

GAINING GROUNDS 3

Está es una traducción no oficial de las Estrategias e Intrigas que aparecen en el documento de Gaining Grounds 3, no del documento completo, cuyo propósito es ayudar a la gente a comprender los objetivos de las partidas. En caso de duda, debe prevalecer el texto en inglés oficial.

ESTRATEGIAS

CURSED OBJECTS [X]

Después de Desplegar, empezando por el jugador con Iniciativa, los jugadores se alternan colocando Curse Tokens en las miniaturas desplegadas del rival hasta que cada jugador haya colocado un total de cinco Curse Tokens en miniaturas.

Los Minions pueden tener un máximo de un Curse Token colocado en ellos de esta manera, mientras que los no-Minions pueden tener un máximo de dos.

Cuando una miniatura es Invocada, el rival puede colocar un Curse Token en ella.

Una miniatura con Curse Token puede realizar la **Acción de Interactuar** para colocar uno de sus Curse Tokens en una miniatura enemiga a no más de 1" de ella (ignorando el rango de trabado del objetivo).

Si una miniatura con uno o más Curse Tokens es matada, el rival puede descartar uno de esos Tokens. Después, independientemente de si se llegó a descartar un Token, se retiran el resto de sus Tokens y son colocados en las miniaturas más cercanas de la misma banda (uno por miniatura). Si la miniatura matada estaba Enterrada, sus Tokens son repartidos entre las miniaturas de la misma banda a discreción del dueño de la banda.

Al final de cada Turno, una Banda gana **1 PV** si descarto algún Curse Token de una miniatura enemiga ese Turno o no hay miniaturas enemigas en juego.

GUARD THE STASH [📖]

Después de que se elijan las Zonas de Despliegue, Dropea dos Marcadores de Estrategia centrados en la Línea Central, cada uno a 4" a la izquierda y derecha del Punto Central respectivamente. Después, Dropea un Marcador de Estrategia centrado en el Centro de cada Cuarto de la Mesa.

Los Marcadores de Estrategia son Ht 5, Blocking e Impassable.

Al final de cada Turno, una Banda gana **1 PV** si está controlando más Marcadores de Estrategia, que no estén completamente en su mitad de la mesa, que **PV** ha puntuado con esta estrategia. Una Banda está controlando un Marcador de Estrategia si tiene más miniaturas (sin Mejoras de Invocación) a no más de 2" y LdV del Marcador que el rival.

CARVE A PATH [🗺️]

Después de que se elijan las Zonas de Despliegue, empezando por el jugador Defensor, los jugadores se alternan Creando 2 Marcadores de Estrategia en su mitad de la mesa, cada uno al menos a 10" entre ellos y la Línea Central.

Los Marcadores de Estrategia son Concealing.

Una miniatura propia (friendly-controlled) a no más de 1" de un Marcador de Estrategia puede realizar la **Acción de Interactuar**, incluso estando trabado, para Pushear el Marcador hasta 4" en cualquier dirección (o hasta 6" si es un Marcador amigo).

Si un Marcador de Estrategia entra en contacto de peana con Terreno Impassable no-Marcador, se detiene en contacto de peana con el terreno.

Si un Marcador de Estrategia entra en contacto de peana con otro Marcador que no sea de Estrategia, retira ese Marcador, después sigue con el Push de manera normal.

Marcadores de Estrategia Amigos completamente en la mitad enemiga de la mesa valen 1 punto, y aquellos en la Zona de Despliegue enemiga valen 2 puntos.

Al final de cada Turno, una Banda gana **1 PV** si los Marcadores de Estrategia amigos valen mas puntos que **PV** ha conseguido con esta Estrategia.

COVERT OPERATION [🕵️]

Después de que se elijan las Zonas de Despliegue, Dropea dos Marcadores de Estrategia centrados en la Línea Central, cada uno a 4" a la izquierda y derecha del Punto Central respectivamente. Después, Dropea dos Marcadores de Estrategia centrados en la Línea Central, cada uno a 6" a la izquierda y derecha respectivamente de donde la Línea Central se encuentra con el borde de la mesa.

Los Marcadores de Estrategia son Ht 5, Blocking e Impassable.

Después del Despliegue, todas las miniaturas ganan un Claim Token.

Durante la Start Phase de todos los Turnos tras el primero, cada jugador escoge en secreto hasta tres miniaturas en su Banda.

Al final de cada Turno, ambos jugadores revelan sus miniaturas escogidas para ese Turno y pueden retirar un Claim Token de una de sus miniaturas escogidas, que no esté trabada por una miniatura enemiga, para colocar ese Token en un Marcador de Estrategia a no más de 2" de esa miniatura.

Después, una Banda gana **1 PV** si hay más Marcadores de Estrategia con Claim Tokens amigos que **PV** ha conseguido con esta Estrategia.

INTRIGAS

1. BREAKTHROUGH★

Reveal: Al final del Turno, si tienes uno o más Marcadores de intriga amigos y una miniatura amiga en la Zona de Despliegue enemiga, y no hay miniaturas enemigas a no más de 4" y LdV de esa miniatura, puedes revelar esta Intriga y retirar uno de esos Marcadores de Intriga para ganar **1 PV**.

End: Al final de la partida, si tienes tres o más Marcadores de Intriga en la Zona de Despliegue enemiga, puedes retirar tres de esos Marcadores de Intriga para ganar **1 PV**.

2. VENDETTA★

Al comienzo de la partida, escoge en secreto una miniatura amiga no-Totem y una miniatura enemiga no-Lider de igual o mayor Coste.

Reveal: Al final de la Activación de la miniatura amiga escogida, si no le han hecho un Replace con una miniatura de mayor Coste, causó daño a la miniatura enemiga escogida, y esa miniatura enemiga tiene la mitad o menos de su Vida máxima (pero sigue en juego), puedes revelar esta intriga para ganar **1 PV**.

End: Al final de la partida, si la miniatura amiga escogida sigue en juego, no le han hecho un Replace con una miniatura de mayor Coste, y la miniatura enemiga escogida no sigue en juego, gana **1 PV**.

3. ASSASSINATE

Reveal: Al final del Turno, si el Líder enemigo está en juego y tiene la mitad o menos de su Vida máxima, puedes revelar esta intriga para ganar **1 PV**.

End: Al final de la partida, si el Líder enemigo no está en juego, gana **1 PV**.

4. LEAVE YOUR MARK

Reveal: Al final del Turno, si tienes un Marcador de Intriga amigo a no más de 1" del Punto Central y tu rival no, puedes retirar uno de esos Marcadores de Intriga amigos para ganar **1 PV**.

End: Al final de la partida, si tienes tres o más Marcadores de Intriga amigos a no más de 4" del Punto Central, puedes retirar tres de estos Marcadores de Intriga amigos para ganar **1 PV**.

5. SABOTAGE★

Al comienzo de la partida, escoge en secreto una pieza de esceno en la mitad de la mesa rival, a más de 4" de la Línea Central.

Reveal: Al final del Turno, si tienes dos o más Marcadores de Intriga amigos a no más de 2" de la pieza de esceno escogida, en la mitad de la mesa rival, y no a no más de 3" y LdV de miniaturas enemigas, puedes retirar dos de esos Marcadores de Intriga para ganar **1 PV**.

End: Al final de la partida, si la pieza de esceno escogida no tiene Marcadores de Intriga enemigos a no más de 2" de ella y tiene uno o más Marcadores de Intriga amigos a no más de 2" y en la mitad de la mesa rival, puedes retirar uno de estos Marcadores de Intriga amigos para ganar **1 PV**.

6. HIDDEN MARTYRS★

Al comienzo de la partida, escoge en secreto dos miniaturas amigas no-Líder con un Coste combinado igual o inferior a 13.

Reveal: Al final del Turno, si exactamente una de las miniaturas escogidas fue matada por una miniatura controlada por el enemigo este Turno y no le han hecho un Replace con una miniatura de mayor Coste, gana **1 PV**.

End: Al final de la partida, si exactamente una de las miniaturas escogidas está trabada por una miniatura enemiga de Mayor Coste, tiene más de la mitad de su Vida máxima, y no le han hecho un Replace con una miniatura de mayor Coste, gana **1 PV**.

7. CATCH AND RELEASE★

Al comienzo de la partida, escoge en secreto un Minion amigo.

Reveal: Al final del Turno, si la miniatura escogida esta a no más de 1" y LdV de un Master o Henchman enemigo, no trabada por cualquier otra miniatura enemiga, y no le han hecho un Replace con una miniatura de mayor Coste, gana **1 PV**.

End: Al final de la partida, si la miniatura escogida sigue en juego, en la mitad de la mesa rival, no la están trabando, y no le han hecho un Replace con una miniatura de mayor Coste, gana **1 PV**.

8. SPREAD THEM OUT

Reveal: Al final del Turno, si tienes tres o más Marcadores de Intriga amigos en la mitad de la mesa rival al menos a 10" los unos de los otros, puedes retirar 3 de esos Marcadores de Intriga para ganar **1 PV**.

End: Al final de la partida, si tienes tres o más Marcadores de Intriga amigos en la mitad de la mesa rival al menos a 10" los unos de los otros, puedes retirar 3 de esos Marcadores de Intriga para ganar **1 PV**.

9. LOAD 'EM UP

Al comienzo de la partida, escoge en secreto un tipo de Marcador.

Reveal: Al final del Turno, si hay seis o más de los Marcadores escogidos en la mitad de la mesa rival a más de 1" entre ellos, gana **1 PV**.

End: Al final de la partida, si hay tres o más del Marcador escogido a no más de 3" de cualquiera de los Líderes, gana **1 PV**.

10. PUBLIC DEMONSTRATION

Al comienzo de la partida, escoge en secreto tres o más miniaturas de Coste 7 o menos en tu banda con un Coste combinado de 18 o menos.

Reveal: Al final del Turno, si dos miniaturas entre las escogidas están a no más de 3" y LdV de un Master o Henchman enemigo de un Coste mayor, y a ninguna de esas dos miniaturas le han hecho un Replace con una miniatura de mayor Coste, gana **1 PV**.

End: Al final de la partida, si cualquiera de las miniaturas escogidas está a no más de 1" y LdV de un Master o Henchman enemigo de un Coste mayor, y no le han hecho un Replace con una miniatura de mayor Coste, gana **1 PV**.

11. SET THE TRAP

Reveal: Al final del Turno, puedes escoger cualquier número de Marcadores de Intriga amigos en juego. Si hay al menos tres miniaturas enemigas a no más de 2" de cualquiera de los Marcadores de Intriga escogidos, puedes retirar todos los Marcadores de Intriga escogidos para ganar **1 PV**.

End: Al final de la partida, si al menos un Master o Henchman enemigo está a no más de 2" de un Marcador de Intriga amigo, y tiene la mitad o menos del máximo de su Vida, puedes retirar uno de esos Marcadores de Intriga para ganar 1 PV. Si no hay Masters o Henchman enemigos en juego, gana **1 PV**.

12. IN YOUR FACE

Reveal: Al final del Turno, si una miniatura no-Líder de Coste 8 o más fue matada a no más de 3" de cualquier Líder este Turno, gana **1 PV**.

End: Al final de la partida, si la miniatura no-Master de mayor coste (o empatada a coste) que contrataste esta partida está en la Zona de Despliegue rival, gana **1 PV**.

13. SECRET MEETUP

Al comienzo de la partida, escoge en secreto una miniatura amiga no-Master, una miniatura enemiga no-Master, y una pieza de esceno a más de 3" de tu Zona de Despliegue.

Reveal: Al final del Turno, si las miniaturas escogidas y esceno están todas a 3" entre ellas, gana **1 PV**.

End: Al final de la partida, si hay dos o más Marcadores de Intriga amigos en contacto con peana de la pieza de esceno escogida, gana **1 PV**.