

# HERRAMIENTAS DE JUEGO



Aquí encontrarás herramientas útiles para ayudar a que el club crezca. Con las reglas básicas para Warhammer 40,000 y Warhammer Age of Sigmar de descarga gratuita, los miembros del club pueden continuar ampliando sus conocimientos del juego tanto dentro como fuera del horario del club. Sabemos que muchos líderes no tienen un conocimiento experto de nuestros juegos, por lo que reforzar las habilidades de los miembros del club para aprender de forma independiente es una excelente manera de mantener el club activo e interesante.

Las ayudas incluidas en este pack se dividen en contenido de Warhammer Age of Sigmar y contenido de Warhammer 40,000.

## El contenido de Warhammer 40,000 incluye:

- Reglas para un minijuego de continuación basado en el de la revista e introduce otra nueva fase.
- Una hoja de referencia que desglosa un turno de juego en Warhammer 40,000 y dónde encontrar las reglas para cada sección en las Reglas básicas de Warhammer 40,000.
- Una hoja para aprender a jugar que los miembros del club pueden usar para aprender las reglas de Warhammer 40,000.
- Consejos para librar partidas multijugador de Warhammer 40,000

## El contenido de Warhammer Age of Sigmar incluye:

- Reglas para un minijuego de continuación basado en el de la revista e introduce otra nueva fase.
- Una hoja de referencia que desglosa un turno de juego en Warhammer Age of Sigmar y dónde encontrar las reglas para cada sección en las Reglas básicas de Warhammer Age of Sigmar.
- Una hoja para aprender a jugar que los miembros del club pueden usar para aprender las reglas de Warhammer Age of Sigmar.
- Consejos para librar partidas multijugador de Warhammer Age of Sigmar.

## CONSIGUE LAS REGLAS BÁSICAS

Las reglas básicas gratuitas para Warhammer 40,000 y Warhammer Age of Sigmar explican cómo moverse, disparar, cargar y luchar con miniaturas en el campo de batalla. Representan la columna vertebral de cómo se juega el juego y son perfectas para los clubes que empiezan.

A medida que el club se expande, vale la pena conseguir el Libro básico de cada juego, pues cada uno contiene reglas adicionales para ir un paso más allá en las partidas.

Busca las reglas para Warhammer 40,000 y Warhammer Age of Sigmar en los sitios web:

[WARHAMMER40000.COM](http://WARHAMMER40000.COM)

[AGEOFSIGMAR.COM](http://AGEOFSIGMAR.COM)



[WARHAMMER40000.COM](http://WARHAMMER40000.COM)



[AGEOFSIGMAR.COM](http://AGEOFSIGMAR.COM)

## CONSIGUE LA APP

Las aplicaciones Warhammer Age of Sigmar y Warhammer 40,000 son excelentes formas de realizar un seguimiento de las reglas y responder cualquier pregunta que puedan tener los jóvenes.

Se pueden descargar de forma gratuita y contienen reglas básicas de cómo jugar, y hojas de datos y hojas de unidad que detallan las habilidades de cada miniatura. Son vitales para jugar.



## CONSEJO

Las partidas de Warhammer pueden durar desde media hora hasta un día completo. Te recomendamos jugar solo partidas pequeñas que se puedan acabar en el tiempo de duración de su sesión.

Los juegos de tablero no se detienen fácilmente y puede ser frustrante si los participantes nunca terminan. Recomendamos usar 500 puntos o 25 LPA de miniaturas como máximo.

INTRODUCCION

USAR LA CAJA

ORGANIZAR CLUB

SALUD Y SEGURIDAD

PLANES DE SESION

HERRAMIENTAS DE JUEGO

ACTIVIDADES EXTRA

# MINIJUEGO: TRANSPORTAR EL FRAGMENTO DE PCE



Este minijuego está diseñado para usarse después de que los miembros de tu club hayan jugado la misión "Recuperar el fragmento de PCE" en la página 20 de la Revista de Alianza. Continúa la historia de la primera misión, al tiempo que aporta una nueva fase para que tus miembros la dominen: la fase de disparo.

Las leyendas hablan de una máquina mítica de la Era de la Tecnología capaz de dar a conocer cualquier elemento al hombre. Denominada la Plantilla de Construcción Estándar, fue utilizada por los colonos humanos en toda la galaxia durante una época lejana. Incluso el fragmento más pequeño de esta máquina se considera un artefacto extremadamente valioso.

Tu unidad de Marines Espaciales ha recuperado un fragmento del desierto y se le ha encomendado la tarea de devolverlo a su nave. Sin embargo, los enemigos metálicos aún acechan en las arenas: los Necrones están furiosos porque les has arrebatado el fragmento y no te dejarán volver a casa tan fácilmente...

## OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Fase de movimiento: cubierto en la revista
- Fase de disparo
  - Línea de visión: si el enemigo es visible
  - Alcance: la distancia a la que puede disparar tu arma
  - Tirada para impactar
  - Tirada para herir
- Salvaciones por armadura: cubierto en la revista
- Heridas: cubiertas en la revista

## NECESITARAS

- 1 miniatura de Guerrero Negrón o 1 Intercesor Marine Espacial por jugador
- 1 o más dados
- 1 o más reglas
- Tapete de batalla
- Ruinas/barricadas
- Marcadores de objetivos



## DESPLIEGUE

1. Necesitarás los siguientes marcadores de objetivo:
  - 1 marcador de fragmento
  - 1 marcador de portal Negrón
  - 1 marcador de punto de extracción
2. Despliega las barricadas en el tapete de batalla.
3. Coloca el marcador de fragmento en el centro del tablero y luego coloca el marcador del portal y los marcadores del punto de extracción en los bordes opuestos del tablero. Estos servirán como puntos de refuerzo donde las miniaturas caídas pueden regresar a la batalla.
4. Divide a los jugadores en dos equipos iguales (Marines Espaciales y Necrones). Los jugadores Marines Espaciales se despliegan tocando el mismo borde del tablero que el marcador del punto de extracción. Los jugadores de Necrones se despliegan tocando el mismo borde del tablero que el marcador del portal Negrón.



## REGLAS DE LA MISI N

Una miniatura puede recoger el fragmento finalizando su movimiento en contacto con la ficha de fragmento. Luego tiene que llevarlo de vuelta a su punto de refuerzo para ganar la partida. Si se elimina a una miniatura mientras lleva el fragmento, coloca la ficha donde estaba la miniatura.

## ORDEN DE TURNO

- La partida se divide en rondas de batalla. Puedes tirar un dado para decidir quién va primero o, si hay un equipo con menos jugadores que el otro, ellos van primero. Un equipo realiza todos sus movimientos y luego, cuando todo el mundo ha movido, realiza todos sus disparos. A continuación, el otro equipo hace lo mismo.
- Una vez ambos equipos hayan completado sus turnos, empieza de inmediato una nueva ronda de batalla.

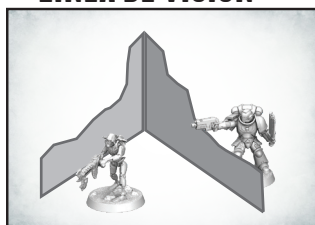
## REGLAS ESPECIALES

- Una miniatura no puede avanzar mientras posea el fragmento.
- Una miniatura no puede disparar si ha avanzado.
- Refuerzos infinitos: Cuando se retira a una miniatura del juego, puede volver a desplegarse tocando el punto de refuerzos del equipo sin heridas. Un guerrero necrón que caiga en la batalla puede elegir o bien teletransportarse hasta su punto de refuerzo o bien repararse mediante sus protocolos de reanimación. Si eliges los protocolos de reanimación, coloca la figura de lado. Al inicio de la fase de movimiento necrona, vuelve a poner la miniatura de pie. No puede avanzar durante este turno, pero sí puede disparar como de normal.

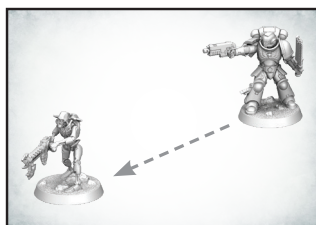
## LIMITE DE TURNO Y TIEMPO

- La partida termina cuando un equipo acaba su movimiento con la bandera tocando el punto de refuerzo.
- También puedes establecer un límite de turno o de tiempo para la partida si necesitas que sea de una duración determinada. Si te decantas por esta opción, el equipo que tenga la bandera más cerca de su punto de refuerzo es el ganador.

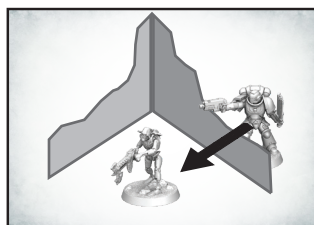
## LINEA DE VISION



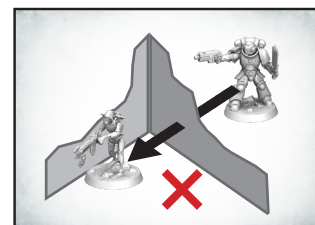
Para disparar contra una miniatura enemiga, debes tener línea de visión. Esto significa que debes poder ver la miniatura contra la que vas a disparar.



Tienes línea de visión si puedes trazar una recta de una miniatura a otra sin que esté bloqueada por ningún elemento de terreno.



Este objetivo no está oculto por el terreno. El atacante tiene línea de visión.

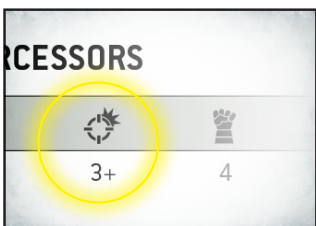


Este objetivo está oculto por el terreno. El atacante no tiene línea de visión y debe elegir un objetivo distinto.

## SHOOTING



Para disparar, debes tener línea de visión y estar dentro de la zona de amenaza que establece la hoja de datos de tu miniatura.



Tira un dado para determinar si tu disparo impacta. Todo resultado igual o mayor a la Habilidad de proyectiles (HP) que establece la hoja de datos de tu miniatura se considera con éxito.



Si el disparo tiene éxito, haz una tirada para herir.

En esta partida un disparo hiere con éxito con un resultado de 4 o más.



Tu oponente hace una tirada de salvación por armadura para todos los impactos con éxito contra él (consultar pág. 19 de la revista).



# HOJA DE REFERENCIA DE WARHAMMER 40,000



## NÚMEROS DE PÁG.

Los números de PÁG. de esta hoja coinciden con los de las reglas básicas gratuitas de Warhammer 40,000 que puedes encontrar en el sitio web: [WARHAMMER40000.COM](http://WARHAMMER40000.COM)

### REGLAS BÁSICAS

CLAVES PÁG. 3

MEDIR DISTANCIAS PÁG. 5

COHERENCIA DE UNIDAD PÁG. 4

DADOS PÁG. 5

CAMPO DE BATALLA PÁG. 4

HOJAS DE DATOS PÁG. 7

### LA RONDA DE BATALLA

1: FASE DE MANDO PÁG. 9

2: FASE DE MOVIMIENTO PÁG. 10

MOVER UNIDADES PÁG. 10

REFUERZOS PÁG. 11

MOVER SOBRE TERRENO PÁG. 11

VOLAR PÁG. 11

TRANSPORTES PÁG. 12

NAVES PÁG. 13

3: FASE PSÍQUICA PÁG. 14

4: FASE DE DISPARO PÁG. 15

TIPOS DE ARMAS A DISTANCIA PÁG. 17

HACER ATAQUES PÁG. 18

ARMAS DE ÁREA PÁG. 17

LOS GRANDES CAÑONES NO DESCANSAN PÁG. 16

¡CUIDADO, SEÑOR! PÁG. 16

SALVACIÓN INVULNERABLE PÁG. 19

5: FASE DE CARGA PÁG. 19

CARGAS PÁG. 19

INTERVENCIONES HEROICAS PÁG. 20

CARGAR POR ENCIMA PÁG. 20

VOLAR EN UNA CARGA PÁG. 20

DISPAROS DEFENSIVOS PÁG. 20

6: FASE DE COMBATE PÁG. 21

7: FASE DE MORAL PÁG. 23

## TIRADA PARA HERIR

FUERZA DEL ATACANTE CONTRA RESISTENCIA DEL BLANCO

106

La Fuerza es el **DOBLE (o más)** que la Resistencia

**2+**

La Fuerza es **MAYOR** que la Resistencia

**3+**

La Fuerza es **IGUAL** que la Resistencia

**4+**

La Fuerza es **INFERIOR** que la Resistencia

**5+**

La Fuerza es **LA MITAD (o menos)** que la Resistencia

**6+**

¿Estás listo para aprender las reglas completas de Warhammer 40,000? Una buena forma de recordar información es jugando y tomando tus propias notas. Imprime y usa la hoja siguiente mientras aprendes el juego llenando los cuadros con lo que sucede en cada fase.



Esta hoja está diseñada para usarse junto con las reglas básicas, que se pueden encontrar en la aplicación, en línea o en tapa dura.

## HABILIDADES DE DESTACAMENTO:

## RASGO DE SEÑOR DE LA GUERRA:

## ARTEFACTOS/RELIQUIAS:

## ANTES DE LA BATALLA/DESPLIEGUE:

### 1: FASE DE MANDO

### 2: FASE DE MOVIMIENTO

### 3: FASE PSÍQUICA

#### 4:FASE DE DISPARO

#### 5: FASE DE CARGA

#### 6: FASE DE COMBATE

#### 7: FASE DE MORAL

#### NOTAS

### TIRADA PARA HERIR

FUERZA DEL ATACANTE CONTRA RESISTENCIA DEL BLANCO	106
La Fuerza es el <b>DOBLE (o más)</b> que la Resistencia	<b>2+</b>
La Fuerza es <b>MAYOR</b> que la Resistencia	<b>3+</b>
La Fuerza es <b>IGUAL</b> que la Resistencia	<b>4+</b>
La Fuerza es <b>INFERIOR</b> que la Resistencia	<b>5+</b>
La Fuerza es <b>LA MITAD (o menos)</b> que la Resistencia	<b>6+</b>

▶ Este minijuego está diseñado para jugarse después de que los miembros de tu club hayan probado la misión "Abrir la criptormenta" en la página 24 de la revista. Continúa la historia de la primera misión y añade una nueva fase, la de combate, para que la aprendan los jugadores.

Hace muchos siglos, Sigmar ocultó algunos de sus tesoros más preciados en criptormentas selladas, pues deseaba evitar que estos cayeron en las manos equivocadas. Pero, en los tenebrosos pantanos de Ghur, una criptormenta acaba de salir a la luz tras uno de los muchos terremotos que sacuden el reino. Los Forjados de Sigmar recuperaron con éxito la reliquia de su interior, pero los Mandamalo no están dispuestos a que salgan del pantano con vida...

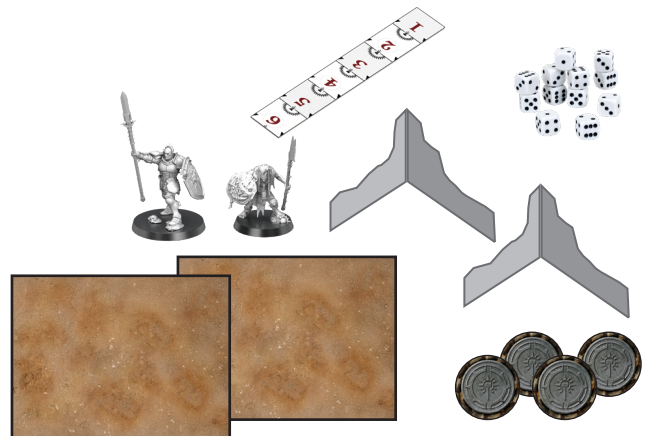
Tu unidad de Forjados en la Tormenta tiene en su posesión la reliquia, pero los Mandamalo van a intentar robársela antes de que estos puedan salir del pantano. ¿Mantendrán la reliquia a salvo los Forjados, o triunfarán los Mandamalo?

## OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Fase de movimiento: cubierto en la revista
- Fase de combate
  - Tirar para impactar
  - Tirar para herir: ¿tu impacto consigue infligir una herida?
- Salvaciones por armadura: cubierto en la revista
- Heridas: cubiertas en la revista

## NECESITARAS

- 1 miniatura Forjado en la Tormenta o 1 miniatura Mandamalo Zakatripaz por jugador/a
- 1 dado, al menos
- 1 regla, al menos
- 2 tapetes de juego
- Escombros/barricadas
- Marcadores de objetivo



## DESPLIEGUE

1. Necesitarás los siguientes marcadores de objetivo:
  - 1 marcador de reliquia
  - 6 marcadores Mandamalo
2. Coloca los dos tapetes uno al lado del otro a lo largo. Coloca las barricadas encima.
3. Divide a los jugadores en dos equipos iguales (Forjados y Mandamalo).
4. El equipo Forjado escribe en secreto cuál de sus integrantes lleva la reliquia.
5. El equipo Mandamalo coloca los 6 marcadores de Mandamalo donde quiera en el tablero. Estos son los puntos de refuerzo.
6. A continuación, el equipo Forjado se despliega en uno de los lados más cortos del tablero. El lado opuesto es su punto de escape. El equipo de Mandamalo no desplegará, y entrará en la partida durante el primer turno con la regla "refuerzos infinitos" (ver abajo).



## REGLAS DE MISION

Atraviesa las tinieblas con la reliquia de la criptormenta... O róbalas cueste lo que cueste. Para ganar, el Forjado con la reliquia debe alcanzar el otro lado del tablero y escapar del pantano. Para ganar, los Mandamalos deben encontrar la reliquia y llevársela al lado opuesto del tablero.

## ORDEN DE TURNO

- La partida se divide en rondas de batalla. Puedes tirar un dado para decidir quién va primero o, si hay un equipo con menos jugadores que el otro, ellos van primero. Un equipo realiza todos sus movimientos y luego, cuando todo el mundo ha movido, realiza todo su combate. A continuación, el otro equipo hace lo mismo.
- Una vez ambos equipos hayan completado sus turnos, empieza de inmediato una nueva ronda de batalla.

## REGLAS ESPECIALES

- Los Forjados en la Tormenta NO pueden CORRER en este minijuego.
- Refuerzos infinitos: Al principio de su turno, si la miniatura de un jugador no está en el tapete de batalla, los jugadores del equipo del turno actual se turnan para tirar un dado.
- Con un resultado de 3-6, pueden elegir un punto de refuerzo y desplegar su miniatura tocándolo. Con un 1-2, el otro equipo elige qué punto de refuerzo deberán usar.
- Rayo de Sigmar: Después de matar al Forjado que lleva la reliquia, cualquier Forjado retirado previamente de la partida puede volver a ella mediante la regla Refuerzos infinitos.


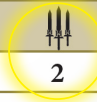
## REGLAS RELIQUIA



- La ubicación de la reliquia se mantiene en secreto hasta que muere el Forjado que la lleva. Cuando la miniatura que lleva la reliquia muere, se coloca un marcador en su posición.
- Otra miniatura puede recogerla si termina su movimiento tocando el marcador.
- Una miniatura NO puede CORRER mientras lleve el marcador.
- Si una miniatura es eliminada mientras lleva el marcador, colócalo donde estaba la figura en el momento de morir.

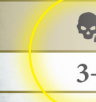
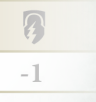
## LIMITE DE TURNO Y TIEMPO


- La partida termina cuando un equipo acaba su movimiento con la reliquia tocando el punto de refuerzo.
- También puedes establecer un límite de turno o de tiempo para la partida si necesitas que sea de una duración determinada. Si te decantas por esta opción, el equipo que tenga la reliquia más cerca de su punto de refuerzo es el ganador.

## COMBAT

VINDICTORS	
 2"	 2
Para atacar, debes estar en la zona de alcance que se indica en la hoja de unidad de tu miniatura.	
Reúne un número de dados igual al atributo Ataque.	

VINDICTORS	
 3+	 3+
Tira un dado para determinar si impactas.	
Cualquier resultado equivalente o mayor al atributo Impacto de la hoja de unidad de tu miniatura se considera con éxito.	

VINDICTORS	
 3+	 -1
Tira un dado para determinar si hieres.	
Cualquier resultado equivalente o mayor al atributo Heridas de la hoja de unidad de tu miniatura se considera con éxito.	


A continuación tu oponente hace una Salvación de Armadura contra cualquier ataque realizado con éxito contra él (consultar página 23 de la revista).





# HOJA DE REFERENCIA DE WARHAMMER AGE OF SIGMAR



## NÚMEROS DE PÁG.

Los números de PÁG. en esta hoja coinciden con los que contienen las reglas básicas gratuitas de Warhammer Age of Sigmar que se pueden encontrar en el sitio web: [AGEOFSIGMAR.COM](http://AGEOFSIGMAR.COM)

### CONCEPTOS BÁSICOS

**CLAVES** PÁG. 3

**DADOS** PÁG. 4

**COHERENCIA DE UNIDAD** PÁG. 3

**HABILIDADES Y EFECTOS** PÁG. 5

**MEDIR DISTANCIAS** PÁG. 4

**CAMPO DE BATALLA Y DESPLIEGUE**  
PÁG. 6

### LA RONDA DE BATALLA

**1: FASE DE HÉROE** PÁG. 8

**PUNTOS DE MANDO** PÁG. 7

**ACCIONES HEROICAS** PÁG. 8

**4: FASE DE CARGA** PÁG. 12

**MOVIMIENTOS DE CARGA** PÁG. 12

**HAB. DE MANDO FASE DE CARGA** PÁG. 12

**2: FASE DE MOVIMIENTO** PÁG. 9

**HAB. DE MANDO EN FASE DE MOV.** PÁG. 9

**TERRENO** PÁG. 11

**VOLAR** PÁG. 11

**5: FASE DE COMBATE** PÁG. 13

**SECUENCIA DE COMBATE** PÁG. 13

**AGRUPARSE** PÁG. 13

**EFFECTOS DE ATACAR PRIMERO Y ÚLTIMO** PÁG. 13

**3: FASE DE DISPARO** PÁG. 12

**DISPARAR CERCA DE UNIDADES ENEMIGAS**  
PÁG. 12

**¡CUIDADO, SEÑOR!** PÁG. 12

**6: FASE DE ACOBARDAMIENTO** PÁG. 17

**CHEQUEOS DE ACOBARDAMIENTO** PÁG. 17

**HABILIDADES DE MANDO EN LA FASE DE ACOBARDAMIENTO** PÁG. 17

**HACER ATAQUES** PÁG. 14

**ATAQUES DE DISPARO** PÁG. 14

**ATAQUES DE COMBATE** PÁG. 14

**SECUENCIA DE ATAQUE** PÁG. 15

**HAB. DE MANDO EN ATAQUE** PÁG. 15

**OTRAS REGLAS** PÁG. 18+

**TERRENO** PÁG. 18    **PUNTOS** PÁG. 31

**OBJETIVOS** PÁG. 21    **BATALLONES** PÁG. 32

**MAGOS** PÁG. 22    **HAB. DE LEALTAD** PÁG. 34

**H. DE UNIDAD** PÁG. 27    **PLANES DE BAT.** PÁG. 39

¿Estás listo para aprender las reglas completas de Warhammer Age of Sigmar? Una buena forma de recordar información es jugando y tomando Tus propias notas. Imprime y usa la hoja siguiente mientras aprendes el juego rellorando los cuadros con lo que sucede en cada fase.



Esta hoja está diseñada para usarse junto con las reglas básicas, que se pueden encontrar en la aplicación, en línea o en tapa dura.

**EJÉRCITO:**

**MEJORAS:**

**HABILIDADES DE LEALTAD:**

**BATALLONES:**

**HECHIZOS:**

**1: FASE DE HÉROE**

**2: FASE DE MOVIMIENTO**

#### **4:FASE DE DISPARO**

#### **5: FASE DE CARGA**

#### **6: FASE DE COMBATE**

#### **7: FASE DE ACOBARDAMIENTO**

#### **NOTAS**

# CONSEJOS PARA ORGANIZAR PARTIDAS MULTIJUGADOR

Normalmente, las partidas de Warhammer se juegan entre dos personas. Aunque existen reglas para las batallas en equipo o las batallas gigantes, a veces los grupos de jóvenes pueden preferir jugar una partida grande e inclusiva. Esto puede deberse a que solo tienen un par de miniaturas, no están seguros de cómo jugar y necesitan a alguien que dirija el juego o porque el club solo tiene un espacio limitado.

A continuación se presentan algunas sugerencias para organizar partidas multijugador en su club.

## PARTIDAS EN EQUIPO

La forma más sencilla de librar una partida multijugador es dividir a los participantes en equipos. No hay límite para la cantidad de equipos, pero mientras aún estás aprendiendo las reglas, recomendamos dividir a los miembros al azar en dos grupos, ya que la mayoría de las misiones de las reglas básicas están diseñadas para dos bandos. Cuando conozcas mejor las reglas de Warhammer, puedes adaptar el material del libro de reglas básico para más grupos como mejor te parezca.

## LÍMITE DE MINIATURAS

Establece un límite de cuántas miniaturas o "unidades" puede traer cada jugador. Un personaje / líder y un solo grupo de miniaturas es un buen punto de partida. Si estás familiarizado con las reglas, puedes limitar la partida usando puntos / niveles de potencia.

## LÍMITE DE TIEMPO

Los materiales de la caja están pensados para partidas que duren menos de una hora. A veces, es posible que no tengas tanto tiempo o que el juego se alargue. Es importante identificar los puntos en los que acabar las partidas de forma natural.

Por ejemplo, puedes predeterminedar el número de rondas que jugar o limitar el tiempo que tiene cada bando para jugar su turno.

## ORDEN ALEATORIO

Si estás jugando una partida de equipo con más de dos grupos, es buena idea dar un orden aleatorio al juego y permitir que cada equipo juegue su turno completo antes de pasar al siguiente. Esto mantiene el tiempo de inactividad al mínimo.

Sugerencia: Usa DADOS de diferentes colores que representen a cada equipo o escribe sus nombres en una hoja de papel. Mételes en una bolsa y saca uno al azar hasta que la bolsa esté vacía y todos los equipos hayan jugado su turno. Este elemento aleatorio hará que el juego sea más emocionante e impredecible.

## ¡RECICLA!

Cuando un chaval solo tiene un par de miniaturas, puede ser desalentador que sean eliminadas al comienzo del juego y luego que la partida continúe durante una hora o más sin él o ella. Considera la posibilidad de permitir que los jugadores vuelvan a traer unidades al tablero si pueden responder una pregunta sobre las reglas del juego o describir la derrota de su personaje de una manera creativa. Si responden correctamente, sus miniaturas pueden volver a entrar por los bordes del tablero. Esto puede crear una partida sin fin, por lo que es importante establecer un límite de tiempo.

## ESTABLECE UN OBJETIVO

Darle al juego un objetivo, o una narrativa, ayuda a mantener a los jugadores entretenidos y concentrados. Puede haber puntos establecidos en el campo de batalla o elementos de escenografía que capturar, un gran monstruo/tanque que todos tienen que derribar juntos o una carrera a cada lado del área de juego. No hay límite para lo que se puede hacer.

