

created by Luis Brüh

DWARFS

* winter *

Dwar7s Winter

El invierno ha llegado... Hemos hecho nuestros preparativos. nuestros muros son gruesos y los cimientos profundos, ipero son inútiles sin héroes que los defiendan de nuestros enemigos! ¡La batalla será dura, pero nuestra canción debe perdurar!

Créditos del juego:

DISEÑO Y ARTE: Luís Brüh **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 Bruehmüller, 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, Nueva Escocia, B3M 1W8, Canadá. Reservados todos los derechos.

Hecho en China

ADVERTENCIA: ¡Peligro de asfixia! No apto para niños menores de 3 años.

AYUDA Y SOPORTE: Si hay un problema con los componentes de su juego, comuníquese con nuestro equipo de soporte a la siguiente dirección de correo electrónico: support@vesuviusmedia.com

Un mundo Lleno de Dwar7s:

*Cada estación de Dwar7s es un juego completamente independiente, pero están vinculados por un universo común.
Para obtener más información, visite www.vesuviusmedia.com*



Componentes

Compañeros enanos, echad un vistazo a nuestros suministros. Estudiad nuestros conocimientos y reconoced cada una de nuestras herramientas. Aprended a tocar nuestros instrumentos y a cantar nuestras canciones, ya que las necesitaremos para sobrevivir al duro invierno. Es fácil, solo seguidme. ¡Vamos!



Tablero de Juego (48x48cm)



4xTableros de Jugador (25x15cm)



Enanos (7 miniaturas de cada color)



Héroes Iniciales (28 cartas)



Héroes (28 cartas)



Desastres (12 cartas)



Monstruos (16 cartas)



Cartas de Ayuda (4 cartas)



Fichas de Jugador
(24 fichas)



Música
(4 fichas)



Desastre
(9 fichas)



Marcador de Semana
(1 ficha)



Primer Jugador
(1 ficha)



Monstruos (2 miniaturas de cada tipo)

Preparación del Juego

Ningún invierno dura eternamente. ¡Juntos podemos sobrevivir!



A Tablero de Juego:
Colocad el tablero de juego en el centro de la mesa.

B Monstruos:
Barajad las cartas de Monstruo y colocadlas boca abajo junto al tablero en la zona de monstruos.

C Héroes:
Barajad las cartas de Héroe y colocadlas boca abajo. Robad y revelad las primeras 4 cartas colocándolas en el lugar designado en la parte superior del tablero de juego. Dos cartas deben estar en la zona de \$1 y dos en la de \$2. Estas 4 cartas serán vuestra Reserva de Héroes

D Desastres:
Barajad las cartas de Desastre y colocadlas boca abajo al lado del tablero de juego. Colocad las fichas de desastre al alcance de todos los jugadores.

E Zona de Jugador:
Cada jugador tiene un tablero de jugador, 1 juego de fichas de jugador (3 cajas, 1 moneda y 2 pergaminos), 1 ficha de música y 1 carta de ayuda al jugador.

F Miniaturas de Jugador:
Cada jugador elige un color y coloca los 7 enanos correspondientes en su tablero de jugador.



Preparación del Tablero de Jugador:

Hay 4 recursos en el juego: oro, madera, piedra y comida. Empiezas la partida con 2 de cada recurso. Usa tu ficha de moneda para marcar tu Oro y 3 de tus fichas de caja para marcar la comida, piedra y madera. Cada vez que ganes o pierdas recursos, mueve la ficha correspondiente a lo largo del marcador de recurso correspondiente. Nunca puedes tener más de 7 de cada tipo de recurso.

Coloca una ficha de pergamino en 7 del Marcador de tamaño de Mano.

Coloca una ficha de pergamino en el espacio superior de la carta de ayuda al jugador. Esto agilizará tus acciones durante el juego, haciendo más fácil el aprendizaje de las reglas.

Una vez que hayas dominado el juego, puedes jugar usando las Reglas del **Modo Rey** (descritas en la página 23).



G Mazo de Acciones:

Cada jugador coge 7 cartas de Héroe Inicial (1 de cada) para formar su mazo de acciones inicial. Tened en cuenta que todas las cartas de héroe inicial valen 0 Puntos de victoria (PV) al puntuar a los Héroes al final de la partida.



Las cartas de héroe inicial de cada jugador tienen una cinta de color en la parte inferior del icono de PV que debe coincidir con el color de sus enanos.

Cada vez que descartas una carta de tu mazo de acción o de tu mano, pasa a tu propia pila de descartes personal. Mantén esta pila al lado de tu tablero de jugador.

H ficha de Primer Jugador:

El jugador más joven recibe la ficha de Primer jugador.



I Ruina Inminente:

Si sois 3 jugadores, revelad 1 carta de Monstruo y colocad su miniatura en el sitio correspondiente del muro. Si sois 4 jugadores, revelad 2 cartas de Monstruos y colocad los monstruos correspondientes.

J Los Defensores:

El segundo jugador (en el sentido de las agujas del reloj) coloca 1 enano en cualquier zona del tablero de juego. Después, el 3er y 4o jugador colocan 2 de sus propios enanos en cualquier zona del tablero de juego.

K Marcador del Invierno:

Colocad la Ficha de Semana en el espacio 1 del marcador de Invierno del Tablero. Si sois 2 o más jugadores, colocad una ficha de desastre en el espacio 4. Si sois 3 o más jugadores, colocad también una Ficha de Desastre en el espacio 2. Si sois 4 jugadores, colocad una Ficha de Desastre en el espacio 6.



Explorando el campo de batalla



Hay 5 tipos de zonas diferentes en el tablero de juego: **Bosque, Mina, Campo, Castillo y Muro.**

Cada zona del tablero de juego tiene un icono que indica su tipo y número (excepto el Castillo). Estas combinaciones únicas se utilizan para indicar la zona a la que se refieren varias cartas del juego.

Los enanos se pueden colocar en cualquier zona **excepto en las Murallas**. Puedes tener múltiples Monstruos, Desastres y enanos ocupando la misma zona.

El siguiente ejemplo muestra en detalle la configuración del juego para una partida con 4 jugadores:



¡A jugar! ¡Ya estáis listos para empezar la partida!

Información general del juego

¡El invierno congela la tierra con sus gélidas garras! Los enanos tendrán que luchar contra criaturas aterradoras y la letal naturaleza. ¡La única forma de sobrevivir al duro invierno es trabajar juntos! Una partida de Dwar7s Winter dura 7 rondas llamadas “semanas”.

Cada semana se divide en las siguientes 4 fases:

Fase 1: Invasión enemiga | **Fase 2:** Preparación | **Fase 3:** Acciones | **Fase 4:** Resolución

Fase 1: Invasión enemiga

1.1) Actualizar marcadores

Si estás usando la carta de ayuda al jugador, mueve el pergamino al primer lugar. Restablece el marcador de tamaño de mano a 7, moviendo el pergamino pista dicho lugar en la tabla correspondiente. Recupera las fichas de música del Salón de Música. Si estás jugando en Modo Rey, restablece el marcador de acciones moviendo el pergamino a 5.



1.2) Ataque de monstruos

Los monstruos se activan en el orden en que se han revelado sus cartas, desde la parte superior del tablero de juego hasta la parte inferior. Uno a uno, mueve un monstruo una zona hacia el Castillo y después resuelve su habilidad. Si hay más de un “camino más corto” al Castillo, el primer jugador elige el camino que seguirá el monstruo. Después de que su habilidad haya sido resuelta y todos los efectos aplicados, mueve el siguiente Monstruo y repite este paso hasta que todos los Monstruos en el tablero de juego se hayan movido y sus habilidades se hayan resuelto.



Mueve cada Monstruo una zona hacia el Castillo...

i...y resuelve su habilidad!

Si no hay Monstruos en el tablero de juego (por ejemplo, en la primera ronda de una partida de 2 jugadores). Pasad a la Fase 1.3: Refuerzos de monstruos.

Habilidades de Monstruo

Cada Monstruo tiene una habilidad única que puede cambiar el curso de la partida. A menos que se indique lo contrario, la habilidad de un Monstruo se resuelve durante la fase de Ataque de los monstruos. Además del ataque de un Monstruo, **no puedes producir ningún tipo de recurso en una zona ocupada por un monstruo**. Solo las habilidades de “Producir” se ven afectadas por los Monstruos. Si la habilidad de un Monstruo requiere que gastes recursos y no tienes suficientes, entonces pierdes esa cantidad en oro. Si no tienes suficiente oro, pierdes Acciones.



Si tienes al menos 1 enano en la zona o adyacente a ella, este se despliega y tienes 1 enano menos para marchar en esta ronda.



Elige cualquier Monstruo y muévelo una zona hacia el castillo.



Si tienes al menos 1 enano en la zona o adyacente a ella, reduce el tamaño de tu mano en 1.



Si tienes al menos 1 enano en la zona o adyacente a ella, pierde 1 de Madera.



Cada jugador devuelve 1 enano de la zona con este Monstruo a su tablero de jugador.



Cuando se genera, se revela 1 desastre adicional inmediatamente.



Si tienes al menos 1 enano en la zona o adyacente a ella, pierde 1 de Comida.



No puedes reproducir música con el instrumento que corresponde a la ubicación del monstruo.



Si te está atacando un Dragón de Hielo, ambos jugadores presentes en la zona devuelven un enano a sus tableros de jugador (¡Auch!)

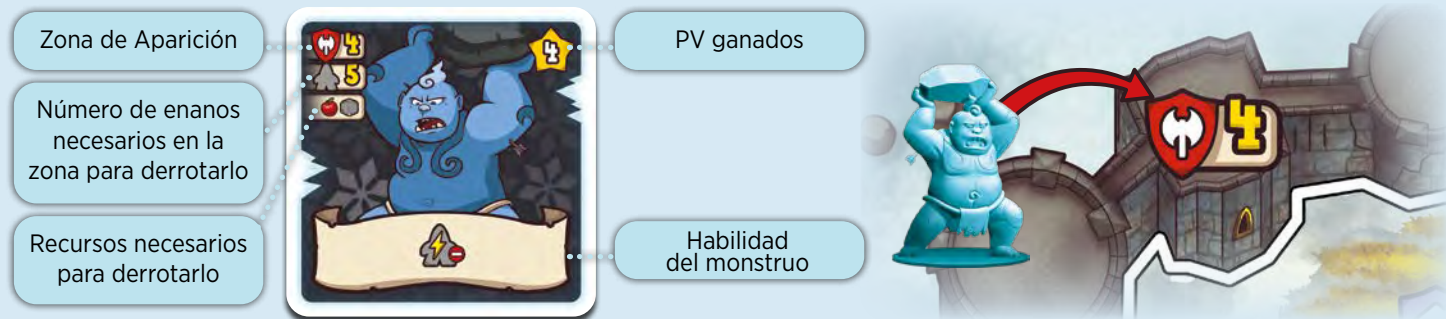


Algunos Monstruos, como el Rey Ogro, tienen una habilidad que se activa cuando se revelan. Debes resolver esta habilidad tan pronto como su miniatura se coloque en el tablero de juego.

1.3) Refuerzos de monstruos

Genera nuevos monstruos según el número de jugadores. Al final de esta fase, deberías tener una cantidad de Monstruos en juego de la siguiente manera: **1 jugador:** 2 monstruos; **2 jugadores:** 3 monstruos; **3 jugadores:** 4 monstruos; **4 jugadores:** 5 monstruos.

Ejemplo: en un juego de 4 jugadores, si ya tienes 2 monstruos en el tablero, genera 3 monstruos más.

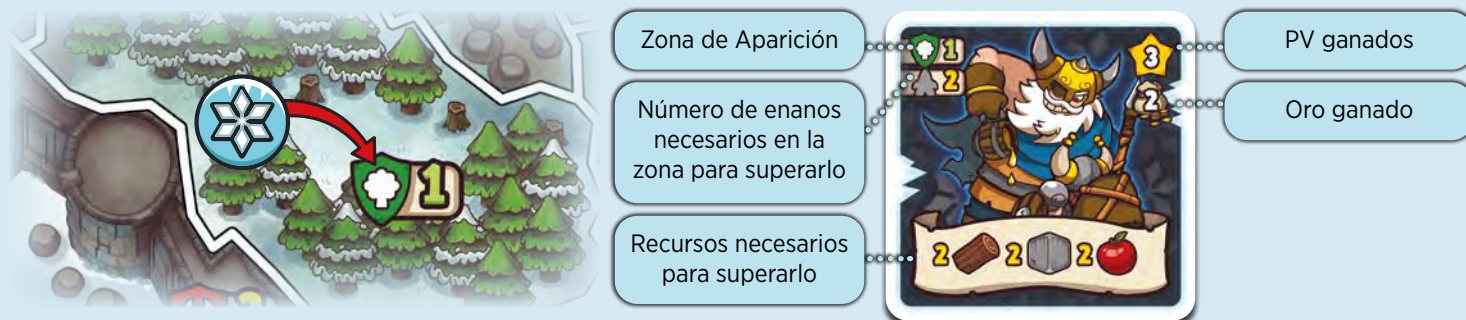


Para generar un nuevo Monstruo, el primer jugador revela la carta superior del mazo de Monstruos y la coloca boca arriba en un lugar libre al lado del tablero. Luego, coloca la miniatura del Monstruo en el tablero de juego donde indica su Zona de aparición. Es posible tener más de 1 Monstruo ocupando la misma zona.

Si en algún momento de la partida necesitas generar más monstruos y no quedan, toma nota de los PV y baraja el mazo de Monstruos.

1.4) Aparición de desastres

El primer jugador roba 1 Desastre del mazo y lo coloca boca arriba en un lugar libre junto al tablero de juego. Luego, coloca 1 Ficha de Desastre en el tablero de juego como se indica en la Zona de aparición de la carta. Si en el marcador de Invierno, la semana actual tiene una Ficha de Desastre, revelad un Desastre extra esta ronda.



Los desastres no se mueven. Puede haber más de 4 desastres activos en la Fase 1, pero si tenéis 4 o más desastres activos al final de la fase 4, entonces perdéis la partida. **Hasta que se supere un Desastre y se elimine su ficha, no puedes producir recursos en esa zona.**

Solo las habilidades que Producen se ven afectadas por los Desastres.

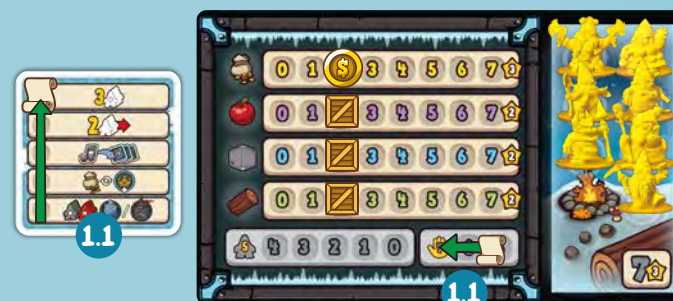
Si en algún momento de la partida necesitas generar más desastres y no quedan, toma nota de los PV y baraja el mazo de Desastres.

Ejemplo de invasión enemiga:

Este es un ejemplo completo de la primera Fase 1 de una partida con 4 jugadores.



1.1) Todos los jugadores actualizan sus marcadores de Acción y de Tamaño de mano.



1.2) Comenzando con la primera carta de monstruo revelada, mueve al correspondiente monstruo y resuelve su habilidad. Aquí, el Lobo Temible se mueve al Bosque y el jugador enano amarillo, que está en una zona adyacente, debe reducir su marcador de comida en 1. Después, el Oso Polar se mueve al Campo 1 y reduce el tamaño de la mano del jugador verde en 1.



(El jugador amarillo pierde 1 de comida)



(El jugador verde pierde 1 de tamaño de mano)

1.3) Dado que esta es una partida de 4 jugadores, moved las cartas de monstruos reveladas hasta el hueco de monstruos para 4 jugadores, y después revelad 3 monstruos más, llenando los huecos vacantes (uno de ellos es la parte superior del mazo de monstruos). Por cada monstruo revelado, colocad su miniatura en la zona de Muro correspondiente. Uno de los monstruos es el Rey Ogro. ¡Resuelve su habilidad inmediatamente, revelando un nuevo Desastre! Este desastre tiene lugar el Bosque 2, así que colocas una ficha de desastre en esa zona.



1.4) No hay ninguna ficha de Desastre en el Marcador de Invierno para esta ronda, así que genera un solo Desastre adicional, colocando la ficha correspondiente en la zona a la que afecta.



¡Sabiendo qué amenazas se avecinan, los jugadores ahora deben planificar sus turnos para defender el Castillo! Ahora es el momento de pasar a la Fase 2: Preparación.

Fase 2: Preparación

Durante la Fase de Preparación, cada jugador cogerá **todas sus cartas de Héroe** y preparará su mano de Héroes robando de su mazo de Acciones. Estas cartas entrarán en juego durante la Fase de Acciones.

Echa un vistazo a las cartas de tu mazo de Acciones. ¡Estos son tus héroes! **Cada jugador comienza el juego con las mismas 7 cartas en su mazo de Acciones.** A medida que avanza la partida, tu mazo de Acciones crecerá a medida que se le añadan los héroes adicionales que adquieras.



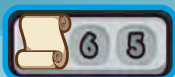
Elige un número de cartas de tu mazo de Acciones igual al número indicado por el marcador de Tamaño de mano en tu Tablero de jugador. Estas cartas forman tu mano, mientras que el resto deben colocarse bocabajo en tu pila de descarte personal junto a tu tablero de jugador.

Como solo podrás jugar las cartas de tu mano durante la Fase de Acciones de esta semana, idebes elegir bien tu estrategia!

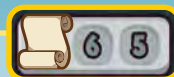


Ejemplo de preparación:

Este ejemplo continúa con la partida de 4 jugadores del ejemplo anterior (pág. 09), ahora en la Fase 2.



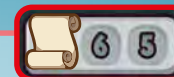
El jugador azul tiene un tamaño de mano de 7 así que mantiene todas sus Cartas de héroe iniciales.



El jugador amarillo tiene un tamaño de mano de 7 así que mantiene todas sus Cartas de héroe iniciales.



El jugador verde se vio afectado por el Oso Polar en la invasión enemiga, así que ahora tienen tamaño de mano de 6. Tiene que descartar una de sus Cartas de héroe iniciales a su pila de descarte personal, eligiendo descartar la carta que da 1 de oro.



El jugador rojo tiene un tamaño de mano de 7 así que mantiene todas sus Cartas de héroe iniciales.



¡Con sus espadas afiladas, nuestros valientes héroes están listos! Es hora de la Fase 3: Acciones.

fase 3: Acciones

Hay 5 acciones posibles: desplegar, marchar, cantar, reclutar y luchar. Comenzando con el primer jugador y procediendo en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador realiza las acciones en la secuencia descrita en su carta de ayuda al jugador.

Una vez que completes una acción, mueve la ficha de pergamino al siguiente renglón y haz la siguiente acción. Sigue hasta que termines todas tus cinco acciones. Después, el siguiente jugador comienza a ejecutar sus acciones.



3.1) Desplegar 3

Puedes colocar hasta 3 enanos de tu Tablero de Jugador en cualquier zona, pero **nunca puedes colocar 2 enanos de tu tablero de jugador en la misma zona durante el mismo turno.**



3.2) Marchar 2

Puedes mover hasta 2 de tus enanos en el tablero de juego a cualquier zona adyacente. También, en vez de eso, puedes mover un mismo enano dos veces.



3.3) Cantar

Canta una saloma que aún no haya sido cantada por otro jugador en este turno. Para hacerlo, coloca tu ficha de música encima del instrumento musical que elijas en el Salón de Música en el tablero de juego.

No puedes elegir un instrumento que ya tenga una ficha de música sobre él.

Ahora puedes jugar inmediatamente cualquier cantidad de cartas de héroe, una a la vez, de tu mano que coincidan con tu instrumento elegido. No tienes que jugar todas tus cartas si no quieres. Para jugar una carta, primero resuelve la habilidad del héroe y luego descártala en tu pila de descarte personal. Una vez que hayas terminado de jugar tus cartas, los demás jugadores (en el sentido de las agujas del reloj) pueden elegir "cantar" jugando cualquier número de cartas de héroe de su propia mano que coincidan con el instrumento elegido.



Habilidades de héroe

Al cantar una saloma, puedes jugar las cartas de héroe de tu mano que coincidan con el ícono musical que acabas de elegir. Resuelve la habilidad del héroe y descarta la carta en tu pila de descarte personal. Si estás usando habilidades con la palabra “Producir” asegúrate de que la miniatura enana en cuestión no esté en una zona con monstruos o desastres: estas zonas no pueden producir recursos.

Genera 1 de madera en cada zona de bosque en la que tengas un enano.	Genera 1 de comida en cada zona de campo en la que tengas un enano.	Genera 1 de piedra en cada zona de mina en la que tengas un enano.	Elimina 1 de tus enanos del tablero de juego para ganar 3 de Oro.	Coloca o mueve 1 de tus Enanos.
Coloca o mueve hasta 2 de tus Enanos.	Mueve un enano en un Campo 1 zona.	Mueve dos enanos en zonas de Campo 1 zona.	Mueve un enano en una Mina 1 zona.	Mueve dos enanos en zonas de Mina 1 zona.
Mueve un enano en un Bosque 1 zona.	Mueve dos enanos en zonas de Bosque 1 zona.	Gana 1 de Madera.	Gana 2 de Madera.	Gana 1 de Comida.
Gana 2 de Comida.	Gana 1 de Piedra.	Gana 2 de Piedra.	Gana 1 de Oro.	Gana 2 de Oro.
Gana 1 de Comida, 1 de Piedra y 1 de Madera.	Gana 1 de Madera o 1 de Comida.	Gana 1 de Madera o 1 de Piedra.	Gana 1 de Comida o 1 de Oro.	Gana 1 de Piedra o 1 de Oro.
Gasta 1 de Madera para ganar 3 de Comida.	Gasta 1 de Piedra para ganar 3 de Oro.	Paga 2 de Oro para coger cualquier carta de la Reserva de Héroes.		

3.4) Reclutar



Para reclutar una carta de Héroe de la Reserva de Héroes, debes pagar el precio correspondiente en Oro, como se indica en el tablero de juego. **Coloca al héroe recién reclutado en tu pila de descarte personal.** Luego, desliza las cartas de Héroe restantes boca arriba hacia la derecha para llenar el espacio y revelar una nueva carta de Héroe del mazo.

The diagram illustrates the recruitment process in four steps:

- 1) Elige un héroe** (Choose a hero): A hero card is selected from a row of four. Callouts point to the 'Tipo de música' (Music type) and 'Habilidad del héroe' (Hero ability) on the card.
- 2) paga su precio** (Pay its price): The hero's cost is paid using gold coins. A callout points to the 'PV ganados' (Points won) on the card.
- 3) Colócalo en tu pila de descarte personal** (Place it in your personal discard pile): The recruited hero is placed on top of a discard pile.
- 4) Desliza y pon un nuevo héroe** (Slide and put a new hero): The remaining hero cards are slid to the right to reveal a new hero card.

Tener una buena combinación de Héroes para elegir de tu mazo de Acción es la clave para lograr la victoria, así que elige sabiamente.

3.5) Luchar

Puedes **derrotar a un monstruo o superar un desastre en tu turno**. Otros jugadores presentes en esa zona pueden ofrecer asistencia al permitir que utilices a sus enanos, y eso los hace tomar parte en la lucha. Los jugadores también pueden aportar recursos para ayudarte en la lucha.

Cantidad de enanos necesarios en la zona para derrotarlo

Recursos necesarios para derrotarlo



1

3



Para derrotar a un Monstruo, debes descartar una cantidad de enanos de su zona y gastar la cantidad requerida de recursos que se muestra en su carta. Devuelve los enanos utilizados para derrotar al monstruo al tablero de juego de su propietario. Cualquier jugador puede contribuir al pago de los recursos necesarios, siempre que algún enano suyo haya tomado parte en esta acción. Retira la miniatura del Monstruo del tablero de juego y coloca su carta boca abajo cerca del tablero de juego. Se usará para contar PV al final de la partida.



Cantidad de enanos necesarios en la zona para derrotarlo

Recursos necesarios para derrotarlo



Para superar un Desastre, debes descartar una cantidad de enanos de su zona y gastar la cantidad requerida de recursos como se muestra en su carta. Devuelve los enanos utilizados para superar el desastre al tablero de juego de su propietario. Cualquier jugador puede contribuir al pago de los recursos necesarios, siempre que algún enano suyo haya tomado parte en esta acción. Obtén la recompensa de oro y retira la ficha de desastre correspondiente del tablero de juego. Si varios jugadores colaboraron para superar este desastre, cada uno de ellos gana 1 de oro. Coloca la carta de Desastre bocabajo cerca del tablero de juego. Se usará para contar PV al final de la partida.

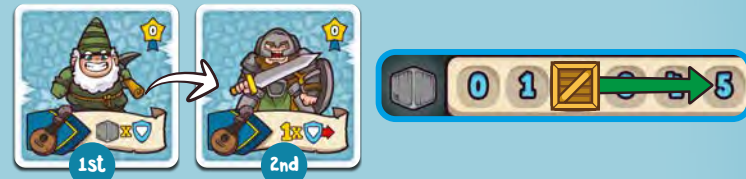
Ejemplo de fase de acción:

Continuamos con el ejemplo de la página 10.

Turno del jugador Azul

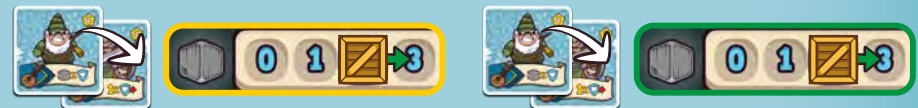


- 3.1) El jugador azul usa **Despliegue** para colocar 3 enanos en la Mina 2, la Mina 3 y la Mina 4.
- 3.2) Entonces el jugador azul decide no **Marchar** este turno, omitiendo su acción de movimiento.
- 3.3) ¡Es hora de **cantar!**, por lo que el jugador azul elige el laúd y activa dos Héroes que conocen esta canción:



Descartando su primera carta de héroe, Produce **3 de Piedra** (ya que tiene 1 enano en 3 zonas diferentes) y luego, descartando su segunda carta de héroe, mueve el enano de la Mina 3 al Bosque 2.

¡Los otros jugadores ahora pueden “cantar” descartando también sus cartas de **Laúd!** El jugador amarillo descarta a su héroe para producir 1 de **piedra** en la Mina 4 y luego descarta su segundo héroe para mover su enano de la Mina 4 al Bosque 2. Ahora el jugador Verde hace lo mismo y Produce 1 de **Piedra** en la Mina 3 y luego se mueve al Campo 1. Finalmente, el jugador Rojo tiene las mismas cartas de Laúd pero, como no tiene enanos en las zonas de mina, no puede beneficiarse de usarlas.



- 3.4) Usando su acción de **Reclutar**, el jugador Azul decide pagar 1 de Oro para Adquirir un Héroe, agregándolo a su pila de descarte personal. Después desliza las cartas de Héroe hacia la derecha y descubre un nuevo héroe del mazo.



- 3.5) El jugador Azul le pide ayuda al jugador Amarillo para que puedan Luchar en el bosque 2 y superar el Desastre juntos. El jugador amarillo acepta y también se ofrece a pagar parte de los costes en madera...



... de esta manera, ambos eliminan un enano del Bosque 1 y lo devuelven a sus tableros de jugador y después el jugador Azul paga 2 de comida y 2 de madera, mientras que el jugador Amarillo paga 2 de madera superando el desastre. Cada jugador obtiene 1 de oro y retiran la ficha de Desastre reservando la carta de Desastre para puntuar.





Turno del jugador Amarillo

- 3.1) El jugador amarillo usa **Desplegar** para colocar 3 enanos en el Bosque 1, el Bosque 2 y la Mina 4,
- 3.2) Después el jugador amarillo usa **Marchar**, moviendo sus enanos al Bosque 1.
- 3.3) ¡Es hora de **cantar!** el jugador Amarillo elige el **Cuerno** para ganar 1 de Oro:



¡Los otros jugadores ahora pueden “cantar” descartando también sus cartas de **Cuerno!** El jugador Verde descartó su carta de Cuerno en la Fase 2: Preparación, por lo que no puede seguir. El jugador Rojo descarta su carta de héroe de Cuerno para ganar 1 de Oro, y por último el jugador Azul descarta su carta de cuerno para ganar también 1 de Oro.



- 3.4) Usando su acción de **Reclutar**, el jugador Amarillo decide pagar 2 de Oro para Adquirir un Héroe, agregándolo a su pila de descarte personal. Después desliza las cartas de Héroe a la derecha y revela un nuevo héroe del mazo.



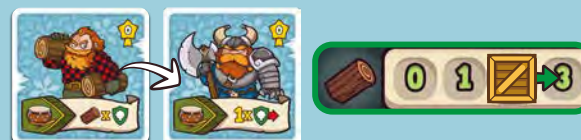
- 3.5) El jugador Amarillo todavía no tiene suficientes enanos para luchar contra el **Lobo Terrible** en el Bosque 1 en este momento, por lo que no **luchará**, pasando su turno al siguiente jugador.





Turno del jugador Verde

- 3.1) El jugador Verde usa **Desplegar** para colocar 3 enanos en el Campo 2, el Campo 3 y el Bosque 2,
 3.2) El jugador Verde usa **Marchar**, moviendo un enano al Campo 1.
 3.3) ¡Es hora de **cantar!** por lo que el jugador Verde elige los **Tambores** para producir 1 de Madera y luego moverse al Bosque 1:



¡Los otros jugadores ahora pueden “cantar” descartando sus cartas de **Tambores** también! El jugador Rojo descarta un héroe para producir 1 de Madera en el bosque 3 y luego su segundo héroe para moverse al Campo 4. El jugador Azul tiene las mismas cartas de Tambores, pero como no tiene enanos en las zonas Forestales, no puede beneficiarse de su uso. Finalmente, el jugador Amarillo no puede producir en el Bosque 1 (ya que hay un monstruo) y decide NO mover este turno.



- 3.4) Usando su acción de **Reclutar**, el jugador Verde decide pagar 2 de Oro para adquirir un Héroe, lo agrega a su pila de descartes y revela un nuevo héroe del mazo.



- 3.5) El jugador verde le pide ayuda al jugador amarillo para que puedan seguir **luchando** en el Bosque 1 y derrotar juntos al Lobo Terrible. ¡El jugador amarillo acepta!



Así, el jugador Amarillo retira 3 de sus enanos a su tablero de jugador, mientras que el jugador Verde retira 1 enano a su tablero de jugador y después paga 1 de Comida y 1 de Piedra para derrotar al Lobo Terrible. Retiran la miniatura del Monstruo y reservan la carta de Monstruo para llevar la cuenta de la puntuación.





Turno del jugador Rojo

3.1) El jugador Rojo usa **Desplegar** para colocar 3 enanos en el Campo 1, Mina 3 y Campo 3,

3.2) El jugador Rojo usa **Marchar**, moviendo un enano al Campo 1.

3.3) ¡Es hora **de cantar!** por lo que el jugador Rojo elige el **Acordeón** para producir 1 de Comida (como el Campo 1 tiene un Monstruo y el Campo 2 tiene un Desastre) y después mueve un enano al Campo 4:



¡Los otros jugadores ahora pueden “cantar” descartando también sus cartas de **Acordeón**!

Los jugadores Azul y Amarillo tienen las mismas cartas de Acordeón, pero como no tienen enanos en las zonas de campo, no pueden beneficiarse de su uso. Finalmente, el jugador Verde descarta una carta para Producir 2 de Comida (en el Campo 2 y el Campo 3), pero decide no moverse, y no usar su segunda y última carta de Acordeón.



3.4) Usando su acción de **Reclutar**, el jugador Rojo decide pagar 2 de Oro para Adquirir una carta de Héroe, añadiéndola a su pila de descarte personal. Luego desliza las cartas de Héroe a la derecha y revela un nuevo héroe del mazo.



3.5) El jugador Rojo pide ayuda al jugador Verde para que puedan **luchar** en el Campo 1 y derrotar juntos al oso polar...



Acepta y el jugador Verde se ofrece a pagar los costes de madera. Así que todos quitan sus enanos y los colocan de vuelta a sus tableros de jugador. Después retiran la miniatura del Monstruo y reservan la carta de Monstruo para llevar la cuenta de la puntuación.



Esta semana fue dura... ¡Pero lo hicimos juntos! Pasemos a la Fase 4: Resolución.

fase 4: Resolución

Si al final de una semana tenéis **4 Desastres activos** o un **Monstruo dentro del Castillo**, ¡perdéis la partida!

4.1) Acaba La semana

Si esta **NO** es la séptima semana y todavía estás vivo, entonces mueve el marcador de semana un lugar a la derecha en el marcador de invierno.



4.2) Nuevo Líder

Pasad la ficha de 1er jugador al siguiente jugador (en el sentido de las agujas del reloj). Jugará el primero en la próxima semana.



4.3) Actualizar

Descartad el héroe más a la derecha de la Reserva de Héroes al fondo del mazo de héroe y luego desliza el resto Héroes a la derecha y revelar uno nuevo.



Si este es el final de la séptima semana y lograsteis no tener Monstruos en el Castillo o quedar abrumados por los Desastres, ¡entonces sobrevivisteis al invierno! Cuando finalmente aparecen los primeros signos de la primavera, ¡deberéis contar vuestros puntos de victoria para ver qué tal bien lo hicisteis!

Ejemplo de Resolución:

Este ejemplo continúa la partida de 4 jugadores del ejemplo anterior (pág. 18), ahora en la Fase 4.



4.1) ¡Los jugadores mueven el marcador de semana del 1 al 2! Ha comenzado una nueva semana.

4.2) El jugador Azul entrega la ficha de primer jugador al jugador Amarillo.

4.3) Descarta el héroe más a la derecha de la Reserva de Héroes al fondo del mazo de héroes. Luego desliza el resto y revela un nuevo héroe.



¡La primera semana ha terminado! ¡Hora de empezar la 2da!
Vuelve a la Fase 1: Invasión enemiga.

Si lográis sobrevivir hasta el final de la séptima semana, ¡habréis ganado la partida!

¡Ganar La partida!

Si sobrevivisteis hasta el final de la séptima semana, ¡felicidades! ¡Todos ganáis! Para ver qué tan bien lo hicisteis, sumad los puntos de todos los jugadores y comparadlos con la siguiente tabla:

Un jugador:	Minero: 1-29 Puntos	Herrero: 30+ Puntos	Guerrero: 35+ Puntos	Mago: 40+ Puntos	Leyenda: 50+ Puntos
Dos jugadores:	Mineros: 1-39 Puntos	Herreros: 40+ Puntos	Guerreros: 50+ Puntos	Mago: 60+ Puntos	Leyendas: 70+ Puntos
Tres jugadores:	Mineros: 1-49 Puntos	Herreros: 50+ Puntos	Guerreros: 65+ Puntos	Mago: 80+ Puntos	Leyendas: 90+ Puntos
Cuatro jugadores:	Mineros: 1-59 Puntos	Herreros: 60+ Puntos	Guerreros: 80+ Puntos	Magos: 100+ Puntos	Leyendas: 120+ Puntos



Monstruos derrotados:

Cada Monstruo derrotado otorga el número de PV que muestra su carta. Si tuvisteis que renovar el mazo de Monstruos a mitad de la partida, sumad los puntos que anotasteis.



Desastres Superados:

Cada Desastre superado otorga el número de PV mostrados en su carta. Si tuvisteis que renovar el mazo de Desastres a mitad de la partida, sumad los puntos que anotasteis.



Héroes adquiridos:

Cada héroe en tu mazo de acción te otorga el número de PV mostrados en su carta.

Fabricante:

Por cada recurso que alcanzó el 7º puesto de su marcador, ganas el número de PV que indique el Tablero de jugador.



Milicia:

Al final de juego, si todos tus los enanos están de vuelta en tu tablero de jugador, ganas 3 PV.

Ejemplo de puntuación:

Este es un ejemplo de una puntuación de una partida de 1 jugador



Al tener 7 de Oro al final de la partida, el jugador Amarillo gana **3 VP**.



Al tener 7 de Piedra al final de la partida, el jugador Amarillo gana **2 VP**.



Al tener 7 enanos en su Tablero de Jugador al final del juego, el jugador Amarillo gana **3 PV**.



El jugador Amarillo también suma los puntos de las Cartas de Héroe adquiridas durante la partida. En este ejemplo el total es:
 $(3+2+2+2+1+3)$ **13 PV**.

Y finalmente, gana PV por todos los Desastres superados $(3+3+3)$ y Monstruos derrotados $(5+3+5+3)$. Total: **25 VP**.



Puntuación final:

La puntuación final del jugador Amarillo es: $3+2+3+13+25=$ **46 PV**! ¡Compara esto con la tabla y verás que ha obtenido una victoria de nivel **“Mago”**!

Modo en Solitario

En el modo individual, el juego se desarrolla exactamente como en un juego normal, pero con los siguientes cambios:

El jugador comienza con 4 de oro y 4 de cada recurso. En lugar de recibir 1 ficha de música, el jugador recibe 2 fichas de música. Usa el marcador de acción en tu tablero de jugador. Sigues sin poder repetir acciones, pero eliges el orden en el que realizarlas durante tu turno.

Cuando realices la acción Cantar, primero descarta al héroe más a la derecha de la Reserva de Héroes y vuelve a colocarlo en la parte inferior del mazo de héroes, activa su icono de música y juega todas las cartas de héroe relacionadas. Después, selecciona otra música diferente y juega todas las cartas relacionadas.

Al realizar la acción de Reclutar, puedes Adquirir tantos héroes como puedas pagar (en lugar de solo uno).

Al realizar la acción Luchar, puedes derrotar tantos monstruos y superar tantos desastres como puedas (en lugar de solo uno).

Modo Rey

En Modo Rey, el juego se desarrolla exactamente como en una partida normal, pero con los siguientes cambios:

Maestros del destino:

Usa la tabla de acciones en tu tablero de jugador en lugar de la de la carta de ayuda al jugador. No puedes repetir acciones, pero eliges el orden en el que realizarlas durante tu turno.



Coraje indomable:

Otros jugadores no pueden ayudarte a derrotar a un Monstruo o superar un Desastre. Cuando logras derrotar a un Monstruo o superar un desastre, mantén su carta en tu pila personal para anotar al final del juego



Si tienes que renovar los mazos de Monstruos o Desastres, toma nota de los PV de cada carta y luego baraja de nuevo.

Pierde una batalla, no la guerra:

Tanto si tu fortaleza sobrevivió al invierno como si no, los enanos seguirán necesitando a un rey que los dirija! Al final de la partida, cuenta los puntos de victoria de cada jugador por separado para determinar al ganador. Si se produce un empate, la victoria se otorga al jugador con más PV en las cartas de Héroe. Si persiste el empate, el jugador con más miniaturas en el tablero gana.

The background is a vibrant blue with a marbled, watercolor-like texture. It features various shades of blue, from deep navy to bright cyan, creating a sense of depth and movement. A thin, white, hand-drawn style border frames the entire image, adding a personal or artistic touch.

www.vesuviusmedia.com