

# BIENES DE CONTRABANDO

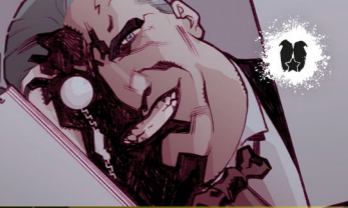


*Coloca un marcador de Evento a 8" o menos de una Zona de Despliegue enemiga. El marcador se puede Manipular para moverlo. Los modelos rivales lo mueven 4", los aliados 2"+X" (X equivale al número de contadores de **Business** que tienes).*

El marcador está más cercano a tu Zona de Despliegue que a la de tu rival.



**1** Retira una Sospecha a 4" o menos del modelo activo. Juega un recurso de la Pila de Recursos Gastados o de Objetivos Cumplidos de un rival con un valor de X PV (X es la cantidad de contadores de **Business** gastados). No necesitas pagar el coste del Recurso jugado.



# BIENES DE CONTRABANDO



Coloca un marcador de Evento a 8" o menos de una Zona de Despliegue enemiga. El marcador se puede Manipular para moverlo. Los modelos rivales lo mueven 4", los aliados 2"+X" (X equivale al número de contadores de **Business** que tienes).

El marcador está más cercano a tu Zona de Despliegue que a la de tu rival.



1 Retira una Sospecha a 4" o menos del modelo activo. Juega un recurso de la Pila de Recursos Gastados o de Objetivos Cumplidos de un rival con un valor de X PV (X es la cantidad de contadores de **Business** gastados). No necesitas pagar el coste del Recurso jugado.



# BIENES DE CONTRABANDO



*Coloca un marcador de Evento a 8" o menos de una Zona de Despliegue enemiga. El marcador se puede Manipular para moverlo. Los modelos rivales lo mueven 4", los aliados 2"+X" (X equivale al número de contadores de **Business** que tienes).*

El marcador está más cercano a tu Zona de Despliegue que a la de tu rival.



**1** Retira una Sospecha a 4" o menos del modelo activo. Juega un recurso de la Pila de Recursos Gastados o de Objetivos Cumplidos de un rival con un valor de X PV (X es la cantidad de contadores de **Business** gastados). No necesitas pagar el coste del Recurso jugado.



# LUCHA TERRITORIAL



*Divide el Área de Juego en 4 zonas iguales. Si hay más modelos aliados que rivales (no K.O.) dentro de una zona, la controlas.*



*Controlas más zonas que tu rival.*

*Si un modelo está tocando más de una zona, tú eliges en qué zona está.*



**Durante la activación de un modelo aliado, si una Sospecha enemiga está a 4" o menos de un modelo rival, mueve esa Sospecha 4".**

3

3



# LUCHA TERRITORIAL



II



*Divide el Área de Juego en 4 zonas iguales. Si hay más modelos aliados que rivales (no K.O.) dentro de una zona, la controlas.*



Controlas más zonas que tu rival.

*Si un modelo está tocando más de una zona, tú eliges en qué zona está.*

1

Durante la activación de un modelo aliado, si una Sospecha enemiga está a 4" o menos de un modelo rival, mueve esa Sospecha 4".

3

3



# LUCHA TERRITORIAL



II



*Divide el Área de Juego en 4 zonas iguales. Si hay más modelos aliados que rivales (no K.O.) dentro de una zona, la controlas.*



Controlas más zonas que tu rival.

*Si un modelo está tocando más de una zona, tú eliges en qué zona está.*




1


Durante la activación de un modelo aliado, si una Sospecha enemiga está a 4" o menos de un modelo rival, mueve esa Sospecha 4".

2  
3



¡ESTO ES MÍO!

 /  /  Un modelo aliado coloca una Sospecha en una Zona de Despliegue rival y hay más Sospechas aliadas que rivales en el Área de Juego.

 2 Coloca una Sospecha en contacto con una Sospecha enemiga que esté a 8" o menos del aliado activo. Después elimina esa Sospecha enemiga.

2  
3



Un modelo aliado coloca una Sospecha en una Zona de Despliegue rival y hay más Sospechas aliadas que rivales en el Área de Juego.



Coloca una Sospecha en contacto con una Sospecha enemiga que esté a 8" o menos del aliado activo. Después elimina esa Sospecha enemiga.

¡ESTO ES MÍO!



2  
3



Un modelo aliado coloca una Sospecha en una Zona de Despliegue rival y hay más Sospechas aliadas que rivales en el Área de Juego.



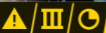
2

Coloca una Sospecha en contacto con una Sospecha enemiga que esté a 8" o menos del aliado activo. Después elimina esa Sospecha enemiga.

¡ESTO ES MÍO!



# ¿NO COMPRAS? ¡PUES NO TOQUES!



*Cuando un modelo rival elimine una Sospecha aliada o un modelo aliado como Baja, márcalo de alguna manera.*

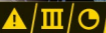
Hay alguna Sospecha aliada a 4" o menos de ese modelo.



Un modelo rival declara una acción de Desvelar en una de tus Sospechas. Primero debe gastar 1 Recurso y tú ganas 1 Recurso. Si no puede, la acción se pierde.



# ¿NO COMPRAS? ¡PUES NO TOQUES!



*Cuando un modelo rival elimine una Sospecha aliada o un modelo aliado como Baja, márcalo de alguna manera.*

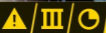
Hay alguna Sospecha aliada a 4" o menos de ese modelo.



Un modelo rival declara una acción de Desvelar en una de tus Sospechas. Primero debe gastar 1 Recurso y tú ganas 1 Recurso. Si no puede, la acción se pierde.



# ¿NO COMPRAS? ¡PUES NO TOQUES!



*Cuando un modelo rival elimine una Sospecha aliada o un modelo aliado como Baja, márcalo de alguna manera.*

Hay alguna Sospecha aliada a 4" o menos de ese modelo.



Un modelo rival declara una acción de Desvelar en una de tus Sospechas. Primero debe gastar 1 Recurso y tú ganas 1 Recurso. Si no puede, la acción se pierde.



# NEGOCIACIÓN PROVECHOSA



*Durante la activación de un aliado, mira la mano de tu rival, elige una carta de Objetivo Cuando se Juega III y devuélvela a su mano.*

*Esa carta no está Puntuada.*



*1 Cuando un aliado coloca una Sospecha a 4" o menos de un modelo rival, pon un marcador Information en contacto con esa Sospecha. Si Information está en el Área de Juego, ese rival debe ser el último de su banda en activarse. Cualquier modelo puede Manipular Information para eliminarlo.*

*Sólo un marcador de Information por jugador puede estar en el Área de Juego al mismo tiempo.*



# NEGOCIACIÓN PROVECHOSA



*Durante la activación de un aliado, mira la mano de tu rival, elige una carta de Objetivo Cuando se Juega III y devuélvela a su mano.*

*Esa carta no está Puntuada.*

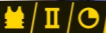
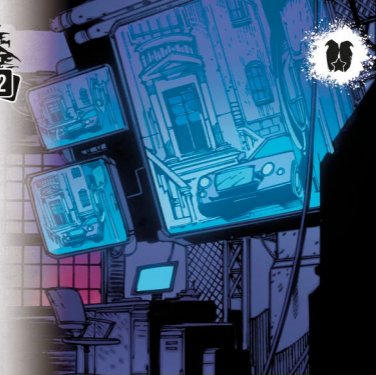


*1 Cuando un aliado coloca una Sospecha a 4" o menos de un modelo rival, pon un marcador Information en contacto con esa Sospecha. Si Information está en el Área de Juego, ese rival debe ser el último de su banda en activarse. Cualquier modelo puede Manipular Information para eliminarlo.*

*Sólo un marcador de Information por jugador puede estar en el Área de Juego al mismo tiempo.*



# BASES SECRETAS DE MATERIAL



Elige 2 elementos de

Escenografía que estén a 8" o más entre sí y de cualquier Zona de Despliegue.

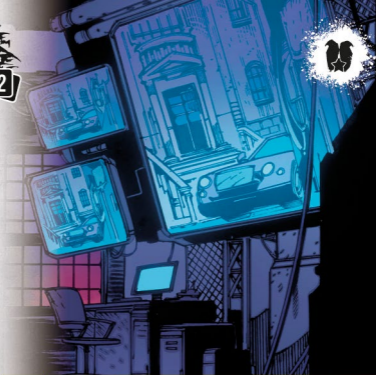
Hay más Sospechas aliadas que rivales a 4" o menos de cada uno de los elementos de Escenografía elegidos.



1 Cuando un aliado coloca una Sospecha, en su lugar colócala a 4" o menos de él.



# BASES SECRETAS DE MATERIAL



Elige 2 elementos de

*Escenografía que estén a 8" o más entre sí y de cualquier Zona de Despliegue.*

Hay más Sospechas aliadas que rivales a 4" o menos de cada uno de los elementos de Escenografía elegidos.



Cuando un aliado coloca una Sospecha, en su lugar colócala a 4" o menos de él.





2

2

# SAQUEO DE BIENES



Un aliado coloca una Sospecha y tienes al menos 2 Sospechas más que tu rival en juego.



Retira 1 Sospecha aliada a 4" o menos del aliado activo para recuperar 1 cargador de Munición gastado anteriormente.



2

2

# SAQUEO DE BIENES



Un aliado coloca una Sospecha y tienes al menos 2 Sospechas más que tu rival en juego.



Retira 1 Sospecha aliada a 4" o menos del aliado activo para recuperar 1 cargador de Munición gastado anteriormente.

2

2



# TODOS TIENEN UN PRECIO



*Juega cuando un rival que esté en Inferioridad Numérica sea objetivo de un ataque. El rival elige si ese objetivo renuncia a esforzarse o si tú retiras 2 Sospechas aliadas.*

Cualquier Sospecha aliada es retirada.



Quando un aliado es retirado como Baja, interrumpe la activación para realizar inmediatamente una acción de Ataque gratuita con ese modelo.

2

2



# TODOS TIENEN UN PRECIO



*Juega cuando un rival que esté en Inferioridad Numérica sea objetivo de un ataque. El rival elige si ese objetivo renuncia a esforzarse o si tú retiras 2 Sospechas aliadas.*

Cualquier Sospecha aliada es retirada.



Quando un aliado es retirado como Baja, interrumpe la activación para realizar inmediatamente una acción de Ataque gratuita con ese modelo.

# Contadores Business



En cualquier momento en que se dé uno de los siguientes, coloca un contador cerca de esta carta para representar los contadores **Business**.

- Un modelo aliado queda K.O. o es retirado como Baja.
- Tu rival puntúa una carta de Objetivo.

Un Jefe aliado solo puede tener hasta 6 contadores **Business** al mismo tiempo.

No puedes gastar los contadores **Business** si tu Jefe está K.O.

Si tu jefe es retirado como Baja, todos tus contadores **Business** se pierden y tu nuevo Jefe empezará a ganarlos de manera normal.

Puedes gastar 1 contador **Business** durante la activación de un aliado que no tenga un marcador de activación Audaz para realizar una acción adicional.

No puede ser una acción que ya haya realizado este turno.

Retira la carta superior de tu mazo de Objetivos y colócala boca abajo cerca del Área de Juego.

Al final de la fase de Recount, revela cada carta boca abajo.

Tu oponente elige uno de tus modelos con Rango: ☹ para sufrir Enervating X, donde X es igual al coste de Recursos de la carta mostrada.

Luego, descarta todas estas cartas.