



MONSTER LANE

5 PLAYERS
JOUeurs
SPIELER
JUGADORES

HEAVY WEAPONS

RULEBOOK - LIVRET DE RÈGLES

REGELHEFT - LIBRO DE REGLAS

COMPONENTS 1
RULES 2-4
REFERENCE
TABLES 12-16

MATÉRIEL 1
RÈGLES 4-6
LISTE DE
COMPOSANTS 12-16

SPIELINHALT 1
DEUTSCHE REGELN 7-9
KARTEN-
BESCHREIBUNGEN .. 12-16

COMPONENTES 1
REGLAS 9-12
TABLAS DE
REFERENCIA 12-16

COMPONENTS - MATÉRIEL - SPIELINHALT - COMPONENTES

Initial Clan Members /
Membres Initiaux de Clan
/ Start-Clanmitglieder /
Miembros Iniciales de Clan



Mercenaries / Mercenaires /
Söldner / Mercenarios



Monster / Monstres /
Monster / Monstruos



Equipments / Équipements
/ Ausrüstungen / Equipos



Lands / Régions / Länder /
Territorios



Second Gates



Progress Track / Plateau
de clan / Fortschrittsleiste
/ Ficha de progreso



Reputation marker /
marqueur Réputation /
Ansehen-Marker / marcador
de Reputación



Glory marker / marqueur
Gloire / Ruhm-Marker /
marcador de Gloria



Initial Trap / Piège Initial /
Startfalle / Trampa Inicial



Affinity Links / Liens
d'affinité / Affinitätskuppler/
Nexos de afinidad



Potions / Potions / Tränke /
Pociones



Venoms / Venins / Gifte /
Venenos



Gold / Or / Gold / Oro



Assignment tokens/ Jetons
Mercenaire / Söldner-
Auftragsplättchen / Fichas
de Asignación



Heavy Weapons / Armes
lourdes / Schwere Geschütze
Armamento pesado



Bag / Sac / Beutel / Bolsa



Tricks / Traquenards /
Hinterhalte / Artimañas



DICE / DÉS / WÜRFEL /
DADOS

Strength / Force / Stärke /
Fuerza



Magic /
Magie / Magie / Magia



Persuasion / Persuasion /
Feilschen / Persuasión



Ammunition / Munitions /
Munition / Munición





INTRO

This expansion introduces new versatile and powerful components into the game, the Heavy Weapons. They have multiple activations and, unlike Traps and Defense tokens, can be brought home from battle if not used. They may allow your mercenary to hide behind them, if activating their Defense value, or to use their immense fire power to blast Monsters out of the way or to destroy that roadblock that lets you conquer a Land.

This double expansion also includes material to play the game with 5 players, including rules modifications. It features a completely new Affinity, called the Forge, with a set of Mercenaries, Monsters, Lands and Equipment. Use the cards and tokens by replacing those of another Affinity of choice or by adding them, if you play 5p.

HEAVY WEAPONS EXPANSION RULES

GAME PREPARATION & DEPLOYMENT PHASE



Heavy Weapons are available for **purchase at the Hunter's Lodge**.

Place all Heavy Weapons tiles into the Heavy Weapons bag and draw one of them randomly, placing it on the Hunter's Lodge with the Gold coin symbol up.

Heavy Weapons occupy the space of two traps.

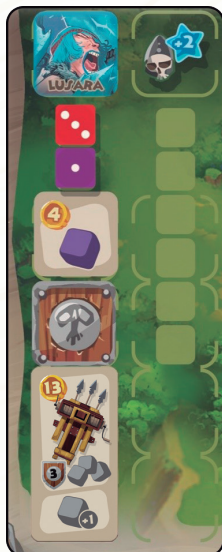
Players can purchase Heavy Weapons following the standard rules, paying the price as indicated on the tile (remember your Persuasion discounts)

If you buy a Heavy Weapon, store it on your Clan Progress Track, in your Traps section. The **storage limit is 1**, not counting those already assigned to a Path. You may discard a Heavy Weapon to buy a new one.

After a player has purchased a Heavy Weapon and completed his action at the Hunter's Lodge, fill up the space with a new random Heavy Weapon tile from the bag.

You may deploy a Heavy Weapon to an outside Path, at the moment of deploying a Mercenary to a Land or the Entrance of the Citadel.

The Heavy Weapons always occupy the **last spaces of a given Path** (they are heavy and it takes time to roll them there). Heavy Weapons are ranged arms, so they can reach your opponent from the rear-guard.



ADVENTURE PHASE

Heavy Weapons come into play when you activate the Mercenary occupying the Path they are placed on.

They may feature a **Defense** value, a number of **Ammunition Dice**, and a **Weapon Ability**.

You may **activate each Heavy Weapon twice** before discarding it. After its first activation, flip the tile from its new side to its worn-down side. It is still usable, even in the same battle, but it has lower values in its features. If you activate it a second time, discard the tile immediately after use, do not leave it on the Path.



Possible Activations (you may use **only one of each type in a single battle**) :

DEFENSE

During a Monster attack, you may activate the Heavy Weapon to seek shelter behind it and use its Defense value. Note that not all Heavy Weapons have Defense values.

ATTACK

When you attack a Monster or attempt to conquer a Land, you may use its attack features, consisting of Ammunition dice and Weapon Ability.

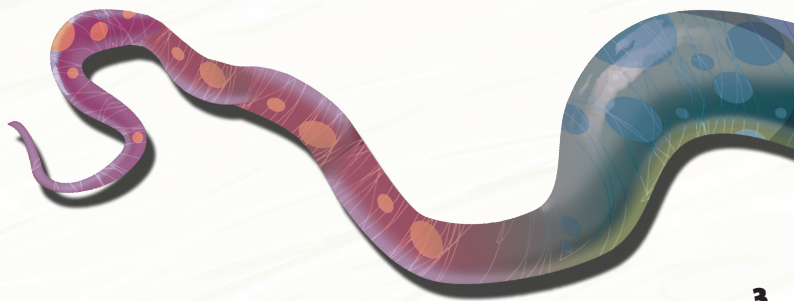
You may choose to activate your Heavy Weapon at any time during the Mercenary attack. This gives you the flexibility to “wait and see” whether you actually need the extra fire power.

If you activate a Heavy Weapon for attack, take the indicated Ammunition dice from the reserve and place them on the Heavy Weapon tile. You may roll these dice together, one by one (to capture Monsters instead of killing them) and also switch between Ammunition dice and other dice, if it suits your capture strategy.

Ammunition dice work like other dice (D6), but they often come with modifiers from their Heavy Weapon’s ability. You can also influence them with talents of the Forge affinity and their equipment.

The Weapon Ability is only used when the Weapon is activated to attack, but in this case the ability’s application is obligatory.

If your Heavy Weapon has not been discarded during battle, you may roll it home and store it again on your Clan Progress Track for future use, provided you keep the storage limit of 1. Maintain the tile on its current side (new or worn-down).



5TH PLAYER RULES MODIFICATIONS



GAME PREPARATION

Set up the game as normal, using the provided Clan Progress Track, Glory and Reputation markers and Initial Trap for the 5th player. Use the following rules modifications:

- Give each player a SECOND GATE card
- Give each player an Affinity Link token

THE SECOND GATE

The **SECOND GATE** is your personal back door entrance to the buildings of the Citadel. You can use an action during the Deployment phase to deploy a die there, choosing a single Strength or Magic die, according to the building you want to access. Wherever there is a price on an item, pay the price. At the Alchemist, you receive 2 potions or 2 venoms or 1 of each. At the mine, you receive 2 Gold.



Note that **you cannot use Persuasion dice** at the SECOND GATE. Merchants will let you enter their buildings even when the dice spaces on the main board are filled, but they will not give you discounts.

You can use the **SECOND GATE only once per Deployment phase**, so choose the moment wisely.

AFFINITY LINK TOKENS

To off-set the increased difficulty of pairing Mercenary and Land for settling purposes, each player has an Affinity Link token. This token allows you to settle 1 Land of **any** Affinity with a Mercenary of **any different** Affinity.

To use the token, place the Land and the selected Mercenary on the left of your Clan Progress Track, then place the token on the top of the cards. Remember that settled Mercenaries will not leave their Lands unless they die or are promoted to Leader, so apply the link with care.



SCORING

Use the following table when scoring Affinity icons of each Affinity in your Clan:

# of Affinity icons of matching Affinity	0	1-2	3	4	5	6+
Victory Points	0	1	4	6	9	14

SHORTER VARIANT

To shorten total play time, play the game over 5 rounds instead of 6, maintaining the rule of ending the game when a player has 30 Glory points at the end of a round. In this case, each Clan starts with 1 Leader, 1 Initial Mercenary, 1 Novice, 6 Glory, 2 Reputation, 2 Defense tokens, 1 Initial Trap, and 7 Gold.

MONSTERS/MONSTRES/MONSTERKRÄFTE/MONSTRUOS

GOBLINS



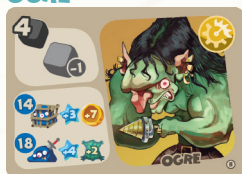
UK Before each Monster attack, roll an additional Monster die against all Mercenaries in the Land, including the active Path.

FR Avant chaque attaque du monstre, lancez un dé d'Attaque supplémentaire contre tous les mercenaires présents dans la région, incluant l'expédition active.

DE Werft vor jedem Monsterangriff einen zusätzlichen Würfel gegen alle Söldner im Land (inklusive dem aktiven Pfad).

ES Cada vez que el Monstruo ataque, lanza primero un dado contra todos los Mercenarios asignados al Territorio, incluida la Senda actual.

OGRE



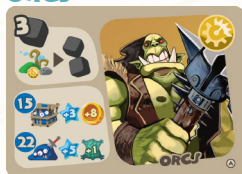
UK Subtract 1 from the result of each Ammunition die on the attacker's Path.

FR Soustrayez 1 au résultat de chaque dé de Munitions de l'expédition du mercenaire attaquant.

DE Verringert den Wert jedes Munitions-Würfels auf dem Pfad um 1.

ES Resta 1 al resultado de la tirada de cada dado de Munición en la Senda del atacante.

ORCS



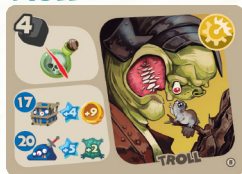
UK When paired with a Forge Land, the Monster gets 2 additional Attack dice instead of 1.

FR Associé à une région d'Affinité Forge, ce monstre obtient 2 dés d'Attaque supplémentaires au lieu d'un seul.

DE Erhält gemeinsam mit einem Schmiede-Land 2 zusätzliche Angriffswürfel statt 1.

ES Si el Monstruo apareciera en un Territorio con Afinidad de Fragua, atacará con 2 dados más en vez de 1.

TROLL



UK You cannot use Venoms in a battle with this Monster.

FR Vous ne pouvez pas utiliser de venin contre ce monstre.

DE Ihr könnt gegen dieses Monster kein Gift verwenden.

ES No podrás usar Venenos cuando luches contra este Monstruo.

WYVERN



UK You cannot use Equipment against this Monster.

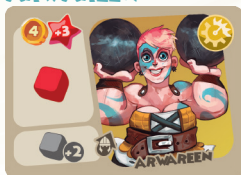
FR Vous ne pouvez pas utiliser d'équipement contre ce monstre.

DE Ihr könnt gegen dieses Monster keine Ausrüstungen verwenden.

ES No podrás usar cartas de Equipo contra este Monstruo.

MERCENARIES/MERCENAIRE/SÖLDNERTALENTE/MERCENARIOS

ARWAREEN



- Add +2 to the result of each Ammunition die on the assigned Path.
- Ajoutez +2 au résultat de chaque dé de Munitions de son expédition.
- Erhöht den Wert jedes Munitions-Würfels auf dem Pfad um +2.
- Añade +2 al resultado de cada dado de Munición desplegado en su Senda.

BARBADUM



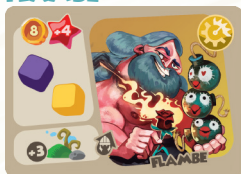
- Receives 2 additional Defense talents, when activating a Heavy Weapon for Defense.
- Attribue 2 talents Défense supplémentaires lors de l'activation d'une arme lourde en défense.
- Erhält 2 zusätzliche Verteidigungstalente, wenn er ein Schweres Geschütz zur Verteidigung aktiviert.
- Proporciona 2 Talentos de Defensa, cuando se active el Armamento Pesado para defenderse.

CHILISP



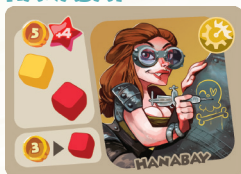
- May reroll an Ammunition die on his Path. May do this twice, either with the same or different dice.
- Relancez jusqu'à deux fois un dé de Munitions de son expédition. Possibilité de relancer deux fois le même dé.
- Kann einen Munitions-Würfel auf seinem Pfad erneut würfeln, bis zu 2 mal, mit gleichen/untersch. Würfeln.
- Podrás volver a lanzar un dado de Munición desplegado en su Senda. Puedes hacerlo dos veces, con el mismo dado o con otro distinto.

FLAMBE



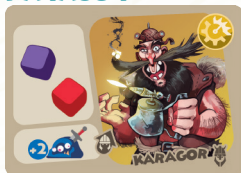
- +3 to the total roll result for conquering Lands.
- Ajoutez 3 au total de votre lancer pour conquérir une Région.
- +3 auf das Gesamtergebnis, um Länder zu erobern.
- Añade +3 al resultado total de tu tirada para conquistar un Territorio.

HANABAY



- Pay 3 Gold coins to obtain 1 Strength die to be used this round. May not be activated if Hanabay is assigned to a Path.
- Payez 3 pièces d'or pour obtenir un dé de Force à utiliser ce tour-ci. Ce talent n'est pas utilisable si Hanabay est affectée à une expédition.
- Zahlt 3 Gold um 1 zusätzlichen Stärke-Würfel in dieser Runde zu erhalten. Kann nicht aktiviert werden, wenn Hanabay bereits einem Pfad zugewiesen wurde.
- Paga 3 monedas de Oro para obtener 1 dado de Fuerza y usarlo en esta ronda. Si Hanabay estuviera asignada a una Senda, no podrá ser activado.

KARAGOR



🇬🇧 +2 to the total roll result for eliminating Monsters (does not count for capturing).

🇫🇷 Ajoutez +2 au total de votre lancer quand vous tentez d'éliminer un monstre. (Ne fonctionne pas pour la capture).

🇩🇪 +2 auf das Gesamtergebnis, um Monster zu besiegen (zählt nicht, um Monster zu fangen).

🇪🇸 Añade +2 al resultado total de tu tirada para eliminar a un Monstruo (no aplicable para capturarlo).

🇬🇧 You receive a discount of 4 Gold coins on a Heavy Weapon purchase. You may reduce the price to 0 this way, but not below.

🇫🇷 Vous obtenez une réduction de 4 pièces d'or pour l'achat d'une arme lourde. Il est possible de réduire le coût à 0 mais pas au-dessous.

🇩🇪 Bekommt einen Nachlass von 4 Gold, wenn ihr ein Schweres Geschütz kauft. Ihr könnt den Preis auf 0 reduzieren, aber nicht darunter.

🇪🇸 Recibirás un descuento de 4 monedas de Oro para comprar un Armamento Pesado. Podrás reducir el coste a 0, aunque nunca por debajo.

NEZUBELIN

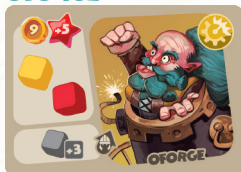


🇫🇷 Vous obtenez une réduction de 4 pièces d'or pour l'achat d'une arme lourde. Il est possible de réduire le coût à 0 mais pas au-dessous.

🇩🇪 Bekommt einen Nachlass von 4 Gold, wenn ihr ein Schweres Geschütz kauft. Ihr könnt den Preis auf 0 reduzieren, aber nicht darunter.

🇪🇸 Recibirás un descuento de 4 monedas de Oro para comprar un Armamento Pesado. Podrás reducir el coste a 0, aunque nunca por debajo.

OFORGE



🇬🇧 Add +3 to the result of a single Ammunition die on the assigned Path.

🇫🇷 Ajoutez +3 au résultat d'un seul dé de Munitions de son expédition.

🇩🇪 Erhöht den Wert eines einzigen Munitions-Würfels auf dem Pfad um +3.

🇪🇸 Añade +3 al resultado de un solo dado de Munición desplegado su Senda.

THOZOK



🇬🇧 When activating a Heavy Weapon for Attack, gain 1 additional Ammunition die.

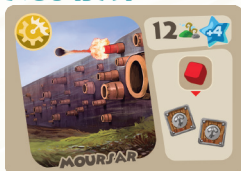
🇫🇷 Obtenez 1 dé de Munitions supplémentaire lors de l'activation d'une arme lourde en attaque.

🇩🇪 Erhaltet 1 zusätzlichen Munitions-Würfel, wenn ein Schweres Geschütz zum Angriff aktiviert wird.

🇪🇸 Cuando actives el Armamento Pesado para atacar, ganarás 1 dado de Munición extra.

LANDS/RÉGIONS/LANDFÄHIGKEITEN/TERRITORIOS

MOURJAR



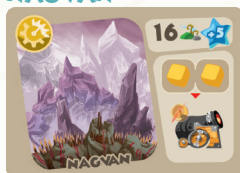
🇬🇧 Deploy 1 Strength die to obtain 2 Defense tokens. This is an action.

🇫🇷 Déployez un dé de Force pour obtenir 2 jetons Défense. Il s'agit d'une action.

🇩🇪 Setzt 1 Stärke-Würfel ein, um 2 Schildplättchen zu erhalten. Dies ist eine Aktion.

🇪🇸 Despliega 1 dado de Fuerza para obtener 2 fichas de Defensa. Esta conversión se considera una acción.

NAGVAN



🇬🇧 Deploy 2 Persuasion dice to gain the Heavy Weapon token from the offer. This is an action.

🇫🇷 Déployez 2 dés de Persuasion pour obtenir gratuitement l'arme lourde disponible. Il s'agit d'une action.

🇩🇪 Setzt 2 Feilschen-Würfel ein, um kostenlos das angebotene Schwere Geschütz zu erhalten. Dies ist eine Aktion.

🇪🇸 Despliega 2 dados de Persuasión para ganar la ficha de Armamento Pesado disponible. Esta conversión se considera 1 acción.

VAZDRAR



🇬🇧 Deploy 1 Persuasion die to obtain 2 Persuasion or Strength dice to be used this round. This is an action.

🇫🇷 Déployez 1 dé de Persuasion pour obtenir 2 dés de Persuasion ou de Force à utiliser ce tour-ci. Il s'agit d'une action.

🇩🇪 Setzt 1 Feilschen-Würfel ein, um 2 zusätzliche Feilschen- oder Stärkewürfel in dieser Runde zu erhalten. Dies ist eine Aktion.

🇪🇸 Despliega 1 dado de Persuasión para obtener 2 dados de Persuasión/Fuerza durante esta ronda. Esta conversión se considera una acción.

EQUIPMENT / ÉQUIPEMENT / AUSRÜSTUNG / EQUIPO

GRIPER



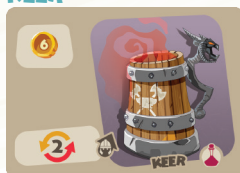
🇬🇧 Provides 2 Defense Talents against Monsters with Forge, Water or Air Affinity (not effective against Tricks).

🇫🇷 Attribue 2 talents Défense utilisables contre l'attaque d'un monstre avec une affinité Forge, Eau ou Air. (Ils ne sont pas efficaces contre les traquenards).

🇩🇪 Gewährt 2 Verteidigungstalente gegen Monsterangriffe mit Schmiede-, Wasser- oder Luftaffinität (funktioniert nicht bei Hinterhalten).

🇪🇸 Proporciona 2 Talentos de Defensa contra los Monstruos de Fragua/Agua/Aire (no podrán usarse contra Artimañas).

KEER



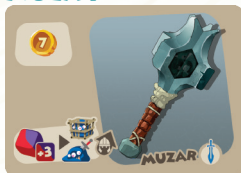
🇬🇧 May reroll a Strength or Persuasion die on the Path. You may do this twice, with the same or different dice.

🇫🇷 Relancez un dé de Persuasion ou de Force de l'expédition. Répétez jusqu'à 2 fois, avec le même dé ou des dés différents.

🇩🇪 Ihr könnt einen Feilschen- oder Stärke-Würfel erneut würfeln. Bis zu 2 mal, mit dem gleichen/untersch. Würfeln.

🇪🇸 Podrás volver a lanzar 1 dado de Fuerza/Persuasión desplegado en la Senda. Podrás hacerlo 2 veces con el mismo dado o con otro distinto.

MUZAR



- Add +3 to the result of a single Strength or Magic die on the assigned Path when attacking a Monster.
- Ajoutez +3 au résultat d'un seul dé de Force ou de Magie de l'expédition, quand vous attaquez un monstre.
- Erhöht den Wert eines einzigen Stärke- oder Magie-Würfels auf dem Pfad um +3, wenn ihr Monster angreift.
- Añade +3 al resultado de un solo dado de Fuerza o Magia desplegado en su Senda al atacar a un Monstruo.

TRICKS / TRAQUENARDS / HINTERHALTE / ARTIMAÑAS



- Steal 1 Ammunition die from a Mercenary on an adjacent path.
- Volez 1 dé de Munitions à un Mercenaire affecté à une expédition adjacente.
- Stehlt 1 Munitions-Würfel eines Söldners eines angrenzenden Pfades.
- Toma 1 dado de Munición de un Mercenario asignado en una Senda Adyacente.



- Steal 2 Ammunition dice from a Mercenary on an adjacent path.
- Volez 2 dés de Munitions à un Mercenaire affecté à une expédition adjacente.
- Stehlt 2 Munitions-Würfel eines Söldners eines angrenzenden Pfades.
- Toma 2 dados de Munición de un Mercenario asignado en una Senda Adyacente.

HEAVY WEAPONS / ARMES LOURDES / SCHWERE GESCHÜTZE / ARMAMENTO PESADO

- When the Heavy Weapon is in worn-down state, use the values in brackets.
- Quand l'arme lourde est usée, utilisez les valeurs entre parenthèses.
- Wenn das Schwere Geschütz abgenutzt ist, benutzt die Werte in Klammern.
- Cuando el Armamento Pesado esté usado, usa los valores entre paréntesis.



- For every "1" rolled with an Ammunition die, inflict 1 hit on each Mercenary in the Land, including the active Path. This can be defended against as normal.
- Pour chaque "1" obtenu avec un dé de Munitions, l'arme inflige une touche à tous les mercenaires présents dans la région, incluant l'expédition active. Il est possible de se défendre contre cette touche.
- Für jeden Munitions-Würfel mit dem Wert "1" verursacht das Geschütz einen Treffer bei allen Söldnern im Land, inklusive dem aktiven Pfad. Ihr könnt euch dagegen normal verteidigen.
- Por cada tirada de un "1" en un dado de Munición, el armamento infligirá 1 golpe a todos los Mercenarios asignados al Territorio, incluida la Senda actual. La herida podrá evitarse de manera normal.



Every Ammunition die of this path adds +2 (+1) to its value.

Ajoutez +2 (+1) au résultat de chaque dé de Munitions de l'expédition.

Erhöht den Wert jedes Munitions-Würfels auf diesem Pfad um +2 (+1).

Todos los dados de Munición colocados en la misma Senda, añadirán +2 (+1) al resultado.



Add an additional +3 (+2) to your roll result for each Venom you use in the Attack.

Ajoutez +3 (+2) au total de votre lancer pour chaque venin utilisé pour l'attaque.

Zusätzliche +3 (+2) auf das Gesamtergebnis, für jedes Gift, das ihr beim Angriff einsetzt.

Añade +3 (+2) puntos adicionales a la tirada, por cada Veneno aplicado en el ataque.



Place 1 Strength (Ammunition) die from the general reserve onto the tile.

Placez 1 dé de Force (Munitions) de la réserve générale sur la tuile.

Platziert 1 Stärke (Munitions-) Würfel aus dem Vorrat auf das Plättchen.

Coloca 1 dado de Fuerza (Munición) de la reserva general sobre la ficha.



Add +12 (+6) to your roll result when conquering the Land.

Ajoutez +12 (+6) au total de votre lancer quand vous tentez de conquérir une Région.

+12 (+6) auf das Gesamtergebnis, um Länder zu erobern.

Añade +12 (+6) puntos a la tirada al conquistar el Territorio.



Add +3 (+2) to your roll result when trying to eliminate a monster (does not count for capturing).

Ajoutez +3 (+2) au total de votre lancer quand vous tentez d'éliminer un monstre. (Ne fonctionne pas pour la capture).

+3 (+2) auf das Gesamtergebnis, um Monster zu besiegen (zählt nicht, um Monster zu fangen).

Añade +3 (+2) puntos a la tirada de ataque para eliminar a un Monstruo (no aplicable para capturarlo).



Every Ammunition die of this Path adds +1 to its value.

Ajoutez +1 au résultat de chaque dé de Munitions de l'expédition.

Erhöht den Wert jedes Munitions-Würfels auf diesem Pfad um +1.

Todos los dados de Munición colocados en la misma Senda, añadirán +1 al resultado.



Gain +4 (+2) Glory points when eliminating or capturing a Monster.

Gagnez +4 (+2) points de gloire supplémentaires lors de l'élimination ou de la capture d'un monstre.

Erhaltet +4 (+2) Ruhmespunkte, wenn ihr ein Monster fangt oder besiegt.

Gana +4 (+2) puntos de Gloria al eliminar o capturar un Monstruo.



Add +7 (+2) to your roll result when attacking a monster.

Ajoutez +7 (+2) au total de votre lancer quand vous attaquez un monstre.

+7 (+2) auf das Gesamtergebnis, wenn ihr Monster angreift.

Añade +7 (+2) puntos a la tirada al atacar al Monstruo.



Add +8 (+4) to your roll result when trying to conquer a Land.

Ajoutez +8 (+4) au total de votre lancer quand vous tentez de conquérir une Région.

+8 (+4) auf das Gesamtergebnis, wenn ihr versucht, ein Land zu erobern.

Añade +8 puntos a la tirada al intentar conquistar un Territorio.

CREDITS

GAME DESIGN

Gorka Mata
Víctor Fernández
Sergi Solé
Daniel Schloesser

PUBLISHER

Second Gate Games

MANUFACTURED BY

LongPack

ART

Enrique Fernández
Aitor Prieto



C/ Casp, 37 2-1, 08010 Barcelona, Spain
www.SECONDGATEGAMES.com

© 2017 Second Gate Games, all rights reserved. Monster Lands and Second Gate Games logo are trademarks of Dracma 3D, S.L.

No part of this product may be reproduced without specific permission.

Actual components may vary from those shown. Made in China.

