

THE SIEGE OF RUNEDAR



REGLAMENTO

*Escanea este
código si prefieres
aprender a jugar
con nuestro
videotutorial*



Desde tiempos inmemoriales, las minas de Runedar han abastecido de oro a varias generaciones de enanos. Hoy en día, solo quedan un puñado de ellos custodiando la fortaleza que rodea la entrada a la vieja mina ya agotada, o eso era lo que se creía hasta ahora. Este grupo de enanos ha tenido la fortuna de dar por casualidad con una nueva veta de oro de la que han podido extraer un pequeño tesoro.

Desgraciadamente, la alegría y los festejos no han durado mucho, algún imprudente se ha ido de la lengua y justo cuando estaban dispuestos a llevar el oro al bastión más cercano, se han encontrado con que la vieja fortaleza de Runedar está rodeada por un ejército de orcos dispuestos a todo con tal de hacerse con el preciado metal.

El plan para escapar del asedio y poner a salvo el tesoro es mantener a raya a los asaltantes mientras cavan un túnel bajo la montaña. Parece simple, pero los problemas se multiplican: de la montaña surgen goblins que también quieren su parte y a la horda de orcos se han sumado un puñado de troles. Para colmo, la mayoría de las armas y herramientas que se necesitan para llevar a cabo el plan trazado están deterioradas por el tiempo y la falta de uso, por lo que habrá que ponerlas a punto antes de usarlas.

¿Sucumbirán este grupo de valientes enanos al terrible asedio al que están siendo sometidos o lograrán resistir y escapar llevando consigo el tesoro?

COMPONENTES

1 fortaleza



Formada por la base de la caja, el inserto y 13 piezas de troquel

22 figuras de troquel



2 goblins

4 enanos

10 orcos



4 troles



1 catapulta



1 torre de asedio

143 Cartas

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|--|---|---|---|---|---|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |
| Dorso cartas de enano | x12 | x12 | x12 | x12 | x15 | x10 | x10 | x10 | x10 | x10 | |
| | 48 cartas iniciales | | | | 35 cartas de mejora | | | | | | |
| | 83 cartas de enano | | | | | | | | | | |
| 5 cartas de catapulta |  |  | 5 cartas de mercenario | | | | |  |  | | |
| | | | | | | | | 50 cartas de asedio | | | |

25 fichas de enemigo



x4 x4 x4 x4 x4

20 goblins



5 troles

4 fichas de descarte



1 tablero de mejora de doble cara

62 recursos y materiales



10 metales



10 pieles



10 maderas

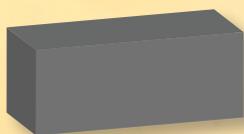


20 pepitas de oro



12 escombros

5 secciones de túnel



Bloques de madera

10 fichas de daño



1 rollo de adhesivo de doble cara

1 reglamento

22 peanas



1 hoja de montaje



1 hoja de crónicas



5 dados



1 impacto



Ballesta



2 impactos



3 impactos

R. Una vez montada la fortaleza según la hoja de montaje, colócala en el centro de la mesa de manera que todos los jugadores tengan una buena línea de visión con el interior de la misma.

B. En la fortaleza, coloca las 10 maderas en la carpintería, las 10 pieles en la peletería, los 10 metales en la fundición y las 20 pepitas de oro en la cámara central.

C. Ordena las fichas de goblin por el número de su reverso creando 5 pilas, mézclalas por separado y sin mirarlas, coge al azar 2 fichas de cada número. Una vez hecho esto, coloca las 5 parejas de fichas boca abajo en su lugar correspondiente dentro del túnel. A continuación, cubre cada pareja de fichas con un bloque de madera. Retira del juego el resto de fichas de goblin.

D. Ordena las cartas de asedio por el número de su reverso y baraja los 5 mazos por separado. A continuación, forma un solo mazo boca abajo colocando un mazo encima de otro en orden, de manera que el mazo 5 quede en el fondo y el 1 arriba del todo.

E. Coloca las 10 figuras de orco, las 2 de goblin y las 4 de trol formando una reserva lejos de la fortaleza, y junto a ellas, la catapulta, la torre de asedio, los 5 dados y las 10 fichas de daño.

F. Mezcla las 5 fichas de trol formando una pila boca abajo y colócala junto a la fortaleza.

G. Baraja las 5 cartas de catapulta formando un mazo boca abajo y colócalo junto a la fortaleza.

H. Cada jugador elige una de las 4 figuras de enano y la coloca en la cámara central de la fortaleza. A continuación, los jugadores cogen las 12 cartas iniciales del enano que han elegido (las 12 cartas con el mismo color de fondo y la misma runa en su esquina superior derecha, **incluyendo los 2 orcos**) y su ficha de descarte. Las cartas iniciales, las figuras y las fichas de descarte no usadas se retiran del juego.

I. Coloca el tablero de mejora en una zona de la mesa que no moleste, pero que sea accesible para todos los jugadores. Asegúrate que muestra el lado correspondiente al número de jugadores que vayan a participar en la partida:

 > 1 jugador;  > 2 jugadores;  > 3 jugadores;  > 4 jugadores

J. Separa las cartas de mejora según el color de fondo de la ilustración (rojo, gris y amarillo), baraja por separado cada uno de los 3 mazos boca abajo y colócalos en sus lugares correspondientes del tablero de mejora: el mazo rojo en el espacio rojo, el mazo gris en el espacio gris y el mazo amarillo en el espacio amarillo. A continuación, roba las cinco primeras cartas del mazo amarillo y colócalas boca arriba al azar, en los 5 huecos del tablero de mejora que corresponden al número de jugadores en la partida.

K. Despliega las 5 cartas de mercenario boca arriba junto a la fortaleza.

L. Por último, coloca en el patio de la entrada al túnel de la fortaleza, tantos escombros como corresponda a la dificultad a la que os queráis enfrentar durante la partida:

6 escombros - modo fácil

8 escombros - modo normal

10 escombros - modo difícil

12 escombros - modo épico

JUGANDO

Comienza el asedio. Ponte en la piel de los enanos encargados de defender los muros de Runedar y el tesoro que albergan. Deberás enfrentarte a orcos, goblins y troles, peleando cuerpo a cuerpo contra los que consigan sortear los muros y disparando a distancia a los que pretenden entrar. Debes mantener a raya a los asaltantes el tiempo necesario para construir un túnel por el que escapar del asedio y poner a salvo el tesoro.

Cada jugador baraja sus 12 cartas iniciales (10 de armas y herramientas y 2 de orcos), coge 2 al azar y las coloca sin mirarlas debajo de su ficha de descarte. Con las 10 cartas restantes forma un mazo de robo boca abajo y lo devuelve a su área de juego. A continuación, roba las 5 primeras cartas, estas formarán su mano inicial.

Los jugadores podrán hablar libremente de su mano de cartas, pero nunca revelarlas fuera de su turno.

Como es habitual entre enanos, el jugador más bajito comienza la partida (o se elige al azar). El turno va rotando de un jugador al siguiente en sentido horario.

TU TURNO

En tu turno, lleva a cabo las siguientes acciones en el orden indicado:

- A. Activar la torre de asedio y/o la catapulta si están en tu área de juego.
- B. Jugar cartas de orco si tienes alguna en tu mano.
- C. Jugar todas las cartas de enano de tu mano (una acción por cada una) para:
 - Mover
 - Trabajar recursos
 - Atacar
 - Cavar
 - Mejorar cartas
- D. Rellenar el tablero de mejora si tu figura de enano acaba el turno en la cámara central.

A. ACTIVAR LA TORRE DE ASEPIO Y/O LA CATAPULTA

Los orcos pueden escalar los muros de la fortaleza con facilidad, pero los trols necesitan de una torre de asedio para poder sortearlos, no dejes que la torre de asedio se acerque demasiado o te meterás en problemas. Tampoco pierdas de vista la catapulta que amenaza desde la lejanía, si permites que se accione te hará un buen destrozo.

En primer lugar, debes comprobar si la torre de asedio y/o la catapulta están en tu área de juego. Si es el caso, debes activarla:

- **Activar la torre de asedio:** Revela la primera ficha de trol de la pila y colócala junto con una figura de trol en el patio de la entrada al túnel. Después, devuelve la torre de asedio a la reserva. **Si revelas la última ficha de trol, pierdes inmediatamente, tanto la partida como el tesoro.**



- **Activar la catapulta:** Revela la primera carta del mazo de catapulta y colócala en el tablero de mejora en el hueco que indique su número, este hueco quedará bloqueado para el resto de la partida. Si en ese hueco hubiera alguna carta, esta se retira del juego y los recursos que pueda tener encima se devuelven a sus respectivos talleres en la fortaleza. Adicionalmente, pierdes una pepita de oro: cógela de la cámara central y retírala del juego. Por último, devuelve la catapulta a la reserva. **Si revelas la última carta de catapulta, pierdes inmediatamente, tanto la partida como el tesoro.**



Tras activarse la catapulta, se revela la carta de catapulta número 2 (A), se retira del juego la carta de mejora del hueco 2 y se devuelven las maderas que tiene encima a la carpintería (B). A continuación, se cubre el hueco 2 con la carta de catapulta, inutilizándolo para el resto de la partida (C). Por último, se retira del juego una pepita de oro de la cámara central (D).

B. JUGAR CARTAS DE ORCO

Los orcos te someterán a un asedio constante, por cada uno de ellos que dejes llegar hasta la cámara central donde se encuentra el oro, perderás una pepita.



Lo siguiente en tu turno, es comprobar si tienes en tu mano alguna carta de orco. Si es el caso, tienes que jugar estas cartas antes que ninguna otra. Se juegan, una por una, colocándolas boca arriba en tu área de juego. Por cada carta de orco, debes revelar la primera carta del mazo de asedio y resolverla inmediatamente. Retira del juego las cartas de asedio usadas. **Si revelas la última carta de asedio, pierdes inmediatamente, tanto la partida como el tesoro.**

EFECTOS DE LAS CARTAS DE ASEDIO



ORCO. Coloca el número de figuras de orco indicadas junto al muro exterior de la fortaleza que señala la carta. Si tienes que colocar la última figura de orco de la reserva, pierdes inmediatamente, tanto la partida como el tesoro.



FLECHA. Mueve todas las figuras de orco en juego un paso hacia la cámara central de la fortaleza. Desde el exterior hasta encima del muro, desde el muro hasta un taller adyacente (carpintería, peletería o fundición) o desde un taller hasta la cámara central. Cada orco que consiga entrar en la cámara central roba inmediatamente una pepita de oro: el orco vuelve a la reserva y la pepita de oro se retira del juego. Si tienes que retirar del juego la última pepita de oro, pierdes la partida inmediatamente.



TORRE DE ASEDIO. Coge la torre de asedio de la reserva y colócala en tu área de juego. Si la torre de asedio ya estuviera en el área de juego de otro jugador, se activa inmediatamente y se devuelve a la reserva (ver ACTIVAR LA TORRE DE ASEDIO, pág. 6).



CATAPULTA. Coge la catapulta de la reserva y colócala en tu área de juego. Si la catapulta ya estuviera en el área de juego de otro jugador, se activa inmediatamente y se devuelve a la reserva (ver ACTIVAR LA CATAPULTA, pág. 6).

Si la carta de asedio muestra una flecha  además de orcos, torre de asedio o catapulta, **el movimiento de los orcos siempre se realiza en último lugar.** Te recomendamos mover los orcos por orden, comenzando con los que están más cerca de la cámara central y terminando con los que están más lejos, para asegurarte que los mueves todos.

A**B****C**

La carta de asedio revelada indica que entra un nuevo orco y que se mueven todos los orcos en juego (A). En primer lugar, se añade un orco nuevo junto al muro indicado (B). A continuación, el orco que se encuentra en la carpintería entra a la cámara central y te roba una pepita de oro, y los orcos en el exterior suben a los muros, incluido el orco que acaba de entrar en juego (C).

C. JUGAR TODAS LAS CARTAS DE ENANO

Los enanos podrán desplazarse por toda la fortaleza para realizar diferentes tareas: trabajar los recursos que les permitan mejorar armas y herramientas, cavar el túnel por el que escapar y, por supuesto, luchar.

Después de jugar todas las cartas de orco, continúa jugando el resto de cartas de tu mano. Estas cartas pueden ser de tu mazo inicial o cartas de mejora que hayas conseguido en el transcurso de la partida. Juégalas todas, resolviendo cada una completamente antes de jugar la siguiente.

Solo puedes realizar una acción por carta, cada carta muestra varias acciones en su margen izquierdo y debes decidir cuál de ellas llevas a cabo. Siempre puedes jugar una carta y renunciar a todas las acciones que te ofrece.

ACCIONES DE LAS CARTAS DE ENANO



MOVER

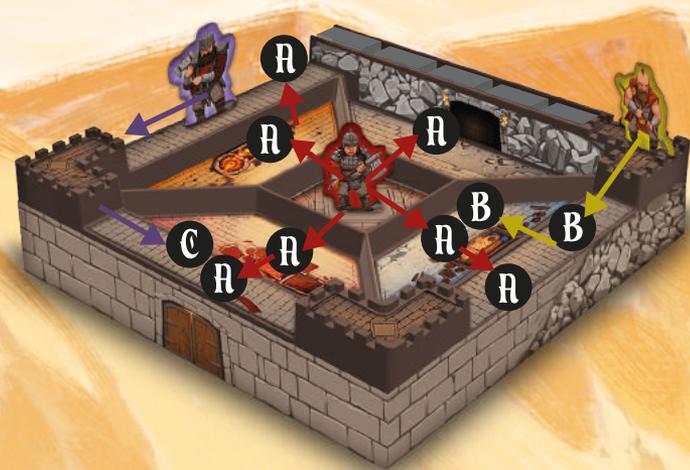
Cada carta de enano te permitirá moverte por la fortaleza, pero trata de hacerte con algún arma o herramienta mágica, con ellas tu movimiento será ilimitado.



Sitios a los que puedes mover tu figura de enano

2 Mediante esta acción, puedes mover tu figura de enano hasta 2 pasos. Cada paso consiste en mover la figura desde el sitio donde se encuentra hasta uno adyacente. Por ejemplo, desde la cámara central hasta la peletería, o de la peletería hasta el muro adyacente, desde el muro hasta una de las torres adyacentes, desde un muro a otro conectado por una torre, o desde uno de los muros hasta el exterior del mismo.

- Para mover desde uno de los talleres hasta una torre adyacente o viceversa, son necesarios 2 pasos: **hay que subir o bajar al muro para tener acceso a la torre o bajar de ella.**
- Para subir a la torre del túnel desde el patio de la entrada al túnel, es necesario pasar antes por la carpintería (son necesarios 3 pasos).
- Para ir de un muro a otro que estén conectados por una torre, basta con un solo movimiento. Se entiende que cruzas por el interior de la torre sin necesidad de subir a esta.
- Para bajar de un muro hasta el exterior adyacente a dicho muro (incursión), solo es necesario un paso.



La enana (roja) que se encuentra en la cámara central sólo necesita 1 paso para moverse a cualquiera de los 4 patios y otro paso más para subir a cualquiera de los 3 muros desde los talleres (A). El enano (amarillo) que se encuentra en la torre necesita 2 pasos para llegar a la carpintería, ya que primero debe pasar por el muro (B). El enano (violeta) que se encuentra en el muro solo necesita 1 paso para situarse en el muro contiguo ya que no necesita subir a la torre para cruzar (C).



Las cartas de arma o herramienta mágica **∞** te permiten mover tu figura de enano a cualquier lugar de la fortaleza **antes** de realizar una de las acciones de la carta, es decir, estas cartas son las únicas con las que puedes realizar 2 acciones, moverte y otra más.

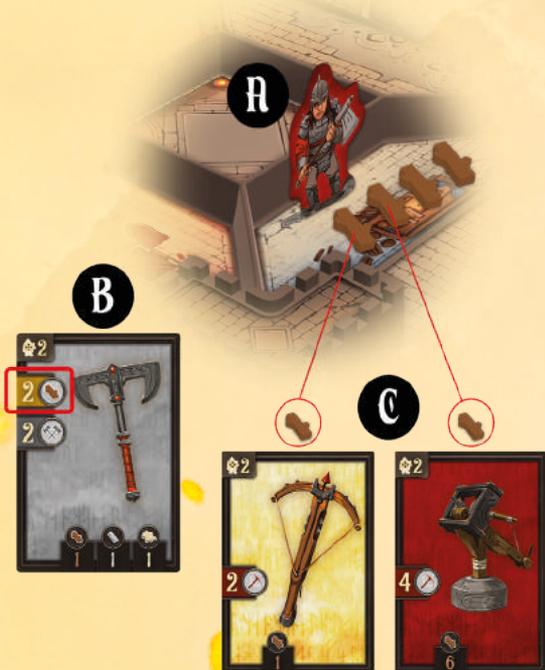
TRABAJAR LOS RECURSOS

1 Puedes realizar esta acción si tu figura de enano se encuentra en el taller correspondiente al recurso indicado en el icono y **no hay ningún orco** en el mismo. Si es así, puedes trabajar el número de recursos que indique la carta: madera en la carpintería, piel en la peletería o metal en la fundición. Coge ese mismo número de recursos y colócalos en el tablero de mejora sobre una o varias cartas que requieran ese recurso en cuestión (ver MEJORAR CARTAS, pág. 11).

1 Mediante esta acción puedes trabajar cualquiera de los recursos (madera, piel o metal) en la cantidad indicada en su taller correspondiente.

- Si las cartas del tablero de mejora requieren menos recursos de los que puedes conseguir, obtienes solo los que necesitas; nunca se pueden guardar recursos para usarlos en turnos posteriores.
- No puedes colocar sobre una carta del tablero de mejora más recursos de un tipo de los que se requiere.
- Si no hay suficientes recursos en el taller en el que estás realizando la acción, solo puedes conseguir el número de recursos disponibles.

Algunos goblins requieren recursos para dejar de molestarte; a la hora de repartir los recursos que obtengas, puedes emplearlos para este propósito (ver GOBLINS, pág. 13).



La enana de la carpintería puede trabajar la madera ya que no hay ningún enemigo presente (A). El jugador juega una carta que le permite obtener 2 maderas (B). A continuación, decide repartir las 2 maderas sobre 2 cartas diferentes del tablero de mejora (C).

ATACAR

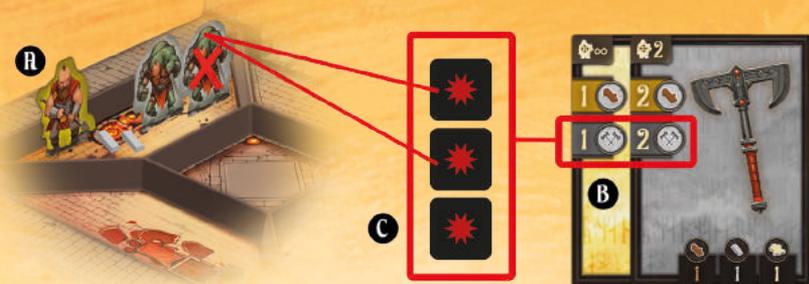
Los enanos que quedan en Runedar son pocos en número, pero intratables en cuanto a dureza y voluntad. Aunque derrotarán a los orcos con cierta facilidad, no te confíes, si permites que entren más de los que puedes controlar, acabarás sin oro que defender...

Normalmente, debes jugar las cartas una a una, pero tanto la acción de ataque cuerpo a cuerpo como la de ataque a distancia suponen una excepción. Cuando llevas a cabo una de estas acciones, **puedes jugar varias cartas tu mano a la vez para obtener un número mayor de dados. Nunca puedes usar más de 5 dados. Mediante esta acción, también puedes atacar a goblins y troles (ver pág. 13).**

1 **Ataque cuerpo a cuerpo.** Puedes realizar esta acción si tu figura de enano se encuentra en el mismo espacio que un orco. Para ello, coge tantos dados como indiquen las cartas y lánzalos. En un ataque cuerpo a cuerpo, **solo los dados que muestren impactos cuentan.**

Cada 2 impactos equivalen a 1 daño y necesitas 1 solo daño para derrotar a un orco. Puedes derrotar a más de un orco con la misma tirada si todos se encuentran en tu mismo espacio y consigues los impactos suficientes, independientemente de cómo estén distribuidos en los dados. Los impactos sobrantes se pierden. Devuelve los orcos derrotados a la reserva.

1 Equivale a 2 impactos directos en ataque cuerpo a cuerpo, sin lanzar los dados.



El enano de la fundición no puede trabajar el metal ya que 2 orcos han logrado llegar hasta ahí y, por tanto, deberá eliminarlos antes de poder seguir con ese trabajo (A). El jugador decide usar 2 cartas de su mano para atacar cuerpo a cuerpo y lanzar 3 dados (B). Obtiene 3 impactos en el resultado: con ellos consigue derrotar a uno de los orcos, el impacto sobrante se pierde (C).

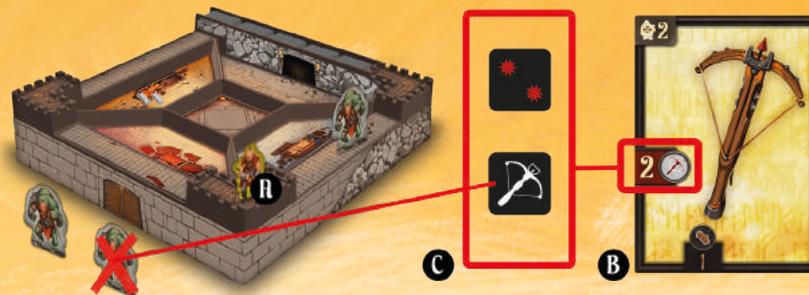
1 **Ataque a distancia.** Puedes realizar esta acción si tu figura de enano está en una de las 3 torres de la fortaleza. En primer lugar, elige tu objetivo:

- La catapulta o la torre de asedio si se encuentran en el área de juego de algún jugador, incluido tú.
- Los muros **adyacentes** a la torre donde se encuentra tu enano o las afueras de estos.

A continuación, coge tantos dados como indiquen las cartas y lánzalos. En el ataque a distancia, **solo los dados que muestren ballestas cuentan. Cada ballesta equivale a 1 daño.**

- Si has elegido la catapulta o la torre de asedio como objetivo, la derrotas con **1 solo daño**. Si lo consigues, devuelve la catapulta o la torre de asedio a la reserva.
- Si has elegido un muro o las afueras de éste como objetivo, puedes derrotar a un orco con **1 solo daño**. Puedes derrotar a más de un orco con la misma tirada si todos se encuentran en el espacio al que estás apuntando y consigues las ballestas suficientes. Devuelve los orcos derrotados a la reserva.

En un ataque a distancia, no puedes elegir como objetivo ninguno de los talleres, aunque como veremos más adelante, si podrás atacar a distancia el patio de la entrada al túnel desde la torre del túnel (ver TROLES Y GOBLINS, pág. 13).



El enano que se encuentra en la torre puede atacar al orco que se encuentra en el muro a su izquierda o bien decidirse por los 2 orcos que están a las afueras del muro a su derecha (A). El jugador se decide por la segunda opción ya que la carta jugada le permite tirar 2 dados y, por tanto, podría acabar con ambos orcos. Lanza los dados y solo consigue una ballesta (B); por tanto, derrota a uno de los orcos de la zona que ha atacado, devolviéndolo a la reserva (C).

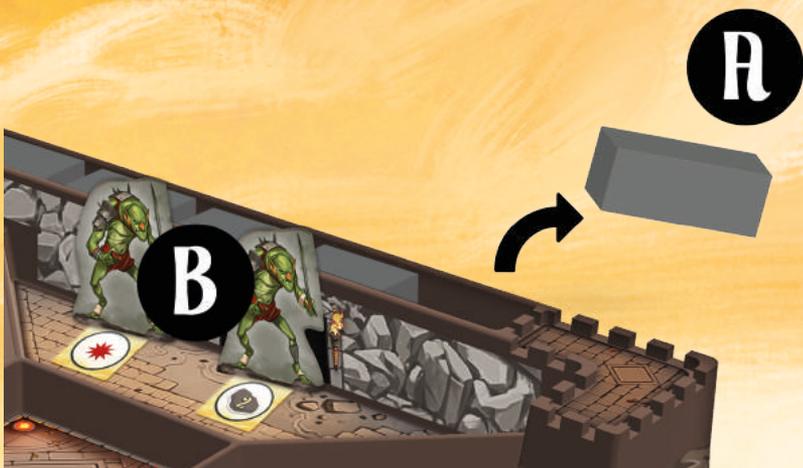
CAVAR

Aunque pueda resultar la tarea más aburrida, al fin y al cabo, terminar el túnel es la única manera de escapar. Recuerda que cada sección del túnel que despejes permitirá la entrada a la fortaleza de los goblins que viven bajo la montaña y que no te dejarán pasar sin conseguir nada a cambio.

1 Puedes realizar esta acción si tu figura de enano está en el patio de la entrada al túnel y **no hay ningún enemigo (goblin o trol)** en el mismo. Retira tantos escombros como indique la carta y devuélvelos a la reserva. Por supuesto, no puedes retirar más escombros de los que queden en el patio.

Sección de túnel completada: Tan pronto como retires el último escombros del patio de la entrada al túnel, **saca la sección de túnel más cercana a la torre del túnel y retírala del juego**. Esto descubrirá 2 fichas de goblin que debes colocar boca arriba en el patio de la entrada al túnel junto con 2 figuras de goblin.

Deberás acabar con ambos goblins para poder continuar cavando la siguiente sección del túnel (ver GOBLINS, pág. 13). Una vez consigas derrotar a los goblins, vuelve a colocar el número de escombros en el patio correspondiente al nivel de dificultad elegido (6, 8, 10 o 12) y podrás continuar cavando la siguiente sección del túnel.



Tras deshacerte del último escombros que quedaba en el patio de la entrada al túnel mediante la acción cavar, consigues completar una nueva sección del túnel (A). Esta sección deja al descubierto 2 fichas de goblin que colocas boca arriba junto a sus figuras correspondientes en el patio de la entrada al túnel (B). Hasta que no consigas eliminar a ambos goblins, no podrás colocar los escombros correspondientes a la siguiente sección del túnel y, por tanto, no podrás cavar.

MEJORAR CARTAS

Las armas y herramientas de las que disponen los enanos no son suficientes para defender la fortaleza el tiempo necesario, deberán gastar tiempo y recursos en mejorar su arsenal.

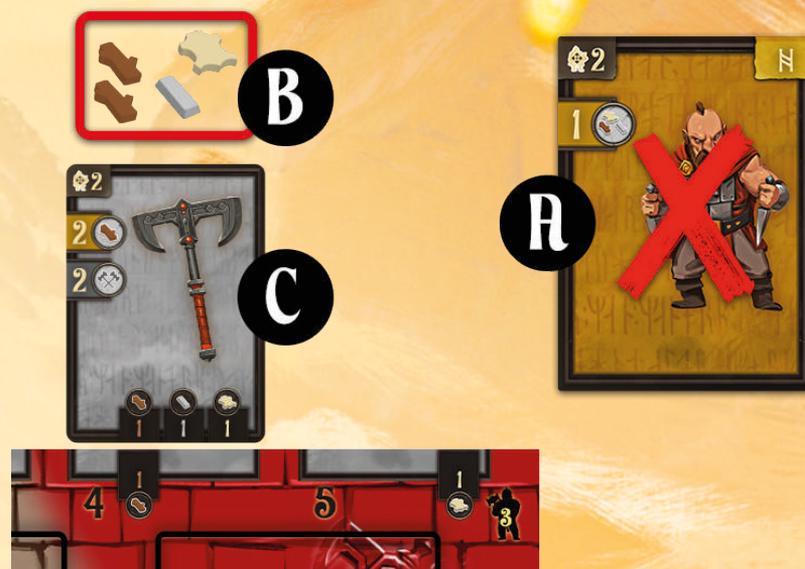


Para completar la mejora de una carta que se encuentre en el tablero de mejora, es necesario que tenga sobre ella todos los materiales que requiere. Estos son: los que indica la propia carta su parte inferior, más los que indica el hueco donde esta se encuentra.

En el ejemplo anterior son necesarias 2 maderas, 1 metal y 1 piel para completar la mejora de la carta.

La mejora de una carta se puede completar a lo largo de varios turnos y por varios jugadores. Una vez completada, la carta mejorada estará disponible para cualquier jugador siempre que sea su turno. No hay límite al número de turnos que puede permanecer una carta en el tablero de mejora.

Obtener carta del tablero de mejora: En cualquier momento de tu turno, puedes coger una o más cartas del tablero de mejora que se hayan completado. Por cada carta que cojas del tablero de mejora debes retirar antes del juego una carta de tu mano que aún no hayas jugado, y esta nunca puede ser una carta de orco. De esta manera, tu mazo completo de enano siempre será de 12 cartas: 10 armas y herramientas y 2 orcos. Cuando cojas una carta del tablero de mejora, devuelve a sus respectivos talleres los recursos que usaste para completarla. Una vez obtenida una carta del tablero de mejora, dicha carta pasa a formar parte tu mano y la jugarás en el mismo turno que la obtuviste.



En tu turno, decides coger el hacha cuya mejora está completada. Para ello, retiras del juego una carta de tu mano (A), devuelves los recursos a los talleres (B) y, por último, llevas la carta de hacha a tu mano (C). Como cualquier otra carta de tu mano, debes jugar el hacha en este mismo turno.

D. RELLENAR EL TABLERO DE MEJORAS

Si tu figura de enano se encuentra en la cámara central de la fortaleza **al final de tu turno**, puedes rellenar los huecos vacíos del tablero de mejora, **en cualquier orden**, con cartas nuevas a tu elección, teniendo en cuenta que en el mazo rojo, las armas y herramientas son mucho más potentes, pero necesitan de más recursos; las del mazo gris son un poco menos poderosas, pero también requieren menos recursos para completarlas; y que las del mazo amarillo son las más endeables, pero también las más fáciles de completar.

Antes de rellenar los huecos vacíos, puedes retirar del juego cualquier carta completa o incompleta del tablero que desees, para dejar hueco a nuevas cartas. Todos los recursos que tuvieran las cartas que retires vuelven a sus talleres correspondientes.

FIN DEL TURNO



Al final de tu turno, forma un mazo boca abajo con las 5 cartas que acabas de jugar y colócalas debajo de tu ficha de descarte. Si aún quedan 5 cartas en tu mazo de robo, róbalas inmediatamente, esta será tu mano de cartas para tu siguiente turno. Si ya no hay cartas en tu mazo de robo, es decir, las 12 están debajo de tu ficha de descarte, realiza la misma operación que al principio de la partida: baraja las 12 cartas, coloca al azar dos de ellas debajo de tu ficha de descarte sin mirarlas, forma un mazo de robo boca abajo con las 10 cartas restantes y roba 5, esta será tu mano de cartas para tu siguiente turno. El turno pasa al siguiente jugador a tu izquierda.

MERCENARIOS

En momentos especialmente difíciles puedes contar con la ayuda de los mercenarios del bosque, siempre teniendo en cuenta que no son tus amigos ni tus aliados y, por tanto, tendrás que pagarles por sus servicios.

Activar cartas de mercenario: En cualquier momento durante tu turno, puedes activar una o más cartas de mercenario. Para hacerlo, debes retirar de la cámara central **las pepitas de oro que indique la carta activada**. Cada carta de mercenario se puede activar una sola vez, voltéala una vez usada.

Puedes activar una carta de mercenario en cualquier momento de tu turno, incluso en mitad de una acción. Por ejemplo, puedes activar la carta de mercenario que derrota a todos los orcos que se encuentren en los talleres después de revelar una carta de asedio que haga avanzar a los orcos, pero antes de moverlos. Sin embargo, lo que no puedes hacer es mover solo algunos de los orcos, activar la carta de mercenario y, a continuación, mover el resto. **Las acciones que proporcionan los mercenarios son independientes, no se asocian a ningún enano y, por tanto, no requieren que juegues cartas de tu mano.**



Derrota a **todos los orcos** que se encuentren en los talleres (carpintería, peletería y fundición).



Derrota a **un troll** en el patio de la entrada al túnel.



Derrota a **un goblin** en el patio de la entrada al túnel.



No revelas carta de catapulta cuando esta se activa, la catapulta vuelve a la reserva.



Cancela los efectos de la carta de asedio que acabas de revelar.

TROLES Y GOBLINS

Tanto los troles como los goblins que entren a la fortaleza se van a colocar en el patio de la entrada al túnel y, por lo tanto, la van a bloquear, impidiéndote continuar cavando. Los troles son torpes, pero difíciles de tumbar, vas a necesitar emplearte a fondo para derrotarlos. Por su parte, los goblins son más astutos y, si bien tendrás que combatir algunos, muchos de ellos te ofrecerán negociar a cambio de dejarte continuar con tu tarea.

TROLES: Ya sabemos que al activarse la torre de asedio, entra un trol en juego: se revela una ficha de trol al azar y se coloca, junto con una figura de trol, en el patio de la entrada al túnel. Varios troles pueden coincidir al mismo tiempo en el patio de la entrada al túnel.



Cada ficha de trol contiene un cierto número de daños (círculos) que deberás infligir (cubrir con fichas de daño) para derrotarlo. Cada uno de estos círculos indica el número de impactos que requiere (en la ilustración anterior, la ficha muestra 3 daños (círculos) de 2 impactos cada uno). Debes cubrir todos estos círculos con fichas de daño para derrotar al trol. Una vez que lo hayas conseguido, devuelve la figura a la reserva y retira la ficha del juego.

Para infligir 1 daño a un trol en un ataque cuerpo a cuerpo, tu figura de enano tiene que encontrarse en el mismo espacio que el trol y sacar en la tirada **tantos impactos como requiera un círculo de la ficha de trol**. Puedes causar varios daños con una sola tirada si consigues los impactos suficientes: por cada daño infligido, tapa un círculo con una ficha de daño. Los impactos sobrantes se pierden.

Para infligir 1 daño a un trol en un ataque a distancia, tu figura de enano debe estar en **la torre del túnel** y sacar en la tirada al menos una ballesta: **cada ballesta es 1 daño**. Puedes causar varios daños con una sola tirada si consigues varias ballestas: por cada daño infligido, tapa un círculo con una ficha de daño.

GOBLINS: Ya sabemos que nos esperan 2 goblins al completar cada sección del túnel, y que tienes que derrotar a ambos antes de seguir cavando. Cada ficha de goblin tiene un círculo que indica la forma de derrotarlo. Una vez derrotado, devuelve la figura de goblin a la reserva y retira la ficha del juego.

Algunos goblins están dispuestos a negociar pacíficamente: los círculos de sus fichas muestran recursos (madera, piel, metal). Para librarte de estos goblins, debes trabajar estos recursos en sus respectivos talleres y colocarlos junto a la ficha de goblin. Una vez consigas reunir junto a la ficha todos los recursos que requiere, devuelve la figura de goblin a la reserva, retira la ficha del juego y devuelve los recursos a sus respectivos talleres.



Entrega el número indicado de cada recurso (madera, piel, metal).



Entrega el número de recursos indicado en cualquier combinación (madera, piel, metal).

Ciertos goblins solo van a pedirte que retires un cierto número de escombros que les están estorbando, una vez realices esta tarea por ellos dejarán de molestarte.



Añade el número de escombros indicado junto a la figura de goblin correspondiente. Deberás retirar todos ellos mediante la acción cavar para librarte de estos goblins. Estos escombros no forman parte de ninguna sección del túnel, en este caso si puedes cavar, aunque haya troles y goblins presentes.

Por último, encontrarás goblins más agresivos que simplemente querrán robarte el oro y no te quedará otra que atacarles.

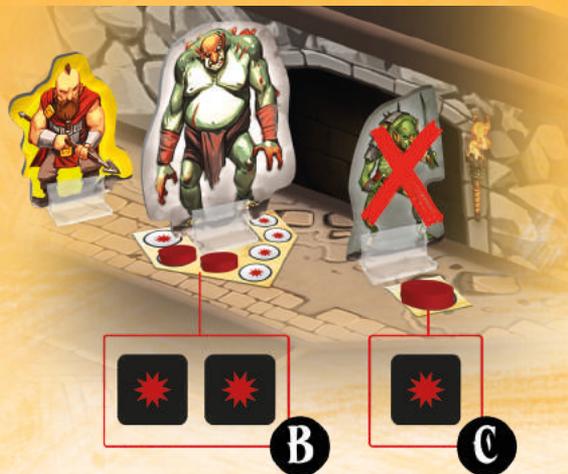


Si la ficha de goblin muestra iconos de impacto, hay que derrotarlo de la misma manera que a los troles, mediante un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia.

Si en el patio de la entrada al túnel se encuentran varios goblins y troles que necesitan ser atacados para derrotarlos, puedes hacerlo en el orden que elijas.

Cuando lanzas los dados, estás atacando la zona, no un enemigo en concreto, de manera que solo tras lanzar los dados, decides donde aplicas el daño obtenido, teniendo en cuenta que puedes repartirlo entre varios enemigos.

Recuerda que mientras haya troles y/o goblins en juego no puedes cavar la siguiente sección del túnel.



Obtienes 3 impactos en la tirada y decides infligir 2 daños al trol con 2 impactos (B) y un daño al goblin con el impacto restante, por lo que consigues derrotarlo ya que solo requería 1 daño (círculo) de 1 impacto (C).



En tu siguiente turno, has conseguido subir a la torre del túnel para atacar a distancia el patio de la entrada al túnel con 2 dados: obtienes 1 ballesta equivalente a 1 daño que asignas al trol que sigue ahí (D).

Tu figura de enano se encuentra en el patio de la entrada al túnel y está atacando cuerpo a cuerpo con 3 dados al trol y al goblin que ahí se encuentran (A).

FIN DE LA PARTIDA

¿VICTORIA O DERROTA?

Aun cuando retires la última roca y veas la luz del sol no podrás cantar victoria. Desgraciadamente, deberás sortear un último escollo.

VICTORIA. Cuando hayas logrado retirar la última sección del túnel, hay 2 últimos goblins esperando al final del mismo, y precisamente

estos son especialmente peligrosos. Debes derrotar a estos últimos goblins para poder poner a salvo lo que te quede del tesoro y así ganar la partida. Registra tu victoria en las crónicas de Runedar para que las generaciones venideras recuerden tu heroica gesta. Cuanto más oro consigas salvar mayor será el reconocimiento que obtengas.

DERROTA. Pierdes automáticamente la partida y el tesoro si:

- Revelas la última carta de asedio
- Revelas la última carta de catapulta
- Revelas la última ficha de trol
- Pones en juego el último orco de la reserva
- Pierdes todas las pepitas de oro

Aunque no hayas podido aguantar las acometidas de tus enemigos, la valentía que has demostrado también merece pasar a la historia y, por tanto, también tienes derecho a aparecer en las crónicas de Runedar. Cuantos más goblins hayas derrotado, más reconocimiento recibirás.

CONSEJOS Y RECOMENDACIONES

The Siege of Runedar es un juego cooperativo. Aquí tienes unos cuantos consejos que te ayudarán a tener éxito en vuestra cooperación.

- Es importante que se discutan y se coordinen todas las acciones entre todos los jugadores.
- Durante tu turno, los demás jugadores pueden opinar y aconsejar, pero recuerda que la decisión final siempre será tuya.
- Es importante que reemplaces algunas de tus cartas iniciales por otras más poderosas tan pronto como puedas. Intenta que todos los jugadores hagan esto de forma equilibrada de manera que ningún jugador quede con un mazo especialmente débil.
- Dependiendo de tu situación, habrá unas cartas en el tablero de mejora que te convengan más que otras, no dudes en descartar las menos relevantes para hacerle hueco a otras más útiles.
- El tiempo apremia y tienes multitud de formas de caer derrotado, pero solo una de salir victorioso, de manera que cava, cava y cava.

MODO SOLITARIO

Si te atreves a enfrentarte al reto sin más compañía que tu hacha, deberás jugar todos los turnos, uno tras otro, con un solo enano y con un solo mazo de cartas. Tanto la preparación como las reglas permanecen inalteradas, exceptuando los siguientes cambios que afectan solamente a la catapulta y la torre de asedio:

- Cuando reveles una carta de asedio que muestre la catapulta o la torre de asedio, coloca la figura correspondiente en tu área de juego como siempre, **pero tumbada**.
- Si al comienzo del siguiente turno, aún tienes la catapulta y/o la torre de asedio en tu área de juego, **levántala, pero no la actives**.
- Si al comienzo del turno posterior, la catapulta y/o la torre de asedio sigue en tu área de juego levantada, **entonces actívala**.
- De esta forma tendrás 2 oportunidades (2 turnos) para eliminarlas antes de que se activen.

Si cuando aparezca la catapulta o la torre de asedio en una carta de asedio, ya tienes en tu área de juego la figura correspondiente, **tumbada o levantada**, actívala inmediatamente.

CRÉDITOS

Autor: Reiner Knizia

Ilustraciones: Andrew Bosley

Diseño gráfico y maquetación: David Prieto

Desarrollo y reglamento: Juan Luque & Rafael Sáiz

Reiner Knizia quiere dar las gracias a todas las personas que han contribuido a desarrollar este juego, en particular a: Sebastian Bleasdale, Rudi Gebhardt, Sebastian Gieger, Florian Gratzner, Florian Ionescu, Simon Kane, Dorette Peters, Vroni Sigl, Andi Stamer y Peter Wimmer. Un especial agradecimiento a Philipp Winter por su intenso trabajo en la mecánica del juego.

Ludonova quiere agradecer a Paco Cantarero, Alberto Martínez, Antonio Varela y David Ferrero su colaboración en las pruebas del juego.

©Dr. Reiner Knizia, 2021. Todos los derechos reservados.

©Ludonova S.L., 2021. Todos los derechos reservados.

San Pablo 22 – Córdoba – España

www.ludonova.com



*Escanea este código si prefieres aprender a jugar
con nuestro videotutorial*