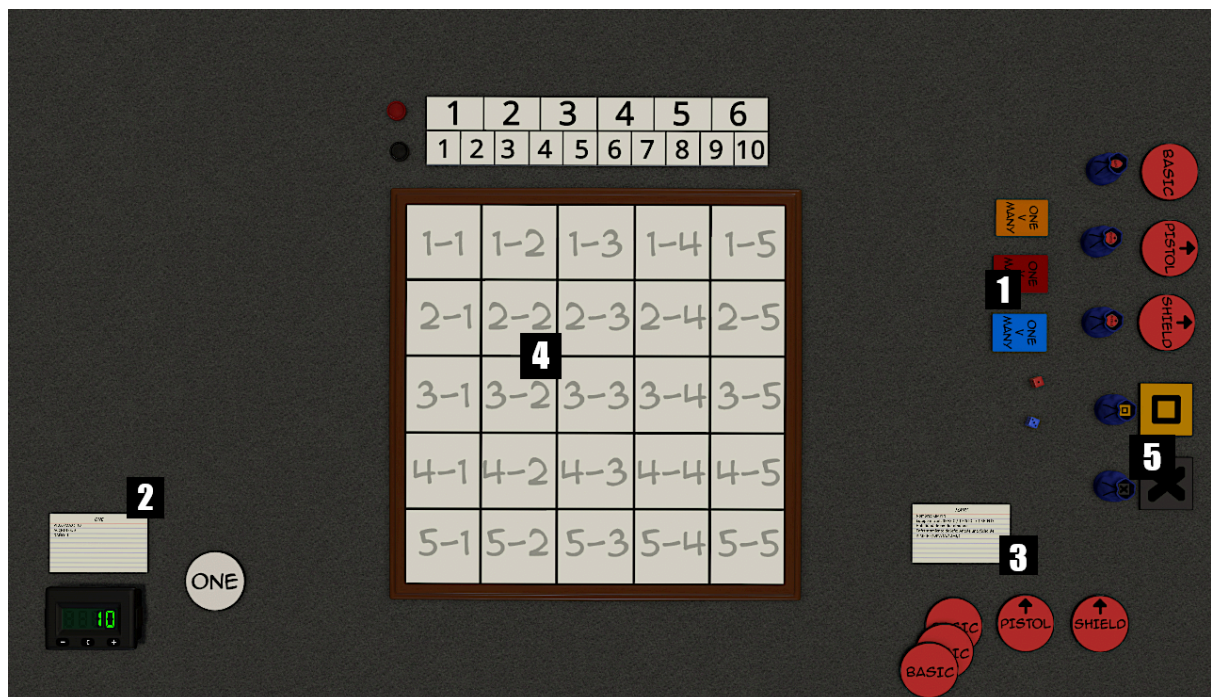


ONE V MANY REGLAMENTO

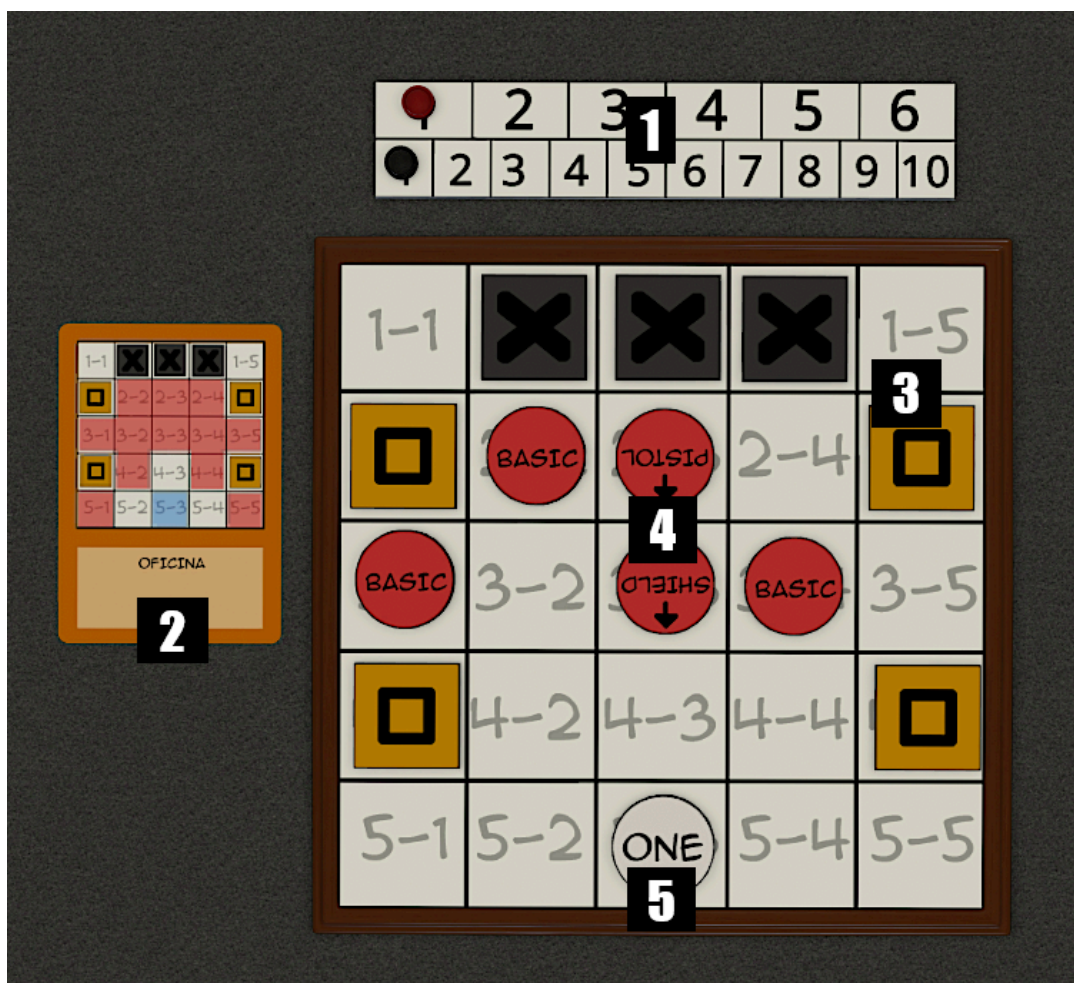
Preparación

1. Separa los mazos de cartas de **Escenario**, **Mejoras de ONE** y **Mejoras de MANY** y barájalos por separado.
2. El jugador **ONE** elige una **Tarjeta de personaje**.
3. El Jugador **MANY** elige una de las **Tarjetas de Jefe** y coge las fichas de **MANY** indicados en la tarjeta. Coge el resto de fichas de **MANY** de los tipos indicados en la tarjeta y colócalos al lado del jugador **MANY**, creando una reserva de unidades.
4. Coloca el tablero en el centro de la mesa.
5. Separa las fichas de **obstáculo** y **pared** y colócalas a un lado creando una reserva.



Inicio de ronda

1. Avanza el **marcador de ronda** una posición (si es la primera ronda coloca el **marcador de ronda** en 1) y coloca el marcador de turno en la posición 1.
2. El jugador **ONE** revela la primera carta de **Escenario**.
3. Coloca las fichas de Obstáculo y Pared indicadas en la carta.
4. El Jugador **MANY** coloca sus fichas en el tablero en las zonas de aparición marcadas en **ROJO**. Si se indican más zonas de aparición que fichas disponibles, puede elegir en qué zonas colocar sus fichas.
5. El Jugador **ONE** Coloca su ficha en una de las zonas de inicio marcadas en **AZUL**.
6. Si la carta de escenario tiene una habilidad, esta habilidad se aplicará a toda la ronda.



Resumen de ronda

Cada ronda se compone de 10 Turnos que se componen de las siguientes fases:

1. Acciones de **ONE**.
2. Acciones de **MANY**.
3. Comprobar **Fin de ronda**.

Acciones ONE

El jugador **ONE** tiene un número de **puntos de acción o A** (indicado en su tarjeta de personaje) que puede usar en su turno para hacer acciones con su ficha. Cada punto de acción se puede gastar en una de las siguientes acciones:

- **Mover:** **ONE** puede mover su ficha a una posición adyacente (una casilla en ortogonal). La ficha de **ONE** no puede ni ocupar ni atravesar las fichas de **MANY** ni las fichas de **Pared**. Para poder ocupar una casilla con un **Obstáculo** se debe gastar una acción adicional.
- **Atacar:** **ONE** puede atacar a una ficha de **MANY** que esté a rango. El rango de ataque se indica en la tarjeta de personaje de **ONE** (casillas de distancia en una línea recta ortogonal). Al atacar, reduce la vida de la unidad atacada en un valor igual al **DMG** de **ONE**. En el caso de que la vida de la ficha se reduzca a 0, elimina la ficha del tablero.
- **Usar obstáculos:** algunos escenarios permiten a **ONE** interactuar con el escenario. Gastando las acciones indicadas en la carta de escenario, **ONE** puede realizar la acción descrita.



- **Usar equipo:** algunas mejoras de **ONE** (ver sección de **Fase de mejoras**) permite a **ONE** realizar acciones extra. Gastando las acciones indicadas en la carta de mejora, **ONE** puede realizar la acción descrita.



- **No hacer nada:** **ONE** puede pasar turno sin gastar todas las acciones disponibles.

Acciones MANY

MANY debe activar todas sus unidades sobre el tablero. Cada unidad tiene un número de acciones indicado en la carta de la unidad. Cada punto de acción se puede gastar en una de las siguientes acciones:

- **Mover:** **MANY** puede mover su ficha a una posición adyacente (una casilla en ortogonal). La ficha de **MANY** no puede ni ocupar ni atravesar la ficha de **ONE** ni las fichas de **Pared** ni **Obstáculo**.
- **Atacar:** **ONE** puede atacar a una ficha de **MANY** que esté a rango. El rango de ataque se indica en la tarjeta de personaje de **ONE** (casillas de distancia en una línea recta ortogonal). Al atacar, reduce la vida de la unidad atacada en un valor igual al **DMG** de la unidad.
- **Usar obstáculos:** algunos escenarios permiten a **MANY** interactuar con el escenario. Gastando las acciones indicadas en la carta de escenario, **MANY** pueden realizar la acción descrita.

Fin de la ronda

La ronda termina si se da una de las siguientes condiciones:

1. No quedan unidades **MANY** en el tablero.
2. El jugador **ONE** pierde su última vida.
3. Se termina el último turno de la ronda.

Si se da la **condición 1**, retira todas las fichas del tablero y pasa a la Fase de mejoras.

Si se da una de las **condiciones 2 o 3**, pasa al **Fin de la partida**.

Si no se dan ninguna de las condiciones, avanza el marcador de turno una posición y comienza el siguiente turno.

Fase de mejoras

En la fase de mejoras, cada jugador recibirá una **carta de mejora**. Estas cartas añaden o mejoran las habilidades de vuestras fichas y se mantienen para toda la partida. Para resolver esta ronda seguid los siguientes pasos:

1. El jugador **MANY** roba dos cartas del mazo de mejoras de **ONE** y dos cartas del mazo de mejoras de **MANY**.
2. A continuación, el jugador **MANY** deberá emparejar las cartas robadas. Cada pareja consta de una mejora de **ONE** y una mejora de **MANY**.
3. El jugador **ONE** elige una de las dos parejas de cartas.
4. Los jugadores **ONE** y **MANY** reciben sus mejoras seleccionadas correspondientes.
5. Descarta las mejoras no seleccionadas.



IMPORTANTE: Si una mejora entra en conflicto con las reglas descritas en el manual, la carta de mejora sobrescribe dicha regla.

Una vez terminada la Fase de mejoras, iniciad la siguiente ronda.

Jefe Final

Al llegar a la ronda 7, se iniciará la **ronda de Jefe**. Esta ronda se resuelve de la forma habitual, pero añadiendo la habilidad **Enfrentamiento Jefe** indicada en la tarjeta de Jefe de **MANY**.

Al completar esta ronda, pasa al **Fin de la partida**.

Fin de la partida

Al iniciar la fase de **Fin de la partida**, comprobad las siguientes condiciones para resolver qué jugador ha ganado la partida:

Gana ONE si:

- **ONE** supera la ronda 7.

Gana MANY sí:

- **ONE** ha perdido su último punto de vida.
- Se termina el último turno de la ronda.