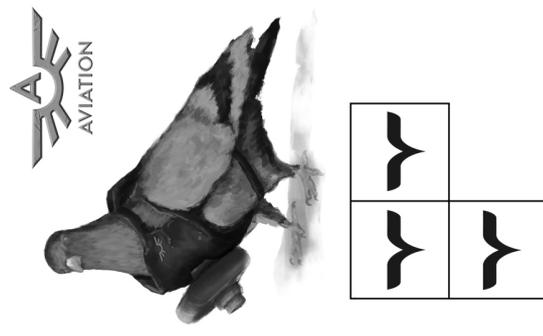
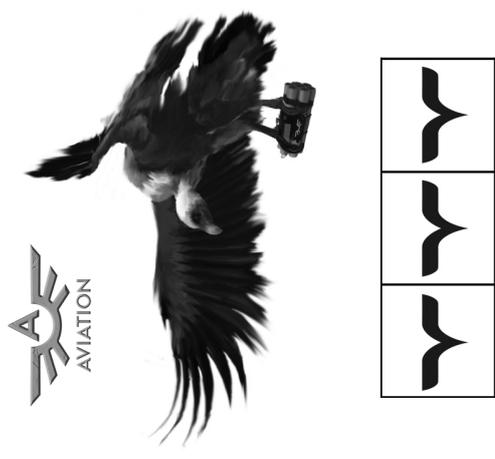
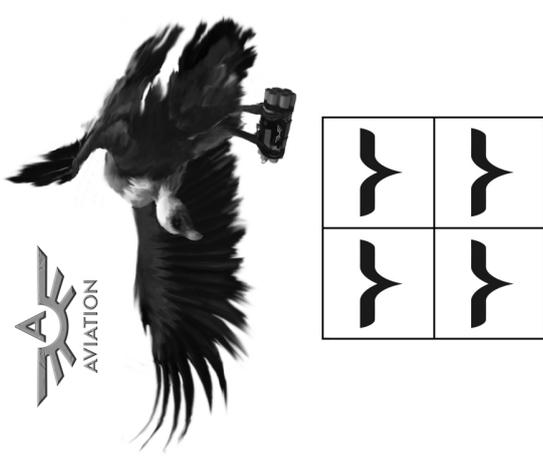
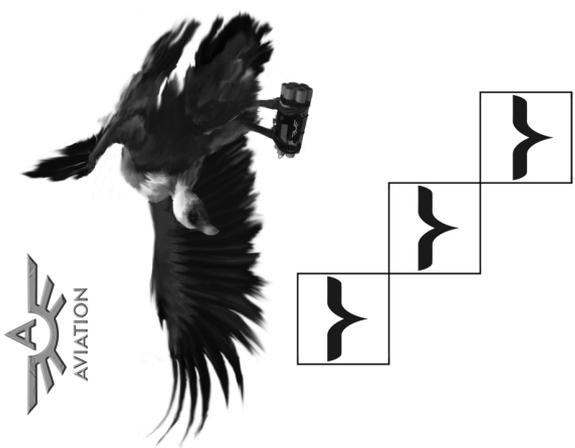
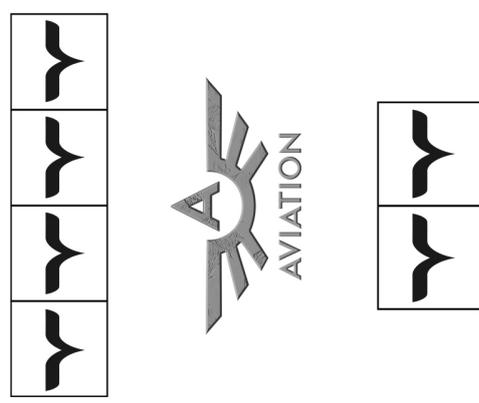
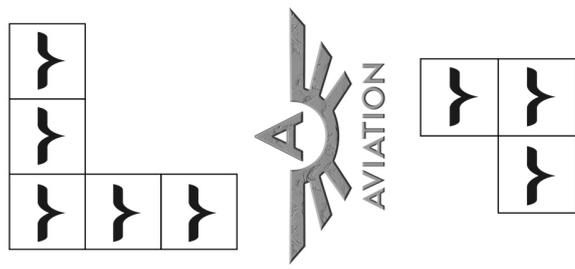
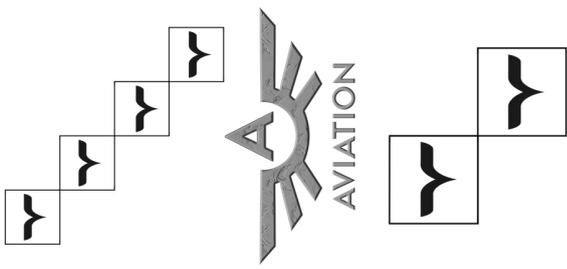
OBJETIVO DE LA BATALLA:

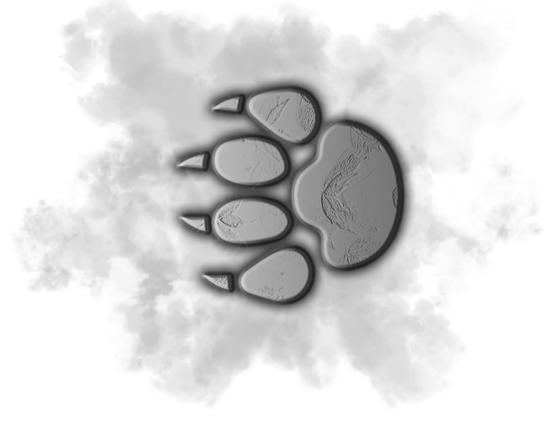
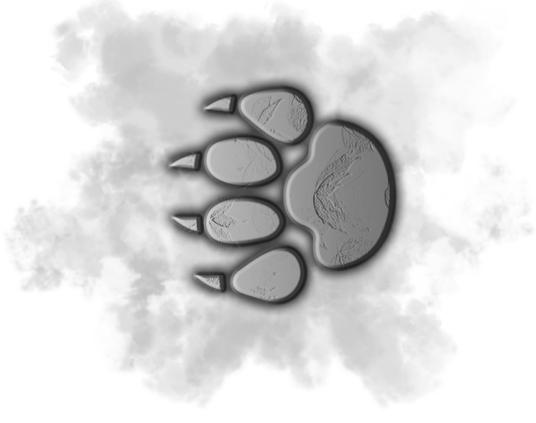
saca las tres primeras cartas enemigas y dibújalas en el tablero como de costumbre.

Coloque una estrella o alguna otra característica distintiva en ellos. Estos enemigos son el doble de puntos durante la puntuación final.

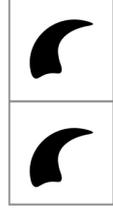
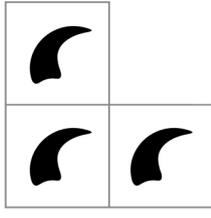
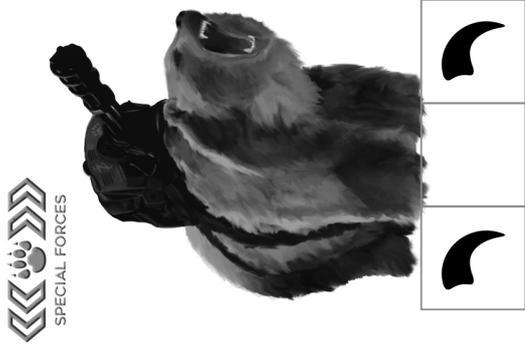
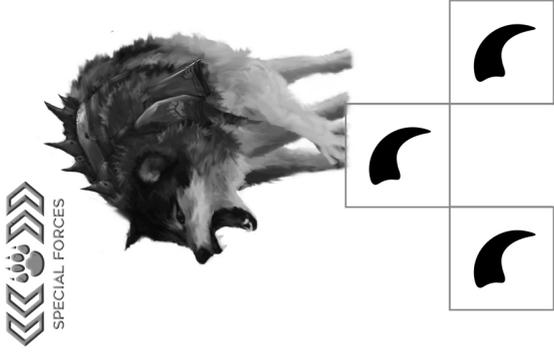
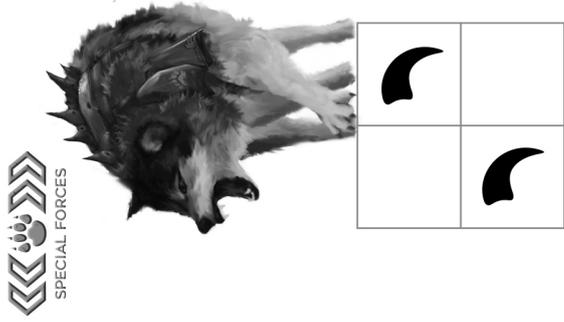
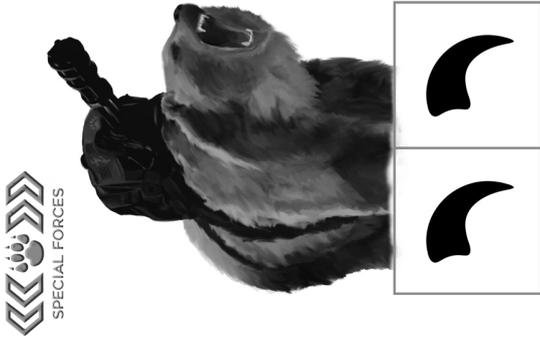
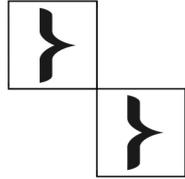
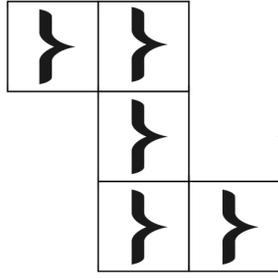
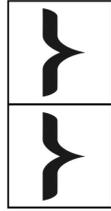
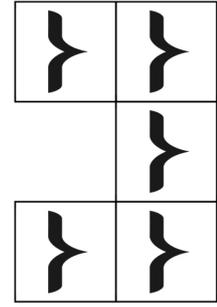
CONDICIÓN DE SUPERVIVENCIA:

Obtenga más de 10 puntos de este objetivo de batalla.



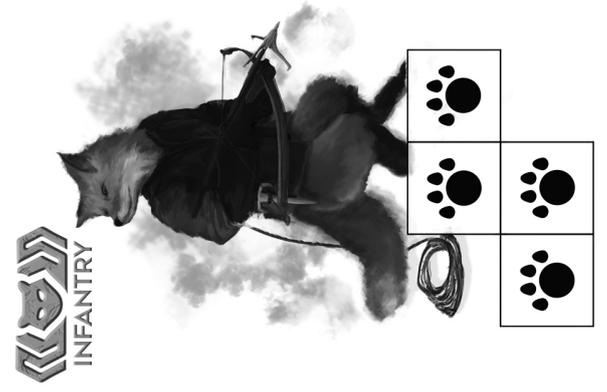
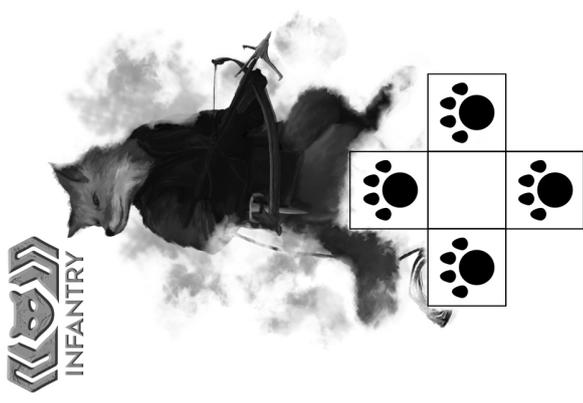
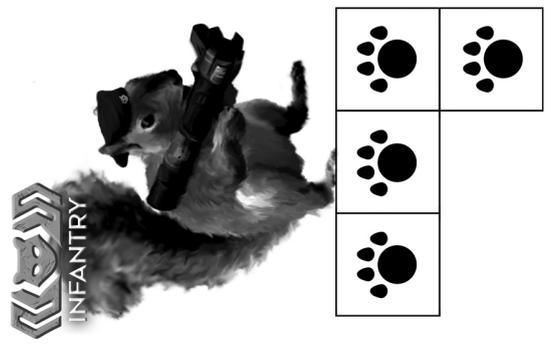
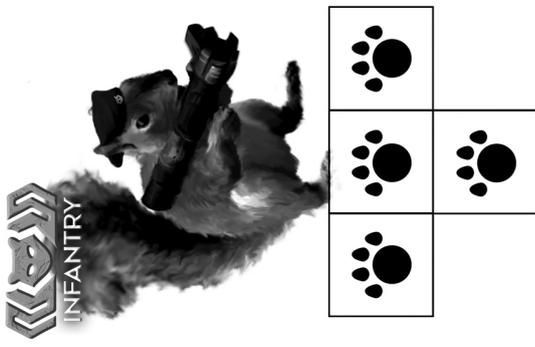
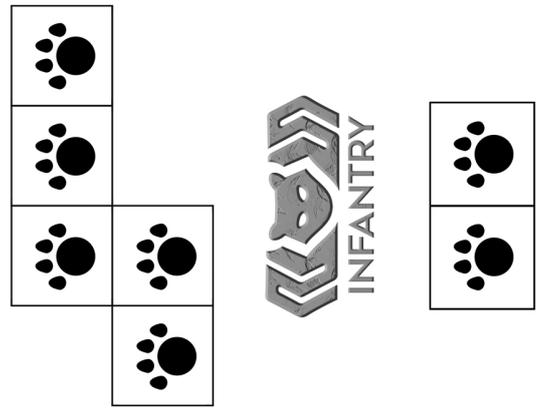
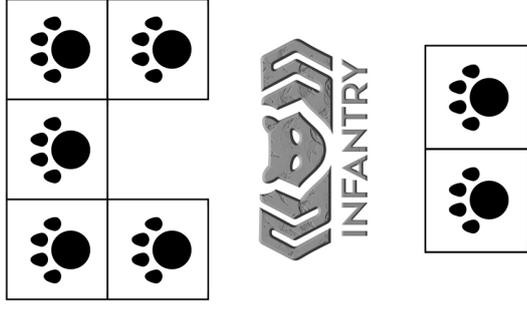
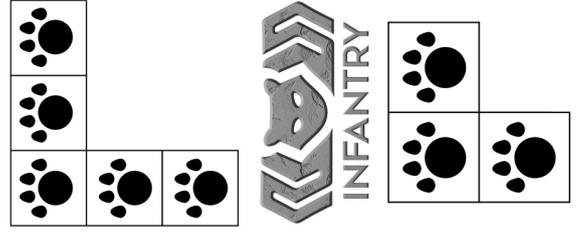
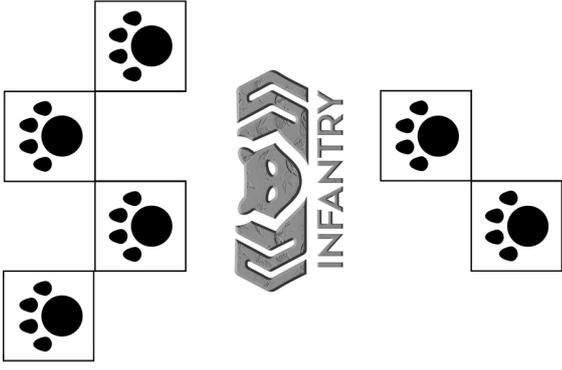


ANIMAL CARD BACKS





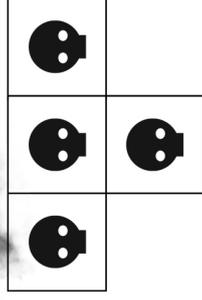
ANIMAL CARD BACKS



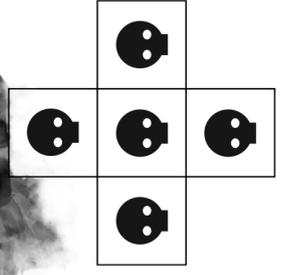


ANIMAL CARD BACKS

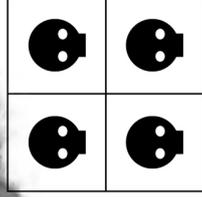
EXTERMINATOR



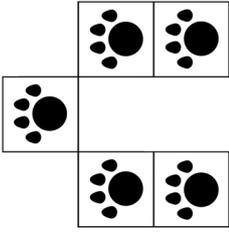
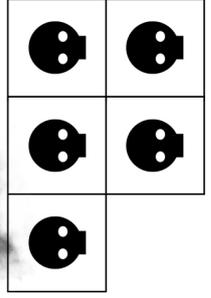
EXTERMINATOR



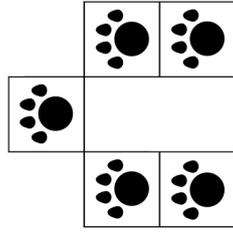
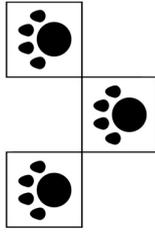
EXTERMINATOR



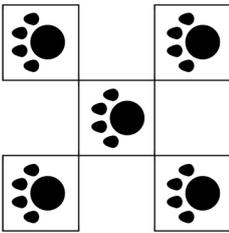
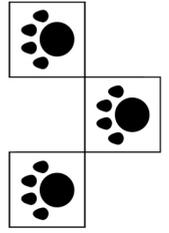
EXTERMINATOR



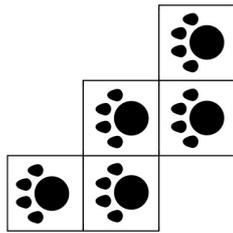
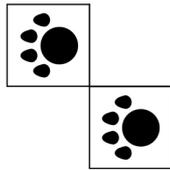
INFANTRY



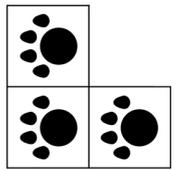
INFANTRY



INFANTRY

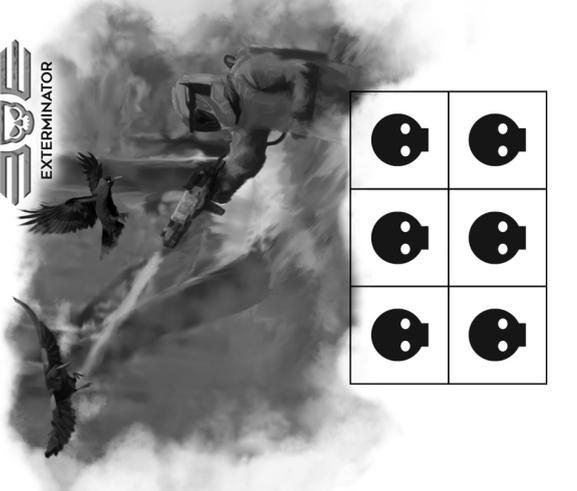
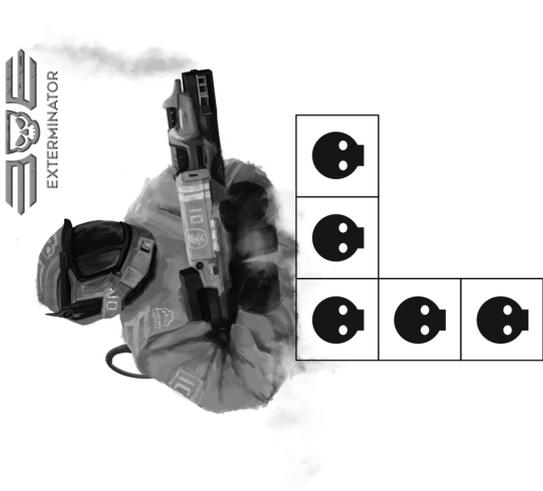
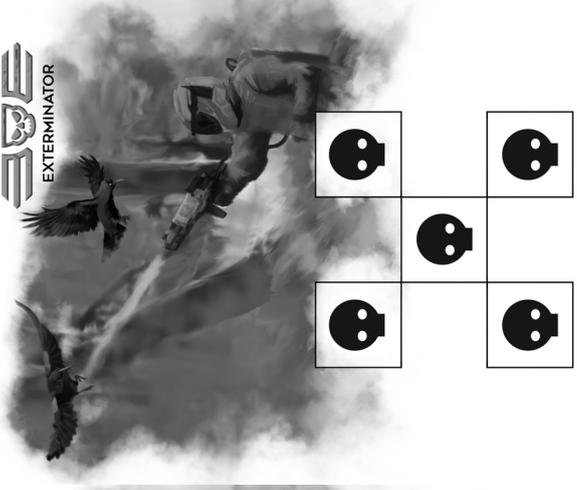
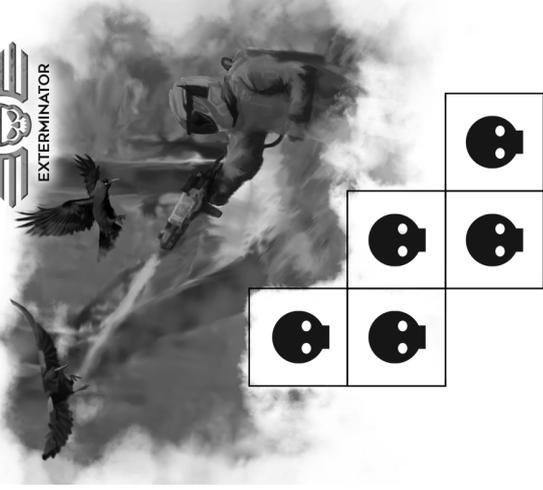
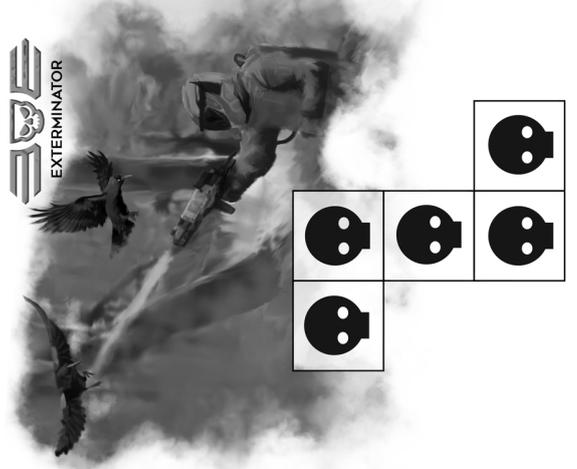
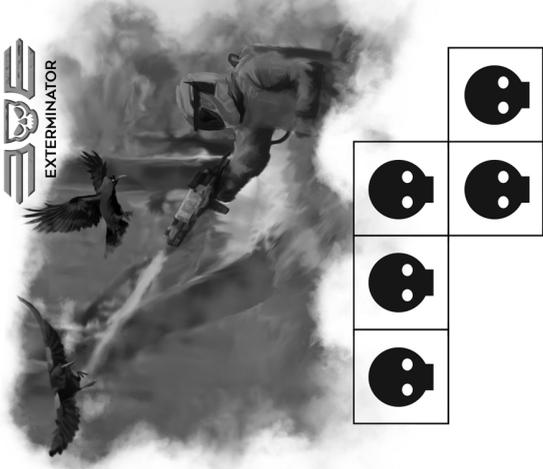
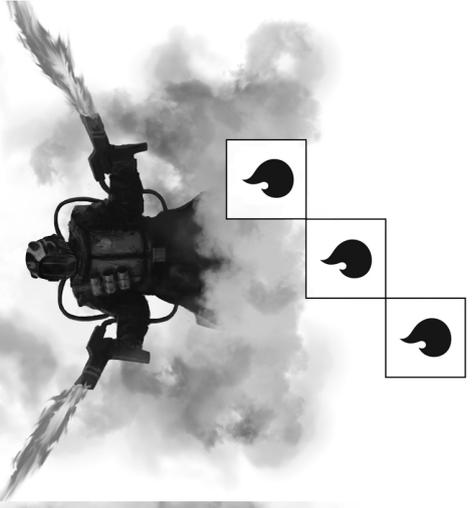
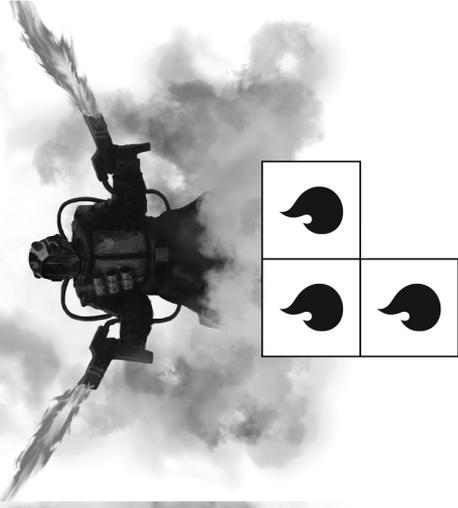


INFANTRY



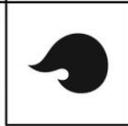
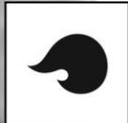
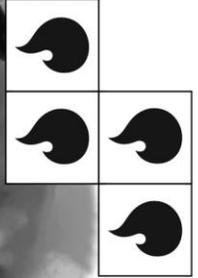
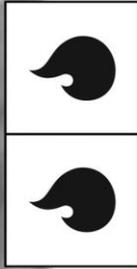
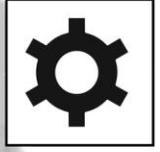
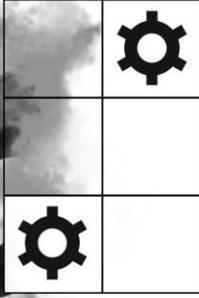


INEANTRY - EXTERMINATOR SPLIT PAGE - BACK





HUMAN CARD BACKS

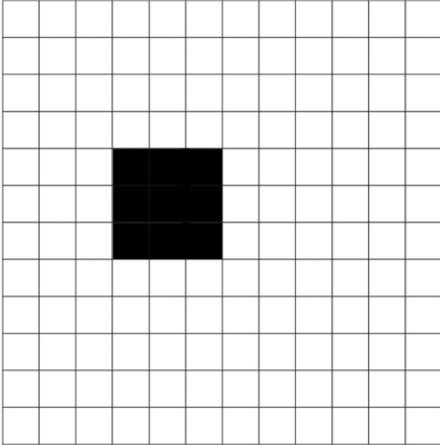




HUMAN CARD BACKS



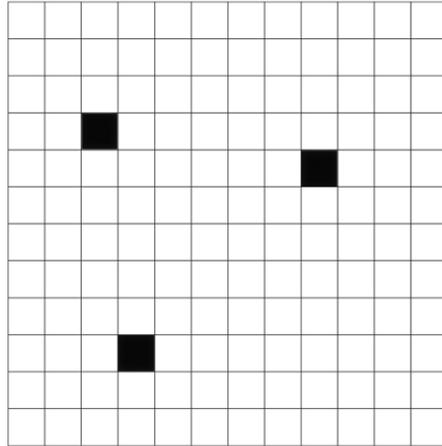
GUARD THE KEEP



OBJETIVO DE LA BATALLA:
Sombrea al azar en un cuadrado de 3x3: este es el campamento base de Viridian. Gana un punto por cada unidad animal que lo rodea y pierde 2 puntos por cada unidad humana que lo rodea (derrotado o no). Si sale un 1, vuelve a tirar.

CONDICIÓN DE SUPERVIVENCIA:
Tener una puntuación positiva de este objetivo de batalla.

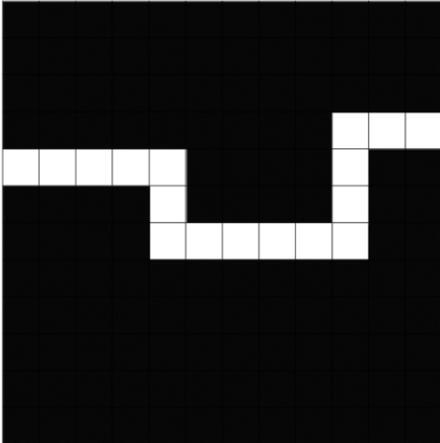
DESTROY THE POWER SOURCES



OBJETIVO DE LA BATALLA:
Tira los dados para sombrear aleatoriamente tres cuadrados, estos representan generadores de energía para los humanos. Gana 3 puntos por cada generador que esté completamente rodeado por tus unidades. Si sale un 1, vuelve a tirar

CONDICIÓN DE SUPERVIVENCIA:
Destruir al menos en fuente de poder

ESCAPE ROUTE

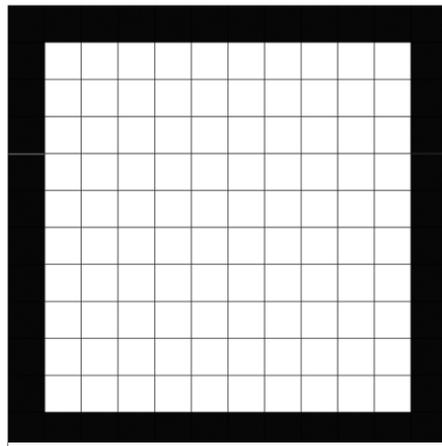


OBJETIVO DE LA BATALLA:
Deje un camino sin obstrucciones de un lado del tablero al otro. Los cuadrados deben conectarse de forma adyacente y no en diagonal, la tuerca puede ir en cualquier dirección de izquierda a derecha o de arriba a abajo.

15 PUNTOS SI SE COMPLETA

CONDICIÓN DE SUPERVIVENCIA:
Tener un camino sin obstrucciones de al menos cinco cuadrados.

PROTECT THE PERIMETER



OBJETIVO DE LA BATALLA:
Gana un punto por cada miembro de tu tropa en el perímetro del bosque. Pierde un punto por cada tropa enemiga (derrotada o no) en el perímetro del bosque.

CONDICIÓN DE SUPERVIVENCIA:
Tener una puntuación positiva de este objetivo de batalla

**BATTLE
GOAL**



**BATTLE
GOAL**



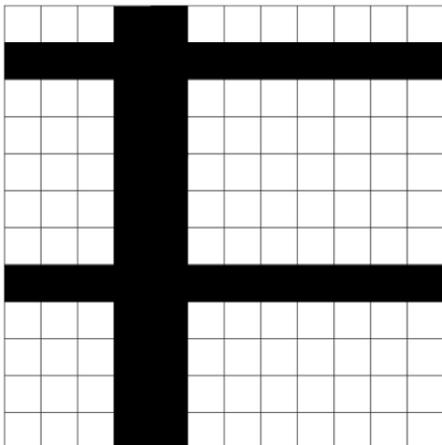
**BATTLE
GOAL**



**BATTLE
GOAL**



SUPPLY TRAIN



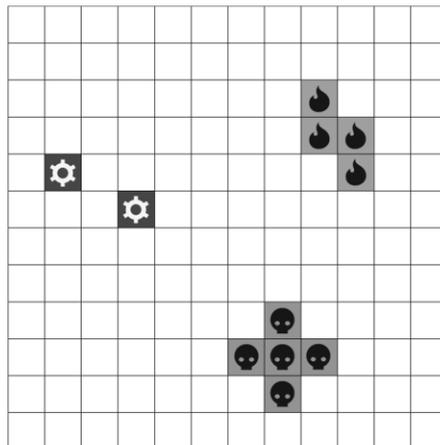
OBJETIVO DE LA BATALLA:

Para transportar suministros por el campo de batalla, completa filas y/o columnas con unidades de animales. Gana 5 puntos por cada fila o columna completada.

CONDICIÓN DE SUPERVIVENCIA:

Complete al menos una fila o columna completa.

AMBUSH



OBJETIVO DE LA BATALLA:

Saca las tres primeras cartas enemigas y dibújalas en el tablero como de costumbre. Coloca una estrella o algún otro rasgo distintivo sobre ellos. Estos enemigos son el doble de puntos durante la puntuación final.

CONDICIÓN DE SUPERVIVENCIA:

Obtenga más de 10 puntos de este objetivo de batalla.

**BATTLE
GOAL**



**BATTLE
GOAL**



VIRIDIAN

FINAL RECKONING

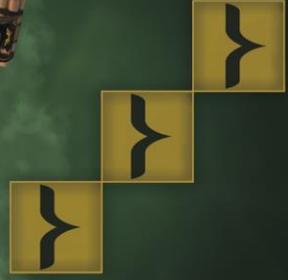
LEGEND

VIRIDIAN TROOPS	ENEMY
<p>INFANTERÍA: DAÑO A UN ENEMIGO ADYACENTE</p> <p>AVIACIÓN: DAÑO A UN ENEMIGO EN UNA LÍNEA ADYACENTE HASTA DOS ESPACIOS DE DISTANCIA</p> <p>FUERZAS ESPECIALES: DAÑO A LOS ENEMIGOS ADYACENTES EN UN ENEMIGO ADYACENTE DOS VECES</p>	<p>EXTERMINADOR: DA 1 GOLPE PARA DERROTAR</p> <p>ANTORCHA: TOMA 2 GOLPES PARA DERROTAR</p> <p>MECH: TOMA 4 GOLPES PARA DERROTAR</p>

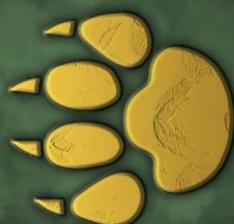
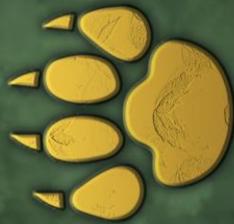
1	2	3	4	5	6	6	5	4	3	2	1
1	2	3	4	5	6	6	5	4	3	2	1
1	2	3	4	5	6	6	5	4	3	2	1
1	2	3	4	5	6	6	5	4	3	2	1
1	2	3	4	5	6	6	5	4	3	2	1
1	2	3	4	5	6	6	5	4	3	2	1
1	2	3	4	5	6	6	5	4	3	2	1
1	2	3	4	5	6	6	5	4	3	2	1
1	2	3	4	5	6	6	5	4	3	2	1
1	2	3	4	5	6	6	5	4	3	2	1
1	2	3	4	5	6	6	5	4	3	2	1
1	2	3	4	5	6	6	5	4	3	2	1

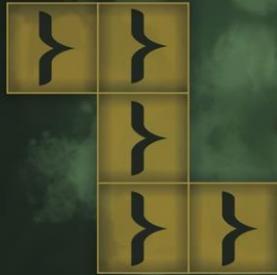
SCORING

DEFEATED ENEMIES	VALUE	TOTAL
	x1	
	x2	
	x4	
BATTLE GOAL		
FINAL SCORE		



ANIMAL CARD BACKS

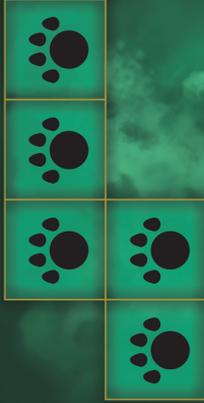
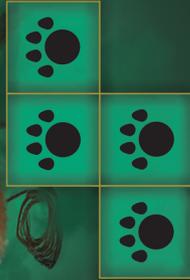
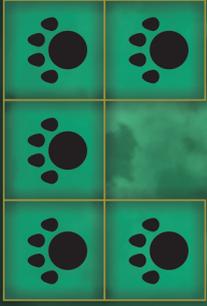
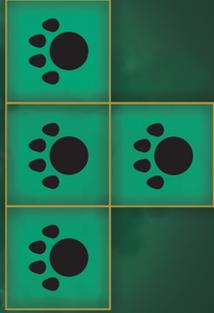
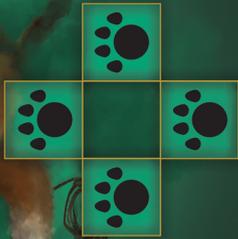






ANIMAL CARD BACKS



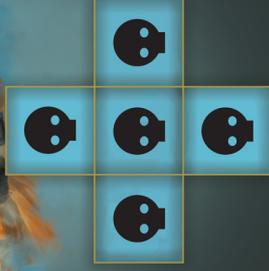




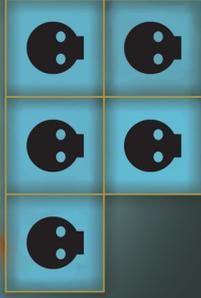
ANIMAL CARD BACKS



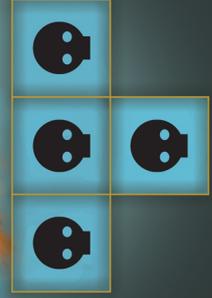
EXTERMINATOR



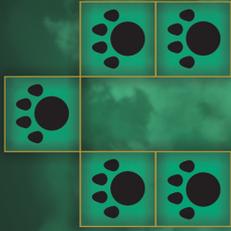
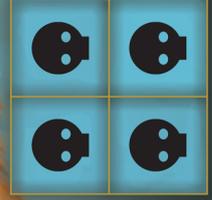
EXTERMINATOR



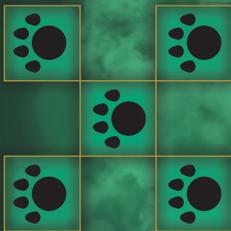
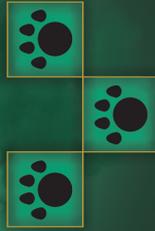
EXTERMINATOR



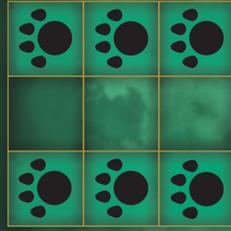
EXTERMINATOR



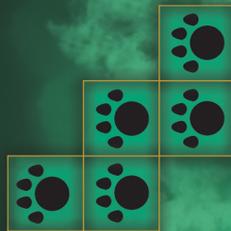
INFANTRY



INFANTRY



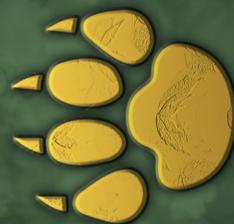
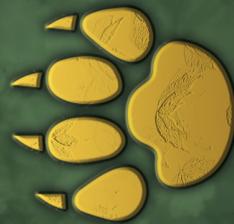
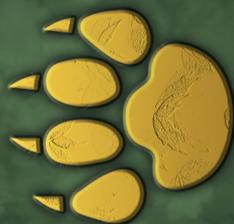
INFANTRY



INFANTRY



INFANTRY - EXTERMINATOR SPLIT PAGE - BACK



TORCHER



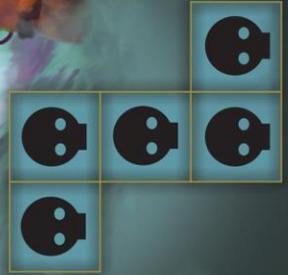
TORCHER



EXTERMINATOR



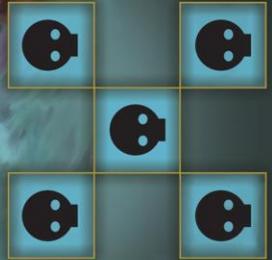
EXTERMINATOR



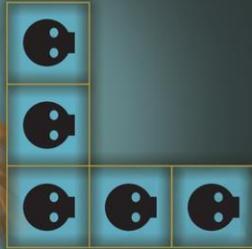
EXTERMINATOR



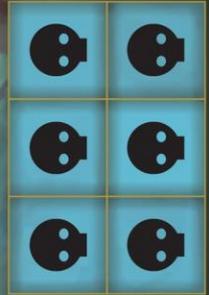
EXTERMINATOR



EXTERMINATOR



EXTERMINATOR





HUMAN CARD BACKS



MECH



		⚙️
⚙️		

TORCHER



🔥
🔥
🔥

TORCHER



🔥
🔥

TORCHER



🔥
🔥

MECH



⚙️

MECH



⚙️
⚙️

TORCHER



🔥
🔥
🔥

TORCHER



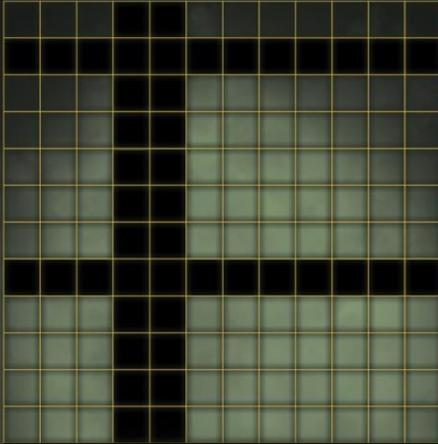
🔥
🔥
🔥
🔥



HUMAN CARD BACKS



SUPPLY TRAIN



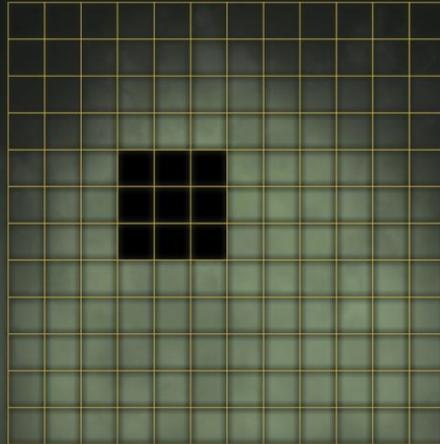
OBJETIVO DE BATALLA:

Para transportar suministros por el campo de batalla, completa filas y/o columnas con unidades de animales. Obtenga 5 puntos por cada fila o columna completada

CONDICIÓN DE SUPERVIVENCIA:

Complete al menos dos filas o columnas completas

GUARD THE KEEP



OBJETIVO DE LA BATALLA:

Tira los dados para sombrear aleatoriamente un cuadrado de 3x3: este es el campamento base de Viridian. Gana un punto por cada unidad animal que lo rodea y pierde 2 puntos por cada unidad humana que lo rodea (derrotado o no). Si sale un 1, vuelve a tirar

CONDICIÓN DE SUPERVIVENCIA:

Tener una puntuación positiva de este objetivo de batalla

ESCAPE ROUTE



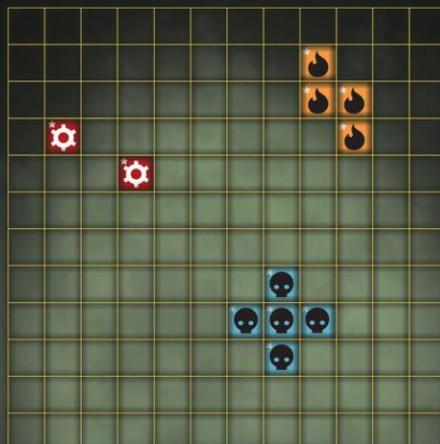
OBJETIVO DE LA BATALLA:

Deje un camino sin obstrucciones desde un borde del tablero hasta el otro. Los cuadrados deben estar conectados de forma adyacente y no en diagonal. Dos puntos por cada casilla vacía en tu ruta completada más larga.

CONDICIÓN DE SUPERVIVENCIA:

Tener un camino sin obstrucciones de al menos cinco cuadrados.

AMBUSH



OBJETIVO DE LA BATALLA:

Saca las tres primeras cartas enemigas y dibújalas en el tablero como de costumbre. Coloca una estrella o algún otro rasgo distintivo sobre ellos. Estos enemigos son el doble de puntos durante la puntuación final.

CONDICIÓN DE SUPERVIVENCIA:

Consigue al menos 10 puntos con este objetivo de batalla.

BATTLE
GOAL



BATTLE
GOAL



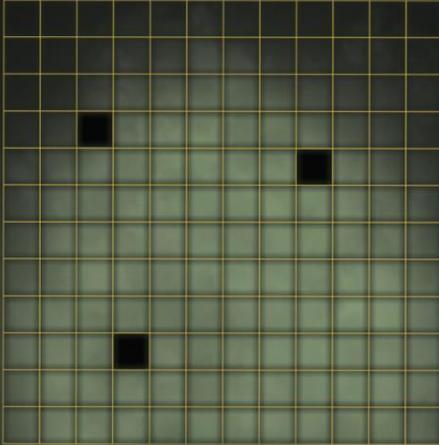
BATTLE
GOAL



BATTLE
GOAL



DESTROY THE POWER SOURCES



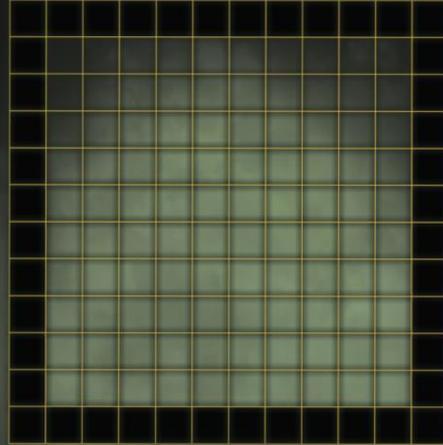
OBJETIVO DE LA BATALLA:

Tira los dados para sombrear aleatoriamente tres cuadrados, estos representan generadores de energía para los humanos. Gana 5 puntos por cada generador que esté completamente rodeado por tus unidades. Si sale un 1, vuelve a tirar.

CONDICIÓN DE SUPERVIVENCIA:

Destruye al menos dos fuentes de energía.

PROTECT THE PERIMETER



OBJETIVO DE LA BATALLA:

Gana un punto por cada una de tus tropas en el perímetro del bosque. Pierde un punto por cada tropa enemiga (derrotada o no) en el perímetro del bosque.

CONDICIÓN DE SUPERVIVENCIA:

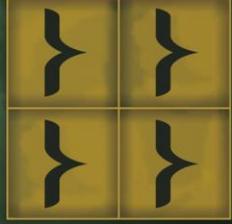
TENGA una puntuación positiva de este objetivo de batalla.

BATTLE
GOAL

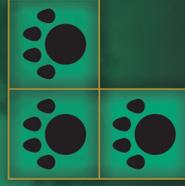
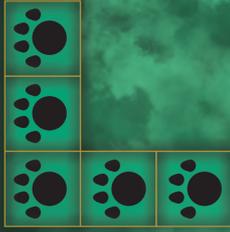
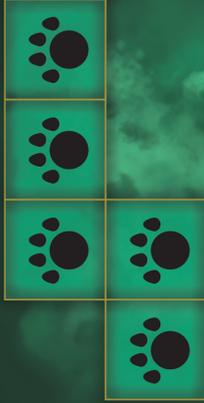
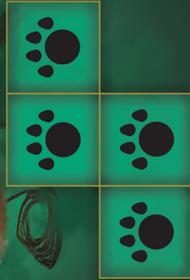
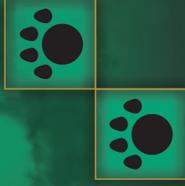
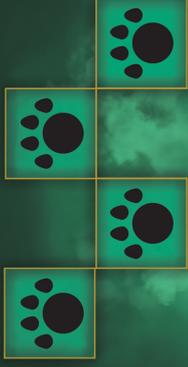
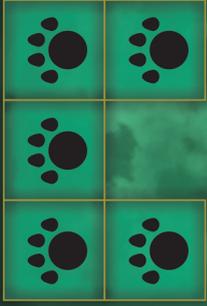
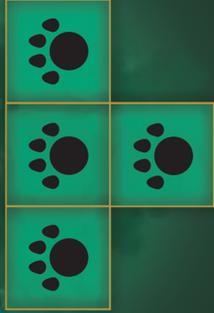
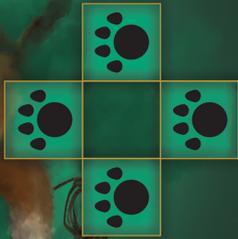


BATTLE
GOAL

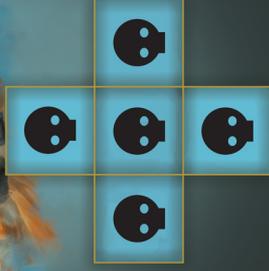




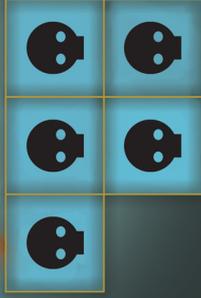




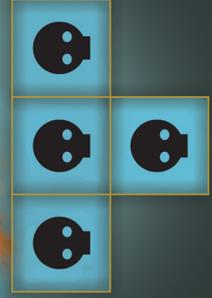
EXTERMINATOR



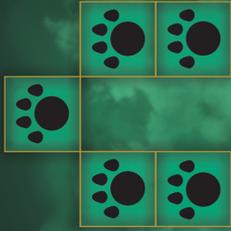
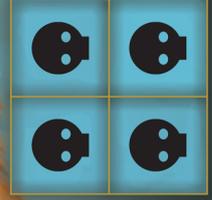
EXTERMINATOR



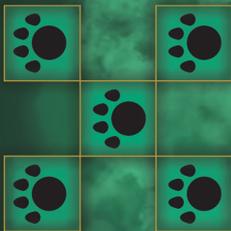
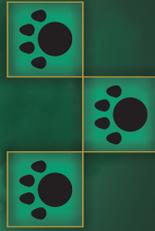
EXTERMINATOR



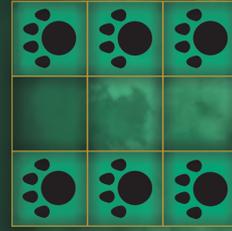
EXTERMINATOR



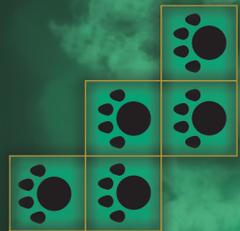
INFANTRY



INFANTRY



INFANTRY



INFANTRY



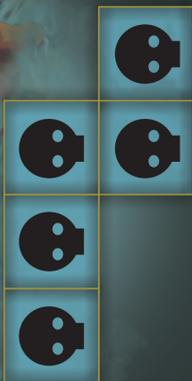
TORCHER



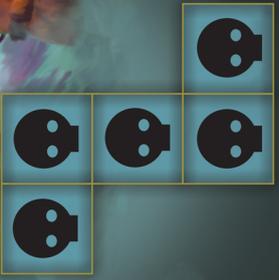
TORCHER



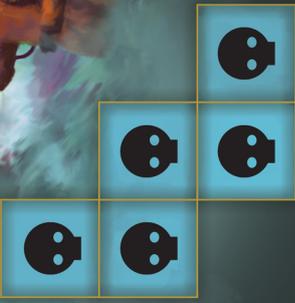
EXTERMINATOR



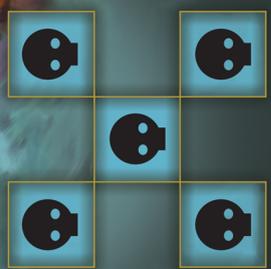
EXTERMINATOR



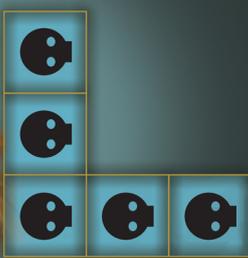
EXTERMINATOR



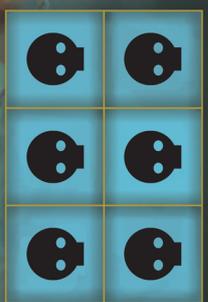
EXTERMINATOR

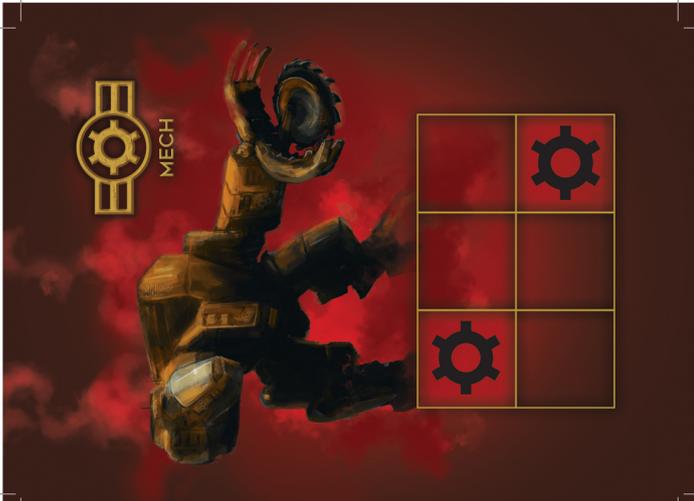


EXTERMINATOR



EXTERMINATOR





MECH

	⚙️
⚙️	



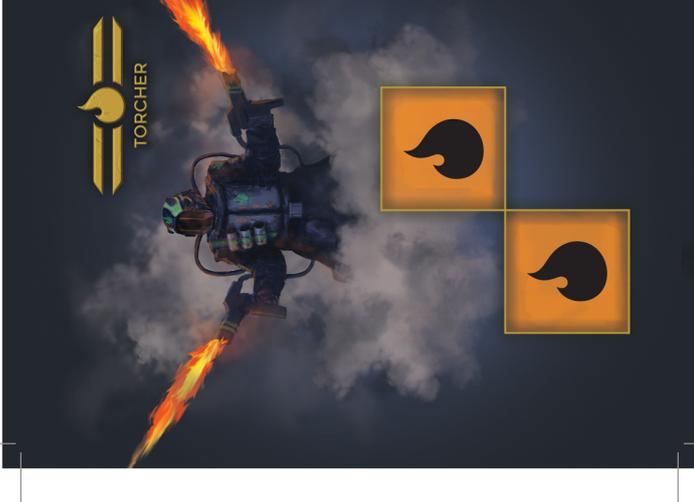
TORCHER

🔥	🔥	🔥
---	---	---



TORCHER

🔥	🔥
---	---



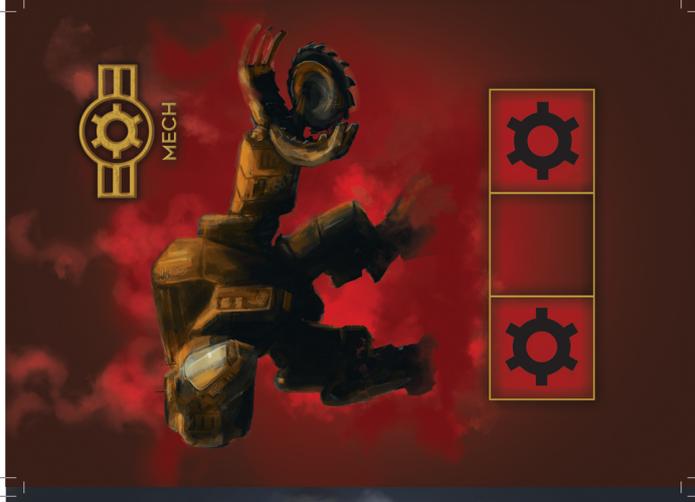
TORCHER

🔥	🔥
---	---



MECH

⚙️



MECH

⚙️	⚙️	⚙️
----	----	----



TORCHER

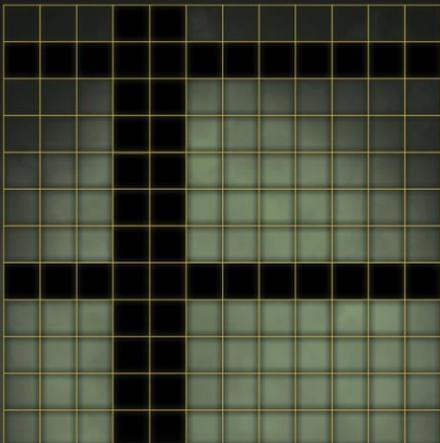
🔥	🔥	🔥
🔥		



TORCHER

🔥	🔥	🔥
🔥		

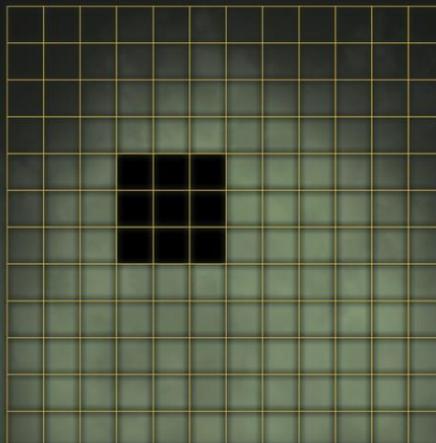
SUPPLY TRAIN



OBJETIVO DE LA BATALLA:
Para transportar suministros por el campo de batalla, completa filas y/o columnas con unidades de animales. Gana 5 puntos por cada fila o columna completada.

CONDICIÓN DE SUPERVIVENCIA:
Complete al menos dos filas o columnas completas.

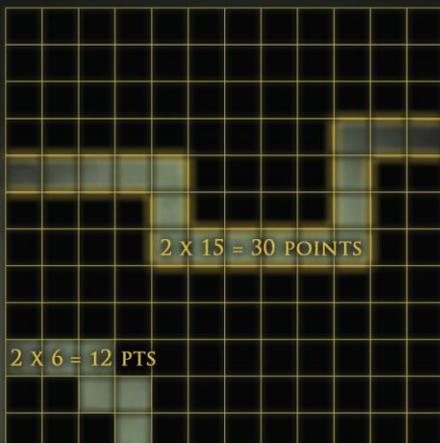
GUARD THE KEEP



OBJETIVO DE LA BATALLA:
Tira los dados para sombrear aleatoriamente un cuadrado de 3x3; este es el campamento base de Viridian. Gana un punto por cada unidad animal que lo rodea y pierde 2 puntos por cada unidad humana que lo rodea (derrotado o no). Si sale un 1, vuelve a tirar.

CONDICIÓN DE SUPERVIVENCIA:
Tener una puntuación positiva de este objetivo de batalla.

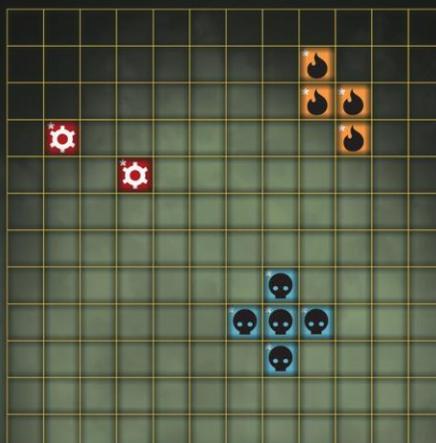
ESCAPE ROUTE



OBJETIVO DE LA BATALLA:
Deje un camino sin obstrucciones de un borde del tablero al otro. Los cuadrados deben estar conectados de forma adyacente y no en diagonal. Dos puntos por cada casilla vacía en tu ruta completada más larga.

CONDICIÓN DE SUPERVIVENCIA:
Tener un camino sin obstrucciones de al menos cinco cuadrados.

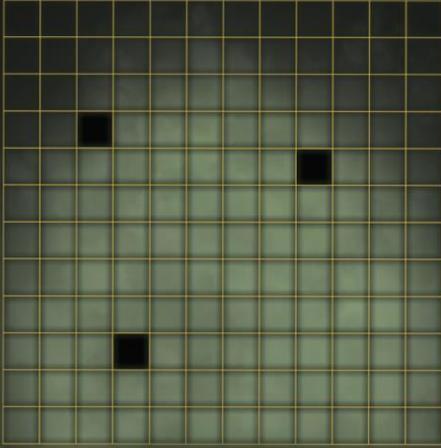
AMBUSH



OBJETIVO DE LA BATALLA:
Saca las tres primeras cartas enemigas y dibújalas en el tablero como de costumbre. Coloca una estrella o algún otro rasgo distintivo sobre ellos. Estos enemigos son el doble de puntos durante la puntuación final.

CONDICIÓN DE SUPERVIVENCIA:
Consigue al menos 10 puntos con este objetivo de batalla.

DESTROY THE POWER SOURCES



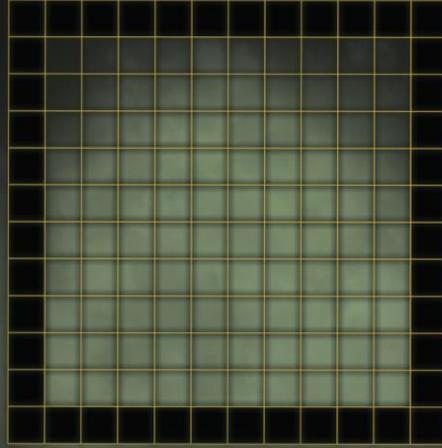
OBJETIVO DE LA BATALLA:

Tira los dados para sombrear aleatoriamente tres cuadrados, estos representan generadores de energía para los humanos. Gana 5 puntos por cada generador que esté completamente rodeado por tus unidades. Si sale un 1, vuelve a tirar

CONDICIÓN DE SUPERVIVENCIA:

Destruye al menos dos fuentes de energía.

PROTECT THE PERIMETER



OBJETIVO DE LA BATALLA:

Gana un punto por cada una de tus tropas en el perímetro del bosque. Pierde un punto por cada tropa enemiga (derrotada o no) en el perímetro del bosque.

CONDICIÓN DE SUPERVIVENCIA:

Tener una puntuación positiva de este objetivo de batalla

