

created by Luis Brüh

DWARF7S

THE LOST TRIBES

EXPANSION



VESUVIUS
MEDIA

Las tribus perdidas

Esta expansión introduce 3 facciones asimétricas para ser jugadas con Dwar7s Fall, Dwar7s Winter y Dwar7s Spring, junto con reglas especiales para construir ciudadelas y torres de vigilancia ¡y así para enfrentarse a desastres aún más difíciles en Dwar7s Winter!

Créditos del juego:

DISEÑO Y ARTE: LUIS BRÜEH

DESARROLLO: Constantine Kevorque

MINIATURAS: Para-bellum, Nikos Natsios

Traducido por: Diego Bélanger, Luis López y Mario Quiles

AGRADECIMIENTO ESPECIAL A: André Teruya, Amy Werneck, Igor Knop, Evellyn Bruehmueller, Fernando Celso Jr., Ferdinand Andrew Capitulo, John Paul Decosse, José Geraldo Freire, Livia Matias, Manu Quariguasi, Rodrigo Deus, Sami Bena.

COPYRIGHT: ©2019 Vesuvius Media Ltd, 38 Pioneer Ave, Halifax, Nova Scotia, B3M 1W8, Canada. Todos los derechos reservados.
Fabricado en China

ADVERTENCIA: ¡PELIGRO DE ATRAGANTAMIENTO! USO NO RECOMENDADO A MENORES DE 3 AÑOS.

AYUDA Y SOPORTE: SI TIENES ALGÚN PROBLEMA CON LOS COMPONENTES DEL JUEGO, CONTACTA CON NUESTRO EQUIPO DE SOPORTE TÉCNICO EN LA DIRECCIÓN: [SUPPORT@VESUVIUSMEDIA.COM](mailto:support@vesuviusmedia.com)

POR FAVOR, ASEGÚRATE DE INCLUIR FOTOS DE TU JUEGO ASÍ COMO TODA LA INFORMACIÓN DE ENVÍO Y TU DIRECCIÓN DE E-MAIL, EN CASO DE QUE DEBAMOS ENVIARTE CUALQUIER COMPONENTE ROTO O DAÑADO.

Un mundo Lleno de Enanos:

Cada estación de Dwar7s es un juego completamente independiente, pero están vinculados por un universo común.

Para obtener más información, visite www.vesuviusmedia.com

**JUEGO COMPETITIVO
DE COLOCACIÓN DE LOSETAS Y
TRABAJADORES
PARA 2-4 JUGADORES**

**JUEGO COOPERATIVO
CON TORRES DE DEFENSA
Y GESTIÓN DE MAZO
PARA 1-4 JUGADORES**

**JUEGO COMPETITIVO DE
CONSTRUCCIÓN DE MOTOR
Y COLOCACIÓN DE TRABAJADORES
PARA 2-4 JUGADORES**



COMPONENTES

Los componentes pertenecientes a esta expansión están marcados con: 



Cartas de Reino (23 cartas)



Campamento (3 cartas)



Desastres de la Brecha (8 cartas)



Héroes iniciales (27 cartas)



Héroes iniciales (27 cartas)



3x Tableros de jugador



Fichas (7 para cada facción)



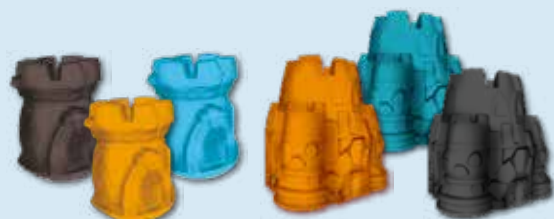
Ogros (7 miniaturas)



Enanos de Cristal (7 miniaturas)



Mestizos (7 miniaturas)



Asentamiento
(12 de cada color)



Fortaleza
(1 de cada color)



TROL PODEROSO



REY MESTIZO



BEBÉ DRAGÓN



REY OGRRO



BEBÉ DRAGÓN



ALQUIMISTA

Mestizos legendarios
(1 de cada tipo)

Ogros legendarios
(1 de cada tipo)



Molino
(1 de cada color)



Campamento maderero
(1 de cada color)



Mina
(1 de cada color)



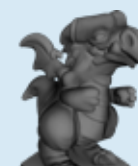
PACIFICADOR



RESCATADOR



REY INQUIETO



BEBÉ DRAGÓN



ALQUIMISTA

Enanos de Cristal legendarios
(1 de cada tipo)

OGROS



“No hay comida demasiado grasienta, botella demasiado profunda, ni venganza tan carente de sentido que pueda ser ignorada. Festejamos, bebemos y peleamos. Una vez vi declarar una guerra por el último trozo de pavo”.

A primera vista, puedes pensar que los ogros son simples seres caóticos sin cultura ni modales. Pero la naturaleza misma de la sociedad enana depende de estos seres. Ellos hacen lo necesario para mantener la paz, aunque les culpen por ello.

Los ogros aparecen en todo tipo de formas y tamaños. Algunos son grandes y fuertes, mientras que otros son pequeños ingenieros que reutilizan edificios y fabrican todo tipo de herramientas y artefactos explosivos.

Los ogros no son tan buenos reuniendo recursos como los enanos, ni tan hábiles en la caza como elfos, pero son soberbios a la hora de romper las reglas en su propio beneficio. Siempre están dispuestos a discutir y maquinan.

En la batalla, los ogros son oponentes brutales, confiando en sus astutas tácticas y tropas sacrificables para hacer el máximo daño.

En los tiempos de antaño, los ogros servían a los malvados señores, arrasando las tierras en busca de fragmentos de codicia. Estos fragmentos eran gemas que podían contener suficiente magia para controlar mentalmente hordas enteras de monstruos gigantes o tentar a los héroes más puros de corazón.

Durante la Guerra del Gran Invierno, Berka, la alta comandante ogresa, destruyó el último de los fragmentos de codicia. Los ogros entonces se rebelaron contra sus amos, desterrando a los señores malvados para siempre. Se reorganizaron en pequeños (¡y muy caóticos!) grupos mercenarios, aliados del Ejército del Rey Rojo.

Estos grupos de ogros eligieron a sus líderes mediante pruebas de fuerza bruta. A menudo, los matones más grandes, no los más brillantes, ascendieron al poder y se convirtieron en reyes. Pero, contra el frío, la fuerza no fue suficiente y muchos grupos perecieron dejando a sus locos y derrotados reyes vagando por nuestras tierras.

A veces, sin embargo, surge un nuevo comandante con suficiente fuerza e inteligencia para convertirse en el próximo emperador.

Ogros para Dwarf7s fall

1. Preparación Inicial:

Los ogros comienzan la partida con 7 cartas de reino naranjas y dos cartas de ogro al azar en su mano, un objetivo secreto aleatorio y los 7 ogros en su campamento.



2. Habilidades especiales:

Reciprocidad: todas las cartas (objetivos secretos, cartas de ogro y decretos reales) que afecten a los enanos funcionarán de la misma manera con los ogros.

Recolección lenta: los ogros no recolectan gemas tan bien como los enanos. Para completar una tarea en una mina, necesitarás tener 3 ogros sobre ella. No importa el coste de la acción descrito en la carta de la mina (ejemplo: recoger una esmeralda requiere 3 ogros en lugar de 2).

Robo: Cada vez que realizas una acción de ogro hacia un oponente (como Bruto, Emboscada, Pánico, etc. o la habilidad del Rey Ogro), después de utilizar la carta, obtienes un oro de la reserva.

Una vida de fiestas: cada carta de reino de -2 PV que los ogros tengan dentro de los muros de su castillo (incluido su propio castillo) se considerará como +2 PV en su lugar.



Ejemplo de Una vida de fiesta:



Si los ogros terminan una partida compartiendo un reino, obtendrán más puntos de victoria que sus vecinos (ya que obtienen +2 en lugar de -2).

En este ejemplo, el jugador rojo obtiene 4 PV por su reino y los ogros obtienen 12 PV.

3. Clases Legendarias:

Al gastar una acción y descartar las gemas requeridas, puedes mejorar uno de los ogros en tu campamento a Legendario (Rey Ogro, Alquimista o el Bebé Dragón). Los ogros legendarios conservan las habilidades de su tribu, pero también tienen habilidades especiales y obtendrán puntos de victoria (PV) adicionales al final de la partida.

Rey Ogro:

Coste: gasta 2 de oro y un diamante para reemplazar uno de tus ogros por el Rey Ogro.



Colocar el Rey Ogro desde tu campamento a una carta de reino es una acción gratuita. Como acción, puedes descartar al enano de tu oponente en la misma carta de reino que tu Rey Ogro.



Tener el Rey Ogro te otorga 4 PV al final de la partida.



Alquimista:

Coste: gasta 1 rubí para reemplazar uno de tus ogros por el Alquimista.



Al gastar una acción con el Alquimista, transformas una gema en cualquier otra gema (excepto oro en rubí).



Tener el Alquimista te otorga 2 PV al final de la partida.



Bebé Dragón:

Coste: gasta 1 carta de ogro para reemplazar uno de tus ogros por el Bebé Dragón.



Ignoras cualquier habilidad de monstruo de los monstruos que comparten la carta de reino con tu Bebé Dragón. Estos monstruos siguen afectando a otros jugadores como de costumbre.



Tener al Bebé Dragón te otorga 2 PV al final de la partida.



Ogros para Dwar7s Winter

1. Preparación Inicial:

Los ogros comienzan la partida con 10 cartas de héroe iniciales marcadas con un galón naranja y 7 ogros en su tablero de jugador.



2. Nuevas Habilidades Musicales:

Reciprocidad: todas las cartas que afecten a los enanos funcionarán de la misma manera con los ogros.



Coloca 1 ogro en una zona de Mina.



Coloca 1 ogro en una zona de Bosque.



Coloca 1 ogro en una zona de Campo.



Gasta una madera para colocar un edificio en una zona.



Coloca (o mueve) un ogro en cada zona con un edificio que coloquaste.



Quita 1 de tus ogros de un bosque para producir 3 de madera.



Quita 1 de tus ogros de un campo para producir 3 de comida.



Quita 1 de tus ogros de una mina para producir 3 piedras.



Quita 1 de tus ogros del tablero de juego para ganar 3 de oro.



Gasta 2 de oro para convertir 1 de tus ogros en Legendario.

3. Edificios:

✱ El uso de edificios requiere la música Ocarina, incluida en la expansión Enchanted Forest

Colocación de un edificio: los campamentos madereros solo se pueden construir en una zona de Bosque, los molinos de viento en un Campo y las minas en una zona de Mina. No puedes construir en una zona que ya tiene un edificio.

Al final de la partida, obtienes 1 PV por cada edificio que hayas colocado.



En este ejemplo, los ogros juegan su carta Ocarina para colocar un ogro en cada una de las zonas donde tienen un edificio!

4. Clases Legendarias:

El Sabio te permite convertir en Legendario uno de los ogros en tu tablero de jugador por un coste de 2 de oro. Cuando reemplazas a uno de los ogros en tu tablero de jugador con el Legendario que elijas (Rey Ogro, Alquimista o Bebé Dragón), vuelve a colocar la miniatura reemplazada en la caja. Puedes tener tus 3 ogros legendarios en juego. Los ogros legendarios mantienen las habilidades de su tribu, pero también tienen habilidades especiales. Cada Legendario que tengas en juego al final de la partida te otorga 2 VP.



Rey Ogro:

Colocar al Rey Ogro en el tablero es una acción libre que se puede realizar una vez por turno, en cualquier momento durante tu turno. Después de colocarlo, puedes generar un nuevo desastre para hacer retroceder a un monstruo adyacente una zona.



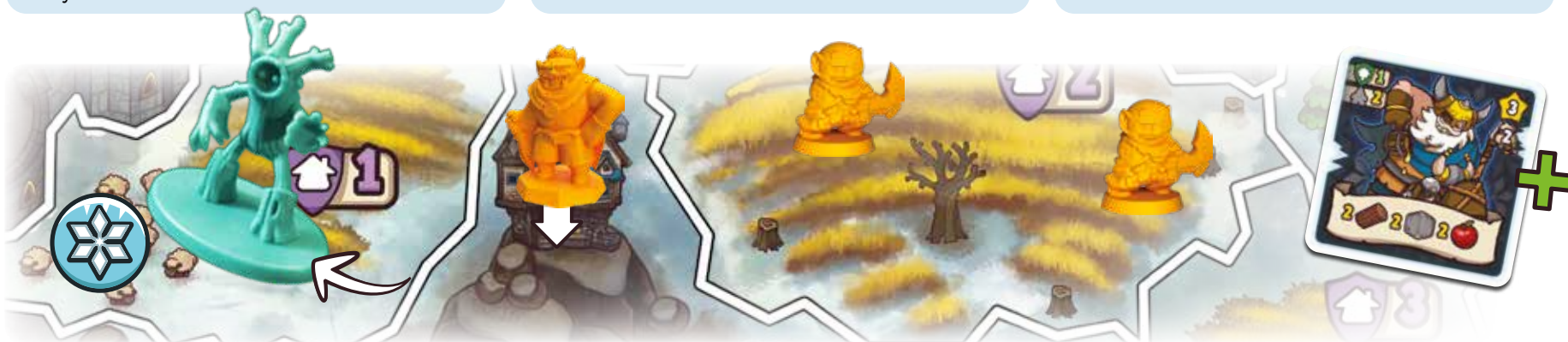
Alquimista:

Siempre que produzcas recursos en una zona con un alquimista, puedes elegir cualquier otro recurso u oro en su lugar.



Bebé Dragón:

Ignoras cualquier habilidad de monstruo de los monstruos que comparten la carta de reino con tu Bebé Dragón. Estos monstruos siguen afectando a otros jugadores como de costumbre.



En este ejemplo, el jugador coloca al Rey Ogro de forma gratuita y luego revela un desastre adicional para hacer retroceder al Antárbol una zona.



En este ejemplo, el jugador ogro descarta su ogro como parte del efecto de la carta. En lugar de producir 3 piedras, porque su Alquimista está presente, produce 3 de oro.



En este ejemplo, cuando el Lobo Temible ataca, el jugador ogro no perderá comida porque tiene un Bebé Dragón en esa zona.

Ogros para Dwarf7s Spring:

1. Preparación Inicial:

Los ogros comienzan la partida con 7 cartas iniciales de héroe marcadas con un galón naranja, 1 carta de hada y 1 carta de dragón de nivel 1. Coloca en su Tablero de jugador 7 ogros, 12 asentamientos y 1 fortaleza.

Cuando juegues con ogros, baraja 9 cartas de Monstruo en el mazo de expedición, en lugar de las habituales 6.



2. Habilidades especiales:

Reciprocidad: todas las cartas que afecten a los enanos funcionarán de la misma manera con los ogros.



Fuerza de Ogro: Consigue +1 de éxito cada vez que luchas contra un monstruo.



Magia Caótica: Consigue +1 carta de hadas en el comienzo de cada era.



Hazlo de nuevo, gusano: Haz que un ogro repita una acción que ya ha hecho en esta era.



En este ejemplo, es el primer turno de los ogros y ejecutan la acción de construcción colocando uno de los asentamientos de su línea de producción de comida.

En su segundo turno, colocan su ogro en el lugar especial de acción de ogro y repiten la misma acción que realizaron el turno anterior (construyendo otro asentamiento de la línea de producción de comida).

3. Edificios:

Durante la preparación, dar a todos los jugadores un edificio de cada tipo. Los edificios se guardan en la reserva de los jugadores hasta que se construyan.

Colocar un edificio: como acción gratuita, puedes gastar 4 de madera para colocar un edificio en un terreno salvaje donde tengas un ogro. No puede haber más de 3 edificios en el mismo terreno salvaje. Los campamentos madereros solo pueden construirse sobre un bosque, los molinos sobre una colina y las minas en las minas.

Cuartel general de la milicia: cuando luchas contra monstruos, los edificios cuentan como 3 de tus ogros. Los edificios no te ayudan a cosechar recursos.

At the end of the game, each of your buildings in play awards you 1 VP.



MOLINO



CAMPAMENTO
MADERERO



MINA



Como acción gratuita, el jugador ogro paga 4 de Madera para construir su campamento maderero en el bosque.



¡Cada vez que colocas un ogro para luchar contra un monstruo, revelas 3 cartas de héroe adicionales por tener tu campamento maderero allí!

4. . Clases Legendarias:

Como acción gratuita, puedes convertir un ogro de tu fortaleza en Legendario (Rey Ogro, Alquimista o Bebé Dragón) gastando 4 de oro de tu reserva. Los ogros legendarios mantienen las habilidades de su tribu, pero también tienen habilidades especiales. Al final de la partida, cada ogro legendario te otorga 1 PV.

Rey Ogro:

Cuando colocas al Rey Ogro en una tierra salvaje con un monstruo, puedes luchar o bien asustar al monstruo, haciéndole moverse hacia una tierra salvaje vacía.



Alquimista:

Si tu Alquimista participa en una acción de cosechar, puede optar por coger cualquier tipo de recurso en su lugar

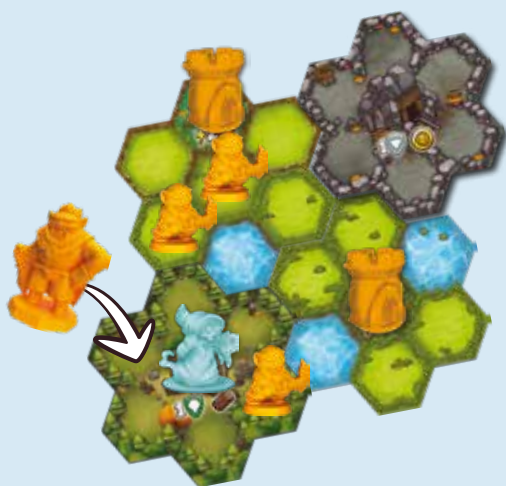


Bebé Dragón:

Ignoras cualquier habilidad de monstruo de los monstruos que comparten la carta de reino con tu Bebé Dragón. Estos monstruos siguen afectando a otros jugadores como de costumbre



Ejemplos:



¡Al colocar al Rey Ogro en esta tierra salvaje, los ogros podrán revelar 2 héroes para luchar contra la Bruja o mover a la Bruja a la mina y luego cosechar recursos!



En este ejemplo, el jugador ogro revela 3 cartas de héroe: una por el Alquimista, otra por el ogro, y otra por tener un asentamiento. Luego se decide si cosechar 3 de oro en lugar de 3 de madera usando la habilidad especial de su Alquimista.



En este ejemplo, el Bebé Dragón del jugador ogro cancela el efecto de la bruja. Cosechará 2 de comida para construir su asentamiento.

MESTIZOS



“Luchamos por nuestros hijos e hijas para que no tengan que pisar el campo de batalla durante muchas lunas, o nunca si hay suerte.”

Antes de que el Rey Rojo unificara los reinos, los trols protegían estos territorios. Tenían una conexión especial con la tierra, capaces de cosechar magia del oro y las piedras preciosas... pero nunca cogiendo demasiado.

A medida que el rey se volvió más codicioso, la mayoría de los trols decidieron que era hora de mudarse a tierras inexploradas.

Pero Berka, la alta comandante ogresa, se enamoró de un trol... Vivía debajo de un puente. Era temible, pero amable. Sus descendientes fueron expulsados de los reinos de los ogros y se convirtieron en una tribu bárbara, vagando por las tierras, hasta que llegó el invierno.

A medida que bajaban las temperaturas, volver hacia tierras más cálidas dejó de ser una opción. Con la ayuda del Trol Poderoso, los mestizos invadieron los territorios occidentales de los Enanos, abriéndose camino lentamente hacia los asentamientos construidos para luchar contra los gigantes de hielo.

“Eran tiempos realmente difíciles... Teníamos escasez de alimentos, y algunos días apenas teníamos leña para una fogata. Pero las fuerzas enemigas eran demasiado fuertes para que cualquier enano las enfrentara solo, entonces se forjó la alianza.” Siguiendo el consejo del Sabio, los enanos ofrecieron refugio a los mestizos, a cambio de protección. Y esta fue la elección correcta. Si los mestizos se hubieran unido al ejército de los monstruos, los enanos habrían perecido.

Se dice que su líder, el rey Mestizo, intercambió su vista por sabiduría y su voz por fortaleza, convirtiéndose en el espadachín más temible que jamás haya caminado por los reinos. Sus lealesguerreros siempre luchan con uno de sus ojos tapados como señal de respeto, entrando de cabeza a la batalla.

Los mestizos no tienen una educación formal, por lo que no son capaces de entrenar alquimistas, pero son guerreros temibles, experimentados en los campos de batalla y en las penurias de la vida.

Al ser una tribu bárbara nómada, los mestizos son capaces de moverse a través de los reinos rápidamente. Ellos creen que la familia es lo único que vale la pena proteger. Todo lo demás puede ser sustituido.

Mestizos para Dwar7s Fall

1. Preparación Inicial:

Los mestizos en Dwar7s Fall son una tribu nómada. **No tienen carta de castillo y, por ello, no obtienen PV de las cartas del reino.** Los mestizos comienzan la partida con 7 cartas de reino azules claro y dos cartas de ogro aleatorias en su mano, 7 mestizos en su campamento y **ningún objetivo secreto.**



2. Habilidades especiales:

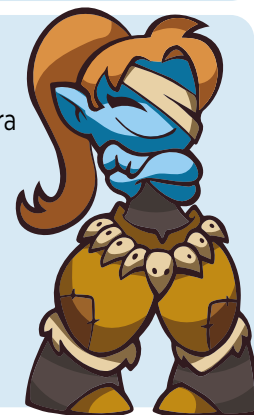
Reciprocidad: todas las cartas (objetivos secretos, cartas de ogro y decretos reales) que afecten a los enanos funcionarán de la misma manera con los ogros.

Trabajo duro: los mestizos trabajan en la mina tan bien como los enanos.

Belicista: cuenta los mestizos en lugares adyacentes con el fin de derrotar a un monstruo.

Violento: puedes quitar UN mestizo para quitar otro enano en la misma carta de reino.

Comida épica: los mestizos comienzan la partida sin un objetivo secreto, pero cada 3 monstruos que maten cuentan como un objetivo (a los efectos de iniciar la fase final de la partida) y al final de la partida obtienen 7 PV por cada objetivo.



En este ejemplo, los mestizos obtienen 12 PV por derrotar a los monstruos más 7 PV por a su habilidad Comida épica.

3. Clases Legendarias:

Al gastar una acción y descartar las gemas requeridas, puedes mejorar uno de los mestizos en tu campamento a Legendario (Rey Mestizo, Gran Trol o el Bebé Dragón). Los mestizos legendarios conservan las habilidades de su tribu, pero también tienen habilidades especiales y obtendrán puntos de victoria (PV) adicionales al final de la partida.

Rey Mestizo:

Coste: gasta 1 rubí y 1 esmeralda para reemplazar uno de tus mestizos por el Rey Mestizo.



Colocar al Rey Mestizo de tu campamento en una carta de reino es una acción gratuita. Cuando lucha contra monstruos, el Rey Mestizo cuenta como un mestizo extra por cada mestizo en la zona o en zonas adyacentes.



Tener el Rey Mestizo otorga 4 PV al final de la partida.



Trol Poderoso:

Coste: gasta 2 de oro para reemplazar uno de tus mestizos por el Trol Poderoso.



Puedes gastar hasta 2 de oro al luchar contra monstruos o en la minería. Por cada oro gastado, el Trol Poderoso cuenta como un mestizo extra en la misma zona.



Tener al Trol Poderoso otorga 2 PV al final de la partida



Bebé Dragón:

Coste: gasta 1 carta de ogro para reemplazar uno de tus mestizos por el Bebé Dragón



Ignoras cualquier habilidad de monstruo de los monstruos que comparten la carta de reino con tu Bebé Dragón. Estos monstruos siguen afectando a otros jugadores como de costumbre



Tener al Bebé Dragón otorga 2 PV al final de la partida.



Mestizos para Dwar7s Winter:

1. Preparación Inicial:

Los mestizos comienzan la partida con 10 cartas de héroe iniciales marcadas con un galón azul claro y 7 mestizos en su tablero de jugador

Belicista: cuenta los mestizos en lugares adyacentes con el fin de derrotar a un monstruo.



2. Nuevas habilidades musicales:

Reciprocidad: todas las cartas que afecten a los enanos funcionarán de la misma manera con los mestizos.



Gana 1 de comida o 1 de oro.



Gana 1 de piedra o 1 de oro.



Gana 1 de madera o 1 de oro.



Mueve o Coloca hasta 2 de tus mestizos.



Gasta 2 de oro para convertir 1 de tus mestizos en Legendario.



Quita 1 de tus mestizos para colocar un edificio en esa zona.



Gana 1 de oro por cada uno de tus edificios.

3. Edificios:

* El uso de edificios requiere la música Ocarina, incluida en la expansión Enchanted Forest.

Colocación de un edificio: los campamentos madereros solo se pueden construir en una zona de bosque, los molinos de viento en un campo y las minas en una zona de mina. No puedes construir en una zona que ya tiene un edificio.

Al final de la partida, obtienes 1 PV por cada edificio que hayas colocado.



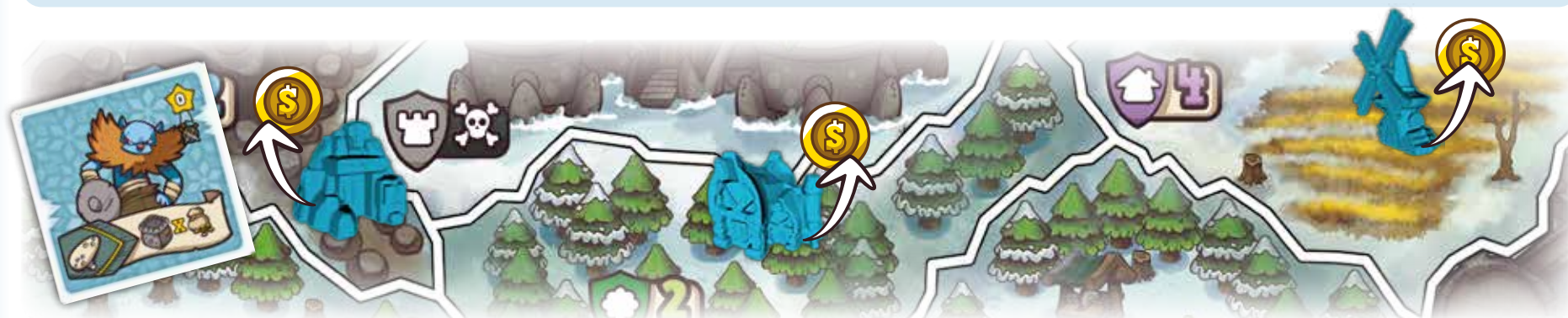
MOLINO



CAMPAMENTO MADERERO



MINA



¡En este ejemplo, los mestizos juegan su carta Ocarina para obtener 3 de oro de sus edificios!

4. Clases Legendarias:

El Sabio te permite convertir en Legendario uno de los ogros en tu tablero de jugador por un coste de 2 de oro. Cuando reemplazas a uno de los mestizos en tu tablero de jugador con el Legendario que elijas (Rey Mestizo, Trol Poderoso o Bebé Dragón), vuelve a colocar la miniatura reemplazada en la caja. Puedes tener tus 3 mestizos legendarios en juego. Los mestizos legendarios mantienen las habilidades de su tribu, pero también tienen habilidades especiales. Cada Legendario que tengas en juego al final de la partida te otorga 2 PV.



Rey Mestizo:

Colocar al Rey Mestizo en el tablero es una acción gratuita que se puede realizar una vez por turno, en cualquier momento durante el turno. En la batalla, la fuerza del Rey Mestizo aumenta en 1 por cada mestizo en su zona o cualquier zona adyacente.



Trol Poderoso:

Puedes gastar hasta 2 de oro cuando luchas contra monstruos o resuelves desastres. Por cada oro gastado, el Trol Poderoso cuenta como un Mestizo adicional en la misma zona.



Bebé Dragón:

Ignoras cualquier habilidad de monstruo de los monstruos que comparten la carta de reino con tu Bebé Dragón. Estos monstruos siguen afectando a otros jugadores como de costumbre.



En este ejemplo, el Rey Mestizo entra en el tablero como una acción gratuita, su fuerza total junto con 2 mestizos adyacentes es 5! ¡Suficiente para derrotar a la Quimera!



En este ejemplo, el Trol gasta 1 de oro, 4 de piedra y 2 de madera para resolver el desastre.



En este ejemplo, cuando el Lobo Terrible ataca, el jugador mestizo no perderá comida porque tiene un Bebé Dragón en esa zona.

Mestizos para Dwarf7s Spring:

1. Preparación Inicial:

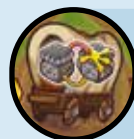
Los mestizos comienzan la partida con 7 cartas iniciales de héroe marcadas con un galón azul claro, 1 carta de hada y 1 carta de dragón de nivel 1. Coloca en tu Tablero de jugador 7 mestizos, 12 asentamientos y 1 fortaleza.

Cuando juegues con mestizos, baraja 9 cartas de Monstruo en el mazo de expedición, en lugar de las 6 habituales.

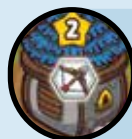


2. Habilidades especiales:

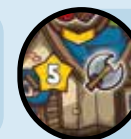
Reciprocidad: todas las cartas que afecten a los enanos funcionarán de la misma manera con los mestizos.



Incursión: una vez por era, intercambia uno de tus Asentamientos por uno de los de un oponente. Coge los recursos que se muestran debajo.



Cazadores experimentados: Al luchar contra un monstruo, los mestizos en lugares adyacentes también participan en la lucha.



Afila tus armas: +1 éxito cada vez que luchas contra monstruos. También obtienes 5 PV al final de la partida.



No tengas miedo: puedes colocar un mestizo para obtener una carta de hada o ignorar todas las habilidades de los monstruos en esta era.



Al comienzo de cada era, el mestizo puede intercambiar un asentamiento por cada una de las incursiones reveladas.



¡Si lo hacen, también recogen los recursos que se muestran debajo del objetivo!



Si bien esto podría usarse para cambiar un asentamiento en un lugar con agua, esto no les daría ningún recurso.

3. Edificios:

Durante la preparación, dar a todos los jugadores un edificio de cada tipo. Los edificios se guardan en la reserva de los jugadores hasta que se construyan.

Colocar un edificio: como acción gratuita, puedes gastar 4 de madera para colocar un edificio en un terreno salvaje donde tengas un mestizo. No puede haber más de 3 edificios en el mismo terreno salvaje. Los campamentos madereros solo pueden construirse sobre un bosque, los molinos sobre una colina y minas en las minas.

Estafa de protección: cada vez que los mestizos se reúnen o luchan en tierras salvajes donde tienen edificios, obtienen 2 de oro de la reserva.

Al final de la partida, cada uno de tus edificios en juego te otorga 1 PV.



MOLINO



CAMPAMENTO MADERERO



MINA



Como acción gratuita, el jugador mestizo paga 4 de Madera para construir su campamento maderero en el bosque.



¡Cuando colocas un mestizo para luchar contra la Bruja, tu edificio te da 2 de oro y no agregas una carta extra!

4. Clases Legendarias:

Como acción gratuita, puedes convertir un mestizo de tu fortaleza en Legendario (Rey Mestizo, Trol Poderoso o Bebé Dragón) gastando 4 de oro de tu reserva. Los Mestizos Legendarios mantienen las habilidades de su tribu, pero también tienen habilidades especiales. Al final de la partida, cada mestizo legendario te otorga 1 PV.

Rey Mestizo:

En la lucha, la fuerza del Rey mestizo aumenta en 1 por cada mestizo en su lugar o en cualquier lugar adyacente.



Trol Poderoso:

Puedes gastar uno de oro para obtener 2 cartas de Héroe adicionales para Cosechar recursos o Luchar contra monstruos.



Bebé Dragón:

Ignoras cualquier habilidad de monstruo de los monstruos que comparten la carta de reino con tu Bebé Dragón. Estos monstruos siguen afectando a otros jugadores como de costumbre.



Ejemplos:



En este ejemplo, el Rey Mestizo tiene una fuerza de 1 más 1 por tener un Mestizo adyacente.



Si el jugador desbloquea la habilidad de cazadores experimentados, también puede agregar otro +1 del mestizo adyacente, ir revelando 3 cartas de héroe!



En este ejemplo, el jugador mestizo paga 1 de oro para robar 2 cartas de héroe adicionales al cosechar, obteniendo 3 de madera de su acción de cosecha.



En este ejemplo, el jugador mestizo recogerá 2 de comida del edificio en su asentamiento porque su Bebé Dragón les permite ignorar la habilidad de la Bruja.

Enanos de Cristal



“Los últimos años en la superficie han sido duros. De alguna manera extrañamos nuestros días de exilio. Tal vez solo en las profundidades de nuestras cuevas de cristal encontraremos la paz.”

Hace cientos de años, durante la Gran Guerra de Invernal, La Princesa Oscura y sus tropas hicieron el último sacrificio. Sellaron la entrada a las cuevas de cristal desde el interior, impidiendo que el ejército de los gigantes de hielo conquistara las tierras de los enanos.

Para conseguir esta proeza imposible, la Princesa Oscura acaparó toda su magia, sin saber que estaba en cinta. “Ella nos salvó a todos, pero consumió toda la magia de su bebé.” Sin magia, nunca seremos capaces de reclamar el poder del trueno para que nos libere de nuestro exilio.

Esos héroes fueron dados por muertos, y el Rey Rojo reclamó la victoria sobre esta batalla.

Después de la muerte de la Princesa Oscura, su hijo buscó por las cuevas al Sabio, el primer enano que pisó estas tierras. El Sabio era más anciano que las mismas montañas, y había visto imperios alzarse y caer. Si alguien sabía cómo volver a recuperar la magia, sería él.

En su corazón, el joven príncipe esperaba que el Sabio le diera una solución, pero no había ninguna. “Tu madre tenía una voluntad tan fuerte que cambió el curso del destino. Temo que lo perdido no pueda ser encontrado”.

Así que el príncipe trabajó duro por su pueblo. Más duro que cualquier otro rey antes que él. Más duro que cualquier otro enano. Tuvo dos hijos, ambos nacidos sin magia, pero bendecidos con una voluntad imparable de ser una fuerza del bien.

Con el paso de las generaciones, los supervivientes se adaptaron a las profundidades de las cuevas de cristal. Viviendo con recursos escasos durante tanto tiempo, los Enanos de Cristal son mucho mejores recolectando que sus primos. Pero no son tan entusiastas en lo que respecta a luchar contra monstruos.

Hace cinco años, con la ayuda de los gigantes, finalmente se abrieron camino regresando a la superficie para encontrarse con un mundo que los teme y los odia.

Enanos de Cristal para Dwar7s fall

1. Preparación Inicial:

Los enanos de cristal comienzan la partida con 9 cartas de reino negras en la mano, un objetivo secreto aleatorio y los 7 enanos de cristal en su campamento.



2. Habilidades especiales:

Reciprocidad: todas las cartas (objetivos secretos, cartas de ogro y decretos reales) que afecten a los enanos funcionarán de la misma manera con los enanos de cristal.

Sospechoso: no puedes usar la acción de excavar ni obtener puntos de victoria del castillo de otro jugador.

Corazón de cristal: una vez por turno, como acción gratuita, puedes transformar una de tus gemas en un diamante.

Santuario: Al final de la partida, cada monstruo dentro de tu reino te otorga 2 PV.



Si los enanos de cristal terminan una partida compartiendo un reino, pueden obtener más puntos de victoria que sus vecinos.

En este ejemplo, el enano rojo obtiene 9 PV con su reino y los enanos de cristal obtienen 11 PV.

3. Clases Legendarias:

Al gastar una acción y descartar las gemas requeridas, puedes mejorar uno de los enanos de cristal en tu campamento a Legendario (Rey Inquieto, Rescatador, Pacificador, Alquimista o Bebé Dragón). Los enanos de cristal legendarios conservan las habilidades de su tribu, pero también tienen habilidades especiales y otorgan 2 Puntos de Victoria (PV) adicionales al final de la partida.



Rey Inquieto

Coste: gasta 2 diamantes para reemplazar uno de tus enanos de cristal por el Rey Inquieto.



El Rey Inquieto cuenta como 2 enanos cuando trabaja en la mina o lucha contra monstruos en su zona. No se retira de la carta de reino cuando se completa su tarea.



Rescatador

Coste: gasta 1 diamante para reemplazar uno de tus enanos de cristal por el Rescatador.



Cuando coloques o muevas al Rescatador puedes cambiar uno de tus enanos de cristal en esa carta de reino por el enano de un oponente.



Pacificador

Coste: gasta 1 diamante para reemplazar uno de tus enanos de cristal por el Pacificador.



Si el Pacificador está presente en el castillo de otro jugador, puedes usar su acción de excavar. También puedes puntuar al final de la partida por castillos de reinos compartidos.



Alquimista:

Coste: gasta 1 diamante para reemplazar uno de tus enanos de cristal por el Alquimista.



Al gastar una acción con el Alquimista transformas una gema por cualquier otra gema (excepto oro en rubí).



Bebé Dragón:

Coste: gasta 1 diamante para reemplazar uno de tus enanos de cristal por el Bebé Dragón.



Ignoras cualquier habilidad de monstruo de los monstruos que comparten la carta de reino con tu Bebé Dragón. Estos monstruos siguen afectando a otros jugadores como de costumbre.



Enanos de Cristal para Dwar7s Winter:

1. Preparación Inicial:

Los Enanos de Cristal comienzan la partida con 10 cartas de héroe iniciales marcadas con un galón negro y 7 enanos de cristal en su tablero de jugador.



2. Nuevas habilidades musicales:

Reciprocidad: todas las cartas que afecten a los enanos funcionarán de la misma manera con los enanos de cristal.



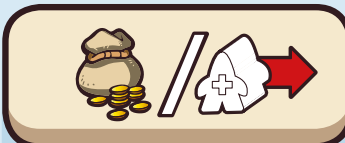
Gana 1 de madera por cada bosque ocupado.



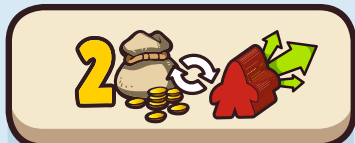
Gana 1 de comida por cada campo ocupado.



Gana 1 de piedra por cada mina ocupada.



Gana 1 de Oro o Mueve o Coloca uno de tus Enanos de Cristal.



Gasta 2 de oro para convertir 1 de tus Enanos de Cristal en Legendario.



Mueve un monstruo más cerca del castillo y coloca un edificio en una zona donde tengas un enano.



Produce 2 recursos a tu elección en cada zona en la que tengas un edificio y haya un monstruo.

3. Edificios:

* El uso de edificios requiere la música Ocarina, incluida en la expansión Enchanted Forest.

Colocación de un edificio: los campamentos madereros solo se pueden construir en una zona de bosque, los molinos en un campo y las minas en una zona de mina. No puedes construir en una zona que ya tiene un edificio.

Al final de la partida, obtienes 1 PV por cada edificio que hayas colocado.



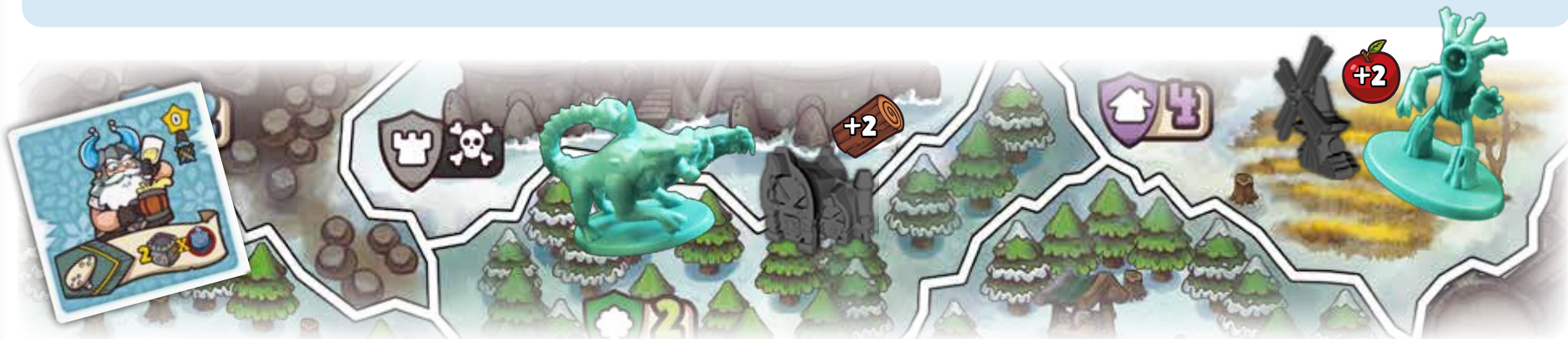
MOLINO



CAMPAMENTO MADERERO



MINA



En este ejemplo, el jugador enano de cristal juega su carta Ocarina para producir 2 recursos de su elección en cada zona ocupada por uno de sus edificios. Ganan 2 de madera y 2 de comida.

4. Clases Legendarias:

El Sabio te permite convertir en Legendario uno de los ogros en tu tablero de jugador por un coste de 2 de oro. Cuando reemplazas a uno de los Enanos de Cristal en tu tablero de jugador con el Legendario que elijas (Rey Inquieto, Rescatador, Pacificador, Alquimista o Bebé Dragón), vuelve a colocar la miniatura reemplazada en la caja. Puedes tener tus 5 Enanos de Cristal legendarios en juego. Los Enanos de Cristal legendarios mantienen las habilidades de su tribu, pero también tienen habilidades especiales. Cada Legendario que tengas en juego al final de la partida te otorga 2 PV.



Rey Inquieto

Cuando uses el Rey Inquieto para resolver un desastre o luchar contra un monstruo, NO lo devuelvas al tablero de jugador. Se queda en su zona.



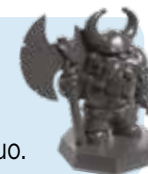
Rescatador

Si el Rescatador está en el tablero de juego, se pueden producir recursos en zonas con un desastre. No necesita estar en la misma zona del desastre.



Pacificador

Si el Pacificador está en el tablero de juego, puedes producir recursos en zonas con un monstruo. No necesita estar en la misma zona que el monstruo.



Alquimista:

Siempre que produzcas recursos en una zona con un alquimista, puedes elegir cualquier otro recurso u oro en su lugar.



Bebé Dragón:

Ignoras cualquier habilidad de monstruo de los monstruos que comparten la carta de reino con tu Bebé Dragón. Estos monstruos siguen afectando a otros jugadores como de costumbre.



Después de resolver el desastre, devuelve la ficha de desastre a la reserva y solo el Enano de Cristal vuelve a tu tablero de jugador. El Rey Inquieto se quedará en su zona.



Si tienes el Rescatador en el tablero de juego, puedes producir en zonas con desastres!



Si tienes al Pacificador en el tablero de juego, puedes producir en zonas con desastres!



En este ejemplo, el jugador Enano de Cristal elige producir oro en lugar de madera usando su carta de Laud.



En este ejemplo, cuando el Lobo Terrible ataca, el jugador Enano de Cristal no perderá comida porque tiene un Bebé Dragón en esa zona.

Enanos de Cristal para Dwar7s Spring:

1. Preparación Inicial:

Los Enanos de Cristal comienzan la partida con 7 cartas iniciales de héroe marcadas con un galón negro, 1 carta de hada y 1 carta de dragón de nivel 1. Coloca en tu Tablero de jugador 7 Enanos de Cristal, 12 asentamientos y 1 fortaleza.



2. Habilidades especiales:

Reciprocidad: todas las cartas que afecten a los enanos funcionarán de la misma manera con los Enanos de Cristal.



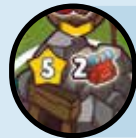
Constructores de acueductos: Puedes construir tus asentamientos sobre agua. Cuando lo hagas, coge un recurso de su elección.



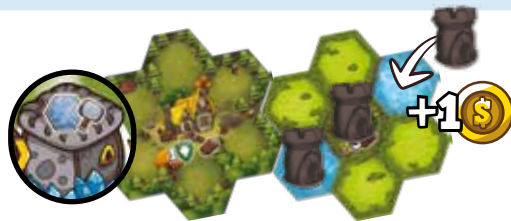
Exploradores: Consigue +2 éxito cada vez que recojas recursos.



Chamanes: Una vez por era, en la fase de producción, puedes mover un monstruo en una tierra salvaje a otra tierra salvaje vacía.



Cartógrafos: Consigue +2 éxito cada vez que recojas recursos. También obtienes 5 PV al final de la partida.



¡Los constructores de acueductos te permiten construir en áreas donde otros jugadores no pueden y además cosechan recursos de su elección!



Usando tu habilidad de chamán, puedes mover monstruos de una tierra salvaje a otra.

3. Edificios:

Durante la preparación, dad a todos los jugadores un edificio de cada tipo. Los edificios se guardan en la reserva de los jugadores hasta que se construyan.

Colocar un edificio: como acción gratuita, puedes gastar 4 de madera para colocar un edificio en un terreno salvaje donde tengas un enano de cristal. No puede haber más de 3 edificios en el mismo terreno salvaje. Los campamentos madereros solo pueden construirse sobre un bosque, los molinos sobre una colina y minas en las minas.

Refugios: cada edificio cuenta como 3 Enanos de Cristal en la cosecha de recursos pero no ayudan al luchar contra monstruos.

Al final de la partida, cada uno de tus edificios en juego te otorga 1 PV.



MOLINO



CAMPAMENTO
MADERERO



MINA



Como acción gratuita, el jugador Enano de Cristal paga 4 de Madera para construir su campamento maderero en el bosque.



¡Cada vez que colocas un enano de cristal para cosechar, recibes 3 cartas de héroe extra por tener tu campamento maderero!

4. Clases Legendarias:

Como acción gratuita, puedes convertir un Enano de Cristal de tu fortaleza en Legendario (Rey Inquieto, Rescatador, Pacificador, Alquimista o Bebé Dragón) gastando 4 de oro de tu reserva. Los Enanos de Cristal Legendarios mantienen las habilidades de su tribu, pero también tienen habilidades especiales. Al final de la partida, cada enano de cristal legendario te otorga 1 PV.

Rey Inquieto

Después de colocarlo en el mapa del mundo, el Rey Inquieto permanece en el mapa del mundo entre Eras. De esta manera, en tu próxima fase de producción, coloca en tu fortaleza un Enano de Cristal de tu reserva.



Rescatador

Cuando coloques al Rescatador en el mapa del mundo, puedes intercambiar uno de tus enanos de cristal por un enano enemigo.



Pacificador

Puedes usar fortalezas enemigas para robar cartas de héroe cuando luches o coseches con el pacificador.



Alquimista:

Si tu Alquimista participa en una cosecha, puede optar por cosechar cualquier tipo de recurso.



Bebé Dragón:

Ignoras cualquier habilidad de monstruo de los monstruos que comparten la carta de reino con tu Bebé Dragón. Estos monstruos siguen afectando a otros jugadores como de costumbre.



Ten en cuenta dónde colocas tu Rey inquieto, ya que no volverá a su fortaleza entre Eras. Se queda el mapa del mundo, ayudándote a luchar o cosechar hasta el final de la partida. En su lugar en la fortaleza, coloca otro enano de cristal de la caja del juego.



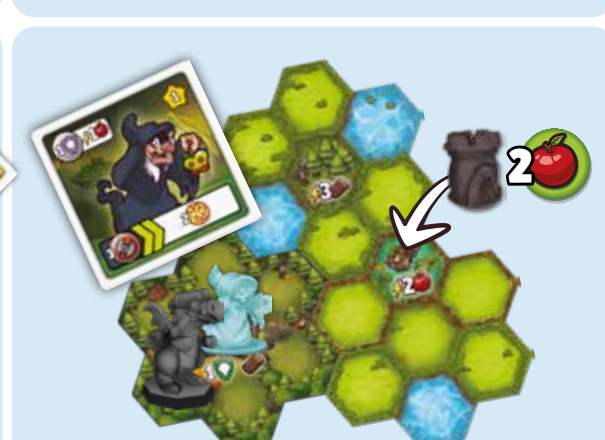
Al colocar al Rescatador, el jugador enano de cristal también puede intercambiar un enano enemigo con un enano de cristal en el mapa mundial inmediatamente!



Usar al Pacificador para luchar te permitirá robar 4 cartas de héroe (1 por él mismo, 1 por el asentamiento, 2 por la fortaleza de los ogros).



En este ejemplo, el jugador cosecharía 3 de Madera, pero en su lugar elige coger 3 de oro.



En este ejemplo, el jugador enano de cristal recogerá 2 de comida del edificio en su asentamiento porque su Bebé Dragón les permite ignorar la habilidad de la Bruja.

EL muro ha caído

Para jugar a este módulo cruzado, necesitarás Dwar7s Winter y Dwar7s Spring.

“Hay una calma antes de la tormenta, un breve momento en el que casi te sientes seguro. En las últimas semanas, no tuvimos ataques. En cambio, cada vez más monstruos se reúnen cerca de nuestros muros... Esperando. Ellos saben algo que nosotros no. Tenemos que prepararnos, antes de que sea demasiado tarde...”

La brecha:

Preparación adicional: baraja todos los desastres de la Brecha junto con los demás desastres.

Brecha: ¡Estos desastres ocurren en las zonas de aparición!

Si un monstruo aparece en una zona con una Brecha, inmediatamente muévelo una zona más cerca del castillo.

Reconstruyendo el Muro: ¡para resolver un desastre de la Brecha debes descartar enanos de una zona adyacente, realizar el efecto de la brecha y gastar los recursos requeridos!



Genera un monstruo extra inmediatamente (ignorando el límite para el número de jugadores y la ubicación en su carta)



Mueve un monstruo un paso hacia el castillo.



Descarta una de las cartas de héroe de tu mano y devuélvela a la caja del juego.



Durante la fase 1.3 “refuerzos de monstruos”, cuando aparece un monstruo en un muro que tiene una brecha, muévelo inmediatamente un paso hacia el castillo.



En el ejemplo anterior, el jugador Ogro descarta 2 de cada recurso, genera un nuevo monstruo (Quimera de Hielo) en la MISMA ubicación que la brecha y descarta dos ogros en la zona adyacente para eliminar el Desastre de la Brecha. Esto le otorga 2 de oro.

Defensas fortificadas:

Todas las tribus (enanos, enanos de cristal, elfos, mestizos y ogros) son capaces de construir torres de vigilancia y ciudadelas, usando las mismas reglas que se muestran a continuación. Si estas combinando este módulo con la expansión de Enchanted Forest, las torres de vigilancia y las ciudadelas no se consideran edificios en lo respectivo a la generación de recursos.

Construcción de torres de vigilancia:

“¡La próxima vez que vengan, estaremos preparados!”

Como acción gratuita, elimina 2 de tus enanos para colocar una torre de vigilancia en un muro adyacente. Una torre de vigilancia en un muro adyacente cuenta como +1 miniatura de tribu al luchar contra monstruos o resolver desastres. No se puede construir una torre de vigilancia sobre un muro que ya tenga una torre de vigilancia o una ciudadela.

Cada una de tus torres de vigilancia en el tablero te otorga 1 PV al final de la partida



¡El jugador ogro elimina 2 ogros para construir una torre de vigilancia!



Una vez construida, actúa como un ogro adicional en zonas adyacentes sin ser eliminada.

Construcción de Ciudadelas:

“Las Ciudadelas nos proporcionarán recursos valiosos si somos atacados, mientras mantienen a nuestras familias seguras dentro de sus aposentos”

Como acción gratuita, elimina 2 de tus enanos para colocar tu ciudadela en un muro adyacente. Resolver un desastre o luchar contra un monstruo adyacente a una ciudadela requiere 2 recursos menos (¡a tu elección!). No se puede construir una ciudadela sobre un muro que ya tenga una ciudadela o una torre de vigilancia.

Tu ciudadela en el tablero te otorga 1 PV al final de la partida



¡El jugador mestizo elimina 2 mestizos para construir una Ciudadela!



¡La ciudadela le permite gastar menos recursos para resolver desastres o luchar contra monstruos en estas zonas!

Las secciones de muro están numeradas del 1 al 8. No puedes tener más de 1 ciudadela o torre de vigilancia en cada sección de muro. Una ciudadela o torre de vigilancia nunca puede estar adyacente a más de 1 zona. En caso de duda, utilice la siguiente imagen como referencia:



Si estás jugando en el modo familiar de Dwar7s Winter, las ciudadelas y las torres de vigilancia aplican su efecto de bonificación a todos los jugadores en las zonas adyacentes.