¡Te damos la bienvenida a Frosthaven!

¡Alto! ¡Lee esto antes de hacer nada!

Esta caja contiene una gran cantidad de componentes y es importante asegurarse de que están organizados antes de montar tu primera partida. Esta guía te mostrará cómo organizarlo todo para que puedas empezar a jugar lo antes posible

Debajo de esta guía, encontrarás 4 libros a, 5 hojas de pegatinas b, un bloc de hojas de campaña c y un mapa d. No abras el sello del libro de enigmas ni mires con atención las hojas de pegatinas hasta que se te indique.

Libro de enigmas — *Libro de escenarios* — *Libro de secciones* — *Reglamento* — *Hojas de pegatinas* — *Hojas de campaña* — *Mapa*

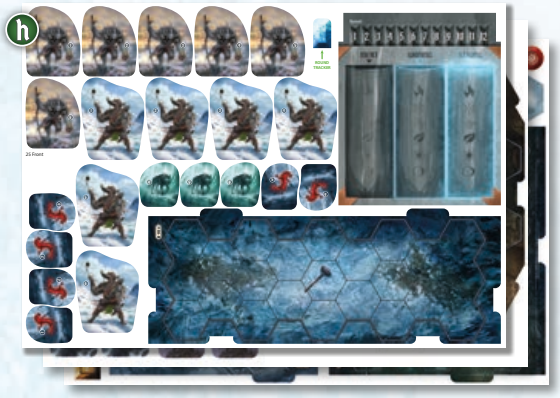
Al lado encontrarás dos bandejas con tapa e. Saca la bandeja de fichas pequeña de la bandeja de fichas grande y déjala a un lado.

Debajo encontrarás la tabla de alquimia f y 5 organigramas de escenarios g que puedes dejar a un lado por ahora. A continuación encontrarás una pila de 27 cartones troquelados h, que puedes sacar ahora para empezar a retirar los componentes.

A medida que vayas retirando los distintos componentes de cartón de los troqueles, clasifícalos y guárdalos como se describe en la página siguiente.

Tabla de alquimia

Organigramas de escenarios



Cartones troquelados

Continúa en la página siguiente >

Pon las piezas de tablero Ⓐ y la tabla de elementos Ⓑ en una pila a un lado por ahora.

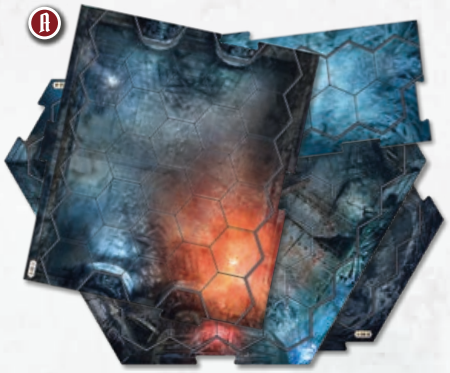
Agrupa las figuras troqueladas de los monstruos según sus ilustraciones y mete cada conjunto en su propia bolsa de plástico. Puedes meter juntas todas las figuras troqueladas de monstruos únicos y el conjunto que se compone de solo dos figuras en la bolsa de plástico grande (que se encuentra en la bandeja de plástico de abajo). Ⓒ.

Ordena y guarda los componentes de cartón restantes en sus espacios designados de las bandejas de piezas y fichas Ⓓ, como se indica al final de esta página.

Deja a un lado por ahora las fichas de Orden de iniciativa de los monstruos Ⓔ. Más tarde las meterás en las bolsas de plástico.

Encontrarás cajas grandes y pequeñas para las 17 clases de personaje Ⓕ. Cada caja tiene impreso el símbolo de la clase correspondiente (observa que la clase tiene dos cajas pequeñas). Solo 6 de estas clases están disponibles al comienzo de la campaña; no abras ninguna de las otras cajas grandes selladas ni sus cajas pequeñas correspondientes, puesto que corresponden todas a clases que se desbloquean a lo largo de la campaña.

Ⓐ



Piezas de tablero

Ⓑ

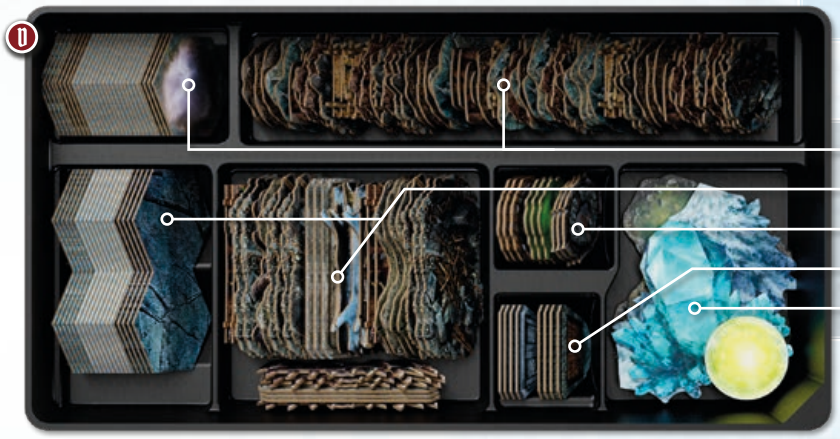
Tabla de elementos

Ⓒ

Figuras troqueladas de monstruos
(conjuntos de monstruos)

Figuras troqueladas
(monstruos únicos)

Ⓓ

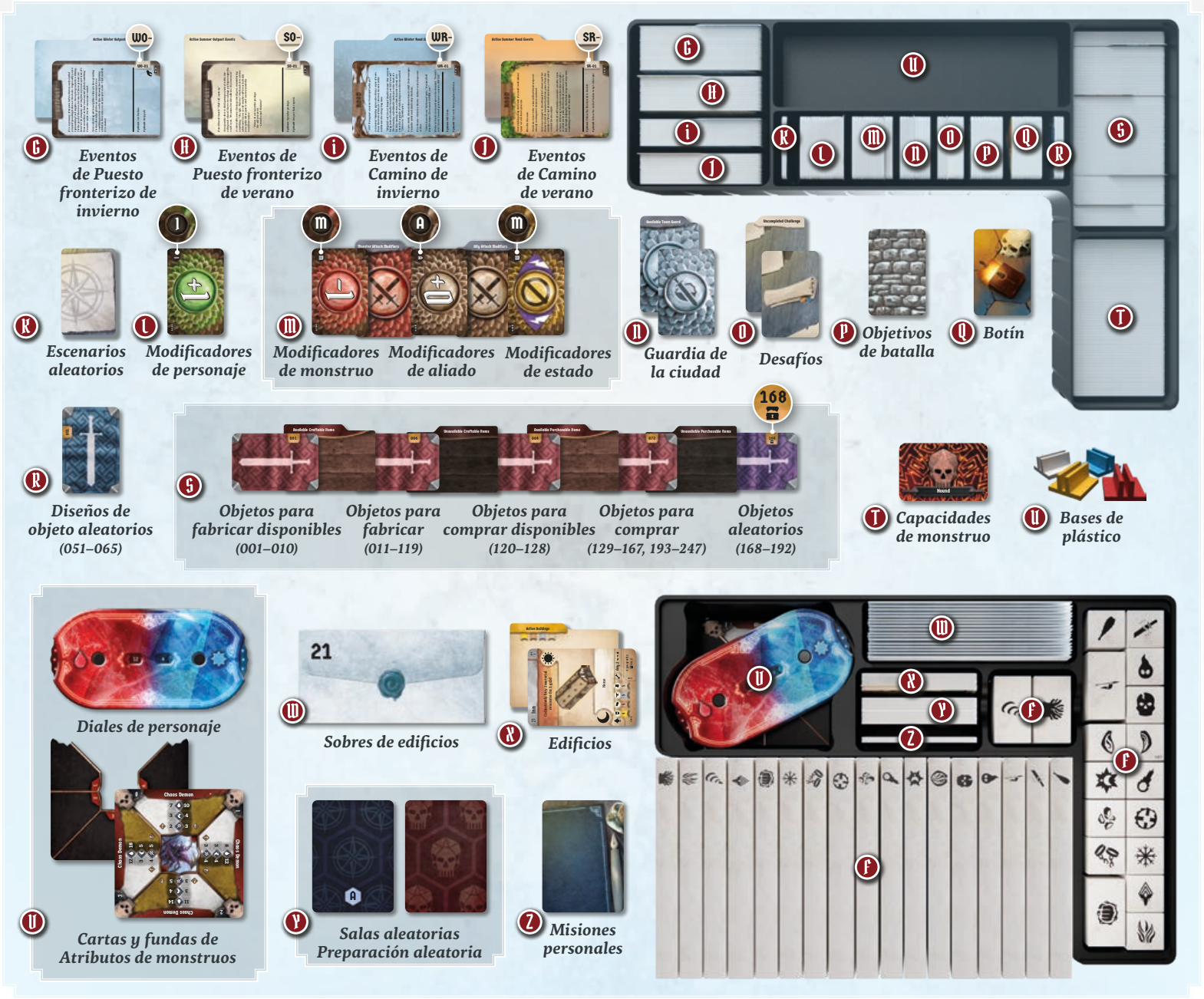


Piezas de Terreno de 1 hexágono
Piezas de Terreno de 2 hexágonos
Piezas de Terreno de trampa
Piezas de Terreno de puerta
Piezas de Terreno de 3 hexágonos

Ⓔ

Fichas de Orden de iniciativa de monstruo

Ⓓ



Saca los separadores del compartimento de cartas S. Los necesitarás para separar algunos tipos de cartas en sus espacios designados.

Baraja las 20 primeras cartas de cada mazo de Evento G H I J, ponlas en el lado "activos" del separador correspondiente y pon el resto en el lado "inactivos".

Separa los Modificadores de ataque adicionales M en 3 mazos: Modificadores de monstruos m, Modificadores de aliados A y todos los Modificadores de estado.

Guíate por los números del reverso de las cartas para separar los Objetos S en 5 grupos usando los separadores: Objetos para fabricar disponibles (001-010), Objetos para fabricar no disponibles (011-119), Objetos para comprar disponibles (120-128), Objetos para comprar no disponibles (129-167 y 193-247) y Objetos aleatorios barajados (168-192).

Separa los Diseños de objeto aleatorios R en 2 conjuntos: 051-058 y 059-065. Baraja los Diseños 051-058, que formarán el mazo activo, pero no barajes los Diseños 059-065, que se añadirán al mazo según avance la campaña. Guarda estos conjuntos juntos, encarados en sentidos opuestos para diferenciarlos.

Baraja los Desafíos O y ponlos todos en el lado "sin completar" del separador correspondiente. Su propósito se revelará más adelante en la campaña.

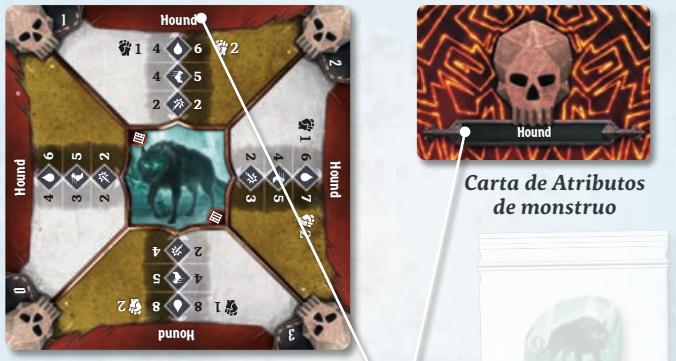
Baraja las 20 primeras cartas (1420-1439) del mazo de la Guardia de la ciudad N, ponlas en el lado "disponible" del separador correspondiente y pon el resto en el lado "no disponible".

Baraja las 4 primeras cartas del mazo de Edificios X, ponlas en el lado "activos" del separador correspondiente y pon el resto en el lado "inactivos".

Baraja los Objetivos de batalla P y las Misiones personales Z.

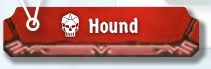
Encontrarás 17 sobres de edificios sellados W que contienen los que hay que desbloquear durante la campaña. No abras estos sobres.

Continúa en la página siguiente >



Carta de Capacidad de monstruo

Carta de Atributos de monstruo



Ficha de Orden de iniciativa de monstruo

Ahora es el momento de terminar de clasificar los monstruos. Vuelve a coger las bolsas de los monstruos **C**, las fichas de Orden de iniciativa de monstruo **E**, las cartas de Capacidad de monstruo **T** y las cartas de Atributo de monstruo **U**.

Mira las cartas de Atributos y fíjate en las ilustraciones para buscar las bolsas de figuras troqueladas correspondientes y meter en ellas las fichas de Orden de iniciativa y los conjuntos de 8 cartas de cartas de Capacidad de monstruo con el mismo nombre que aparece en las cartas de Atributos. Todas las cartas de Atributos de Jefe comparten la misma ficha de Orden de iniciativa y mazo de Capacidades, con el nombre "Jefe" en el anverso, así que añade las cartas y la ficha a la bolsa de figuras troqueladas de monstruo únicas. Ten en cuenta que hay varios tipos de Guardias, Exploradores, Sacerdotes y Duendes, pero estos conjuntos solo tienen un mazo de Capacidades de monstruo para cada uno. No importa en qué bolsa pongas cada mazo, siempre que recuerdes dónde está si lo necesitas para otro tipo de monstruo.

¡Y con esto ya tienes la caja organizada! Para volver a colocar todo en su sitio, primero hay que devolver las dos bandejas de cartas a la caja, con la más pequeña encima de la más grande, encajándolas alrededor de las cajas grandes de las clases. A continuación, sobre las bandejas de cartas, coloca los libros, las hojas de pegatinas, las hojas de campaña y el mapa en un lado, y en el otro las bandejas de fichas y piezas, encajadas una sobre otra y con las tapas puestas. A continuación, pon la tabla de alquimia y los organigramas de escenarios sobre la capa anterior. Por último, pon las piezas de tablero, la tabla de elementos y las bolsas de monstruos.

Cuando vayas a jugar, la primera parte del reglamento te enseñará a crear tu grupo y a jugar un escenario. La segunda parte del reglamento te enseñará cómo jugar una campaña, y también incluye varios apéndices útiles.

GAMING RULES!

Si prefieres aprender a jugar con un vídeo en lugar de con el reglamento, mira los vídeos de Gaming Rules! en ***cephalofair.com/frosthaven.***