El primer paso es **montar el campo de batalla.** Tenemos un **mazo de horda** formado por las cartas de enemigos, el número dependerá del numero de jugadores. Escogeremos al azar uno de los **enemigos finales**. Las cartas de enemigos se ponen todas boca arriba excepto el enemigo final que se pone boca abajo tapando al resto.

Después, tenemos **un mazo de localizaciones** del que vamos sacando una carta de localización cada ronda, que determinará la localización en la que se jugará (cada localización tiene unas características).

Después, tenemos un **mazo de mercado**, del cual siempre tendremos 5 cartas boca arriba. Estas **cartas de objetos** tendrán un **coste** en monedas y unos **requisitos**. Tenemos 3 tipos de fichas: **mondedas, puntos de daño** y **puntos de gloria**.

Por último, tenemos ocho **cartas de héroe** de las cuales cada jugador escogerá una. Cada héroe tendrá un color y un mazo de habilidades asignado a dicho color, de las cuales tendrá cuatro cartas de habilidades al principio mas una **ficha de evasión** (dos jugadores no podrán tener héroes del mismo color). Cada carta de héroe tiene una vida, una habilidad especial y un pequeño icono que le condiciona al comprar objetos.

Cada carta de enemigo tiene unos determinados puntos de fuerza (representa tanto la vida que tienen como el daño que hacen), un icono que determina una característica especial y unos puntos de gloria que nos dan al eliminarlos. Además, por detrás de la carta, tendremos una determinada recompensa extra, que solo conoceremos al eliminar al monstruo.

------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Para empezar a jugar se elige un **jugador inicial**. Para elegir al jugador inicial, cada jugador elige dos cartas al azar y suma la fuerza de cada una. El jugador que sume más fuerza será el jugador inicial.

-**Fase de ataque:** Una vez decidido el jugador incial, empezará el combate. Se elegirán tres monstruos del mazo de horda y se pondrán boca arriba, que serán los monstruos a los que el jugador inicial se tendrá que enfrentar. El jugador podrá ir jugando sus cartas de habilidades y asignando daño a cualquiera de los tres monstruos, marcándose el daño hecho a cada monstruo con las fichas de puntos de daño. Las cartas de habilidades usadas se apartarán (ojo, apartar != descartar). Si en nuestro turno hacemos un daño superior a la fuerza de uno de los monstruos, obtenemos la carta de ese monstruo, con los puntos de gloria y monedas que nos otorgue.

**-Fase de defensa:** Al acabar nuestro turno, los monstruos que queden nos atacarán. Nos harán un daño equivalente a la suma de la fuerza de esos monstruos menos el daño que tengan aplicado (por ejemplo, si quedan dos monstruos de 3 y 4 de fuerza pero a uno de ellos le hemos hecho 2 de daño, nos hará 3+4-2 = 5 de daño). Cuando calculemos el daño, nos descartaremos de nuestro mazo de habilidades tantas cartas como daño nos hayan hecho. Si nos quedamos sin cartas de habilidades en el mazo de habilidades, cogeremos las cartas descartadas (no las apartadas), las barajaremos y las volveremos a poner en nuestro mazo de habilidades. Además, si nos quedamos sin cartas en el mazo de habilidades, nos añadiremos una **herida**. Si tenemos tantas heridas como vida tiene nuestro héroe, moriremos. Al final, repondremos los enemigos y habilidades: Si quedan 3 enemigos, no repondremos ninguno. Si quedan 2 o 1, añadiremos solo uno más. Si quedan 0 enemigos, repondremos 3. Además, nos repondremos cartas de habilidades hasta volver a tener 4.

-**Fase de compra**: Cuando acabe la fase de defensa, podemos usar las monedas ganadas para comprar objetos del mercado, de entre las cartas de objetos que estén en la mesa. Solo podremos comprar objetos que tengan el icono de nuestro personaje. Si no gastamos las monedas, cada 3 monedas obtendremos un punto de gloria. Al acabar de comprar, repondremos las cartas de objetos para que siempre haya 5 en la mesa.

Al acabar un jugador sus tres fases, se pasará la localización y será el turno del siguiente jugador. Cuando se acabe el mazo de enemigos, acabará la partida, y el jugador que tenga más puntos de gloria ganará.