Reglamento

Here be Dragons
Into the Unknown

Las palabras "fiic Sunt Dracones" o "fiere be Dragons" estaban escritas en una de las más antiguas conocidas globos terrestres, el Globo Fiunt-Lenox. Era un aviso a los navegantes, una advertencia sobre misteriosas criaturas que acechaban en los confines del mundo. En este juego de fantasía y aventura estratégica, explorarás una tierra recién descubierta y te enfrentarás a monstruos nunca vistos.

Te meterás en la piel de un valiente explorador inspirado en los primeros cartógrafos del mundo real. A medida que explores un mapa en constante expansión, descubrirás que en el mundo de Here be Dragons, los dragones y los monstruos existen de verdad.

Adéntrate con nosotros en el mundo de Here be Dragons y descubre qué peligros acechan más allá de los límites del mapa.

Índice

Páginas

1 Visión general
- *¿Qué hay en la caja?*
- *El objetivo del juego*
- *Jugar el juego Ganar el juego*

4 Configuración

6 En su turno

7 Fichas de movimiento y terreno
- *La regla del agua*
- *Símbolos en las casillas de terreno*
- *¿Qué pasa cuando te quedas atascado?*

10 Árbol tecnológico

11 Cartas de eventos

14 Casillas de producción
- *Oro, recursos y puntos de influencia*

13 Asentamientos

15 Batallas
- *Batallas y cuándo se producen*
- *Buscando monstruos*
- *Batallas de monstruos*
- *Fichas de monstruos*
- *Batallas de jugadores*
- *¿Qué pasa cuando mueres?*

19 Jefes
- *Modo Solitario*
- *El Devorador*
- *Amman Dash el chamán loco*
- *El dragón dorado de la codicia*
- *El Kraken*

25 Explicación de los rasgos de los monstruos

¿Qué hay en la caja?

56 Cartas de evento

55 Cartas de monstruos

20 dados

Carta El devorador y meeple

Carta kraken y meeple

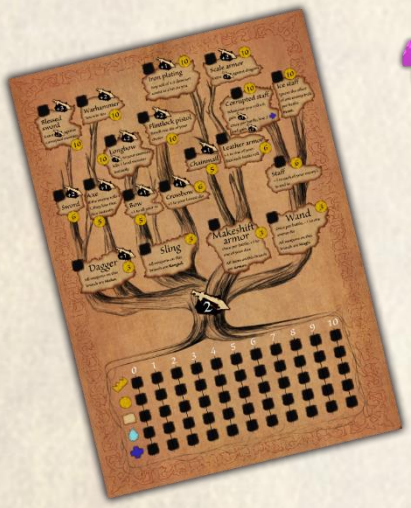
Carta de Amman Dach y meeple

80 hexágonos

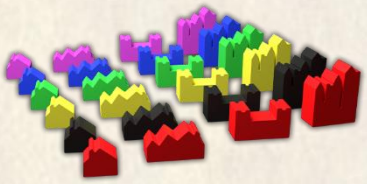
Carta del dragón dorado y meeple

6 figuras de personajes

6 Tableros de jugadores



24 fichas de asentamientos



6 Viajeros

15 Fichas de monstruo

1 reglamento

1 bolsa de exploración

3 ayudas al jugador

El objetivo del juego

Here be Dragons es un juego de exploración competitivo en el que los jugadores compiten por puntos de victoria para convertirse en el gobernante de una tierra inexplorada. Estos puntos se pueden ganar por:

- *Mejorar tu asentamiento gastando los recursos que encuentres por el mundo.*
- *Ser el primero en completar las misiones secundarias.*
- *Derrotar a poderosos monstruos que vagan por los bosques y las montañas.*
- *Derrotar a tus compañeros en combates individuales.*
- *Sobrevivir y derrotar al jefe del juego para no perderlo.*

El juego

En tu turno, mueve la figura de tu personaje a la ubicación de tu marcador de viaje, posiblemente ampliando el mapa. A continuación, roba una carta de evento, obtén ingresos de tus fichas de asentamiento y producción, y deshazte del oro y los recursos sobrantes. A continuación, realiza tantas interacciones como quieras (consulta la sección En tu turno en la página 6). Por último, coloca tu marcador de viaje para indicar la dirección en la que te moverás en tu siguiente turno.

Ganar la partida

Antes de la partida, acordar el número de puntos de victoria que necesitaréis para ganar. (recomendamos 10 PV). El primer jugador que alcance ese número de puntos de victoria gana la partida.

Configuración

1. *Los jugadores deben acordar primero el número de puntos de victoria que necesitarán para ganar. Recomendamos 10 VP. Además, decide si quieres jugar con uno o varios de los jefes del juego. Si juegas en solitario deberás elegir al Devorador o a Amman Dash. Tanto si juegas en solitario como en multijugador, te recomendamos que solo uses el jefe Devourer si es tu primera partida.*

2. *Separa las ocho cartas corruptas y el Ídolo Kraken de las cartas de evento. Si juegas sin usar al Devorador o al jefe Kraken, simplemente baraja todas las cartas de evento juntas en el mazo de evento y colócalo en un lado del área de juego. Si utilizas al Devorador o al Kraken en la partida, consulta sus configuraciones especiales al final del reglamento.*

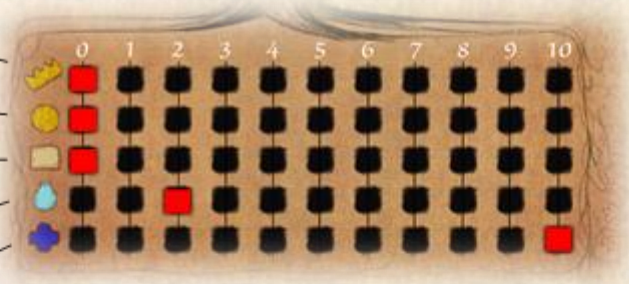
3. *Separa los tres tipos de cartas de monstruo (1-2, 3-4 y 5+) en tres mazos distintos y colócalos a un lado de la zona de juego. Asegúrate de tener espacio suficiente para colocar pilas de descarte separadas junto a los mazos. Siempre que se robe la última carta de cualquier mazo de monstruos, vuelve a crear inmediatamente ese mazo barajando de nuevo su pila de descartes.*

4. *Cada jugador recibe los siguientes componentes:*

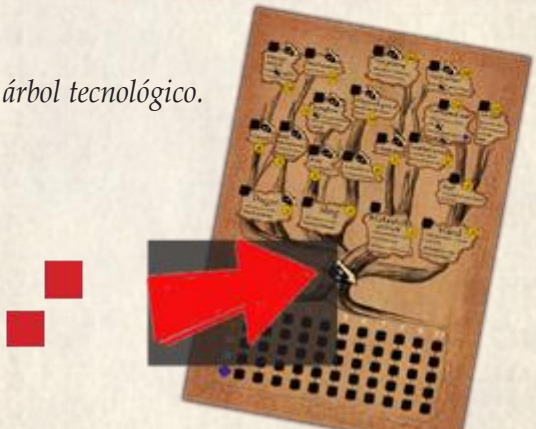
- *1 pueblo, 1 ciudad, 1 fuerte y 1 ciudadela*
- *16 jugadores / cubos de distrito*
- *1 marcador de viaje*
- *1 figura de personaje*
- *1 tablero de jugador*
- *2 dados de ataque*

5. *Cada jugador establece su marcador de puntuación de la siguiente manera:*

- *0 puntos de victoria*
- *0 de oro*
- *0 recursos*
- *2 puntos de influencia*
- *10 puntos de salud*



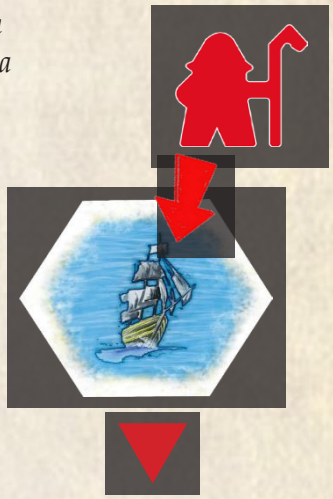
6. *Cada jugador coloca dos cubos en la raíz de su árbol tecnológico.*



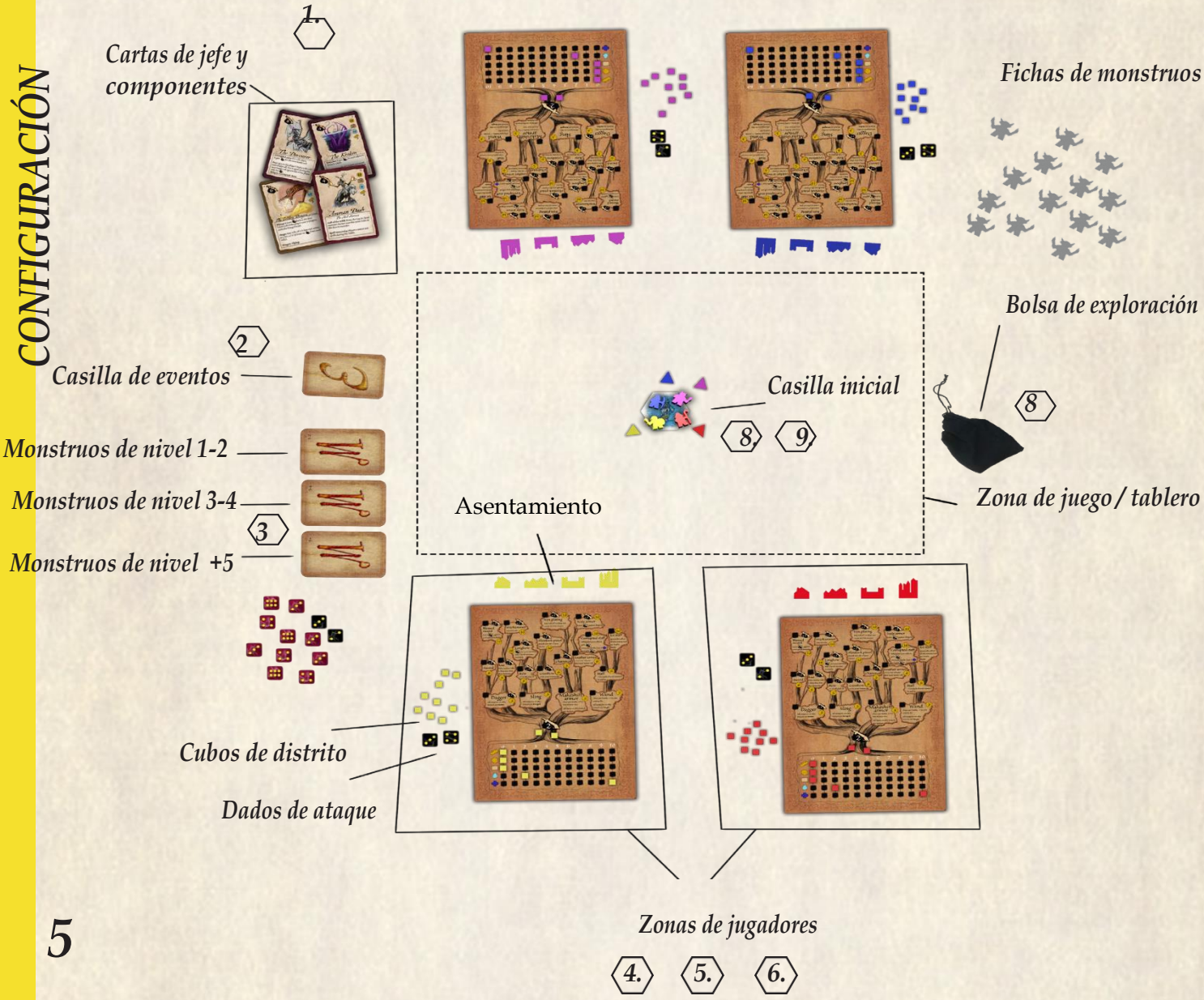
7. *Los jugadores determinan quién empieza la partida decidiendo quién de los jugadores es el dragón más codicioso o simplemente lanzando un dado unos contra otros. El jugador con el resultado más alto va primero y es considerado el primer jugador.*

8. *Coloca la ficha inicial en el centro del área de juego y coloca cada figura de personaje en la casilla inicial. Pon las casillas de terreno restantes en la bolsa de exploración y colócala a un lado de la zona de juego. Durante la partida, los jugadores sacarán casillas de esta bolsa para ampliar el mapa (véase la página 8 de la sección Movimiento y casillas de terreno).*

9. *Antes de que empiece la primera ronda, cada jugador decide en qué dirección para viajar colocando su marcador de viaja adyacente a la casilla de salida, a lo largo de los lados planos, empezando por el primer jugador y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj. Ten en cuenta que los jugadores pueden elegir la misma casilla de terreno.*
Una vez que todos los jugadores hayan colocado sus marcadores de viaje, puede comenzar la partida.



CONFIGURACIÓN



En tu turno

1. Desplázate a tu marcador de viaje

Mueve la figura de tu personaje a la ubicación de tu marcador de viaje, pagando peajes, dibujando casillas de terreno y obteniendo recompensas únicas por casillas de producción exploradas según sea necesario. Asegúrate de tener en cuenta la regla del agua (consulta la página 8 de la sección Movimiento y casillas de terreno y la página 14 de la sección Asentamientos).

- *Si mueves tu figura de personaje a una casilla que contenga una o más fichas de monstruo, debes combatirlas inmediatamente antes de hacer cualquier otra cosa. Este es el caso, por ejemplo, si sacas una ficha de mazmorra (consulta la página 9 de la sección Movimiento y fichas de terreno y la página 18 de la sección Fichas de monstruo).*
- *Si comienzas tu turno en una casilla corrupta, pierde 1 punto de salud inmediatamente.*
- *Si no te has movido de un santuario o asentamiento, recupera 3 puntos de salud.*

Recompensa única
Si sacas una ficha con un símbolo de recurso o influencia, toma una bonificación única según el número del símbolo.

2. Carta de eventos e ingresos

Símbolo de monstruo

Roba una carta de evento y resuélvela. (Ver la sección de Cartas de Evento en la página 11). Gana oro, recursos y puntos de influencia de los asentamientos y las casillas de producción que poseas, otorgando el oro y los recursos sobrantes al jugador con menos puntos de victoria. (Consulta la sección Fichas de producción en la página 12 y la sección Asentamientos en la página 13).

3. Interacciónes

Realiza tantas de las siguientes acciones como puedas y quieras. Algunas acciones tienen un coste y/o sólo pueden realizarse una vez por turno. Todas las acciones son opcionales. Si quieres, puedes saltarte esta fase.

- *Si tu ficha actual tiene un símbolo de monstruo, puedes optar por buscar monstruos. (Consulta la sección Buscar monstruos en la página 16).*
- *Si tu ficha actual es una ficha normal sin fichas de monstruo, cubos de distrito o asentamientos en ella, puedes elegir construir una aldea allí (ten en cuenta que un jugador sólo puede poseer un asentamiento). Puedes mejorar tu asentamiento y apoderarte del territorio circundante colocando cubos de distrito en las casillas de terreno. Esto puede hacerse desde cualquier parte del mapa y cada cubo de distrito colocado te cuesta 2 recursos (consulta la sección Fichas de producción en la página 12 y la sección Asentamientos en la página 13).*
- *Puedes jugar cartas de objeto de tu mano. (Consulta la sección Cartas de evento en la página 11).*
- *Si tienes suficiente oro, puedes avanzar en tu árbol tecnológico (consulta la sección Árbol tecnológico en la página 10).*
- *Si tu ficha actual tiene la figura del personaje de otro jugador, puedes gastar 2 puntos de influencia para luchar contra él (consulta la sección Batallas de jugadores en la página 19).*
- *Si tienes 10 puntos de influencia, puedes cambiarlos por 1 punto de victoria.*

4. Coloca tu marcador de viaje

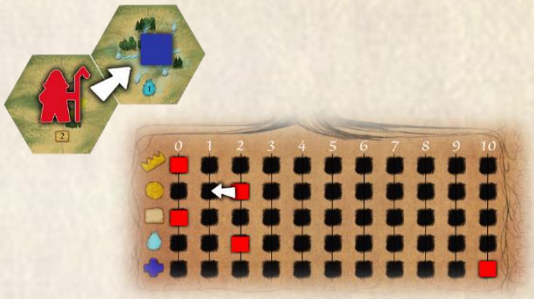
Coloca tu marcador de viaje en una casilla accesible o en una zona inexplorada. Aquí es donde quieres llegar al comienzo de tu siguiente turno (consulta la sección Movimiento y fichas de terreno en la página 7). Si en ese momento te encuentras en un santuario o asentamiento, puedes elegir no colocar tu marcador de viaje. Al hacerlo, no moverás tu figura de personaje al comienzo de tu siguiente turno, pero recuperarás 3 puntos de salud.

Fichas de movimiento y terreno

Al final del turno de un jugador, éste puede elegir colocar su marcador de viaje, que se resolverá al comienzo de su siguiente turno. Para ello, el jugador coloca su marcador de viaje en una casilla de terreno alcanzable desde su posición actual. El jugador puede elegir viajar a una casilla de terreno previamente explorada (una casilla ya colocada en el área de juego) o moverse a un área inexplorada (un área sin casilla de terreno conectada al lado largo de una casilla explorada).

Si un jugador ha colocado su marcador de viaje, comenzará su siguiente turno moviendo su figura de personaje a su marcador de viaje. A continuación, el marcador de viaje se retira de la zona de juego hasta que se vuelva a colocar al final del turno.

Hay algunas formas especiales y restricciones sobre cómo un jugador puede mover la figura de su personaje:



- *Para mover la figura de tu personaje a o a través de una casilla que contenga el cubo de distrito de otro jugador, deberás pagar 1 punto de oro al propietario del cubo. Si no tienes 1 punto de oro, no podrás moverte hacia o a través de esa casilla (ver página 14 de la sección Asentamientos).*

- *No puedes mover tu personaje a través de una ficha que contenga un monstruo. En su lugar, te verás obligado a detenerte y enfrentarte a un monstruo en combate (consulta la sección Ficha de monstruo en la página 18).*

- *No puedes moverte desde una casilla de tierra (cualquier casilla de terreno que no sea una casilla de agua) a una casilla de agua, excepto cuando te mueves desde una casilla de agua que contenga un símbolo de puerto o desde/a través de asentamientos situados junto a la casilla de agua. Puedes entrar en una casilla de tierra desde cualquier casilla de agua. Esto se explicará en detalle más adelante en esta sección.*

- *Puedes colocar tu marcador de viaje en una casilla adyacente a donde se encuentre tu figura de personaje, excepto si utilizas casillas de agua o casillas lisas para moverte más lejos.*
  Si la figura de tu personaje está de pie sobre una casilla lisa que está conectada a un máximo de otras dos casillas lisas seguidas, puedes colocar tu marcador de viaje más lejos de lo normal. Coloca tu marcador de viaje en cualquiera de las dos casillas lisas conectadas.
  o en la casilla de terreno/espacio no explorado más allá de la segunda casilla llana conectada.
  En otras palabras, puedes desplazarte hasta tres casillas de terreno de esta forma. El mismo movimiento se puede hacer cuando se empieza en una casilla de agua conectada a un máximo de otras dos casillas de agua.

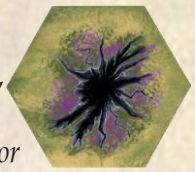
La regla del agua

Esta regla se utiliza para asegurarse de que las casillas de agua están conectadas entre sí y para determinar qué ocurre si un jugador se ve obligado a colocar una casilla de agua en su marcador de viaje pero no puede acceder a ella. Un jugador sólo puede entrar en una casilla de agua desde un puerto. Los puertos se encuentran en las casillas de agua que contienen el símbolo de puerto (un ancla) y deben estar adyacentes a una casilla de tierra para poder acceder a ellos. Los asentamientos construidos junto a una casilla de agua también cuentan como puerto y pueden utilizarse en consecuencia. Cuando un jugador viaja a una zona inexplorada y saca una ficha de agua de la bolsa de exploración, debe colocarla junto a una ficha de agua explorada previamente (si es posible). El jugador que dibujó la nueva casilla de agua es el que decide en qué parte del mapa colocarla. El jugador continúa dibujando casillas de terreno hasta que pueda entrar en la nueva zona. Ten en cuenta que, si la casilla dibujada es una casilla de agua con un símbolo de puerto, o si el jugador se está moviendo desde otra casilla de agua, el jugador debe entrar en la nueva casilla de agua de forma normal, y hacer caso omiso de la regla del agua. Si no es posible colocar una casilla de agua adyacente a una casilla de agua previamente explorada, el jugador se ve obligado a colocarla en su marcador de viaje como si fuera una casilla de tierra (aunque el jugador no pueda entrar en ella). Si un jugador, por cualquier motivo, no puede entrar en una nueva casilla de agua explorada, retira su marcador de viaje de la casilla de agua y mueve inmediatamente su figura de personaje a una casilla de terreno o área inexplorada que sea adyacente tanto a la nueva casilla de agua como a la casilla de la que vino/atravesó. En otras palabras, mueven su personaje a la izquierda o a la derecha de la nueva casilla de agua. Dibuja una nueva casilla de terreno si es necesario.

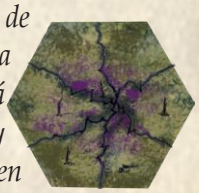
En Here be Dragons, los jugadores crearán aleatoriamente un nuevo mapa en cada partida, y ninguna partida será igual a la anterior. Las casillas se extraen aleatoriamente de la bolsa de exploración cuando los jugadores se mueven a zonas inexploradas (la rotación de las casillas colocadas no importa). Si la bolsa de exploración se queda sin casillas de terreno, el mapa no podrá ampliarse más, lo que significa que los jugadores ya no podrán desplazarse a zonas inexploradas. El juego contiene seis tipos diferentes de casillas de terreno. Todas las casillas excepto las de aguase consideran casillas de tierra. Estas son las fichas que se pueden encontrar en el juego principal:

- ***Casillas lisas*** *- Pueden utilizarse para construir asentamientos. Pueden contener una granja, un santuario o una atalaya. (Ten en cuenta que un jugador puede tener un asentamiento en la misma casilla que una granja o un santuario y obtener ingresos tanto del asentamiento como del símbolo de la casilla). Los jugadores pueden moverse por llanuras conectadas si comienzan su viaje en una ficha lisa conectada a una o dos fichas lisas seguidas. De esta forma, el jugador puede moverse hasta tres casillas desde su casilla actual. Si se coloca una casilla con una torre de vigilancia, todas las zonas inexploradas adyacentes se revelan (sácalas una a una de la bolsa de exploración). Si se saca una ficha de agua de esta manera, la ficha se coloca adyacente a la atalaya (no tiene que colocarse adyacente a otra ficha de agua). Si una atalaya se coloca a partir de un efecto (como el de otra atalaya o un hechizo) y no tiene ninguna figura de personaje en ella, ignora colocar nuevas casillas de terreno en los espacios que la rodean. Hazlo sólo cuando la figura de personaje de un jugador haya entrado en la atalaya. Cualquier casilla colocada por efecto de una atalaya se considera explorada por el jugador que la activó a efectos de encontrar recursos y completar misiones. Los santuarios son refugios seguros así como lugares de reanimación para los jugadores muertos (ver la sección ¿Qué pasa cuando mueres? en la página 19). Los jugadores pueden elegir quedarse en un santuario para descansar y recuperar 3 puntos de salud al comienzo de su siguiente turno. Esto se hace no colocando su marcador de viaje (saltándose su siguiente movimiento) cuando su personaje figure está de pie sobre una casilla del santuario.*

- ***Casillas de bosque*** *- Pueden contener aserraderos. Se pueden registrar para encontrar monstruos.*
- ***Casillas de montaña*** *- Pueden contener minas. Se pueden buscar para encontrar monstruos.*
- ***Casillas de agua*** *- Pueden contener puertos. Siempre deben estar conectadas a otras casillas de agua (si es posible y con la excepción de los puertos y si se dibuja una torre de vigilancia). Los jugadores pueden moverse a través de casillas de agua conectadas si comienzan su viaje en una casilla de agua conectada a una o dos casillas de agua en fila. De este modo, el jugador pueden moverse hasta tres casillas desde su casilla actual. La casilla inicial cuenta como una casilla de agua normal.*



- ***Casilla de mazmorra*** *- Cuando se coloca una casilla de mazmorra, se colocan tres fichas de monstruo sobre ella. Al entrar una ficha de mazmorra, el jugador debe luchar inmediatamente contra un monstruo de nivel 1-2, 3-4 y 5+ en ese orden dado. Las cartas de monstruo se roban una a una y se resuelven en tres batallas separadas. Si el jugador derrota a los monstruos, no se colocan más fichas de monstruo en la casilla. Si el jugador es derrotado, las tres fichas de monstruo se vuelven a colocar en la casilla y los jugadores que entren después en la mazmorra tendrán que repetir el proceso pero con nuevos monstruos. Por ejemplo, si un jugador ha derrotado a los dos primeros monstruos (1-2 y 3-4) pero pierde la batalla contra el monstruo 5+, el jugador huye de la casilla (ver la sección Batallas de monstruos en la página 16) y vuelve a colocar dos fichas de monstruo en la mazmorra.*



- ***Casillas corrompidas*** *- Cada casilla de terreno contiene un lado corrompido (el reverso de la casilla). La corrupción simboliza un área destruida y no contiene ningún símbolo. Los asentamientos, las fichas de monstruo o los cubos de distrito no pueden colocarse en las casillas corrompidas, pero los jugadores pueden moverse sobre ellas (con una penalización). Cuando un jugador comienza su turno (antes de moverse) mientras su figura de personaje está sobre una casilla corrupta, pierde 1 punto de salud. La corrupción sólo se encontrará más adelante en el juego y se puede encontrar más información sobre ella en la sección de Jefes. Los únicos componentes que pueden existir en casillas corruptas (excepto las figuras de los personajes de los jugadores) son la figura del jefe Devorador y la figura del jefe Dragón Dorado. Los demás jefes se considerarán derrotados si sus casillas de terreno están corrompidas.*

Símbolos en las casillas de terreno

Algunas casillas de terreno pueden contener símbolos. Estos símbolos representan rasgos que se pueden explotar de la zona. Los símbolos que se pueden encontrar en las casillas de terreno son:

- ***Símbolos de puerto*** *- Los jugadores pueden acceder a las casillas de agua a través de estas zonas.*

- ***Símbolos de monstruos****: los jugadores pueden buscar en estas zonas y luchar contra monstruos con la fuerza correspondiente que se muestra junto al símbolo (más información en la sección Batallas de monstruos de la página 16).*

- ***Símbolos de Recursos*** *e* ***Influencia*** *- El jugador que roba esta casilla de terreno gana inmediatamente el número de recursos o influencia que muestra el símbolo. Los jugadores pueden ocupar estas áreas para obtener ingresos por recursos o influencia durante su turno (véase la sección Fichas de producción en la página 12).*

- ***Símbolo inicial*** *- El juego contiene una ficha de agua con el símbolo símbolo de inicio. Se trata de la ficha de inicio, que es siempre la primera ficha de terreno colocada en el juego.*

¿Qué pasa cuando te quedas atascado?

Si un jugador, por alguna razón, no puede alejarse de la casilla en la que se encuentra en ese momento o se considera atascados, se utilizará una regla especial. Si el jugador no puede hacer nada respecto a su situación después de recibir ingresos y coger una carta de evento, puede elegir empezar de nuevo como si hubiera muerto (ver la sección ¿Qué pasa cuando mueres? en la página 19). Sin embargo, al hacerlo eliminará su asentamiento y cualquier cubo de distrito del juego. También perderás todo tu oro y recursos y bajarás de nivel una rama (a tu elección) de tu árbol tecnológico. Al comienzo de tu siguiente turno, colocarás la figura de tu personaje en una ficha de terreno explorado de tu elección. Tu asentamiento puede reconstruirse gratis y con el mismo nivel de tamaño que tenía cuando lo eliminaste. Sin embargo, tendrás que pagar recursos para colocar nuevos cubos de distrito. Ten en cuenta que esta es una ocasión extremadamente rara, y deberías considerar todas las demás opciones antes de decidirte por esta.

Árbol tecnológico

Tu fuerza general en la batalla se indica en tu árbol tecnológico. Los jugadores utilizan 2 cubos para mejorar su equipamiento. Empiezas con ambos cubos justo encima de las raíces del árbol tecnológico en el símbolo del dado de ataque. El número en el símbolo representa cuántos dados de ataque puedes usar en batalla, y todos los jugadores empiezan con dos. Más adelante, los jugadores añadirán más a su reserva de dados a medida que avanzan. Al subir de nivel también se desbloquearán rasgos que se pueden usar durante las tiradas de batalla

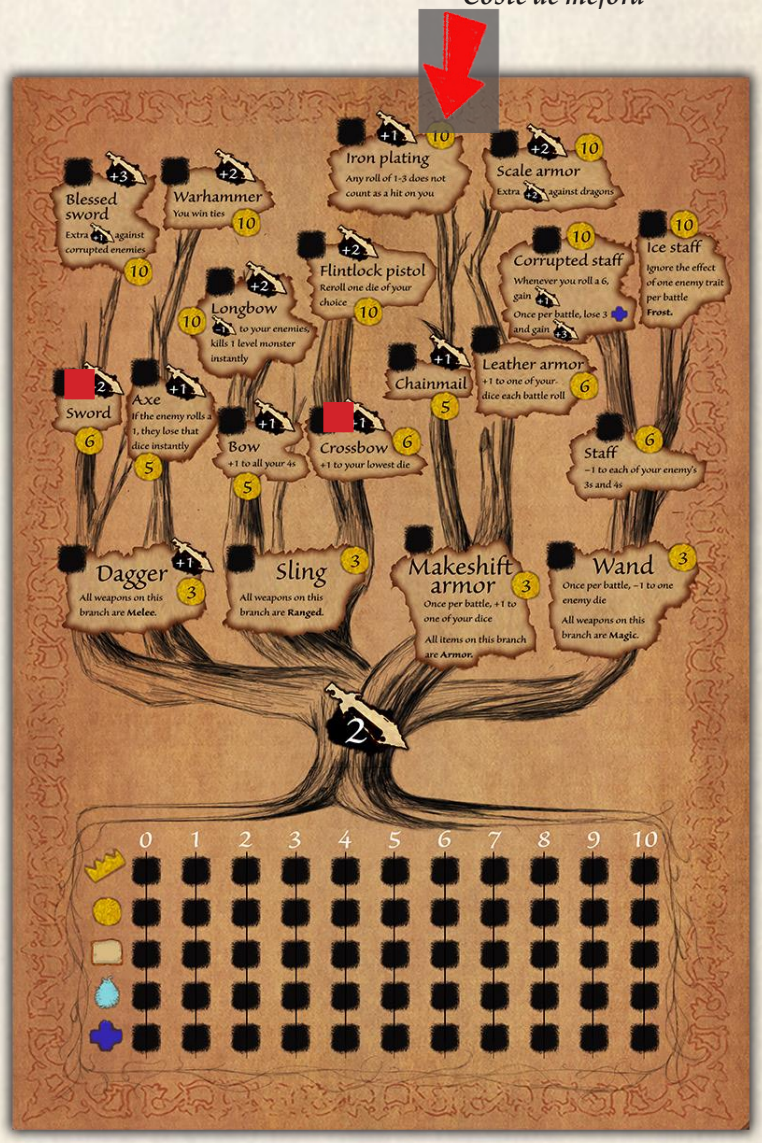
Símbolo del dado de ataque

Al subir de nivel, el jugador añade el número indicado de dados de ataque (si los hay) a su reserva original de dos dados. El jugador sólo puede usar los dados y rasgos extra de sus dos armas o armaduras actuales. Los rasgos pueden utilizarse en el orden que el jugador desee durante la batalla. Durante la fase de interacción, los jugadores pueden avanzar en las ramas de habilidad utilizando oro (indicado por el número en el símbolo de oro). Los cubos deben seguir una rama cada uno a elección del jugador. El jugador debe empezar en el primer nivel, donde todo cuesta 3 puntos de oro, para luego ir subiendo. Por ejemplo, si un jugador tiene un arma y una armadura, los dados de ataque se combinan. Si un jugador quiere cambiar de rama para usar otra arma debe empezar desde el principio de esa rama.

Coste de mejora

En este ejemplo el jugador tiene 5 dados de ataque.

Dos dados de ataque originales + Tres extra de una Espada y una Ballesta.



Cartas de eventos

Cuando un jugador comienza su turno (después de la fase de movimiento a tu marcador de viaje) debe coger una carta de evento boca arriba (símbolo de ojo) o boca abajo (símbolo de bolsa) según se indique en la carta del mazo de cartas de evento. Las cartas de evento con un símbolo de ojo se colocan a la vista de todos los jugadores y se descartan una vez que los efectos indicados en la carta son resueltos, mientras que las cartas con un símbolo de bolsa se consideran objetos. El jugador que roba una carta de objeto se la lleva a su mano sin mostrarla a los demás jugadores. Las cartas de evento normalmente sólo afectan al jugador actual, pero también pueden afectar a todos los jugadores. Si se roba la última carta del mazo de eventos, se barajan los descartes en un nuevo mazo de eventos.

Recompensa

Cara arriba

- ***Misiones*** *- Cuando se extrae una misión de la carta de evento se coloca a un lado de la zona de juego para que todos los jugadores puedan verla. La misión está activa. Esta misión puede ser completada por cualquier jugador que tenga éxito con la tarea indicada en la carta de misión. Cuando se completa una misión, el jugador que la completó primero recibe la recompensa descrita en la parte derecha de la carta. La búsqueda se descarta boca abajo en la pila de descartes de cartas de evento.*

Cara arriba

- ***Elecciones*** *- Algunos eventos permiten al jugador elegir el resultado de la carta. El jugador elige uno de los resultados, lo resuelve y descarta la carta boca abajo en la pila de descarte de cartas de evento.*

- ***Objetos*** *- Pueden usarse contra monstruos, otros jugadores o para beneficio del jugador. Un jugador puede tener un máximo de 5 cartas de objeto en su mano. Si un jugador tiene más de 5 cartas debe descartar el exceso. Un jugador no puede usar una carta de objeto similar dos veces durante la misma batalla.*

Boca abajo

Casillas de producción

Algunas casillas de terreno pueden producir recursos y puntos de influencia para los jugadores. Estas casillas se indican con símbolos de recursos en el lateral de la casilla de terreno. Además de recibir una recompensa única al explorar las casillas (igual al número de recursos o influencia indicados en la casilla de terreno), un jugador puede ocupar una casilla de producción que no esté ocupada por otro jugador. Para ello, el jugador paga 2 recursos y coloca un cubo de distrito en la ficha de terreno siempre que esté conectado al asentamiento del jugador. Un jugador que controla una casilla de producción gana el número de recursos que se indican en la casilla de terreno durante la fase de cartas de evento e ingresos. Las casillas de producción en Here be Dragons son:

Recompensa única
Si sacas una ficha con un recurso o símbolo de influencia, llévate una bonificación única según el número en el símbolo.

Colocar un cubo de distrito cuesta 2 recursos

- ***Granjas*** *- Se pueden encontrar en casillas lisas.*
- ***Aserraderos*** *- Se pueden encontrar en casillas de bosque.*
- ***Minas*** *- Se pueden encontrar en casillas de montaña.*
- ***Santuarios*** *- Pueden encontrarse en casillas lisas.*

Granja

Aserradero

Mina

Santuario

Es posible que los jugadores construyan un asentamiento en una casilla lisa y sigan recibiendo ingresos del símbolo de recurso de esa casilla y del asentamiento. Si se coloca una ficha de monstruo en una ficha de producción ocupada, la producción se detendrá y el cubo de distrito volverá al jugador.

Oro Recursos Puntos de influencia

Durante el juego, los jugadores reunirán oro, recursos y puntos de influencia que les ayudarán en sus aventuras. El oro es la moneda principal en el mundo de Here be Dragons y se utiliza principalmente para mejorar armas o equipo. Los asentamientos producen cierta cantidad de oro para los jugadores dependiendo del tamaño del asentamiento. Los recursos se utilizan para colocar cubos de distrito. Los jugadores pueden obtener un suministro constante de recursos ocupando fichas de producción. Si la puntuación de oro o recursos de un jugador está al máximo durante la fase de ingresos, el jugador con menos puntos de victoria se queda con el exceso. Si más jugadores tienen el mismo número de puntos de victoria, el exceso se divide a partes iguales redondeando hacia abajo. Por ejemplo, si hay dos jugadores que comparten 7 recursos, cada uno tendrá 3 recursos.

Los puntos de influencia simbolizan la popularidad de un jugador entre la gente. Los puntos de influencia también pueden perderse por tomar decisiones moralmente malas (como atacar a otros jugadores). Si un jugador ataca a otro, pierde 2 puntos de influencia. Un jugador puede elegir convertir 10 puntos de influencia en 1 punto de victoria.

Asentamientos

Una parte importante de asegurar nuevas tierras es mantener a la gente segura y feliz. Durante la partida, los jugadores construirán y mejorarán sus asentamientos para ganar puntos de victoria, puntos de influencia y oro, así como para tener un refugio seguro al que regresar. Para construir un poblado, el jugador debe situarse sobre una casilla llana que no esté ocupada por otro asentamiento, cubo de distrito o ficha de monstruo. Simplemente coloca tu aldea en la casilla actual y recibe la recompensa única indicada a la derecha. Cada vez que hayas colocado suficientes cubos de distrito para mejorar tu asentamiento, recibirás una recompensa única mayor. Los cubos de distrito se pueden colocar y los asentamientos se pueden mejorar al siguiente nivel incluso si la figura del personaje del jugador se encuentra en otro lugar del tablero. Los jugadores pueden hacer esto durante la fase de interacción. Un jugador sólo puede tener un asentamiento, y una ficha sólo puede contener un cubo de distrito a la vez. Esto significa que dos jugadores no pueden ocupar la misma ficha al mismo tiempo. Los asentamientos tienen cuatro tamaños:

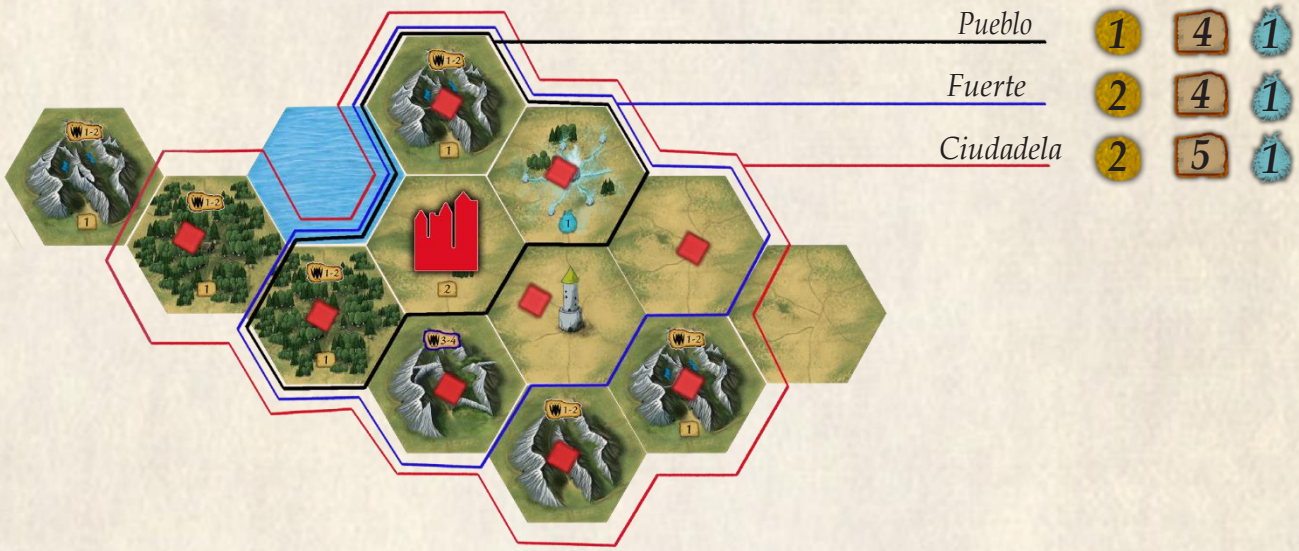
			Ingresos Cada ronda:	***Una sola vez recompensa:***
0	***Pueblo** - Se puede construir en una casilla lisa. No cuesta recursos construirlo. Produce 1 punto de oro de ingresos al jugador que lo posee. Cuando se construye, el jugador propietario gana 1 punto de influencia como recompensa única.*		*1 punto de oro*	*1 punto de influencia 1 punto de victoria*
0	***Pueblo** - Se puede mejorar a partir de un pueblo con 3 cubos de distrito conectados. Produce 1 punto de oro de ingresos al jugador que la posee. Cuando se construye, el jugador propietario gana 2 puntos de influencia y 1 punto de victoria como recompensa única.*		*1 punto de oro*	*2 puntos de influencia 1 punto de victoria*
0	***Fuerte** - Se puede mejorar a partir de una ciudad con 6 cubos de distrito conectados. Produce 2 puntos de oro de ingresos al jugador que lo posee. Cuando se construye, el jugador propietario gana 2 puntos de influencia y 2 puntos de victoria como recompensa única.*		*2 puntos de oro*	*2 puntos de influencia 2 puntos de victoria*
0	***Ciudadela** - Se puede mejorar a partir de un fuerte con 9 cubos de distrito conectados. Produce 2 puntos de oro de ingresos al jugador que la posee. Cuando se construye, el jugador propietario gana 2 puntos de influencia y 2 puntos de victoria como una recompensa única.*		*2 puntos de oro*	*2 puntos de influencia 2 puntos de victoria*

Cualquier asentamiento construido adyacente a una casilla de agua funciona como un puerto, y por lo tanto da a los jugadores acceso a casillas de agua. Los jugadores pueden elegir quedarse en un asentamiento para descansar y recuperar 3 puntos de salud al comienzo de su siguiente turno. Esto se hace no colocando su marcador de viaje (saltándose su siguiente movimiento) cuando su figura de personaje está sobre una casilla con un asentamiento. Tenga en cuenta que puede utilizar también los asentamientos de otros jugadores para obtener estos beneficios.

Cuando construyas un asentamiento, coloca tu ficha de aldea en una casilla lisa y reclama tu recompensa. Para mejorar un asentamiento, el jugador debe colocar 3 cubos de distrito adyacentes al asentamiento u otro cubo de distrito de su color. Cada 3 cubos de distrito que se coloquen mejorarán el asentamiento 1 nivel de tamaño. Colocar un cubo de distrito cuesta 2 recursos. Los jugadores también pueden elegir mover un cubo de distrito a otra casilla por el coste de 2 recursos. No es posible colocar un cubo de distrito sobre agua, sobre una casilla que ya contenga un cubo de distrito / asentamiento, o sobre una casilla que contenga una ficha de monstruo. Si se coloca una ficha de monstruo en una casilla con un cubo de distrito, el cubo se devuelve al jugador y debe colocarse de nuevo por 2 recursos. Los cubos de distrito deben colocarse adyacentes a otra casilla de terreno con un cubo de distrito o asentamiento del color del jugador. También deben estar conectadas al asentamiento del jugador para producir ingresos.

Un asentamiento puede ser destruido, por ejemplo, utilizando el hechizo manipular agua o siendo corrompido por el Devorador. Sin embargo, los cubos de distrito colocados permanecerán en el tablero. En estos casos, el asentamiento puede reconstruirse en otro lugar del tablero siempre que esté en una casilla plana. Reconstruir un asentamiento es gratis y se reconstruye al mismo nivel que cuando fue destruido. Recuerda que un cubo de distrito debe estar conectado al asentamiento o conectado al asentamiento a través de otros cubos de distrito pertenecientes al jugador para generar ingresos.

Esta imagen muestra un ejemplo del asentamiento de un jugador y la cantidad de ingresos que el jugador obtiene por tener una aldea (negro), un fuerte (azul) o una ciudadela (rojo). Una aldea se convierte en ciudad cuando se han colocado tres cubos de distrito. Del mismo modo, un fuerte requiere 6 cubos de distrito y una ciudadela 9 cubos. Los cubos deben estar conectadas entre sí y la red debe estar conectada al asentamiento. Un asentamiento nunca bajará de categoría.



Cuando entras en una casilla ocupada por el cubo de distrito de otro jugador, desde una casilla vecina sin el cubo de ese jugador, debes pagar un peaje en la frontera. Pierdes 1 punto de oro; entonces el jugador en cuyo distrito acabas de entrar gana 1 punto de oro. Si no tienes oro que perder, no puedes entrar en la casilla. Si el jugador en cuyo distrito acabas de entrar ya tiene 10 puntos de oro, debe regalar el exceso (consulta la sección Oro, recursos y puntos de influencia en la página 12). Ten en cuenta que no tienes que volver a pagar el peaje cuando te muevas por la zona de otro jugador (entre casillas con cubos de distrito de ese jugador). Sin embargo, debes pagar el peaje de nuevo si abandonas la zona del otro jugador y quieres volver a entrar en ella.

Un jugador puede entonces utilizar el asentamiento del otro jugador para descansar y acceder a las casillas de agua. Los asentamientos de todo tipo (así como los santuarios) sirven de refugio seguro en un mundo peligroso. Nunca se pueden colocar fichas de monstruo en un santuario o asentamiento. No está permitido luchar contra otros jugadores en ningún santuario o asentamiento. Si un jugador muere (ver la sección ¿Qué pasa cuando mueres? en la página 19), será revivido en el asentamiento más cercano (si ese es el asentamiento de otro jugador, el jugador revivido no paga el peaje).

Batallas y cuándo se producen

Símbolo del dado de ataque

En Here be Dragons, los jugadores se enfrentarán a monstruos y a otros jugadores en batallas. Cada vez que un jugador se enfrenta a un oponente se considera una batalla. Una batalla se determina por tiradas de dados entre jugadores (llamadas tiradas de batalla) en las que el vencedor es el que tira el dado más alto. Estos dados se llaman dados de Ataque y un jugador siempre empieza la partida con 2 de ellos. Aparte de esto, las cartas de objetos tienen características únicas para voltear las casillas de batalla. Un jugador puede usar cartas de objeto antes y después de las tiradas de batalla, excepto después de la tirada de batalla final cuando uno de los combatientes ha perdido su último dado de ataque y la batalla ha terminado. Por ejemplo, un jugador no puede usar una bola de fuego para matar al oponente una vez que el jugador ha perdido todos sus dados de ataque. Sin embargo, algunos objetos, como el escudo mágico, se utilizan cuando un jugador llega a 0 dados de ataque y, por lo tanto, se pueden jugar después de la tirada final de batalla. Cada tirada de batalla se resuelve comparando las tiradas de dados de ataque de cada jugador de mayor a menor. Un jugador pierde un dado de ataque si la tirada es inferior a la del oponente. Esto se denomina impacto. El jugador que pierda primero todos sus dados de ataque pierde toda la batalla

Algunas cartas de objeto permiten a otros jugadores afectar a una batalla aunque no estén participando directamente. Por ejemplo, un jugador que no esté participando en la batalla actual puede usar una bola de fuego para matar a un monstruo o incluso a un jugador que esté en ese momento en combate con otro. Las cartas de objeto usadas de esta forma pueden usarse desde cualquier parte del mapa siempre que se utilicen entre tiradas de batalla. Si alguno de los oponentes es derrotado por una carta de objeto usada de un jugador externo, el oponente superviviente es considerado el vencedor.

Aquí tienes un ejemplo de una batalla básica de Here be Dragons entre el jugador rojo, que usa 3 dados de ataque, y el jugador negro, que usa 5 dados de ataque:

1. *Durante la primera tirada de batalla, el rojo saca un 6, un 5 y un 4, mientras que el negro saca un 6, otro 6, un 3, un 2 y un 1. Esto resulta en un empate entre los 6s, lo que significa que ambos serán usados en la siguiente tirada de batalla. El otro 6 del negro vence al 5 del rojo, resultando en un impacto en el que el rojo pierde un dado de ataque para el resto de la batalla. Por último, el rojo saca un 4 que derrota al 3 del negro, que también es eliminado. Los dados más bajos del negro (2 y 1) no pueden ser comparados contra el rojo en esta tirada de batalla y por lo tanto son usados de nuevo en la siguiente tirada de batalla.*

2. *Durante la siguiente tirada de combate, el rojo saca un 4 y un 3 con sus dados de ataque restantes, mientras que el* negro saca un 5, un 2, un 1 y un 1. Tras calcular los resultados, ambos jugadores pierden 1 dado de ataque cada uno.

3. *Durante la tercera tirada de batalla, el rojo saca un 2, mientras que el negro saca un 4, un 4 y un 1. El rojo pierde su último dado de ataque y es derrotado.*

En busca de monstruos

Cuando un jugador se sitúa sobre una casilla de bosque o montaña, puede elegir buscar en la zona; esto sólo puede hacerse una vez por turno durante la fase de interacción. Para buscar un área, el jugador tira un dado y el resultado puede ser el siguiente:

- *Si el jugador saca 1-2, no encuentra nada, y el turno continúa.*

- *Si el jugador saca 3-6, encuentra un monstruo (fuerza según el símbolo de monstruo de la casilla) y puede elegir luchar o huir.*

Batallas de monstruos

Los monstruos tienen muchas formas y rasgos especiales que les ayudan en la batalla. Cuando un jugador busca una ficha de terreno, puede encontrarse con un monstruo. La fuerza de los monstruos de la zona se muestra en el lateral de la ficha de terreno y se clasifica en tres niveles de fuerza:

- *1-2 - Estos son los monstruos más débiles que dan la recompensa más pequeña.*
- *3-4 - Estos son monstruos relativamente fuertes que dan una recompensa media.*
- *5+ - Estos son los monstruos más fuertes que realmente suponen un reto para los jugadores. Dan una recompensa alta si son derrotados, incluyendo un punto de victoria.*

Una batalla de monstruos se resuelve en cuatro pasos:

1. *El jugador encuentra un monstruo. Esto ocurre cuando un jugador ha buscado en un área y ha sacado un 3-6 o cuando el jugador entra en una casilla con una ficha de monstruo.*
2. *El jugador roba la carta de monstruo superior del mazo correspondiente según la fuerza del monstruo. La carta se coloca a la vista de todos los jugadores y, tras leer la fuerza y los rasgos del monstruo, el jugador puede optar por huir. Tiran un dado para determinar si la huida ha sido un éxito. Más sobre esto en el ejemplo siguiente.*
3. *El jugador elige a otro jugador, o a sí mismo, para tirar dados de ataque por el monstruo. Una batalla termina cuando uno de los oponentes se queda sin dados de ataque y se han resuelto todos los rasgos relevantes.*
4. *El jugador recibe daño según los dados de ataque originales del monstruo si es derrotado. También coloca una ficha de monstruo en la casilla de terreno actual y mueve inmediatamente su figura de personaje a una zona explorada adyacente. A continuación, la carta de monstruo se descarta en la pila de descartes correspondiente. Si el jugador gana la batalla, se lleva la recompensa indicada en la parte superior derecha de la carta de monstruo y descarta la carta de monstruo en la pila de descartes correspondiente.*

Puedes leer sobre los fundamentos de las batallas en la sección anterior. Lo que sigue es un ejemplo paso a paso de cómo los rasgos pueden cambiar el resultado de cada tirada de batalla.

Aquí tienes una guía paso a paso de los combates entre jugadores y monstruos:

1. *Cuando un jugador ha buscado una casilla de terreno y ha sacado un 3-6, debe robar una carta de monstruo de encima del mazo de cartas de monstruo correspondiente al nivel de fuerza del monstruo, y mostrado en la casilla de terreno. Si el monstruo parece demasiado abrumador para el jugador, puede elegir huir pero sólo antes de la primer tirada de batalla. Para ello, el jugador tira un dado para determinar si tiene éxito en la huida.*

- *Si el jugador saca 1-3, no consigue escapar y debe luchar contra el monstruo.*
- *Si el jugador saca 4-6, ha huido con éxito de la batalla y descarta la carta de monstruo boca abajo en la pila de descarte de cartas de monstruo correspondiente.*

A continuación, el jugador huye a una casilla de terreno explorada adyacente colocando inmediatamente allí su figura de personaje. A continuación, colocan una ficha de monstruo en la casilla de terreno de la que huyeron. Si la única opción es huir a una ficha de agua, el jugador ignora la regla para puertos (más sobre esto en la página 8 de la sección Movimiento y fichas de terreno) y entra en la ficha de agua. Un jugador no puede huir a una casilla inexplorada. Un jugador nunca pierde puntos de salud cuando huyen.

Si el jugador lucha contra el monstruo, elige a otro jugador para que actúe como el monstruo. El jugador elegido tirará dados de ataque y usará los rasgos del monstruo en esta batalla. El jugador elegido es ahora considerado como el monstruo y no como su propio personaje. Si juegas en solitario, tiras por el monstruo y por tu personaje. Ten en cuenta que algunos rasgos de monstruo permiten al jugador que controla al monstruo, elegir usarlos o no. Dichos rasgos deben usarse siempre en detrimento del oponente.

1 dado de ataque

2. *En este ejemplo, el jugador aún no ha actualizado ninguna rama de su árbol tecnológico ni ha ganado ninguna carta de objeto y, por tanto, sólo puede utilizar sus 2 dados de ataque en batalla. En este caso, el monstruo sólo utiliza 1 dado de ataque (indicado por el nivel de fuerza en la esquina superior izquierda de la carta de monstruo).*

Antes y después de las tiradas de batalla, el jugador puede elegir usar cartas de objeto si la carta no dice lo contrario. En este caso, el jugador no tiene esta oportunidad.

o *El jugador y el monstruo tiran sus dados de ataque simultáneamente el uno contra el otro. Tras la tirada de combate, los jugadores calculan el resultado. En este caso, el monstruo sacó un 4, mientras que el jugador sacó un 3 y un 2. Los dados se comparan entre los jugadores empezando por el dado más alto, seguido por el siguiente más alto y así sucesivamente.*

o *El 4 del monstruo vence al 3 del jugador, y por tanto el monstruo golpea al jugador y gana esta tirada de batalla. El jugador pierde 1 dado de ataque para el resto de la batalla debido al impacto.*
El 2 del jugador no pudo ser comparado contra un dado y sigue siendo usado en la siguiente tirada de batalla porque no tuvo efecto durante la tirada de batalla actual.

o *Este monstruo también tiene un rasgo que le permite obtener 1 dado de ataque extra por cada impacto, y así el monstruo puede usar 2 dados de ataque durante la siguiente tirada de batalla mientras al jugador sólo le queda 1 dado de ataque.*

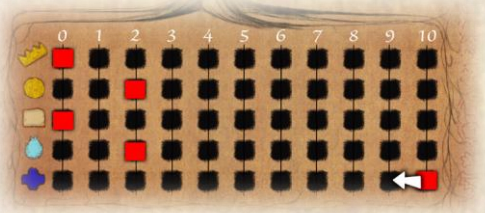
3. *Como el jugador no tiene cartas de objeto para usar, es hora de la siguiente tirada de batalla. El monstruo saca un 3 y un 5, mientras que el jugador saca un 5.*

Rasgos

o *Como es un empate (5 contra 5) esto normalmente resultaría en que ninguno de los luchadores perdería ningún dado, pero el monstruo tiene otro rasgo bajo la manga.*

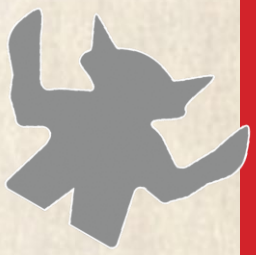
o *El monstruo elige usar un rasgo que le permite volver a lanzar 1 dado que, por tanto, no cuenta como impacto. El monstruo vuelve a tirar su 3 y en este caso saca un 6 en su lugar (durante la misma tirada de batalla); así, vence al jugador.*

4. *Al jugador no le quedan dados de ataque y por lo tanto pierde la batalla. El jugador se ve obligado a huir, colocar una ficha de monstruo y sufrir una pérdida de puntos de vida igual al nivel de fuerza original del monstruo. En este caso, el nivel de fuerza del monstruo es 1 y el jugador pierde 1 punto de salud. La carta de monstruo se descarta y la partida continúa.*



Fichas de monstruos

Cuando un jugador entra en una ficha de terreno que contiene una ficha de monstruo, debe luchar contra un monstruo inmediatamente después del movimiento a su fase de marcador de viaje robando una carta de monstruo del mazo de cartas de monstruo correspondiente. Si el monstruo es derrotado, la ficha de monstruo se descarta. Después de la batalla, el jugador aún puede elegir buscar en la zona (consulta la sección Buscar monstruos en la página 16). Las fichas de monstruo son apilables (máximo 3). Esto significa que, si un jugador no consigue derrotar a un monstruo en una casilla de terreno que contiene una ficha de monstruo, el jugador debe colocar una segunda ficha de monstruo allí. Si un jugador entra en una casilla de terreno que contenga más de una ficha de monstruo, el jugador tendrá que derrotarlos a todos. Los jugadores recuperarán sus dados de ataque originales entre estas batallas, los efectos de los hechizos desaparecerán y los rasgos utilizables una sola vez se refrescarán (esto también ocurre al entrar en una casilla de mazmorra). En otras palabras, luchar contra la siguiente ficha de monstruo se considerará una nueva batalla, pero el jugador deberá volver a luchar inmediatamente si aún quedan fichas de monstruo o figuras de jefe en la misma casilla de terreno. Las fichas de monstruo sólo pueden colocarse en casillas de terreno que tengan un símbolo de monstruo y nunca en una casilla que contenga una figura de personaje. Ten en cuenta que los jugadores no pueden moverse a través de casillas con una o más fichas de monstruo. Deben detenerse y entrar en combate inmediatamente cuando entran en la casilla.



Batallas de jugadores

Si un jugador se hace demasiado fuerte y se acerca al punto de victoria final, otros jugadores pueden decidir atacar. Los jugadores solo pueden atacar a otro jugador que tenga un número de puntos de victoria superior al del jugador atacante.
Ambas figuras de jugador deben estar sobre la misma casilla de terreno (incluso si un jugador ha colocado su marcador de viaje). Sin embargo, los asentamientos se consideran refugios seguros donde los jugadores no pueden combatir.

Atacar a otro jugador se considera una acción moralmente mala, lo que significa que el jugador atacante pierde 2 puntos de influencia antes de la batalla. Si el jugador atacante no puede permitirse perder 2 puntos de influencia, no puede atacar a otros jugadores.

Las batallas entre jugadores funcionan de la misma manera que las batallas de monstruos (ver la sección Batallas y cuándo ocurren en la página 15). Antes de la primera tirada de batalla, cualquier jugador puede elegir huir (ver la sección Batallas de monstruos en la página 16).

Si un jugador derrota a otro en batalla, roba 1 punto de Victoria al jugador derrotado. Además, el jugador derrotado pierde puntos de vida iguales a la cantidad original de dados de ataque que tiene el jugador ganador. El jugador derrotado también se ve obligado a huir a una casilla de terreno explorada adyacente, igual que en otras batallas.
Los jugadores pueden usar las cartas de objetos en cualquier orden siempre que se usen entre tiradas de batalla.

¿Qué pasa cuando mueres?

Si un jugador llega a 0 puntos de salud, muere. Si un jugador muere en modo individual, la partida termina y el jugador ha perdido. En una partida multijugador, el jugador asesinado coloca su marcador de viaje en el asentamiento o santuario más cercano a la casilla en la que fue asesinado. Si hay más de una opción sobre dónde colocar el marcador de viaje, el jugador puede elegir entre ellas. Si no hay santuarios o asentamientos en el tablero, el jugador asesinado no podrá ser revivido y tendrá que saltarse su turno hasta que pueda serlo. Una vez colocado el primer asentamiento o santuario, el jugador asesinado revive allí en su turno. Un jugador asesinado retira su figura de personaje del tablero/zona de juego, descarta todas sus cartas de objeto que tenga a mano y pierde todo su oro y recursos. El jugador también elige una rama de su árbol tecnológico y baja de nivel un paso.

Al comienzo del siguiente turno del jugador asesinado, será revivido en la ubicación de su marcador de viaje colocando su figura de personaje en esa casilla de terreno. Si es revivido en el asentamiento de otro jugador o en una casilla con el cubo de distrito de otro jugador, el jugador revivido no tendrá que pagar peaje. El jugador revivido recupera 10 puntos de vida. Ahora se le considera vivo de nuevo y puede reanudar la partida.

Jefes

En el juego principal de Here be Dragons, los jugadores se enfrentarán a varios jefes. Los jefes son enemigos extremadamente poderosos para todos los jugadores y pueden acabar con la partida si no son derrotados. Si los jugadores eligen utilizar un jefe en su partida, sigan las instrucciones que vienen con ese jefe específico. Los jugadores pueden elegir cuántos jefes quieren usar en la partida y se pueden usar varios al mismo tiempo. Ten en cuenta que cuantos más jefes se añadan al juego, más difícil será. En el juego básico, para jugar en solitario es necesario incluir al Devorador o a Amman Dash el Chamán Loco.

Modo solitario

Jefes requeridos:
El Devorador y/o Amman Dash el Chamán Loco.

Jefes opcionales:
El Kraken y/o El Dragón Dorado de la Avaricia.

Multijugador
No hay jefes obligatorios. Todos son opcionales.

Modo Solitario

Es posible jugar Here be Dragons en solitario contra la creciente corrupción del Devorador o la infestación de monstruos creada a partir de Amman Dash el Chamán Loco. En el modo en solitario no se utiliza ningún marcador de viaje. Usando el Devorador, el objetivo es alcanzar 10 puntos de victoria antes de que se hayan robado las ocho cartas corruptas O derrotar al Devorador en batalla. Las reglas para jugar con el Devorador se encuentran más adelante en el reglamento. Usando a Amman Dash, el objetivo es alcanzar 10 puntos de victoria antes de que 15 fichas de monstruo estén en juego O derrotar a Amman Dash en batalla. Las reglas para jugar con Amman Dash el Chamán Loco se encuentran más adelante en el reglamento.

Los jugadores también pueden optar por añadir más jefes al modo en solitario además de estos dos para aumentar la dificultad en gran medida. También es posible combinar Amman Dash y el Devourer en la misma partida. En tal caso, ambos jefes deben ser derrotados para ganar el juego y el jugador perderá de dos maneras diferentes.

El Devorador

"De repente, el cielo se oscureció, como si miles de cuervos taparan el sol. Juro que la boca del infierno se abrió en el cielo sobre mí. No podía moverme ni apartar la mirada, como si mis pies se hubieran congelado en la hierba que tenía debajo. Antes de que pudiera reunir fuerzas para actuar, yo lo vi. Sus alas, si se les puede llamar así, salieron del oscuro abismo junto con innumerables criaturas horribles. Te digo que es el vacío mismo y está aquí para devorarnos a todos".

-Desconocido

El Devorador es un fuerte enemigo que cambia el mapa durante la partida. Si un jugador muere a manos del Devorador, no revivirá. normalmente (ver la sección ¿Qué pasa cuando mueres? en la página 19). En su lugar, pierden todo menos sus puntos de victoria y sus 2 dados de ataque originales. Este jugador se considera ahora corrompido y sirve al Devorador.

Un jugador que muera a manos del Devorador revivirá junto a la figura del jefe Devorador con 10 puntos de vida y 2 de ataque extra. dados (4 en total). El jugador corrompido no pierde puntos de salud por estar sobre casillas corrompidas, sino que recuperará 1 punto de salud cada vez que termine su turno sobre una casilla corrompida. Si el jugador es asesinado, se salta un turno y será revivido junto a la figura del jefe Devorador. Un jugador corrupto puede mover hasta tres fichas corruptas si empieza en una casilla corrupta. De lo contrario, el jugador se mueve normalmente.

Los jugadores corruptos no pueden hacer nada (buscar, moverse a zonas inexploradas, descansar, ganar oro, recursos o puntos de influencia, robar o usar cartas de evento, o construir asentamientos). Pueden entrar en asentamientos (sin pagar peaje) y luchar contra otros jugadores en asentamientos y santuarios.

El único objetivo de un jugador corrupto es robar puntos de victoria derrotando a otros jugadores y monstruos (mediante fichas de monstruo) en batalla (no pierden puntos de influencia por atacar a jugadores). El jugador corrupto sólo roba un punto de victoria si derrota a otro jugador. Incluso pueden atacar a jugadores con menos puntos de victoria que ellos. Si un jugador no corrompido es asesinado por uno corrompido, también se corrompe como si hubiera sido asesinado por el Devorador y sigue las mismas reglas mencionadas anteriormente. Si un jugador corrompido consigue 10 puntos de victoria sigue ganando (en el sentido de que su amo, el Devorador gana junto con sus esclavos descerebrados). Si el Devorador es derrotado cuando uno o más jugadores están corruptos, esos jugadores están fuera del juego.

Símbolo de la bolsa

Símbolo del ojo

La siguiente guía sirve para aplicar El Devorador a una partida de Here be Dragons:

1. *Durante la fase de preparación del juego (véase la sección Preparación en la página 4), coloca la figura del jefe Devorador en un lado de la zona de juego junto con la carta de jefe, que se coloca boca abajo (toda la información de la batalla debe estar boca abajo).*

2. *Antes de crear el mazo de eventos durante la fase de configuración, separa las cartas de evento con un símbolo de ojo (elecciones y misiones) y las cartas de evento con un símbolo de bolsa (cartas de objeto).*

Utiliza la guía de la derecha para ver cuántas cartas de objeto utilizar para este juego, dependiendo del número de jugadores, y luego las baraja. Coloca el número de cartas de objeto que se indica sobre la mesa y devuelve el resto a la caja de juego. Ahora baraja las cartas de objetos junto con las elecciones y las misiones para crear el mazo de eventos.
Una vez creado el mazo de eventos, divídelo en dos mazos separados de aproximadamente el mismo tamaño y baraja las ocho cartas corruptas en uno de ellos. Coloca ese mazo debajo de el mazo que no contiene ninguna carta corrupta. Ahora el Devorador está listo para ser despertado (activado), lo que ocurrirá eventualmente durante el juego.

Número de cartas de objetos en función del número de jugadores.

1p = 16 Cartas de artículo

2p = 19 Cartas de artículo

3p = 21 Cartas de artículo

4 p = 25 Cartas de artículo

5p = 30 Cartas de artículo

6p = 37 Cartas de artículo

Así funciona el jefe Devorador:

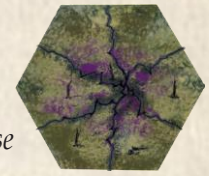
1. *Si un jugador roba una carta corrupta del mazo de cartas de evento, esta carta se colocará boca arriba sobre la carta de jefe en lugar de descartarse. Cuando se hayan colocado tres cartas corruptas sobre la carta de jefe, el Devorador despertará. El jugador que roba una carta corrupta pierde 1 punto de vida.*

2. *Cuando el Devorador despierte, gira la carta de jefe boca arriba para revelar su nivel de fuerza y sus rasgos. A continuación, gira la ficha de inicio para corromperla y coloca la figura del jefe Devorador sobre la ficha inicial. Cuando se hayan robado tres cartas de corrupción, baraja todas las cartas de evento (las cartas restantes del mazo y los descartes) y continúa normalmente.*

3. *A partir de ahora, cada vez que se saque una carta corrupta de la carta de eventos mazo, todas las casillas de terreno adyacentes a las casillas corrompidas también se corromperán al girar las casillas de terreno. Todo lo que esté encima de las casillas corruptas se elimina, excepto las figuras de los personajes. Los personajes que se encuentren sobre una casilla corrupta pierden un punto de salud (véase la página 9 de la sección Movimiento y casillas de terreno).*

4. *Una vez que se han robado un total de ocho cartas corruptas, los jugadores tienen una ronda más para derrotar al Devorador en la batalla. Si los jugadores no lo consiguen, se acaba la partida y gana el Devorador.*

5. *Si la figura del jefe Devorador ha sido derrotada, ignora los efectos de las cartas corruptas restantes que se hayan robado y retíralas del juego. Además, voltea todas las fichas corruptas a su estado normal.*



Amman Dash, el chamán loco

El Chamán Loco es uno de los jefes contra los que se puede luchar en modo solitario (así como con más jugadores). Utiliza las bestias de la tierra para expulsar a los colonos de su reino. En cada ronda, los jugadores tirarán un dado y añadirán nuevas fichas de monstruo al mapa.

La siguiente guía se utiliza para aplicar Amman Dash el Chamán Loco a una partida de Here be Dragons:

1. *Durante la fase de preparación del juego (véase la sección Preparación en la página 4), coloca la figura de Amman Dash en un lado de la zona de juego junto con la carta de jefe, que se coloca boca abajo (toda la información de batalla debe estar boca abajo).*

2. *Sigue las instrucciones de la carta de jefe para ver cuándo y cómo se activará Amman Dash el Chamán Loco.*

Así funciona el jefe Amman Dash el Chamán Loco:

1. *Si un jugador huye con éxito o es derrotado por un monstruo en una casilla de montaña o bosque, Amman Dash despertará.*

2. *Cuando Amman Dash despierte, dale la vuelta a la carta de jefe para revelar su fuerza nivel y rasgos. A continuación, coloca la figura del jefe Amman Dash en la casilla de la que huyó el jugador o en la que fue derrotado, junto con una ficha de monstruo, como de costumbre.*

3. *A partir de ahora, cada vez que un jugador huya o sea derrotado por un monstruo en una montaña o de bosque, mueve allí la figura del jefe Amman Dash además de añadir una ficha de monstruo. El jugador que huyó o fue derrotado también tira un dado. Con un 1-2, coloca una ficha de monstruo en todas las fichas exploradas con símbolos de monstruo que muestren 1-2. Con 3-4, coloca una ficha de monstruo en todas las casillas exploradas con símbolos de monstruo que muestren 3-4. Con 5-6, coloca una ficha de monstruo en todas las casillas exploradas con símbolos de monstruo que muestren 5+.*

4. *La figura del jefe de Amman Dash se considera un componente independiente y los jugadores debe luchar contra todas las fichas de monstruo de la casilla antes de luchar contra Amman Dash. Los dados de ataque, efectos de hechizo y rasgos se reiniciarán entre estas batallas (ver la ficha de monstruo en la página 18).*

5. *Una vez que se han colocado un total de 15 fichas de monstruo, los jugadores tienen una ronda más para derrotar a Amman Dash o a una de las fichas de monstruo. Si los jugadores no lo consiguen, la partida termina y Amman Dash gana.*

El dragón dorado de la avaricia

El Dragón Dorado de la Avaricia es un jefe opcional para el juego principal. No tiene ninguna condición que derrote a los jugadores, pero aun así se convertirá en una amenaza habitual a lo largo del juego. Busca riquezas y nunca estará satisfecho. Obligará a los jugadores a darle su oro y a anidar en las casillas de producción mientras las destruye permanentemente.

La siguiente guía sirve para aplicar el Dragón Dorado de la Avaricia a una partida de Here be Dragons:

1. *Durante la fase de preparación del juego (véase la sección Preparación en la página 4), coloca la figura del Dragón Dorado en un lado de la zona de juego junto con la carta de jefe, que se coloca boca abajo (toda la información de la batalla debe estar boca abajo).*

2. *Sigue las instrucciones de la carta de jefe para ver cuándo y cómo se activará el Dragón Dorado de la Avaricia.*

Así funciona el jefe Dragón Dorado de la Avaricia:

1. *El Dragón Dorado de la Avaricia se despertará cuando se hayan explorado cinco fichas de producción. El jugador que exploró la última de las cinco casillas de producción mueve instantáneamente su figura de personaje desde la casilla (si está sobre ella) a una casilla de terreno explorada adyacente. La casilla desde la que se movió se voltea entonces a su lado corrupto y la figura del jefe Dragón Dorado se coloca allí. Ten en cuenta que este jefe puede pararse sobre casillas corruptas.*

2. *Una vez despertado el Dragón Dorado, gira la carta de jefe boca arriba para revelar su nivel de fuerza y sus rasgos.*

3. *A partir de ahora, cada vez que un jugador haya alcanzado 5 puntos de oro (contados del 1 al 5), la figura del Dragón Dorado volará hacia ese jugador (coloca la figura en la misma casilla). Ten en cuenta que el Dragón Dorado solo se activará si un jugador tenía una cantidad menor de oro antes de alcanzar el límite de 5 puntos.*
Por ejemplo, si el jugador tenía 10 puntos de oro y baja a 5, el Dragón Dorado de la Avaricia no se activa.

4. *El jugador afectado tendrá ahora dos opciones. En primer lugar, sobornar al Dragón Dorado dándole 5 puntos de oro y colocar su figura en una casilla explorada a elección del jugador con un símbolo de recurso en ella. Esa casilla se voltea (corrompe) además de colocar la figura del Dragón Dorado en la casilla. Si no hay casillas de producción exploradas, el jugador elige una casilla ya corrompida para colocar la figura del Dragón Dorado.*

La segunda opción es quedarse con el oro y luchar contra el dragón. Si el jugador consigue huir o es derrotado, la figura del Dragón Dorado se mueve a la casilla explorada más cercana con un símbolo de recurso y esa casilla se corrompe. Si no hay ninguna ficha con un símbolo de recurso, la figura del Dragón Dorado se coloca en la casilla corrupta más cercana a elección del jugador afectado.

El Kraken

La siguiente guía sirve para aplicar el Kraken a una partida de Here be Dragons:

1. *Durante la fase de preparación del juego (ver la sección Preparación en la página 4), coloca la figura del Kraken en un lado de la zona de juego junto con la carta de jefe, que se coloca boca abajo (toda la información de la batalla debe estar boca abajo).*

2. *Una vez creado el mazo de eventos, divídelo en dos mazos separados de aproximadamente el mismo tamaño y baraja la carta de evento Ídolo Kraken en uno de ellos. Coloca ese mazo encima del mazo que no contiene la carta de evento Ídolo Kraken. Ahora el Kraken está listo para ser despertado (activado), lo que ocurrirá eventualmente durante el juego.*
Si la carta de evento Ídolo Kraken se roba durante la primera ronda de la partida, vuelve a barajarla en la mitad superior del mazo de eventos sin colocar la figura del jefe Kraken.

Así es como funciona el jefe Kraken:

1. *El Kraken despertará cuando un jugador haya robado el Ídolo del Kraken del mazo de cartas de evento. El jugador que robó la carta coloca la figura del jefe Kraken en una casilla de agua explorada de su elección y cambia cualquier casilla de terreno explorado adyacente (excepto las casillas corrompidas) en casillas de agua. El jugador elige si alguna de las casillas de agua adyacentes debe contener símbolos de puerto o no. Coloca las fichas de tentáculos del Kraken en cada una de las casillas de agua adyacentes.*

2. *Una vez despertado el Kraken, gira la carta de jefe boca arriba para revelar su nivel de fuerza y sus rasgos.*

3. *Baraja la carta de evento Ídolo Kraken en la mitad superior del mazo de cartas de evento.*
El jugador que saque el Ídolo del Kraken debe reemplazar la figura del jefe Kraken por otra explorada.
ficha de agua y reemplazar las fichas de terreno adyacentes por fichas de agua como antes. También deben colocar fichas de tentáculos Kraken (incluso si los últimos habían sido derrotados). Si la carta de evento Ídolo Kraken es la única carta que queda en el mazo de eventos, baraja de nuevo el mazo de eventos y coloca la carta de evento Ídolo Kraken en la mitad superior del mazo de eventos.

4. *Si la figura del jefe Kraken es derrotada, ignora los efectos de la carta de evento Ídolo Kraken la próxima vez que se robe. Elimínala del juego.*

Explicación de los rasgos de los monstruos

Los monstruos, las cartas de objeto y el equipo del árbol tecnológico tienen rasgos y palabras clave. Los efectos de los rasgos se pueden encontrar directamente en el texto, mientras que las palabras clave como escarcha y a distancia no dan ninguna bonificación específica. Si una palabra clave puede usarse en batalla, se describe como debilidad en las cartas de monstruo.
Por ejemplo, la palabra clave a distancia no indica ninguna bonificación en el árbol tecnológico, pero los monstruos con el rasgo volador explica que tienen una debilidad a la palabra clave a distancia.
A continuación encontrarás una explicación más detallada de todos los rasgos que puedes encontrar en el juego básico.

- ***Madriguera*** *- Una vez resuelto cualquier otro efecto de cambio de batalla, los dados más altos de ambos combatientes se intercambian entre sí.*

- ***Llamada de lo salvaje*** *- Antes de la primera tirada de batalla, el jugador que actúa como monstruo roba la carta superior del mazo de cartas de monstruo 5+. Amman Dash gana uno de los rasgos indicados en la carta de monstruo robada sólo para esta batalla. El jugador que lucha Amman Dash elige el rasgo.*

- ***Carga*** *- Antes de la primera tirada de batalla, el jugador que actúa como el monstruo tira un dado. Si el resultado es 1 - 3, la batalla continúa normalmente. Si el resultado es 4 - 6, el jugador pierde un dado de ataque instantáneamente. Los hechizos pueden usarse antes de que se resuelva este rasgo.*

- ***Aura corrupta*** *- Cada 6 obtenido por el monstruo durante una tirada de combate hace que el monstruo gane un dado de ataque más para la siguiente tirada de combate.*

- ***Enfurecido*** *- Si el monstruo comienza una tirada de batalla con un total de dados de ataque de un dado en su reserva de dados, recibe inmediatamente 2 dados de ataque más. Este rasgo sólo puede usarse una vez por batalla. El jugador que actúa como el monstruo elige cuándo usarlo.*

- ***Evasiva*** *- Antes de la primera tirada de batalla, el jugador que actúa como el monstruo tira un dado. Si el resultado es 1 - 3, la batalla continúa normalmente. Si el resultado es 4 - 6, el monstruo huye y la batalla termina inmediatamente.*

- ***Rápido*** *- Una vez que cualquier otro efecto que cambie la batalla se haya resuelto (por ejemplo, otros rasgos), el monstruo elige uno de sus dados de ataque lanzados que no haya resultado en un impacto sobre el jugador y lo vuelve a lanzar. Esto puede hacerse una vez por tirada de batalla.*

- ***Miedo*** *- Una vez que cualquier otro efecto que cambie la batalla se haya resuelto (por ejemplo, otros rasgos), el dado más alto tirado por el jugador se pone a un lado. No se tendrá en cuenta en esta tirada de batalla, pero se vuelve a tirar en la siguiente tirada de batalla. Si el jugador sólo tiene un dado de ataque, este rasgo no tiene efecto.*

- ***Fuego*** *- Si el jugador es derrotado por un monstruo con este rasgo, el jugador elige una rama en su árbol tecnológico para bajar un nivel. Ten en cuenta que el árbol tecnológico nunca puede ser degradado por debajo de los dos dados de ataque originales en las raíces del árbol.*

- ***Volar*** *- Si un jugador tiene el rasgo a distancia cuando lucha contra un monstruo con el rasgo volador, el monstruo pierde un dado de ataque antes de la primera tirada de combate.*

- ***Enorme -*** *Las tiradas de 1 - 3 nunca causan impactos contra este monstruo. Se pueden usar otros rasgos para modificar los dados antes de este rasgo.*

- ***Plaga*** *- Si el jugador es derrotado, debe retirar uno de sus cubos de distrito del tablero. El cubo de distrito se devuelve a la reserva de cubos de distrito del jugador afectado.*

- ***Chapado*** *- Una vez que el monstruo ha perdido todos los dados de ataque de su reserva de dados, el monstruo recibe un dado de ataque extra en lugar de ser derrotado. Este rasgo se usa para el monstruo una vez por batalla.*

- ***Veneno*** *- El jugador obtiene -1 a su dado de ataque más alto después de cada tirada de batalla. Por ejemplo, un 6 sacado se convertiría en un 5.*

- ***Espectral*** *- Un monstruo con este rasgo sólo puede ser combatido si el jugador tiene el rasgo mágico o si usa un hechizo antes de la primera tirada de combate. De lo contrario, el jugador deberá intentar huir o será derrotado al instante.*

- ***Inmunidad a hechizos*** *- Los jugadores no pueden usar hechizos en una batalla contra un monstruo con inmunidad a hechizos.*

- ***Sigilo*** *- Antes de la primera tirada de batalla, el monstruo tira un dado. Si el resultado es 1-5, la batalla continúa normalmente. Si el resultado es 6, el jugador es derrotado instantáneamente.*

- ***Fuerte*** *- Cuando las tiradas de dados de ataque se comparan después de cada tirada de batalla, y las tiradas de dados están empatadas entre el monstruo y el jugador, los dados empatados del monstruo se consideran impactos en el jugador. Si el jugador tiene el mismo rasgo, los empates se cuentan normalmente.*

- ***Enjambre*** *- Cuando se comparan las tiradas de dados de ataque después de cada tirada de batalla, y se han concluido todos los impactos, el monstruo recibe un dado de ataque por cada impacto que haya hecho sobre el jugador. Estos dados de ataque se ganan al inicio de la siguiente tirada de batalla.*

- ***Tentáculos*** *- El Kraken recibe un dado de ataque extra por cada ficha de tentáculo que esté adyacente a la figura del jefe Kraken en el tablero.*

- ***Terror*** *- Una vez resuelto cualquier otro efecto de cambio de batalla, el jugador debe intentar huir si el monstruo saca dos seises durante la misma tirada de batalla.*

- ***Trampero*** *- El jugador no puede intentar huir de un monstruo con este rasgo.*

Glosario

A
Árbol tecnológico/ p. 10
Asentamientos/ p. 13 - 14
Aserraderos/ p. 8, 12
Atalayas/ p. 8
Atascado/ p. 9
B
Batallas de jugadores/ p. 19
Batallas de monstruos/ p. 16 - 18
Batallas/ p. 15, 16, 19
Bolsa de exploración/ p. 5, 8
Búsqueda de monstruos/ p. 16
C
Cartas de corrupción/ p. 21
Cartas de monstruos/ p. 4, 16 - 18
Casilla inicial/ p. 5, 9
Casillas corruptas/ p. 9, 20-21
Casillas de agua/ p. 7, 8
Casillas de terreno/ p. 7 - 9, 12
Casillas del bosque/ p. 8
Casillas exploradas/ p. 7
Ciudadela/ p. 13
Configuración/ p. 4 - 5
Cubos de distrito/ p. 12 -14
D
Dado de ataque/ p. 10, 15
Derrotado en combate/ p. 16, 19
Descanso/ p. 8, 14
E
En tu turno/ p. 6
Exceso de oro y recursos/ p. 12
F
Fase de interacción/ p. 6
Fichas de monstruo/ p. 9, 18
Fichas de montaña/ p. 8
Fichas de producción/ p. 12
Fichas lisas/ p. 7, 8
Fichas/ p. 11, 15, 21
Fortaleza/ p. 13
G
Ganar la partida/ p. 3
Granjas/ p. 8, 12
H
Huida/ p. 16 - 17, 19
I
Influencia/ p. 12, 19
Ingresos/ p. 6, 12 – 14
J
Jefe Amman Dash el Chamán Loco/ p. 22
Jefe devorador/ p. 20, 21
Jefe Dragón Dorado de la Avaricia/ p. 23
Jefe Kraken/ p. 24
Jefes/ p. 4, 19 - 24
Jugador corrupto/ p. 20 - 21
Jugador muerto/ p. 19
Jugador resucitado/ p. 19 - 20
M
Marcador de viaje/ p. 6 - 8
Mazmorras/ p. 9
Minas/ p. 8, 12
Modo Soloitario/ p. 19 - 20
Movimiento/ p. 6 - 9
O
Opciones/ p. 11
Oro/ p. 12
P
Palabras clave/ p. 25
Peaje/ p. 14
Perder la partida/ p. 19
Personaje/ p. 6 – 9
Pueblo/ p. 13
Puertos/ p. 8 - 9
Puntos de salud/ p. 4
Puntos de victoria/ p. 3 - 4, 12-13, 16, 19, 21
R
Rasgos/ p. 10, 17 - 18, 25 - 26
Recompensas de las tarjetas/ p. 11, 16
Recompensas únicas/ p. 6, 12 - 13
Recursos/ p. 12
Refugios seguros/ p. 8, 14
Regla del agua/ p. 8
S
Santuarios/ p. 8, 12
Símbolo de bolsa/ p. 11
Símbolo del ojo/ p. 11
Símbolos de monstruos/ p. 9, 16
Símbolos de recursos/ p. 6, 9, 12
T
Tablero de jugadores/ p. 4, 5
Cartas de búsqueda/ p. 11
Cartas de eventos/ p. 6, 11
Tiradas de batalla/ p. 15

Todys Games