**Preparación**

Antes de jugar, prepara el juego de la siguiente manera:

1. **Elegir un dragón:** Cuando jueguen con tan solo un set de principiante, los jugadores deben de ponerse de acuerdo respecto a qué dragón utilizará cada jugador. Si los jugadores no logran ponerse de acuerdo, asignen de forma aleatoria un dragón a cada jugador. Todos los componentes pertenecientes a un jugador (o equipo) son considerados amigos, y todos los componentes pertenecientes al oponente son considerados enemigos.
2. **Reunir fuerzas:** Cada jugador elige su tarjeta de criatura y cartas de mejora. Si los jugadores no están utilizando las reglas de construcción de legión (ver páginas 28 -29), entonces los jugados deben reunir las siguientes cartas:
   1. **Dragón rojo:**
      1. **Carta de criatura:** Balagos.
      2. **Carta de maniobra:** Dragón rojo adulto.
      3. **Cartas de mejora:** Aliento de fuego; Prisa.
   2. **Dragón azul:**
      1. **Carta de criatura:**  Eshaedra
      2. **Carta de maniobra:** Dragón azul adulto.
      3. **Cartas de mejora:** Aliento de relámpago; Devotrix de Tiamat; Oración de curación.
   3. **Dragón de cobre:**
      1. **Carta de criatura:** Galadaeros.
      2. **Carta de maniobra:** Dragón de cobre adulto.
      3. **Cartas de mejora:**  Aliento ácido; Aliento de ralentización; Trickster; Escudo(Hechizo); Misil mágico.

Luego de uno o dos juegos, se recomienda bastante que los jugadores customicen sus propias configuraciones de criatura usando las reglas de construcción de legión ubicadas en las páginas 28 -29.

1. **Ensamblar criaturas:** Cada jugador busca una criatura plástica y un token de criatura que corresponda con su carta de criatura elegida. Los jugadores ensamblan sus criaturas de acuerdo a como se muestra en los diagramas de “Ensamblado de criatura” ubicados en las páginas 4 - 5.
2. **Establecer el área de juego:** Elige el área de juego sobre una mesa o superficie plana. Los jugadores podrán usar un tapete de juego (playmat), un mantel, o cualquier otro medio para marcar los bordes del área de juego (ver “El área de juego”).

*2 jugadores: Los jugadores se sientan oponiendo el uno al otro a través del área de juego. El lado del área de juego más cercano a cada jugador es referido como su “borde de partida”. Ver “Diagrama de preparación de 2 jugadores” en la página 7.*

*3 jugadores: Un jugador se sienta en el centro de uno de los bordes del área de juego, y cada uno de los jugadores restantes se sienta en una de las esquinas opuestas del área de juego; luego, a cada jugador se le es asignado un espacio rectangular de 6”x 6”, denominado su “área de partida”. Cuando se juega con más criaturas (como al jugar con una Construcción de legión superior a los 100 puntos), esta área de partida puede ser expandida a 9”x 9”. Ver “Diagrama de preparación de 3 jugadores” en la página 8.*

1. **Conceder el token de iniciativa:** Si dos o más jugadores poseen criaturas del mismo nivel(como se indica en la carta de criatura), entonces uno de esos jugadores comienza de manera aleatoria con el token de iniciativa. Si no existen jugadores que posea el mismo nivel de criatura, entonces el token de iniciativa no será necesario para esta partida. Por ejemplo, en una partida de 3 jugadores, tanto el jugador 1 como el jugador 2 poseen una criatura del mismo nivel, pero el jugador 3 no posee una criatura que sea del mismo nivel de una criatura oponente. En este caso, tanto el jugador uno como el jugador 2 pueden empezar el juego con el token de iniciativa.
2. **Ubicar las fuerzas:** Ubicar cada una de las criaturas en el área de juego en orden de nivel(el cual está escrito en el Arco de Ataque Ofensivo(¿?) de cada criatura), desde el más bajo al más alto (esto es, la criatura con el menor nivel es ubicada primero, la ubicada con el nivel más alto es la ubicada en último lugar). Si múltiples criaturas son comparten el mismo nivel, las criaturas con mayor iniciativa son ubicadas últimas (ver “Iniciativa” en la página 24).

*2 Jugadores: Para ubicar una criatura, su dueño ubica la regla de rango desde el borde del área de juego (esto es, perpendicular a este) y ubica la criatura en cualquier lugar de manera que la base de la criatura esté completamente dentro de las secciones de rango 1- 2, mirando hacia cualquier dirección (Ver “Diagrama de preparación para 2 jugadores” en la página 7).*

*3 Jugadores: Para ubicar una criatura, su dueño comienza midiendo su área de partida de 6”x 6” (o 9”x 9” si se está jugando con más de 100 puntos de legión) tal como se muestra en el “Diagrama de preparación para 3 jugadores” en la página 8. El dueño de la criatura ubica su criatura en cualquier lugar, de manera tal que la base de esta este por completo dentro del área de partida, mirando hacia cualquier dirección. Por favor notar que cada sección de la regla mide 3” de largo, por lo que esta puede ser una guía para los jugadores para medir sus áreas de partida.*

1. **Preparar las cartas reunidas y los tokens de efecto:** Cada jugador toma las cartas correspondientes a sus fuerzas y las ubica boca arriba fuera del área de juego. Si cualquiera de las cartas de mejora de los jugadores tiene tokens correspondientes, este ubica esos tokens de efecto sobre la carta de mejora correspondiente para su fácil acceso durante el juego. Si un token de efecto en particular es bifaz (verde y rojo), este siempre comienza el juego con su cara verde boca arriba.
2. **Preparar la armadura:** Ubica un número de tokens de armadura sobre cada carta de criatura igual al valor de armadura de la criatura (el número azul). Una criatura no puede poseer una cantidad de tokens de armadura superior a su valor de armadura. Asegúrate de que cada token de armadura esté boca arriba, de tal manera que muestre su lado de armadura completa, de manera opuesta a su lado maltrecho(¿?) (el lado que luce dañado).
3. **Preparar otros componentes:** Baraja el mazo de daño y ubicalo boca abajo fuera del área de juego al alcance de todos los jugadores. Ubica los otros componentes fuera del área de juego al alcance de todos los jugadores (ver los diagramas de preparación en las páginas 7-8).

**EL ÁREA DE JUEGO: Attack Wing no es jugado sobre un tablero. En cambio, es jugado en cualquier superficie plana con al menos 3’ x 3’ de espacio. Los jugadores podrían querer usar una manta o una superficie de tela, la cual provea de poca fricción y ayude a prevenir a los jugadores de mover o golpear las criaturas por accidente.**

**Los jugadores experimentados se pueden sentir libres de experimentar con diferentes áreas de juego.**