



@heroclix_colombia



HEROCLIX®
Colombia

WIZKIDS

HEROCLIX®





MODOS DE JUEGO

(Versión 0.55)

1. Introducción
2. Condiciones de victoria
3. Drop the bomb
4. Rey de la colina

INTRODUCCIÓN

Ya sabemos lo que es Heroclix, y si estas leyendo este folleto seguro ya has jugado varias partidas, te has emocionado con la victoria y has quedado con ganas de una partida más luego de la derrota.

No hablaremos de las reglas básicas, ni explicaremos poderes y habilidades, el objetivo del folleto es incluir las Condiciones de victoria tradicionales, pero también proponer nuevos modos de juego, buscando variar las partidas que jugamos, y motivando a construir equipos enfocados en el cumplimiento de objetivos.

El capítulo de **Condiciones de victoria** está tomado directamente del manual integral, pero posteriormente queremos abordar nuevos modos de juego, con reglas no oficiales, tomadas de partidas caseras, foros, redes sociales, o incluso improvisando un poco con la ayuda de la Inteligencia Artificial.

Estas reglas no oficiales son susceptibles de modificarse con el tiempo, e incluso invitamos a los jugadores a probarlas y cambiarlas según consideren que puedan ser implementadas para lograr partidas más equilibradas y divertidas. Eso sí, recuerda compartirnos tus ideas, para que entre todos construyamos la comunidad de Heroclix que soñamos.

CONDICIONES DE VICTORIA

Una partida de Heroclix puede terminar de diferentes maneras.

La partida termina cuando solamente un jugador no ha sido derrotado, sien este el ganador.

Se debe cumplir una de dos condiciones para que un jugador se considere derrotado:

1. Cuando no le quedan personajes en su equipo de 1 o más puntos y ningún efecto está pendiente por resolverse.
2. O cuando su oponente anota puntos de victoria igual a la construcción total del equipo más 100 puntos.

Existen formas alternativas de finalizar una partida:

1. Límite de tiempo: determinado por los jugadores o el organizador de la partida
2. Condiciones de efecto de juego: Si una habilidad, rasgo (Trait), poder especial u otra regla ocasiones que un jugador gane a partida.
3. Puntos de misión: Otorgados a los jugadores por algunos efectos. Se gana la partida con 20 puntos de misión¹

¹ En Silver Age, con equipos de 400 puntos, si un jugador anota 1 punto de misión, en su lugar anotará 10 puntos de victoria por cada punto de misión ganado. Si bien el manual no lo indica, esto también podría ser una referencia para equipos que no se juegan a los 300 puntos tradicionales.

4. DROP THE BOMB

Es un modo de juego basado en reglas caseras.

En el contexto del juego, los poderes de los personajes provienen de un mecanismo espacial ubicado en su base de operaciones, si tuvieras un artefacto suficientemente poderoso podrías acabar con tus oponentes destruyendo su mecanismo, y dejando a la totalidad del equipo vulnerable.

Este artefacto existe, se llama LA BOMBA, y asegurará la victoria inmediata sobre tu oponente. Pero este artefacto tan poderoso tiene un costo muy alto, y es que quien lo cargue perderá parte de sus poderes

Jugadores recomendados: 2 jugadores

Tiempo límite: No aplica

Objetivo del juego: Soltar LA BOMBA en la BASE DE OPERACIONES de tu oponente

Recomendación especial: Si se usa un mapa 2x2, todos los personajes reemplazan su valor de movimiento (speed value) a la mitad, como si este valor estuviera impreso en su dial

Se determina como zona de inicio para cada jugador la primera fila del borde del mapa, en los 4 cuadros centrales de esta fila se ubica una zona especial llamada BASE DE OPERACIONES.

Al principio de la partida se ubica un objeto especial en el centro del mapa, como este centro coincide con la arista de 4 cuadros, el segundo jugador será quien elige en cuál de estos 4 cuadros ubicar el objeto.

El objeto especial, denominado LA BOMBA, tiene las siguientes características:

- No puede ser destruido con ningún efecto
- No puede ser ubicado con ningún efecto del juego (como telekinesis)
- Puede ser recogido, sostenido y soltado, usándose las mismas reglas básicas del juego:
 - o Cualquier personaje lo puede recoger
 - o Una vez por movimiento, un personaje puede recoger un objeto de un cuadro a través del cual se movió o estando



@heroclix_colombia

moviéndose adyacente a un cuadro ocupado por un objeto, siendo válido un movimiento de 0.

- Si un efecto detiene el movimiento de un personaje (como moverse a un cuadro adyacente a un enemigo o un cambio de elevación), no se puede recoger ni soltar el objeto
- Sólo se puede sostener un objeto a la vez.
- No se puede hacer CARRY a un personaje sosteniendo un objeto.
- Un personaje sosteniendo un objeto no puede hacer CARRY
- Si se declara CARRY, el personaje no puede recoger el objeto durante su movimiento
- Una vez por movimiento un personaje puede soltar un objeto a través de un cuadro a través del cual se haya movido o adyacente a un cuadro por el que se haya movido.
- Durante un movimiento, un personaje puede recoger o soltar un objeto, pero no ambos.
- Un personaje equipado no puede sostener el objeto.
- No se puede utilizar el objeto para acciones de RANGO o CERCANAS (CLOSE TERRAIN ACTION, RANGE TERRAIN ACTION)
- Sostener el objeto da EARTHBOUND/NEUTRALIZED (impide el uso de ventajas de apuntado o movimiento), así mismo elimina cualquier frase clave (Keyphrase) que haya ganado y pasaría a tener símbolos de combate estándar. También impide el uso de los poderes estándar TELEPORT, SALTAR/TREPAR, PLASTICITY y SIDESTEP, e impide que pueda ser ubicado (PLACED) por cualquier efecto del juego.
- Ser impactado o recibir daño (aunque este daño se reduzca a 0) ocasiona que el objeto se suelte, y será el oponente quien decida en cuál cuadro adyacente cae.
- Si al finalizar cualquiera de los turnos, el objeto se encuentra en cualquier BASE DE OPERACIONES (debe ser soltado), el jugador es derrotado automáticamente.

Condiciones de victoria:

- Soltar LA BOMBA en la BASE DE OPERACIONES DEL OPOENTE
- Derrotar la totalidad de su equipo.





@heroclix_colombia

REY DE LA COLINA

Es un modo de juego basado en reglas caseras.

En este escenario, las batallas no se libran en el mapa entero, lo que se busca es controlar un territorio estratégico: LA COLINA. Un lugar donde la victoria no se alcanza eliminando al enemigo, sino permaneciendo de pie donde todos caen.

Un lugar donde la fuerza sola no es suficiente, se requiere de astucia, ubicación y sacrificio, porque mantener el control de LA COLINA es invitar al mundo entero a derribarte.

Jugadores recomendados: 2-4 jugadores

Tiempo límite: No aplica

Rondas límite: 10 rondas para 2 jugadores, 7 rondas para 3 jugadores, 5 rondas para 4 jugadores

Objetivo del juego: Ser el jugador con más PUNTOS DE DOMINIO al finalizar el juego.

Sólo se pueden utilizar mapa de exteriores (OUTDOOR) para este modo de juego.

Se determina como zona de inicio las esquinas del mapa, ubicándose las figuras de la forma más eficiente posible, la esquina 3x3 sólo puede ser usada si ya se ocupó la totalidad de la esquina 2x2, y primero se ubican personajes en los cuadros más cercanos al borde posibles.

Se establece un cuadro 4x4 en el centro del mapa, el cual será denominado LA COLINA. Esta zona de mapa no reemplaza las características del terreno del mapa.

Al principio de cada turno el jugador activo verificará si la suma del valor de sus personajes ubicados en LA COLINA es superior a la suma del valor de los personajes de cada equipo oponente, si es así este jugador suma 1 PUNTO DE DOMINIO.

Todos los personajes que inician el juego en el mapa tienen “Cuando este personaje vaya a ser KO’d, puedes en su lugar devolverlo a tu zona de inicio, el



oponente igual anota sus puntos de victoria”, si este efecto coincide con otro “puedes en su lugar...”, el jugador elige cuál de los dos aplicar, pero no puede aplicar ambos.

Condiciones de victoria:

- Ser el jugador con más PUNTOS DE DOMINIO la finalizar las rondas de juego.
- En caso de empate, el ganador será elegido por tener más puntos de victoria.