

created by Luis Brüh

DWARFS

Spring





Dwar7s Spring



El invierno ha sido duro. Nuestro pueblo ha sobrevivido a duras penas, aguantando en soledad ante los gélidos peligros. Pero ya no estaremos solos. Con el deshielo de las últimas nevadas los Dragones han despertado. Es el momento de reunir nuestros ejércitos para luchar contra los monstruos de las tierras salvajes y expandir nuestros Asentamientos por todo el mundo. ¡La primavera está aquí, y al igual que florecen los campos, se levantarán nuestros imperios!

Game Credits:

ARTISTA Y DISEÑADOR: Luís Brüh

DESARROLLADOR: Constantine Kevorque

ESULTOR: Para-bellum

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES 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, Nova Scotia, B3M 1W8, Canadá. 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

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.

TRADUCTORES: Laura Gontán, Luis López y Mario Quiles

Un mundo Lleno de Dwar7s:

Cada uno de los juegos de la saga Dwar7s Seasons son juegos independientes, relacionados entre sí por una ambientación común. Encuéntralos en www.vesuviusmedia.com



COMPETITIVO
COLOCACIÓN DE LOSETAS
COLOCACIÓN DE TRABAJADORES
2 - 8 JUGADORES



COOPERATIVO
TOWER DEFENSE
JUEGO DE MINIATURAS
1 - 4 JUGADORES

Tablero de Imperio:



Cartas:



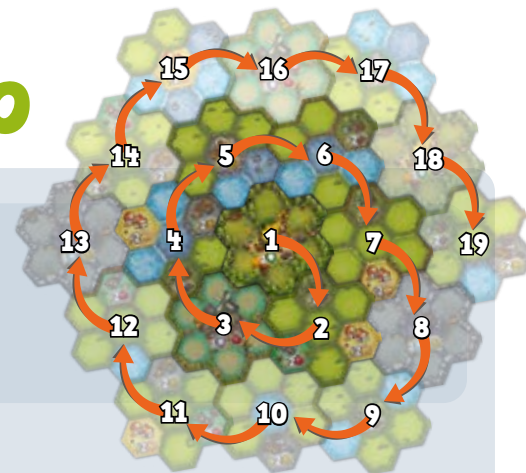
Pétalos:



Miniaturas:



Preparación del Juego



Mapa del mundo:

- 1.1) Barajad los Pétalos de las Tierras Salvajes, coged uno y colocadlo en el centro de la mesa.
- 1.2) Barajad el resto de Pétalos (Tierras Salvajes y Praderas) y colocadlos aleatoriamente alrededor de la pieza central siguiendo el ejemplo de la derecha.

Área de Expedición:

- 2.1) Cread un mazo con todas las cartas de Monstruo. Barajadlas y revelad las 3 cartas superiores, colocándolas boca arriba en la mesa. Colocad cada monstruo en la localización que indique su carta. Si el espacio ya está ocupado por otro monstruo, colocad al nuevo en el siguiente Pétalo libre de Tierra Salvaje.
- 2.2) Robad del mazo las 6 siguientes cartas de Monstruo y barajadlas junto a todas las cartas de Misión para formar el mazo de Expedición. Devolved las cartas de Monstruo restantes a la caja del juego.
- 2.3) Robad las 3 cartas superiores del mazo de Exploración y colocadlas en fila junto a las cartas de Monstruo reveladas inicialmente. Si alguna de las nuevas cartas es una carta de Monstruo, seguid las reglas de colocación explicadas anteriormente.
- 2.4) Colocad el mazo de Exploración boca abajo, junto a las 6 cartas reveladas.

ficha de 1er jugador:

El jugador más joven recibe la ficha de 1er jugador.

Imperios:

4. Comenzando por el 1er jugador, cada uno coge un Tablero de Imperio y los siguientes componentes: 12 Asentamientos, 1 Fortaleza, 7 Fichas de Enano y 7 Héroes Iniciales de un mismo color.



CADA JUGADOR HA DE COGER LOS HÉROES INICIALES CUYO LAZO COINCIDA CON EL COLOR ESCOGIDO.



Dragones:

5. Barajad los Dragones de Nivel 1 y repartid 1 a cada jugador. Colocad las cartas restantes de Dragón Nivel 1 boca abajo en la mesa. Colocad las cartas de Dragón de Nivel 2 y Nivel 3 en mazos separados, boca abajo, junto al Mapa del Mundo.

Hadas:

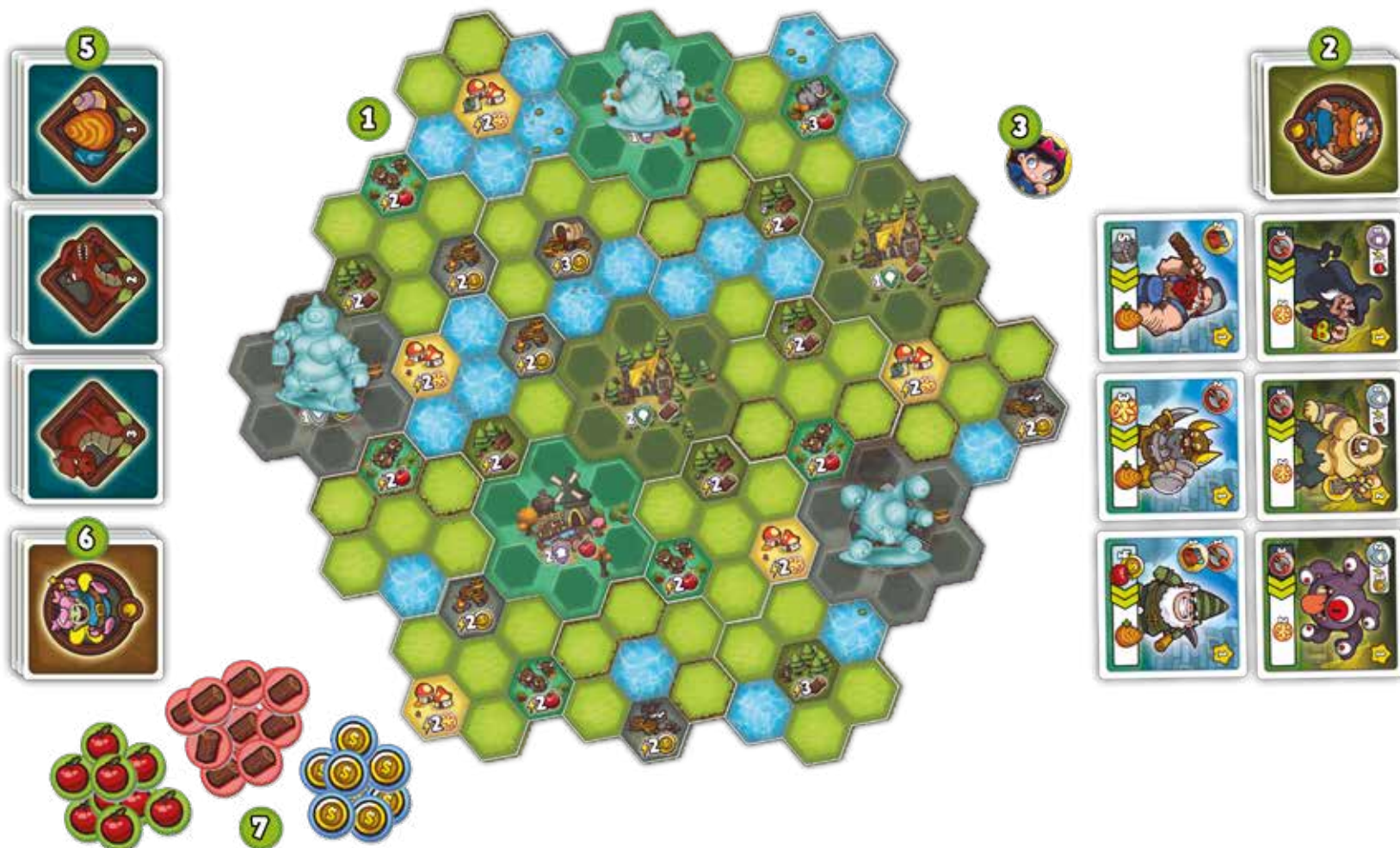
6. Barajad las cartas de Hada y colocadlas boca abajo en la mesa. Cada jugador coge una carta.

Reserva:

7. Colocad las Fichas de Recursos de Madera, Comida y Oro en montones separados junto al Mapa del Mundo, al alcance de todos los jugadores. Estas Fichas forman la Reserva. Cada vez que se descarte un Recurso, este vuelve a la Reserva. Cada vez que obtengas un Recurso, a no ser que se indique algo distinto, este se toma de la Reserva.

Tesorería:

8. Cada jugador coge 4 Fichas de Agotamiento y las coloca junto a su Tablero de Imperio, para formar su Tesorería. Cuando un jugador obtiene Recursos, estos se colocan en su Tesorería; a no ser que se indique algo distinto. Cuando un jugador debe descartar / pagar / gastar Recursos, estos se toman de su Tesorería.



9

Bastión:

Coloca tus Enanos en los espacios del Bastión.

10

Líneas de Producción:

Tu tablero contiene 3 Líneas de Producción, una para cada tipo de Recurso. Coloca un Asentamiento en cada uno de sus espacios.

11

Capitolio:

Coloca tu Fortaleza en el espacio del Capitolio.

12

Nido de Dragones:

Coloca tu carta de Dragón de Nivel 1 boca arriba junto a tu Tablero de Imperio para formar tu Nido de Dragones.

13

Mazo de Héroes:

Baraja tus cartas de Héroe Inicial y colócalas boca abajo. Este es tu Mazo de Héroes personal.

Preparación del Tablero de Imperio



Colocación Inicial de Los Asentamientos:

14

Comenzando por el 1er jugador, y en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador elige uno de los Asentamientos situados a la izquierda de cualquiera de sus Líneas de Producción y lo coloca en el Mapa del Mundo siguiendo las reglas que se exponen a continuación. Una vez que todos los jugadores han colocado su primer Asentamiento, comenzando por el último jugador y en el sentido contrario a las agujas del reloj, cada jugador elige un segundo Asentamiento de los situados más a la izquierda en sus Líneas de Producción y lo coloca en el Mapa del Mundo.



NO PUEDES COLOCAR UN
ASENTAMIENTO EN NINGUNO DE LOS
ESPACIOS DE LAS TIERRAS SALVAJES



NO PUEDES COLOCAR UN
ASENTAMIENTO EN LOS ESPACIOS
CON AGUA



NO PUEDES COLOCAR UN
ASENTAMIENTO EN UN ESPACIO QUE
YA HAYA SIDO OCUPADO POR OTRO
ASENTAMIENTO



PUEDES COLOCAR UN ASENTAMIENTO
EN LOS ESPACIOS DE CAMPO



SI COLOCAS UN ASENTAMIENTO
EN UN ESPACIO CON RECURSOS,
OBTIENES INMEDIATAMENTE LOS
RECURSOS INDICADOS...



...PERO TEN EN CUENTA QUE PUEDE
HABER MONSTRUOS ACTIVOS
QUE CAMBIEN LA CANTIDAD DE
RECURSOS OBTENIDOS



Ejemplo de una Colocación Inicial:

El jugador inicial coloca su primer Asentamiento azul en un espacio con 2 Hadas. Como no hay monstruos que afecten a las Hadas, este roba dos Cartas de Hada. A continuación, en el sentido de las agujas del reloj, los otros jugadores colocan sus Asentamientos y recogen sus Recursos teniendo en cuenta cualquier monstruo que pueda afectar a cualquier tipo de Recurso específico. Como el jugador verde es el último en colocar un Asentamiento en el Mapa del Mundo, es el primero en colocar su segundo Asentamiento y el resto de jugadores continúan colocando, en sentido contrario a las agujas del reloj, sus segundos Asentamientos.

Al final de la fase de preparación: Azul tiene 5 cartas de Hada; Rojo tiene 1 Madera, 1 Oro y 1 carta de Hada; Amarillo tiene 1 Madera y 1 carta de Hada; y Verde tiene 1 Comida y 1 carta de Hada.



Ahora el juego está preparado. Comenzad el Inicio de una Nueva Era.

Una partida de Dwar7s Spring dura hasta 4 Eras, cada una dividida en 4 fases: Inicio de una Nueva Era, Fase de Producción, Fase de Acción y Fin de una Era. Todos los jugadores deben haber completado una fase antes de pasar a la siguiente.

Inicio de una Nueva Era

- A Los Enanos regresan al Bastión:** Durante esta fase, todos los Enanos (incluso si están en el Mapa del Mundo) volverán a su espacio inicial en el Bastión de cada jugador.
- B Dragones descansados:** Retira las Fichas de Agotamiento de tus dragones y devuélvelas a tu Tesorería. ¡Tus Dragones están listos para ser usados de nuevo!

fase de Producción

- C Producción de Recursos:** Por Cada vez que construyes un Asentamiento, se revela un Recurso en tus Líneas de Producción. Durante esta fase, obtienes la cantidad de Recursos que han sido revelados en todas tus Líneas de Producción hasta el momento.

Límite del Almacén: Nunca puedes tener más de 7 Recursos de cada tipo (Madera, Comida y Oro) al final de esta fase. Si superas este límite, descarta los recursos sobrantes de tu Tesorería a la Reserva.



MADERA



COMIDA



ORO



EN ESTE EJEMPLO, EL JUGADOR OBTIENE: 1 COMIDA Y 1 ORO.

fase de Acción

Durante esta fase, los jugadores envían a sus Enanos a realizar tareas. Comenzando por el 1er jugador, y en el sentido del reloj, los jugadores se turnan para ejecutar las acciones. Hay dos tipos de acciones: Acciones de Enano, que requieren de un Enano para llevarlas a cabo, y acciones sin coste. Durante tu turno, debes realizar solo una acción de Enano y tantas acciones sin coste como desees, después será el turno del siguiente jugador. Cada jugador tiene un turno por cada ronda, y la Fase de Acción dura 7 rondas.

Una Acción de Enano puede ser cualquiera de las siguientes: Construir un Asentamiento, Construir tu Fortaleza, Explorar, Invocar un Hada, Comandar Dragones o Salir a una Misión.

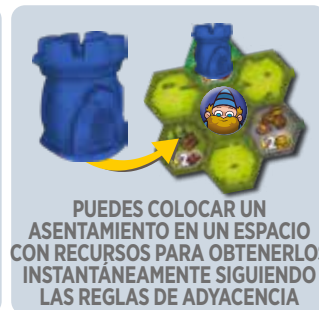
Cuando los Enanos de todos los jugadores han abandonado sus posiciones iniciales para realizar acciones, se pasa al Fin de una Era.

Construir un Asentamiento:

Colocando uno de tus Enanos en un espacio de construcción vacío, puedes construir el Asentamiento situado más a la izquierda de esa Línea de Producción. Mueve el Asentamiento de tu Tablero de Imperio al Mapa del Mundo siguiendo las reglas a continuación.

Adyacencia: solo puedes colocar un Asentamiento en el Mapa del Mundo si se encuentra adyacente a uno de tus Enanos o a otro Asentamiento controlado por ti. Cualquier Enano en un Pétalo de Tierras Salvajes se considera adyacente a todos los espacios que rodean dicho Pétalo de Tierras Salvajes.

Ten en cuenta que el último Asentamiento de cada Línea de Producción te otorga Recursos y Puntos de Victoria extra.



Nunca puedes construir un Asentamiento en un espacio ya ocupado por otros Asentamientos o Enanos

Construir tu fortaleza:

Colocando uno de tus Enanos en el espacio mostrado en el ejemplo, puedes gastar 7 Recursos de cada tipo para colocar tu Fortaleza en el Mapa del Mundo, siguiendo las mismas reglas que para construir un Asentamiento.

Construir la Fortaleza aumenta en 1 la capacidad de tu Nido de Dragones.

Una Fortaleza no puede ser objetivo de las cartas de Hada ni sufrir los efectos de los monstruos cuando se coloca. Por ejemplo, no podría ser movida por una carta de Hada que afecte a los Asentamientos, y siempre obtendría los Recursos de un espacio aunque un monstruo en juego afecte normalmente a dicho espacio.



Explorar:

Puedes colocar Enanos en el Mapa del Mundo siempre que se coloquen de forma adyacente a otro Asentamiento o Enano bajo tu control. No puedes colocar un Enano en un espacio que ya esté ocupado por otro Enano o un Asentamiento.

Colocar un Enano en un espacio de hierba o de río solo tiene el propósito de alcanzar áreas más lejanas o cruzar ríos.

Colocar un Enano en un espacio de Tierra Salvaje te permite realizar una de estas acciones: Luchar o Cosechar.



PUEDES COLOCAR UN ENANO EN UN ESPACIO DE HIERBA



PUEDES COLOCAR UN ENANO EN UN ESPACIO DE RÍO



PUEDES COLOCAR UN ENANO EN UN ESPACIO CON RECURSOS, PERO NO CONSEGUIRÁS RECURSOS AL HACERLO

Luchar: Cada vez que colocas un Enano en un espacio salvaje de un Pétalo de Tierra Salvaje con un monstruo presente, puedes luchar contra él inmediatamente. Para ello, baraja tu Mazo de Héroes y saca tantas cartas como Enanos tengas en este Pétalo. Puedes sacar 1 carta adicional por cada Asentamiento adyacente bajo tu control y 2 cartas más si tu Fortaleza está adyacente.

Cuando luchas, tu objetivo es sacar tantas hachas como sea posible de tus Cartas de Héroe. Si el número de hachas es igual o superior al número de hachas que aparece en la Carta del Monstruo con el que estás luchando, ¡lo habrás derrotado!

Cuando derrotas a un monstruo: Añade la carta del monstruo que has derrotado a tu Mazo de Héroes, elimina la miniatura del monstruo del Mapa del Mundo, roba 2 Cartas de Hada y revela un nuevo monstruo del Mazo de Expedición. Salvar Hadas es una ardua tarea y tiene un precio; las Cartas de los Monstruos que has derrotado entorpecerán tu Mazo de Héroes, pero también te recompensarán con Puntos de Victoria al final de la partida.

1

EN ESTE EJEMPLO, EL JUGADOR AZUL SACA 3 CARTAS (UNA POR CADA ENANO), MÁS 1 POR TENER UN ASENTAMIENTO, Y 2 MÁS POR TENER SU FORTALEZA ADYACENTE

2

CUANDO LUCHAS, TU OBJETIVO ES SACAR TANTAS HACHAS COMO SEA POSIBLE. EN ESTE EJEMPLO EL JUGADOR HA OBTENIDO 4 HACHAS

3

HACHAS NECESARIAS PARA DERROTAR ESTE MONSTRUO

COMPRUEBA SI LA CANTIDAD DE HACHAS ES SUFICIENTE PARA DERROTAR AL MONSTRUO Y, SI GANAS, AÑADE LA CARTA DEL MONSTRUO (JUNTO CON LAS CARTAS QUE HAS SACADO) A TU MAZO DE HÉROES...

4

...REPÓN EL ÁREA DE EXPEDICIÓN...

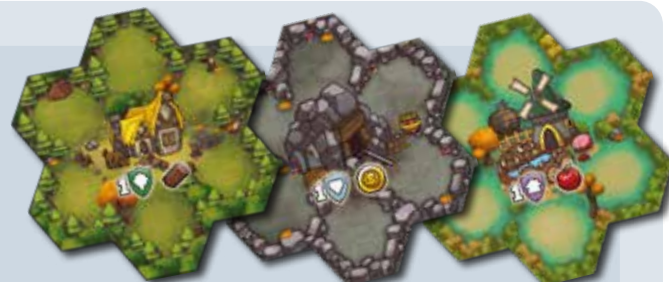
5

...RETIRA LA MINIATURA DEL MONSTRUO DEL MAPA DEL MUNDO...

6

... ¡Y ROBA 2 CARTAS DE HADA!

Cosechar: Cada vez que colocas a un Enano en un Pétalo de Tierra Salvaje que no tenga monstruos, puedes cosechar recursos. La mecánica para cosechar es la misma que la de luchar, pero esta vez el objetivo es sacar tantas mochilas como puedas. Por cada mochila que saques, obtienes 1 Recurso del tipo indicado por el Pétalo.



COSECHA MADERA

COSECHA ORO

COSECHA COMIDA

Ejemplos de Cosecha:



EN ESTE EJEMPLO, EL JUGADOR AZUL HA SACADO 1 CARTA POR TENER UN ENANO EN LA TIERRA SALVAJE, 1 MÁS POR TENER UN ASENTAMIENTO Y 2 MÁS POR TENER SU FORTALEZA ADYACENTE.



CUANDO COSECHAS, TU OBJETIVO ES SACAR TANTAS MOCHILAS COMO SEA POSIBLE. EN ESTE EJEMPLO, EL JUGADOR HA SACADO 3 MOCHILAS; YA QUE EL JUGADOR SE ENCUENTRA EN UN BOSQUE, COSECHARÁ 3 MADERAS.



DESPUÉS, EN SU SIGUIENTE TURNO, EL JUGADOR AZUL DECIDE COSECHAR DE NUEVO, ENVIANDO A OTRO DE SUS ENANOS AL MISMO PÉALO. BARAJA SU MAZO DE HÉROE Y EN ESTA OCASIÓN SACA 5 CARTAS EN LUGAR DE 4.



ESTA VEZ EL JUGADOR AZUL SACA 2 MOCHILAS Y OBTIENE 2 MADERAS.

Invocar un Hada:

Al colocar a uno de tus Enanos en el espacio para Invocar un Hada de tu Tablero de Imperio puedes robar 1 carta del Mazo de Hadas. No puedes tener más de 5 Cartas de Hada en tu mano.



Poder de Hada: Comienzas con 1 punto de Poder de Hada, que podrás incrementar en 1 si activas los dos espacios de Comandar Dragones de tu Tablero de Imperio.

Jugar Cartas de Hada: Jugar Cartas de Hada es una acción sin coste que puedes realizar en cualquier momento durante tu turno. No requiere que envíes enanos a ningún espacio y puede jugar tantas de las Cartas de Hada que tengas en la mano como quieras. Cada Carta de Hada tiene una habilidad especial, que podrás realizar un número de veces igual a tu Poder de Hada en ese momento. Por ejemplo, si tu Poder de Hada es de 2 y utilizas la Carta de Hada "Mueve uno de tus enanos", puedes mover el mismo Enano dos veces, o mover dos Enanos distintos una sola vez.



Al intercambiar Asentamientos no obtendrás Recursos. Tampoco podrás Luchar o Cosechar al mover o intercambiar Enanos.

Comandar Dragones:

Puedes activar tus dragones colocando uno de tus Enanos en el espacio para Comandar Dragones de tu Tablero de Imperio. Cada espacio de Comandar Dragones te permite activar hasta a 2 de tus dragones, para ello coloca una Ficha de Agotamiento en uno de los Dragones de tu Nido (siempre que el dragón no tenga ya una Ficha de Agotamiento sobre él). La habilidad de este dragón te proporcionará Recursos y/o éxitos en tus futuras acciones de lucha o cosecha. El segundo espacio de Comandar Dragones (el azul), solo puede ocuparse si el primero ya ha sido utilizado. Este te recompensará con un +1 en el Poder de Hada durante toda esta Era.



Entrena a tus dragones: entrenar a tus dragones es una acción sin coste que puedes realizar en cualquier momento durante tu turno. No requiere enviar Enanos a ningún espacio y puedes entrenar tantos dragones como desees, siempre que tengas los Recursos necesarios.

Cuando gastes los Recursos requeridos para el entrenamiento, busca el dragón del siguiente nivel de mejora en el Mazo de Dragones y colócalo sobre el dragón entrenado. Si entrenas a un dragón exhausto, mantén la Ficha de Agotamiento sobre el nuevo Dragón.



salir a una Misión:

Si cumples los requisitos de una de las Cartas de Misión expuestas en el Área de Expedición, puedes colocar uno de tus Enanos en el espacio para Salir de Misión. No es necesario gastar Recursos para poder completar una Carta de Misión. Cuando acabes una misión, roba una Carta de Dragón de Nivel 1, colócala boca arriba en tu Nido de Dragones y añade la Carta de Misión a tu Mazo de Héroes. Tu Nido de Dragones puede albergar un máximo de 5 dragones, 6 si has construido tu Fortaleza. Si ya has alcanzado el máximo en tu nido, puedes reemplazar cualquiera de los dragones de tu nido (a tu elección, de cualquier nivel) por el nuevo Dragón de Nivel 1 obtenido. El segundo espacio para Salir de Misión te permite además eliminar 1 carta de tu Mazo de Héroes para hacerlo más efectivo. Las cartas descartadas se devuelven a la caja del juego.

COLOCA UN ENANO EN EL PRIMER ESPACIO PARA SALIR DE MISIÓN



SI HAS CONSTRUIDO 5 ASENTAMIENTOS O MÁS, PUEDES RECLAMAR ESTA CARTA DE MISIÓN Y ROBAR UNA CARTA DE DRAGÓN DE NIVEL 1

DESPUÉS BARAJA LA CARTA DE MISIÓN JUNTO CON EL RESTO DE CARTAS DE TU MAZO DE HÉROES



 Ten un Dragón de Nivel 2	 Ten un Dragón de Nivel 3	 Ten 2 Dragones
 Derrota 1 monstruo	 Derrota 2 monstruos	 Ten 5 Asentamientos en el Mapa del Mundo
 Construye todos los Asentamientos de la Línea de Producción de Oro	 Construye todos los Asentamientos de la Línea de Producción de Comida	 Construye todos los Asentamientos de la Línea de Producción de Madera
 Ten 5 de Comida	 Ten 5 de Madera	 Ten 5 de Oro
 Ten 3 de Comida, 3 de Oro y 3 de Madera	 Ten 3 Hadas y 3 de Madera	 Ten 3 Asentamientos en el Mapa del Mundo y 3 Hadas
 Ten 4 de Comida y 4 de Madera	 Ten 3 Hadas y 3 de Comida	 Ten 4 Asentamientos en el Mapa del Mundo y 4 de Madera



Ten 4 de Comida y 4 de Oro



Ten 3 Hadas y 3 de Oro



Ten 4 Asentamientos en el Mapa del Mundo y 4 de Comida



Ten 3 Hadas



Ten 4 Hadas



Ten 4 Asentamientos en el Mapa del Mundo y 4 de Oro



Ten 4 de Madera y 4 de Oro

Las Cartas de Monstruo y de Misión se barajan juntas, y siempre debe haber 6 cartas colocadas boca arriba en el Área de Expedición. Cada vez que derrotes un monstruo o completes una misión, revela una carta nueva inmediatamente. Si sacas una Carta de Monstruo, coloca su miniatura en su Tierra Salvaje inicial o (si esta ya está ocupada por otro monstruo) en la Tierra Salvaje vacía más cercana.

En cuanto un monstruo entra en juego, su habilidad surte efecto y perdura hasta que el monstruo sea derrotado.



Se genera en el Bosque 1 o 2

Coloca las Fichas de Telaraña en los espacios de Recursos cercanos. No podrás construir Asentamientos hasta que este monstruo sea derrotado.



Se genera en la Llanura 1 o 2

Todos los espacios de Recursos de Comida proporcionan solo 1 Comida cuando construyes Asentamientos (en lugar de 2 o 3).



Se genera en la Montaña 1 o 2

Todos los espacios de Recursos de Oro proporcionan solo 1 Oro cuando construyes Asentamientos (en lugar de 2 o 3).



Se genera en el Bosque 1 o 2

Todos los espacios de Hada proporcionan solo 1 Carta de Hada cuando construyes Asentamientos (en lugar de 2 o 3).



Se genera en la Llanura 1 o 2

Si este monstruo está en juego, no podrás realizar la segunda misión.



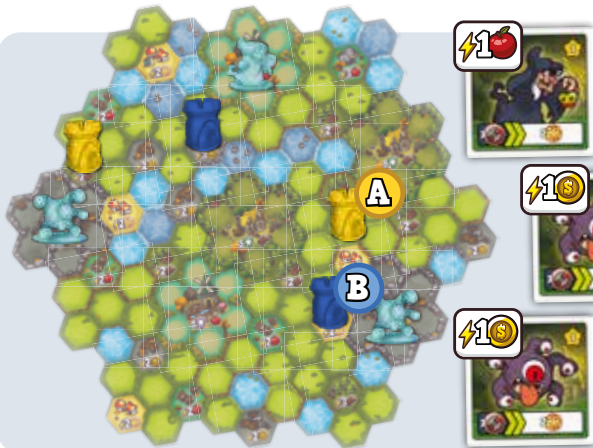
Se genera en la Montaña 1 o 2

Todos los espacios de Recursos de Madera proporcionan solo 1 Madera cuando construyes Asentamientos (en lugar de 2 o 3).

Ejemplo de una fase de Acción:

Este ejemplo empieza al comienzo de la 1ª Era, después de la Fase de Producción, en una partida de 2 jugadores. El jugador Amarillo tiene: 2 de Madera, 2 de Comida y 1 Carta de Hada. Gracias a su estrategia al colocar sus asentamientos iniciales, el jugador Azul tiene: 4 de Oro, 3 Cartas de Hada y 1 de Comida.

1er Turno:



A

Jugador Amarillo: comienza la partida utilizando un Enano para construir un Asentamiento en un espacio de Recursos de Comida. Como la bruja está en juego, obtiene 1 de Comida en lugar de 2.



B



Jugador Azul: coloca a su Enano adyacente a su asentamiento, de modo que abre un camino a los espacios de Recursos cercanos.

2º Turno:



A

Jugador Amarillo: envía a su Enano a luchar contra el monstruo. Baraja su mazo de Héroe y saca 2 cartas (una por el Enano y otra por el Asentamiento adyacente). Consigue 2 hachas, de modo que pierde la batalla ya que el monstruo necesita 3 para ser derrotado.



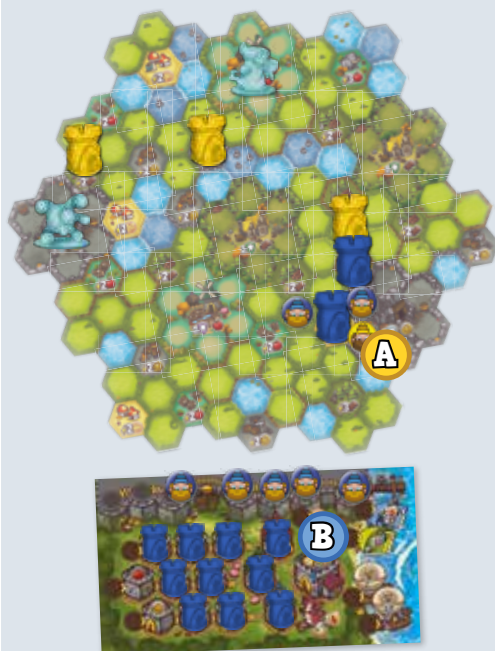
B

Jugador Azul: como acción sin coste, el jugador azul utiliza una Carta de Hada para intercambiar su asentamiento con el de su oponente. Después coloca un Enano para luchar contra el monstruo. Baraja su mazo de Héroe, saca 3 cartas, y obtiene 3 hachas con las que derrota al monstruo.

Como recompensa obtiene la carta del monstruo derrotado, que baraja con su Mazo de Héroe, y también roba 2 Cartas de Hada. Por último, retira la miniatura del monstruo del Mapa del Mundo y coloca boca arriba una nueva carta en el Área de Expedición.



3er Turno:



A

A

B

Jugador Amarillo: activa, como acción sin coste, una Carta de Hada para intercambiar dos enanos en juego.

Ahora que tiene los Recursos a su alcance, utiliza un Enano para construir un nuevo asentamiento en el espacio de Recursos de Madera, obteniendo 2 más (ahora tiene 4!).

Como acción sin coste, gasta 4 de Madera de su Tesorería para mejorar su dragón a Nivel 2. Después, coloca la Carta de Dragón de Nivel 2 sobre la de Nivel 1.



B

Jugador Azul: utiliza un Enano para conseguir una Carta de Hada. Ahora tiene 4.

4º Turno:



A

A

B

Jugador Amarillo: utiliza un enano para Salir de Misión. Como tiene un Dragón de Nivel 2, puede completar una de las Misiones disponibles. Coge la carta, la coloca en su Mazo de Héroes, y también roba una nueva Carta de Dragón de Nivel 1 que coloca en su Nido de Dragones. Por último, repone el Área de Expedición.



Jugador Azul: también decide utilizar un Enano para salir de Misión. Como tiene 4 Cartas de Hada, puede completar una de las Misiones disponibles, por lo que coge esta carta, la coloca en su Mazo de Héroes y roba una Carta de Dragón de Nivel 1. De nuevo, repone el Área de Expedición.



Los jugadores continúan turnándose para ejecutar acciones hasta que hayan utilizado todos sus Enanos.

fin de una Era

Si en el Área de Expedición hay menos de 6 cartas O si es el Fin de la **4ª Era**, el juego acaba de inmediato. Si no, la Ficha de 1er jugador pasa, al siguiente jugador, en sentido de las agujas del reloj, y se procede al Inicio de una **Nueva Era**.



fin de La Partida

Al final del juego, gana el jugador con más Puntos de Victoria.
Los Puntos de Victoria se suman así:



Misiones Completadas: Cada Carta de Misión en tu Mazo de Héroes indica los Puntos de Victoria que suma.



Monstruos derrotados: Cada Carta de Monstruo en tu Mazo de Héroes indica los Puntos de Victoria que suma.



Dragones entrenados: Al final de la Partida, cada Carta de Dragón de Nivel 2 o 3 indica los Puntos de Victoria obtenidos.



Tablero de Imperio: Ganas 2 Puntos de Victoria por cada Línea de Producción completada al haber construido sus 4 Asentamientos. Construir la Fortaleza otorga 5 Puntos de Victoria.



Recursos sobrantes: Por cada 7 Recursos en tu Tesorería obtienes 1 Punto de Victoria. Por ejemplo, tener 5 Maderas, 3 Oros y 7 Comidas, hacen un total de 15 Recursos y obtendrías 2 Puntos de Victoria.

En caso de empate, el jugador con más Cartas de Monstruo en su Mazo de Héroes gana. Si persiste el empate, gana el jugador con más Recursos sobrantes.