

CRIATURAS DE LASTM SOMBRAS

EXPANSIÓN TORMENTA DE HIELO

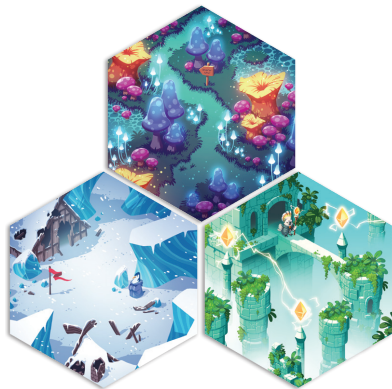
REGLAS DE JUEGO



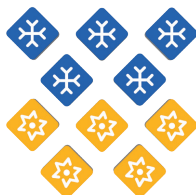
INTRODUCCIÓN

Esta expansión de *Criaturas de las Sombras* introduce 2 nuevos personajes y 3 nuevos hexágonos de tablero, lo que te permitirá jugar partidas de hasta 6 personas con un tablero extendido. Con *Tormenta de hielo*, podrás congelar y aturdir a tus enemigos para limitar sus movimientos y sus reservas de Recursos. ¿Conseguirás controlar esta nueva magia y alcanzar la victoria o será ella quien te domine y te lleve a la perdición?

CONTENIDO



3 HEXÁGONOS DE TABLERO



10 FICHAS DE ESTADO



2 CARTAS DE REFERENCIA



2 TARJETAS DE PERSONAJE DE DOBLE CARA



2 FIGURAS



MAZO PRINCIPAL
24 cartas



MAZO DE CONTRACONJUROS
4 cartas



MAZO DE COMPAÑEROS
4 cartas



1 HOJA DE REFERENCIA DE HEXÁGONOS DE TABLERO

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Si añades la expansión *Tormenta de hielo* a tu juego base de *Criaturas de las Sombras*, podrás jugar partidas de hasta 6 personas, ya que expande el tablero de juego hasta un total de 10 hexágonos. Sin embargo, te recomendamos que utilices 7 hexágonos para partidas de 2-4 personas y 10 hexágonos para partidas de 5-6 personas.

Cómo preparar el tablero de juego con 10 hexágonos:

Saca todas las piezas hexagonales de la caja básica y de la expansión y coloca el **hexágono de las Ruinas Ancestrales** ❶ y el **hexágono de la Ciénaga de las Setas** ❷ sobre la mesa para que sirva como el centro del tablero. Luego sitúa los hexágonos del **Desierto Desolado** ❸ y el **Subterráneo Volcánico** ❹ en lados opuestos del centro del tablero. Para completar el tablero, cada participante ha de colocar su hexágono de origen sobre la mesa en las posiciones señaladas. La persona más joven será la primera en jugar, la que se sienta a su izquierda será la segunda, y así sucesivamente. Si juegas con menos de 6 participantes, rellena el resto del tablero con cualquiera de los hexágonos sobrantes.



Estos son los hexágonos de origen de los 2 nuevos personajes:



Osezno Zarpapolar +
Polar el Despiadado



Ciervogrifo Plumaligera +
Ciervogrifo Siembratormentas

Una vez dispuesto el tablero de juego, cada participante sitúa su figura en el hexágono de origen de su personaje. A continuación, baraja el **mazo de Contraconjueros 5** (asegúrate de que contenga tanto las cartas del juego base como de la expansión) y colócalo bocabajo sobre la mesa, junto al hexágono del Desierto Desolado.

Baraja el **mazo Principal 6** (con todas las cartas del juego base y de la expansión), luego roba 1 carta para cada hexágono que se encuentre en los extremos derecho e izquierdo del tablero (excepto para el Desierto Desolado) y sitúala bocarriba junto a él. Deja el resto del mazo Principal bocabajo al alcance de todos los participantes, pero con suficiente espacio a su lado para la futura **pila de descartes 7**.

Después baraja el **mazo de Compañeros 8** (de nuevo, asegúrate de que contenga las cartas del juego base y de la expansión) y colócalo bocabajo sobre la mesa, al alcance de todos los participantes. Roba las 3 primeras cartas de este mazo y ponlas bocarriba junto al tablero de juego para formar el **Portal de Compañeros 9**. Esta es la zona desde la que más adelante se invocará a los Compañeros.

Coloca todos los **dados y fichas 10** a un lado del tablero, al alcance de todos los participantes.



Una vez completado este procedimiento, la zona de juego debería presentar un aspecto similar a este:



La partida comienza con el turno del participante 1, y prosigue en sentido horario alrededor de la mesa. Los participantes continúan resolviendo turnos hasta ser eliminados. ¡Gana la partida el último participante que quede en pie!

EFFECTOS DE ESTADO

La expansión *Tormenta de hielo* introduce 2 efectos de Estado: **congelado** ❄️ y **aturdido** ⚡️. Si estás congelado, no puedes viajar a otro hexágono y, si estás aturdido, verás limitado el número de dados de Recurso que puedes tirar. Solamente puede afectarte 1 ficha de Congelación y 1 ficha de Aturdimiento a la vez. Esta expansión incluye 10 fichas de Estado de doble cara; una de ellas representando el efecto de Estado congelado y la otra representando el efecto de Estado aturdido.



FICHA DE CONGELACIÓN

Si empiezas tu turno con una ficha de Congelación en tu tarjeta de personaje, estás congelado y no puedes viajar durante tu turno. Si otro participante te congela durante tu turno, no puedes gastar ninguno de los puntos de Acción que te queden para viajar. Si empezaste el turno congelado, retira la ficha de Congelación de tu tarjeta de personaje al final de tu turno.



FICHA DE ATURDIMIENTO

Si empiezas tu turno con una ficha de Aturdimiento en tu tarjeta de personaje, estás aturdido y solo puedes tirar 4 dados de Recurso al inicio de tu turno, en vez de 5. Si otro participante te aturde durante tu turno, dicho participante puede elegir un Recurso de tu reserva de Recursos y retirarlo. Si empezaste el turno aturdido, retira la ficha de Aturdimiento de tu tarjeta de personaje al final de tu turno.

CRIATURAS DE LASTM SOMBRAS

Puedes encontrar contenidos adicionales para *Criaturas de las Sombras*
en unstablegames.com/castingshadows

Traducción al español: Laura Castro Trullén
Revisión: Natalia Delgado Mendoza