



*Nadie había dado importancia a esas ruinas. Piedras abandonadas en medio de la nada. Hasta que unos comerciantes encontraron unos sótanos repletos de cristales de poder. Estos comerciantes vendieron el secreto a tres ejércitos a la vez.*

## SETUP

Cada ejército tiene 40 puntos de reclutamiento.

Elegir al azar el primer jugador que desplegará en la zona indicada. El segundo, a su izquierda, hace lo mismo y el tercero también.

Se ignoran reglas sobre colocación de campamentos, sólo deben estar en la zona de despliegue indicada.

## SPECIAL RULES

Las secciones del tablero son ignoradas. En su lugar las cartas permiten activar el máximo número de unidades indicado en una sección. Ejemplo 1: una carta que activa una unidad en cada sección, permitirá activar una unidad en cualquier parte del tablero. Ejemplo 2: una carta que permite activar dos unidades en el centro y una en el flanco izquierdo permitirá activar dos unidades en cualquier parte del tablero.

Cualquier carta que habla de secciones o de la zona propia o enemiga es válida en cualquier parte del tablero.

Las ruinas del centro del tablero otorgan **dos puntos de victoria** a quien las controle en la fase correspondiente. Son consideradas una loseta de edificios normal.

Eliminar una unidad enemiga proporciona **dos puntos de victoria**.

## OBJECTIVE

*El objetivo es controlar el terreno y lograr extraer todo el cristal de poder que sea posible.*

Cuando un jugador llegue a 16 puntos de victoria se termina el turno (se juega hasta antes de que vuelva a actuar el jugador inicial) y **se suman a los puntos de victoria un punto por unidad propia sobre el tablero**. Si hay un empate, jugar un turno más para desempatar y volver a hacer lo mismo. Los puntos por unidad sobre el tablero se pierden en caso de empate, y tendrían que volverse a sumar al turno siguiente.

Si sólo queda un jugador con unidades sobre el tablero, **gana automáticamente**.