

INSTRUCCIONES





Se dice que en las mazmorras oscuras de la Montaña Solitaria habita una criatura aterradora y no muerta: el Señor de los Huesos. Esa criatura controla a una legión de esqueletos devueltos a la vida por la magia negra. Las leyendas hablan de innumerables tesoros ocultos en enormes cofres que el Señor guarda celosamente. ¿Eres capaz de enfrentarte a él y a sus esqueletos? ¿Intentarás hacerte con sus tesoros?

Date prisa, ya sabes que el oro atrae a aventureros avariciosos, ¡y solo quien gane alcanzará la gloria!

Tu tarea consiste en vencer al tenebroso Señor de los Huesos. Para conseguirlo, debes explorar mazmorras sombrías, luchar contra sus secuaces zombi y adquirir equipo que te ayude en tu misión. En la batalla final, te enfrentarás al aterrador Señor de los Huesos para poner fin a su reinado y hacerte con sus tesoros. Quien termine el juego con más tesoros del gobernante zombi se convertirá en un héroe legendario que quedará inmortalizado en las canciones de los juglares. Ese jugador también ganará la partida...

Pero seamos sinceros, lo que importa son el oro y la gloria! ¿No crees?

Antes de jugar por primera vez, separa todas las fichas de cartón de las hojas. Si retiras la pieza de la caja de plástico y colocas las fichas debajo, y luego vuelves a colocar la pieza de plástico encima de las fichas, todos los componentes del juego encajarán perfectamente y estarán en su lugar!
Al final de las instrucciones encontrarás una guía sobre cómo organizar los componentes utilizando la pieza de plástico.



CONTENIDOS



DESCRIPCIÓN DE LOS COMPONENTES

CARTAS DE HÉROE

Cada jugador controla las acciones de un héroe. Cada uno de ellos cuenta con su propia carta de descripción de héroe. Las cartas tienen dos caras, por lo que puedes elegir con cuál jugar. (Esta elección no afecta al juego: ambos lados de una carta de héroe específica tienen los mismos atributos).

Cada carta de héroe contiene la información siguiente:

Nombre – El nombre de cada héroe tiene el mismo color que el de su peón.

Atributos – Cada héroe tiene 4 atributos, representados por 4 símbolos:

-  espada (fuerza)
-  arco (destreza)
-  varita (magia)
-  máscara (ingenio y encanto)

Cada héroe comienza la partida con un símbolo del mismo color que su nombre. Durante el juego, encontrarás y elaborarás objetos que puedes equipar para aumentar tus atributos, deslizando esas cartas de objeto debajo del atributo correspondiente de tu carta de héroe.



SALUD



Mientras exploras las mazmorras, te encontrarás muchos enemigos y trampas. Cada vez que pierdas una batalla o saques una calavera en una trampa, perderás 1 ficha de salud. Si pierdes todas tus fichas de salud, tu turno finalizará inmediatamente. En tu próximo turno, la única acción que podrás realizar es descansar, lo cual te permitirá recuperar todas tus fichas de salud. También puedes recuperar la salud visitando un espacio que tenga pozo: su agua vivificante restablecerá todas tus fichas de salud.

CARTA DE REFERENCIA

Un lado de la carta de referencia contiene un resumen de los efectos de las distintas ubicaciones que encontrarás en las mazmorras. El otro lado resume brevemente el turno de un jugador y las posibles acciones. Si te cuesta llevar un recuento de cuántas acciones ya has realizado en tu turno, puedes hacer un seguimiento de tus acciones dándole la vuelta a esta carta: durante tu primera acción, coloca la carta delante de ti con el lado del relámpago ⚡ hacia arriba y, a medida que vayas realizando cada acción posterior, gira la carta 90° en el sentido contrario a las agujas del reloj para mostrar 2 relámpagos ⚡⚡, y luego 3 ⚡⚡⚡. Esto te ayudará a recordar cuántas acciones has realizado mientras resuelves acciones más complejas (como los combates o elaborar objetos).

¿Habéis oído el chiste de «un luchador, un guarda, un bufón y un mago entran en un bar»...?



Habilidad especial – Una habilidad única que distingue a tu héroe de los demás.



Trixi/Thoros – Cada ficha de dado que descartes añade 2 dados en lugar de 1.



Argana/Durduth – Una vez por turno, puedes volver a tirar 1 o 2 dados. Debes aceptar los nuevos resultados que salgan.



Iriel/Soveliss – Durante el combate, tras tirar los dados, puedes descartar 2 de tus dados para conseguir 1 espada, arco, varita o máscara adicional.



Viola/Yoshik – Durante el combate, tiras 3 dados en lugar de 2.

Espacio para fichas de salud y dado – Un héroe puede almacenar tantas fichas de salud y dado como símbolos correspondientes aparezcan impresos en la carta de héroe. Durante el juego, puedes conseguir un objeto que te permita almacenar una ficha de dado adicional.

Sacos – Se trata de 2 espacios para objetos adicionales que encuentres o crees, y que luego equipes, para facilitar tu aventura. Los objetos que no tengan uno de los 4 principales iconos de atributo irán aquí.





FICHAS DE MAZMORRA

Estas fichas representan las enrevesadas mazmorras de la Montaña Solitaria que explorarás.

Cada ficha tiene 2 espacios.

Cada espacio tiene uno o más pasillos que pueden conducir a un espacio adyacente, si el espacio adyacente tiene un pasillo correspondiente. Es posible que cada espacio tenga una ubicación que se puede visitar (p. ej., una cripta o una forja).



Llevamos tres días deambulando por estos pasillos...



SÍMBOLOS DE LAS FICHAS DE MAZMORRA

Estos son los símbolos que aparecen en algunas fichas de mazmorra:



Escalera – Descenso a las mazmorras: aquí es donde comienzas la partida.



Hoguera – Transporta a tu peón aquí después de visitar la cripta o cuando estés descansando.



Encuentro – Coloca una ficha de encuentro encima de este símbolo. Los símbolos de encuentro se encuentran siempre en los pasillos que hay entre los espacios. Algunas esquinas de fichas tienen medio símbolo: cuando 2 medios símbolos formen un símbolo completo en un pasillo a lo largo de 2 fichas, coloca una ficha sobre el símbolo recién completado.



Trampa – Cuando entres en este espacio, tira un dado. Si el resultado es una calavera, pierdes una ficha de salud.



Puerta oscura – Cuando un jugador descubre la puerta oscura, finaliza su turno y, a continuación, comienza la batalla final.

Las mazmorras de la Montaña Solitaria también ocultan muchos lugares misteriosos que pueden ayudar a los héroes en su misión.

Al entrar en un espacio con esos símbolos, puedes utilizar su ayuda:



Dados – Añade una ficha de dado a tu carta de héroe, si tienes espacio para otra.



Espejo – Transporta a tu peón inmediatamente a cualquier otro espacio con un espejo.



Cripta – Coge la carta de encuentro que está en la parte superior de cualquier pila de encuentro. Si sale un esqueleto, deberás luchar contra él (ver Combate en la página 12). Si sale un objeto, puedes quedártelo. Luego tu turno finalizará (incluso aunque te queden acciones sin usar), y deberás transportar a tu peón inmediatamente a la hoguera que prefieras.



Forja – Elabora cualquier cantidad de cartas de objeto.



Pozo – Restablece al máximo la salud de tu héroe.



Palanca – Haz girar cualquier ficha de mazmorra vacía (sin fichas o peones) 180°. Si la nueva distribución crea un símbolo de encuentro a partir de dos mitades, no coloques una ficha de encuentro.



Comerciante – Intercambia cualquier número de cartas de encuentro que hayas adquirido por el mismo número de cartas de la pila de descarte de encuentros.



Teletransportación – Transporta a tu peón inmediatamente a cualquier otro espacio. Resuelve la acción de ese espacio como si te hubieras desplazado a ella.

CARTAS DE ENCUENTRO

Las cartas de encuentro representan a las tropas del Señor de los Huesos. Estas entorpecen tu exploración de las mazmorras. A veces, en los pasillos también encontrarás objetos desperdigados que te ayudarán en tu viaje. Las cartas de encuentro se dividen en función del nivel de seguridad, que se muestra en el reverso de las cartas. Las cartas de Nivel I tienen los esqueletos más débiles, pero las recompensas por vencerlos no son demasiado grandes. Las cartas de Nivel II presentan unos desafíos algo más difíciles, con mejores recompensas. Las cartas de Nivel III tienen a los campeones más poderosos del Señor de los Huesos; para vencerlos, debes prepararte adecuadamente, pero son las que mayores recompensas aportan. Cuando vences a los enemigos y ganas objetos, coloca sus cartas junto a tu carta de héroe. No existe un límite en el número de cartas de encuentro que puedes conseguir y guardar.



RESUMEN DE LOS SÍMBOLOS DE OBJETO:

Durante el combate, añade un símbolo de este atributo.

Durante el combate, añade una calavera a tus símbolos.

En tu turno, puedes realizar una acción adicional (cuarta).

Puedes almacenar 1 ficha de dado adicional en tu carta de héroe.

Durante el combate, después de tirar los dados, añade un símbolo de este atributo y luego descarta esta carta.

Durante el combate, después de tirar los dados, añade un símbolo seleccionado (espada, arco, varita o máscara) y luego descarta esta carta.

Lleva tu peón a cualquier espacio y, a continuación, descarta esta carta.

Es solo un esqueleto, ¡no hay nada que temer!



DADOS

A menudo, durante tu aventura, tirarás los dados para determinar tu destino. Cada dado tiene los símbolos siguientes:

Los mismos atributos (espada, arco, varita y máscara) que aparecen en tu carta de héroe.

Un símbolo de comodín que se puede usar como un símbolo seleccionado de entre los 4 anteriores. ¡No puede ser una calavera !

La calavera se necesita para vencer en algunos de los combates más difíciles. Pero sacar una calavera en un espacio con trampa provoca la pérdida de 1 ficha de salud.



CÓMO EQUIPAR A UN HÉROE

Puedes equipar a un héroe deslizando cartas por debajo del espacio apropiado de tu tarjeta de héroe. Desliza las armas por debajo del lado izquierdo de tu tarjeta de héroe, y desliza botas, anillos y pociones por debajo de los sacos en el lado derecho. Cada espacio —un atributo o saco— puede contener únicamente 1 carta (excepción: Cristales encantados, página 13). Solamente puedes modificar tu inventario durante tu turno: al principio de tu turno o cuando adquieras una carta con un objeto.



Nota: ¡un héroe no puede tener equipados 2 objetos iguales!



CARTAS DE OBJETO



Los objetos se pueden elaborar en las forjas que hay en las mazmorras. De esa manera, tu héroe adquirirá el equipo necesario para enfrentarse a esqueletos más fuertes y al propio Señor de los Huesos. Los objetos se dividen en 3 grupos (marcados I, II y III en el reverso de las cartas). Los objetos de nivel I son armas simples que aumentan en 1 uno de tus atributos. Los objetos de nivel II aumentan en 2 tus atributos. Los objetos de nivel III te ofrecen una calavera , que necesitarás cuando entres en combate contra enemigos más fuertes.

Habría jurado que llevaba una palanca.



un héroe equipado con este objeto gana los atributos indicados



puntos obtenidos por tener este objeto al final de la partida

imagen del objeto

materiales necesarios para elaborar este objeto

ELABORACIÓN DE OBJETOS

Para elaborar una carta de objeto, debes seguir los pasos siguientes en el orden indicado:

1. Entra en un espacio donde haya una forja.
2. Comprueba las cartas de encuentro que has obtenido; en la parte inferior de muchas de ellas hay materiales que puedes usar para elaborar objetos.
3. Compara los materiales que tienes con los materiales necesarios para las cartas de objeto que hay disponibles sobre la mesa. Puedes elaborar cualquier objeto para el cual tengas los materiales de fabricación necesarios.
4. Si las cartas que utilizas tienen algún material excedente no necesario para un objeto que estás elaborando, puedes usar esos materiales para elaborar otro objeto. Si no lo usas (debido a que te faltan otros materiales necesarios) o decides no usarlo, el material excedente no utilizado se perderá.
5. Descarta las cartas de encuentro que contengan materiales que ya hayas usado. A continuación, coge la carta (o cartas) de objeto que hayas elaborado. No descartes las cartas que no hayas usado para cualquier material necesario.
6. Después de elaborar un objeto, puedes equiparlo inmediatamente. Ahora puedes volver a equipar todos los objetos que desees. También puedes mantener los objetos junto a tu carta de héroe sin necesidad de equiparlos.

Durante una visita a una forja, puedes elaborar tantos objetos como desees, siempre y cuando puedas utilizar los materiales que se necesiten para su elaboración.



EJEMPLO

1. Trixi entra en un espacio de forja.
2. Trixi tiene las cartas de encuentro siguientes:



Por lo tanto, tiene estos materiales a su disposición: 3 metales , 3 maderas , 2 cuerdas , 2 pergaminos .

3. Para la espada que quiere necesita 2 × , 1 ×  and 2 × .

4. Aún tendrá 3 × , 1 ×  y 1 ×  sin gastar. Así que, si decide elaborar esas botas, necesitará 1 metal, 1 cuerda y 1 madera. A Trixi aún le quedan 2 × , pero no se puede elaborar ningún objeto solo con esos materiales, así que los pierde.
5. Trixi ha usado todas sus cartas y las coloca en la pila de descartes.
6. Decide equipar inmediatamente sus objetos recién elaborados (espada y botas) deslizando los por debajo de su carta de héroe. Las botas le proporcionan una acción adicional en este turno.



CARTAS DEL SEÑOR DE LOS HUESOS

Cuatro cartas representan al mismísimo Señor de los Huesos, un gigantesco esqueleto que gobierna las mazmorras de la Montaña Solitaria. Durante la mayor parte del juego, estas cartas permanecen bocabajo (con la sombra oscura del Señor visible). Cuando se muestran las 4 cartas, se activa el final del juego, con una batalla final contra el Señor de los Huesos.

puntos obtenidos por tener esta carta al final de la partida



iconos necesarios para derrotar a esta carta del Señor de los Huesos

FICHAS DE MALEFICIO

Durante la partida, encontrarás cristales encantados que pueden aumentar significativamente las habilidades de tu héroe. Pero usar sus poderes sale caro: cada cristal hará que la batalla final sea un poco más difícil para ti. La dificultad viene representada por las fichas de maleficio, que usarás para especificar requisitos adicionales en la batalla final. Pero cada ficha de maleficio que consigas vale 1 punto de victoria al final de la partida.



PREPARACIÓN DEL JUEGO

1

Coloca las cartas del Señor de los Huesos de manera que se muestre su sombra oscura.



2

Por ahora, puedes dejar a un lado las fichas de maleficio: no las necesitarás hasta el final.



3

Coloca las fichas de dado, las fichas de encuentro y los dados al alcance de todos los jugadores.



4

Ordena las cartas de objeto según el reverso en 3 grupos distintos y ponlas bocarriba. No es necesario mezclarlas; todas las cartas de objeto se pueden ver en cualquier momento.



9

El jugador de mayor edad coge 3 fichas de mazmorra de la pila y las coloca como quiera, cada una tocando una salida distinta del espacio de la escalera. Cuando aparezca un icono de encuentro, coloca una ficha de encuentro sobre ella.



10

Cada uno de los jugadores coge una carta de héroe y el peón correspondiente. Coloca tantas fichas de salud como se muestren en tu carta de héroe sobre los espacios correspondientes en tu carta. Devuelve las fichas de salud restantes a la caja.



El tío del primo segundo de mi madre insistía en que un dragón habita estos sótanos... o quizá un vampiro... No lo recuerdo exactamente.

- 5** Ordena las cartas de encuentro según su reverso en 3 barajas distintas y ponlas bocabajo. Mezcla cada baraja. Estas barajas no se pueden ver.



- 6** Cerca de las 3 barajas de encuentro, deja espacio para la pila de descarte de encuentro (los 3 niveles de cartas de encuentro van en la misma pila de descarte).



- 8** Prepara la pila de fichas de mazmorra.



Deja a un lado la ficha de la puerta oscura. Pon las demás fichas bocabajo, mézclalas y colócalas en una pila. Coge 4 fichas (sin mirarlas), mézclalas con la ficha de la puerta oscura y luego coloca esas 5 fichas en la parte inferior de la pila.

- 7** Coloca la ficha de mazmorra inicial (con la escalera) en el centro de la mesa.



- 12** Coloca los peones de todos los jugadores en el espacio de la escalera.



- 11** Coloca la carta de referencia en un lugar donde todo el mundo pueda acceder a ella durante su turno.



Empujé al esqueleto con mi brazo izquierdo, bloqueé la trampa con mi brazo derecho y rápidamente llegué a la cámara del tesoro. Al menos así es como yo lo recuerdo.



SECUENCIA DEL JUEGO

Los jugadores se turnan en el sentido de las agujas del reloj, comenzando por el jugador más joven.
El jugador continúa hasta que se active el gran final. Esto puede ocurrir de 2 maneras:

- cuando uno de los jugadores descubre la ficha de mazmorra con la puerta oscura,
- cuando se revelan las 4 cartas de los Señores de los Huesos.

Cuando un jugador activa una de esas condiciones, puede finalizar su turno y, a continuación, iniciar la batalla final.



Ya lo sé, parezco más joven de lo que soy.



TURNO DE LOS JUGADORES



Al comenzar tu turno, puedes cambiar los objetos que has equipado y, si lo deseas, puedes equipar otros objetos que estén en tu poder. Luego puedes llevar a cabo hasta 3 acciones (o 4 acciones, si has equipado [en uno de tus sacos] las botas, que te otorgan una acción adicional). Una vez finalizado tu turno, el jugador situado a tu izquierda comienza su turno.

Durante tu turno, cada acción que realices puede ser cualquiera de las 3 acciones siguientes (si lo deseas, puedes llevar a cabo el mismo tipo de acción varias veces):

1. mover,
2. explorar,
3. resolver una ficha de encuentro.



¡Ahora me toca a mí!



Como alternativa, puedes usar todas tus acciones y descansar durante un turno.

1. MOVER



Mueve tu peón a un espacio adyacente, si los dos espacios están conectados por un pasillo y no hay ninguna ficha de encuentro en el pasillo. Si el nuevo espacio contiene una imagen de una ubicación impresa, PUEDES resolverlo. (Excepción: DEBES resolver las trampas).



2. EXPLORAR



Si el espacio actual de tu peón tiene algún pasillo abierto (es decir, pasillos que llevan a un espacio vacío en lugar de a una ficha), coge una ficha de mazmorra del montón por cada pasillo abierto. Muéstralas, gíralas como quieras y colócalas como te plazca. Cada ficha nueva debe tocar un pasillo abierto distinto en tu espacio. Tantas fichas nuevas como sea posible deberían hacer coincidir su propio pasillo abierto con un pasillo abierto en tu espacio. No puede haber ninguna ficha que cubra alguna parte de otra ficha.

¡Nota! En algunos casos, no podrás ampliar un pasillo abierto con una nueva ficha porque el pasillo conduce a un espacio cuadrado único donde no hay espacio para ninguna ficha, como se muestra en este dibujo de ejemplo. En ese caso, ignora este pasillo abierto y trátalo como si no estuviera abierto y fuera un callejón sin salida

A continuación, coloca fichas de encuentro en todos los nuevos símbolos de encuentro completos.

¡Venga, compañeros! ¡Vamos allá!



EJEMPLO



Viola se encuentra en un espacio con 3 pasillos a su alrededor. Utiliza 1 de sus acciones para explorar.

1

3

2



Viola coge 3 nuevas fichas de mazmorra y las muestra.



Ahora decide cómo colocarlas de manera adyacente a su espacio actual. A ser posible, debe crear conexiones con pasillos en las tres.



Luego debe colocar las fichas de encuentro en los 4 nuevos símbolos de encuentro completos: 2 están totalmente impresos en 2 nuevas fichas, y 2 están formados por mitades de símbolos unidos a lo largo de fichas adyacentes.



¡Buaaaaaaabbbaaaabbb!



3. RESOLVER UNA FICHA DE ENCUENTRO ⚡

Si tu espacio está adyacente a una ficha de encuentro, puedes resolverlo como una acción. Si hay varias fichas de encuentro adyacentes, debes elegir 1 de ellas para 1 acción.

Luego elige una de las barajas de encuentro (I, II o III) y coge la carta de la parte superior. A continuación:

- Si la carta muestra un objeto, coge la carta (puedes equiparla, si lo deseas) y, a continuación, elimina la carta de encuentro.
- Si la carta muestra un esqueleto, deberás luchar contra él (ver la página siguiente para obtener información sobre el combate). Si vences al esqueleto, coge la carta y colócala junto a tu carta de héroe y, a continuación, elimina la carta de encuentro. Si pierdes la pelea, descarta 1 ficha de salud de tu carta de héroe; coloca la carta de esqueleto boca abajo en la parte inferior de su baraja de encuentro; deja la ficha de encuentro sobre el mapa.



Tengo tanto sueño...

DESCANSAR ⚡⚡⚡ / ⚡⚡⚡⚡

Descansar requiere un turno completo: no puedes llevar a cabo ninguna otra acción mientras descansas. Recupera todas las fichas de salud y transporta tu peón a cualquier espacio donde haya una hoguera. Si no te queda ninguna ficha de salud, deberás descansar.

COMBATE

Muchos peligros acechan en las mazmorras de la Montaña Solitaria. Para salir victorioso, a menudo tendrás que enfrentarte a guerreros zombi que obstaculizan tu camino.

Para ganar a un esqueleto que hayas sacado, debes tener todos los símbolos que se muestran en el lado derecho de la carta de esqueleto. Consigues símbolos de:

- 1 atributo impreso en tu tarjeta de héroe,
- atributos de todos los objetos equipados que están debajo de tu tarjeta de héroe,
- los resultados de tu tirada de dados.



¿Quién quiere vivir para siempre?



Normalmente, se tiran 2 dados durante el combate. (Excepción: Yoshik y Viola tiran 3 dados). Adicionalmente, antes de tirar los dados, puedes descartar cualquier cantidad de fichas de dados tu carta de héroe para tirar esa cantidad adicional de dados. (Excepción: Trixi y Thoros tiran 2 dados más por cada ficha de dado descartada). Después de tirar los dados, si tienes todos los símbolos necesarios para vencer a tu enemigo, entonces debes coger la carta de enemigo. Si fallas, pierdes 1 ficha de salud.

EJEMPLO



Durduth está luchando contra un esqueleto en una carta de encuentro de nivel II. Necesita 3 símbolos para ganar: una espada, un arco y una máscara (1).

Su carta de héroe muestra una espada (2), y tiene una máscara de un objeto equipado (3). Necesita que salga el arco al tirar los dados.

Descarta 1 ficha de dado para tirar un dado adicional, por lo que tira 3 dados. Pero el resultado es calavera, máscara, espada. Afortunadamente, puede usar su habilidad de héroe para volver a tirar hasta 2 dados. Así que vuelve a tirar 2 dados, y esta vez salen una estrella y una espada. La estrella es un comodín, así que Durduth la usa como si fuera un arco y vence a su oponente.



Como recompensa, se lleva la carta. Más tarde, podrá usar el metal y la madera de la carta para elaborar nuevos objetos en una forja.



EJEMPLO



Thoros está luchando contra un esqueleto en una carta de encuentro de nivel I. Necesita 2 símbolos de arco (1). Su carta de héroe muestra 1 ficha de dado (2) y una poción (3). Descarta la ficha de dado para así poder tirar 4 dados en lugar de 2 (su habilidad de héroe le otorga 2 dados adicionales en lugar de 1 por cada ficha de dado descartada). Desafortunadamente, Thoros no ha sacado ningún arco ni estrella, ¡así que pierde el combate!

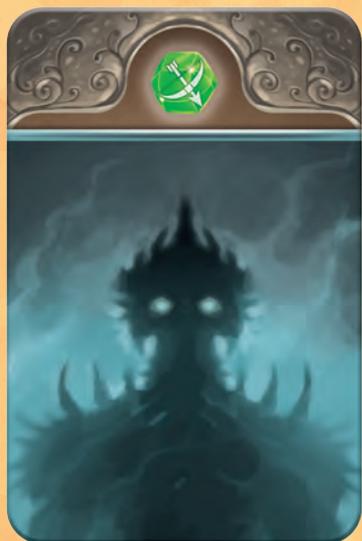


No hay ningún motivo para descartar su poción para conseguir 1 arco, ya que necesita 2 arcos para ganar. Pierde 1 ficha de salud, y el esqueleto vuelve bocajajo a la parte inferior de su baraja (baraja de encuentro I).



CRISTALES ENCANTADOS

A veces, mientras exploras las mazmorras de la Montaña Solitaria, encuentras cristales encantados. Puedes equipar estos objetos especialmente poderosos para mejorar tus atributos: para ello, desliza los cristales por debajo de tu carta de héroe, al igual que haces con los objetos. Un cristal rojo puede ir debajo del espacio de espada, uno verde debajo del arco, uno azul debajo de la varita y uno amarillo debajo de la máscara. Un cristal ofrece un símbolo adicional de su atributo correspondiente. Cada uno de tus espacios de atributo puede contener un máximo de 1 cristal. Cada atributo puede contener un cristal con un arma equipada al mismo tiempo. Una vez que equipas un cristal encantado, ¡no puedes desequiparlo! Los cristales hacen más fuerte a tu héroe, pero estos obtienen su poder del mismísimo Señor de los Huesos, lo cual hace que la batalla final sea más difícil para ti.



SOMBRAS DEL SEÑOR DE LOS HUESOS

La baraja de encuentro de nivel III tiene 4 cartas que te acercarán a la batalla final. Cuando saques una carta con la sombra del Señor de los Huesos, cógela y pon una de las cartas del Señor de los Huesos bocarriba. A medida que aparece cada una de esas sombras, el Señor de los Huesos se prepara y se acerca la batalla final con tus héroes. Además, cada una de esas cartas también tiene un cristal encantado, que puedes guardar y equipar bajo el atributo correspondiente de tu carta de héroe. Cuando se pone bocarriba la cuarta carta del Señor de los Huesos, finaliza el turno de ese jugador y luego se pasa a la batalla final (como cuando se saca la ficha de mazmorra con la puerta oscura).



¡Bienvenido!



FINAL

PREPARACIÓN

Cuando uno de los jugadores revela la puerta oscura o la cuarta carta con la sombra del Señor de los Huesos, se pasa a la batalla final. El jugador actual termina su turno. A continuación, puedes dejar a un lado el mapa de las mazmorras que has construido. ¡Se acabó la exploración! Coloca las cartas del Señor de los Huesos bocarriba en el centro de la mesa, dejando cerca las fichas de maleficio (que habías reservado anteriormente). Todo el mundo restablece su salud y las fichas de dados al máximo. (Recuerda que un anillo equipado aumenta en 1 el límite de la ficha de dado del héroe). También puedes cambiar los objetos equipados. Para vencer al Señor de los Huesos, debes ganar 4 duelos con él, representados por las 4 cartas del Señor de los Huesos. El jugador que haya activado la final comienza la batalla final.

Al igual que las cartas de esqueleto contra las cuales has luchado, las 4 cartas del Señor de los Huesos también muestran los símbolos necesarios para vencer al Señor en cada duelo.

COMBATE

El jugador que haya activado la final elige una de las cartas del Señor de los Huesos para llevar a cabo el duelo. Ese jugador tira tantos dados como número de cristales encantados y equipados haya debajo de su carta de héroe (hasta 4 dados). A continuación, debe colocar las fichas de maleficio correspondientes a los resultados de los dados junto a la carta del Señor de los Huesos elegida.

Estos son los requisitos adicionales que el jugador debe cumplir para ganar este duelo. Los cristales encantados no solo fortalecen a quien los lleva encima, ¡sino también al Señor de los Huesos!

A continuación, el jugador ataca de la manera habitual, tirando los dados. Si su héroe y los objetos y los resultados de los dados tienen los símbolos requeridos, ganan el duelo y se llevan esa carta del Señor de los Huesos y sus fichas de maleficio. Si fallan, el jugador pierde 1 ficha de salud y esa carta del Señor de los Huesos se queda, esperando a otro contrincante. Las fichas de maleficio se devuelven, ya que volverán a mezclarse de nuevo aleatoriamente para cada duelo. Las fichas de maleficio son ilimitadas; en el caso poco probable de que se acaben, se pueden improvisar algunas adicionales.

Independientemente del resultado del duelo, el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj se batirá en el siguiente duelo.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando a ningún jugador le quedan fichas de salud, o cuando se derrota a los 4 Señores de los Huesos.

¡Nota! La ficha  significa que necesitas que salga este símbolo específico en los dados. Este símbolo no aparece en ninguna carta de objeto, salvo en una poción con .
¡Cuidado!



EJEMPLO

Soveliss acaba de sacar la ficha de mazmorra donde aparece la puerta oscura, así que comenzará la batalla final una vez terminado su turno. Puede volver a equiparse. Restablece todos sus puntos de salud y las fichas de dado (tomando 3 fichas de dado, gracias a su anillo equipado). Soveliss tiene las cartas siguientes:

Así que la totalidad de sus atributos son: 1 ×  (2, si decide descartar la poción después de tirar los dados), 3 ×  (1 de su carta de héroe, 1 de un objeto y 1 de una joya encantada), 1 ×  y 3 × . Además, tiene 2 × .

Soveliss selecciona su carta del Señor de los Huesos para batirse en un duelo. Ya cuenta con todos los símbolos necesarios impresos en la carta del Señor de los Huesos, pero Soveliss tiene 2 cristales encantados, por lo que debe tirar 2 dados para determinar 2 símbolos adicionales requeridos.

Soveliss tira los dados y saca  y , así que coloca las fichas de maleficio con esos símbolos sobre la carta del Señor de los Huesos. Ya tiene 3 , por lo que solo le falta 1 × . Descarta 1 ficha de dado para poder tirar 3 dados en lugar de 2. El resultado es    así que recupera su  perdida y gana el duelo! Soveliss se lleva la carta del Señor de los Huesos y las 2 fichas de maleficio. ¡Juntas equivalen a 7 puntos de victoria!

A continuación, le toca el turno a Trixi. Más tarde, cuando vuelva a ser el turno de Soveliss, seleccionará a otro Señor de los Huesos (de entre los restantes) para batirse en un duelo.



PUNTUACIÓN



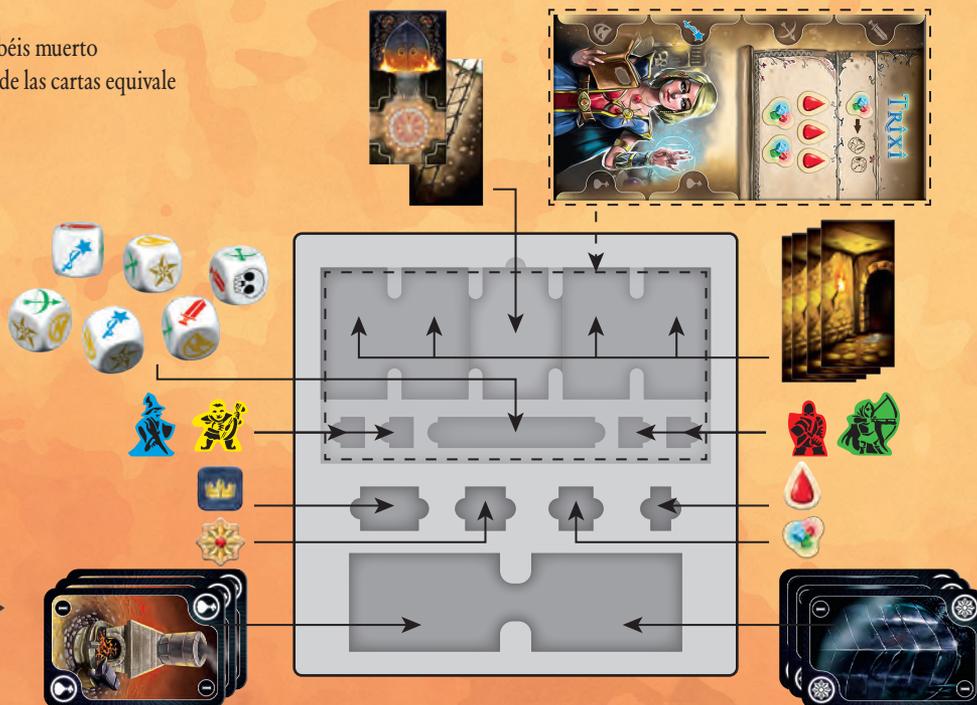
Independientemente de si habéis vencido o no al Señor de los Huesos o de si todos habéis muerto intentándolo, todos los jugadores suman sus puntos de victoria. Cada corona  de las cartas equivale a 1 punto, así que:

- cada carta de objeto que tengas (equipada o no) vale 1, 2 o 3 puntos,
- algunos esqueletos obtenidos de la baraja de encuentro III valen 1 punto,
- cada carta del Señor de los Huesos vale 5 puntos,
- cada ficha de maleficio vale 1 punto.

¡Ganará el jugador (vivo o muerto) que consiga el mayor número de puntos!
En caso de empate, ganará el jugador que tenga más cartas del Señor de los Huesos.
Si continúa habiendo un empate, los jugadores compartirán la victoria.

CÓMO ALMACENAR EL JUEGO

Esta es nuestra sugerencia para organizar los componentes del juego que hay en la caja. De esta manera, la próxima vez que juguéis será incluso más fácil prepararlo todo!





Diseñador del juego: **Adam Strzelecki**



Ilustraciones: **Michał Ambrzykowski**



Desarrollo del juego: **Mariusz Majchrowski**

Equipo: Agnieszka Walczak, Patryk Gęsiak, Kamila Mrozek-Zielińska, Eryka Stachowska, Michał Szewczyk

Desarrollo técnico: Aleksandra Niestuchowska, Grzegorz Traczykowski, Przemysław Walczak

Edición: Sławomir Czuba



Cuando abandones las mazmorras de la Montaña Solitaria cargado con cofres repletos de tesoros y objetos mágicos, los juglares estarán aguardando ansiosamente para inmortalizar tus aventuras. A partir de ahora, las canciones elogiarán tus heroicas hazañas en las tabernas. Descansas durante un tiempo en una taberna local, gastando ese oro que tanto te ha costado conseguir y escuchando canciones que alaban tus aventuras. Luego continúas tu camino, hay más mazmorras que explorar, más monstruos a los que derrotar y más tesoros que conseguir.



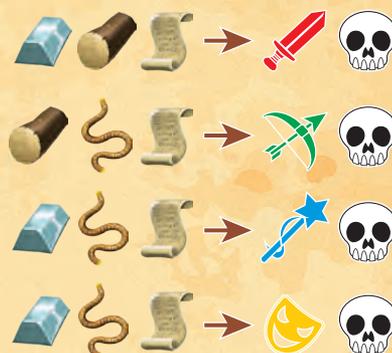
DEL CUADERNO DE UN JOVEN HERRERO

Mientras exploras las mazmorras de la Montaña Solitaria, encuentras una forja abandonada. Entre las polvorientas herramientas, encuentras las notas del herrero que otrora trabajó allí. Contienen instrucciones y dibujos sobre cómo utilizar los materiales de los esqueletos para crear poderosas armas útiles para luchar contra más enemigos formidables. Rápidamente recoges las notas y te las llevas para consultarlas más tarde.

I



III



II



III

