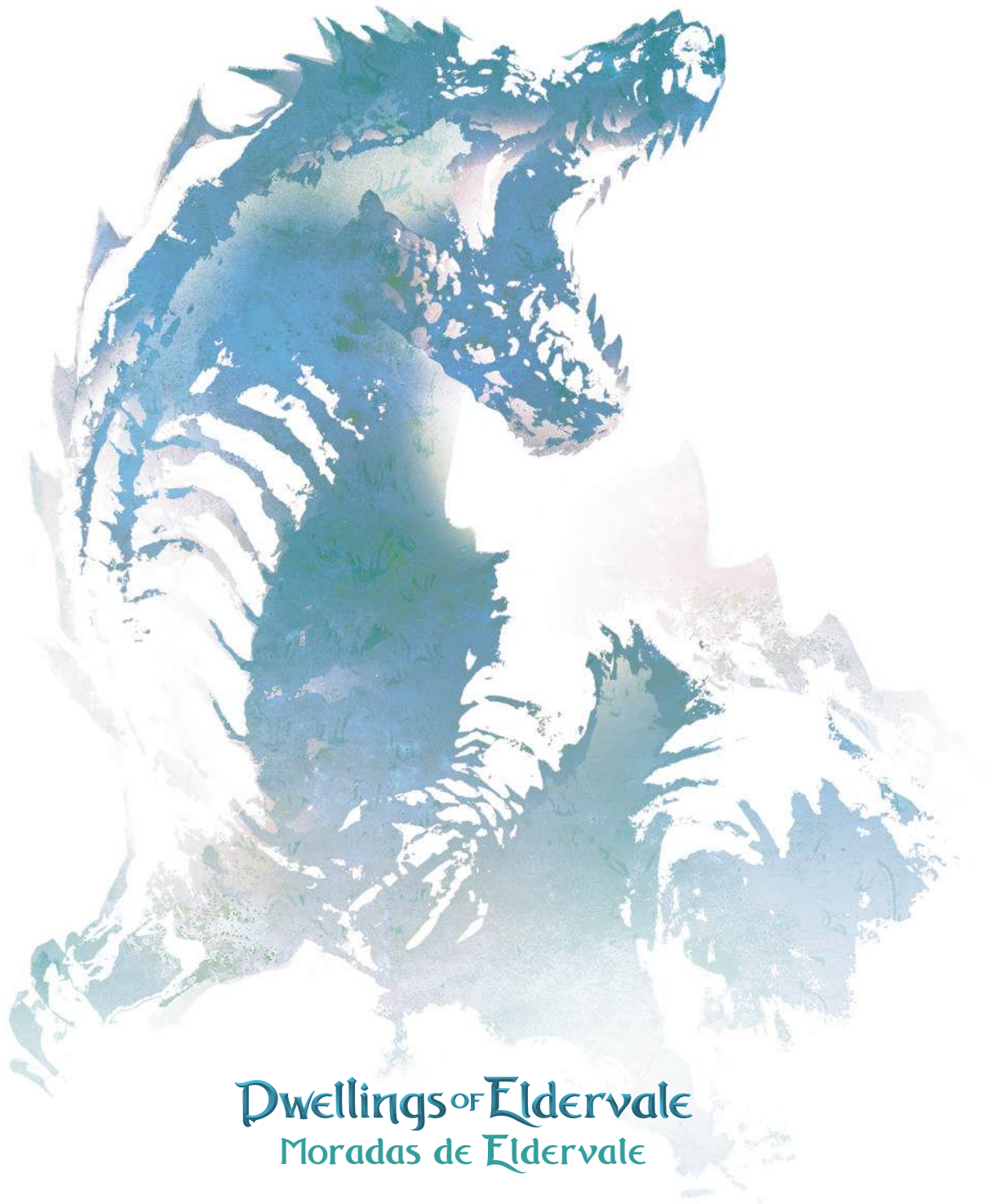




Dwellings of Eldervale
Moradas de Eldervale

Reglamento

Componentes



1 Hoja de Pegatinas



1 Bandeja de Descartes



1 Tablero de Puntuación Elemental



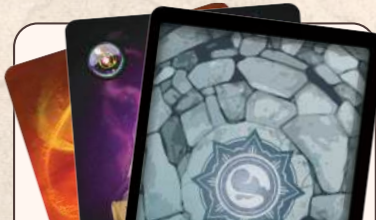
2 Bandejas personalizadas para Mazmorras



30 Losetas de reino



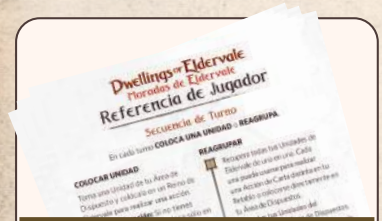
2 Bandejas de recursos



104 Cartas de Aventura de 8 Elementos



8 Cartas Iniciales de Elemento



5 Ayudas de Jugador



60 Cartas de Magia



10 Cartas de Monstruo



8 Figuras de cartón de Monstruo y 12 Peanas



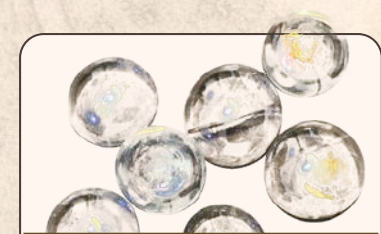
5 Dados de Monstruo



96 Fichas de Tesoro de cartón



118 Recursos de cartón



9 Orbes



48 Dados (6 por cada Facción)



8 Bandejas de Facción



8 Tableros de Facción



48 Tejados de Morada (6 por cada Facción)



48 Marcadores de Puntos (6 por cada Facción)



72 Figuras (9 por cada Facción)



1 Loseta: Reino Puente Bifröst
1 Loseta: Reino Cueva del Dragón

Opcional



5 Fichas de Trofeo y 5 Fichas de Tácticas

Opcional



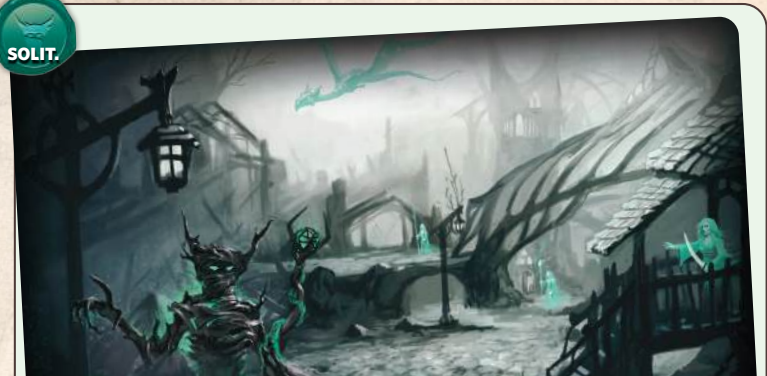
1 Miniatura de Madre de Dragones

Opcional



1 Miniatura de Gigante de la Escarcha

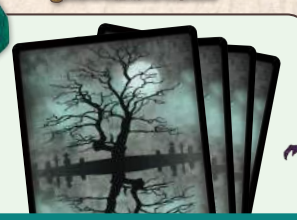
Opcional



1 Tapete de Fantasmas de Eldervale



1 Figura de Vigía



24 Cartas modo solitario Fantasmas de Eldervale



8 Miniaturas de Monstruo Grandes



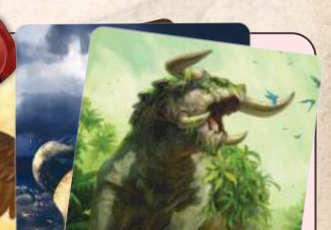
100 Recursos de madera



20 Monedas de Oro de metal



1 Bandeja para Monstruos



8 Cartas de Monstruo



8 Miniaturas de Monstruo Grandes



9 Bases con Efectos de Sonido



8 Figuras de cartón de Monstruo Legendario



1 Bandeja para Monstruos



1 Miniatura de Minotauro



1 Carta de Mercenario de Minotauro



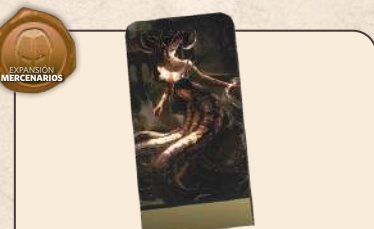
1 Figura de Cartón de Minotauro



1 Miniatura de Metamorfo



1 Carta de Mercenario de Metamorfo



1 Figura de Cartón de Metamorfo



EDICIÓN DELUXE



EDICIÓN LEGENDARIA



EXPANSIÓN MERCENARIOS

Preparación

Para preparar por primera vez las Bandejas (para Mazmorras, Recursos y Jugadores), consulta el Inserto Incluido «Primera Preparación».

Los Ocho Elementos

- Aire
- Tierra
- Fuego
- Agua
- Luz
- Oscuridad
- Orden
- Caos



Tablero de Puntuación

Coloca el Tablero de Puntuación en un lado de la mesa.

Elegir una Facción de Jugador

Dwellings of Eldervale tiene 16 facciones únicas, cada una vinculada a cada uno de los 8 Elementos/colores. Todas las piezas de jugador se guardan en Bandejas de Jugador, con tableros de facción de doble cara a modo de «tapa».

Los jugadores pueden, o bien elegir una Bandeja de Jugador de su elección (con su correspondiente carta Elemental Inicial) o seleccionarla al azar repartiendo las cartas Iniciales. Una vez seleccionadas las bandejas, los jugadores eligen una cara específica de su tablero para jugar y colocan dicho tablero frente a ellos, creando un Área de Dispuestos para sus Unidades.

Jugador Inicial

Para determinar el Jugador Inicial, lanza los dados: el jugador con el mayor resultado comenzará; si hay un empate, mira el siguiente dado de mayor valor y así sucesivamente, siguiendo las reglas de Combate de Eldervale (pág. 15). Una vez que haya jugado el Jugador Inicial, se procede al siguiente en sentido horario. Toma un marcador de puntuación por cada jugador y colócalo en el Contador de Puntos de Victoria del Tablero de Puntuación sobre los números que coincidan con el orden de turno: 1, 2, 3, 4 y 5. Durante la partida, los puntos obtenidos se anotarán moviendo estos marcadores.

Elementos para la Partida

Determina qué componentes Elementales se usarán. Para esta partida: utiliza todos los componentes que coincidan con los Elementos de las facciones de jugador seleccionadas, así como los componentes de 2 Elementos adicionales, elegidos mediante cualquier método que acuerden los jugadores.



Por cada Elemento utilizado, necesitarás:



- 3 Reinos Elementales Correspondientes
- 1 Carta de Monstruo (y su miniatura o figura de cartón correspondiente)
- 1 Orbe

Si posees los Monstruos Legendarios, elige un Monstruo al azar para representar a cada Elemento.

(Ejemplo: para Fuego, podrías seleccionar al Demonio del Vigor (arriba) o el Terror Volcánico).

Preparación de la Bandeja para Mazmorras

Cartas de Aventura: Baraja cada mazo de Aventura Elemental que se vaya a usar. Luego, coloca su correspondiente carta de Puerta bocarriba en la parte superior. Si lo prefieres, baraja las cartas bajo la Puerta de una partida anterior. Los Puertas de los Elementos que no se usen se dejan boca abajo durante la partida.

Fichas de Tesoro: Comprueba que cada pila de fichas de Tesoro en las Bandejas para Mazmorras contiene 3 fichas del tipo Elemental apropiado, mezclando estas fichas de una partida anterior, si se desea.





Para preparar una Partida en Solitario, consulta el Reglamento para el modo Solitario: «Fantasmas de Eldervale».



Construir Eldervale

1. Construir Eldervale: Primero, separa cualquier Ruina o Reino opcional. Las 5 Losetas de Ruina Principal (Torre del Hechicero, Fortaleza, Fábrica, Portal, y Mazmorra) se usan en todas las partidas. La segunda Mazmorra se usa en partidas a 4 y 5 jugadores. La Ruina de Oráculo, Ruina de Cueva del Dragón y Puente Bifröst son opcionales y se describen en la siguiente sección.

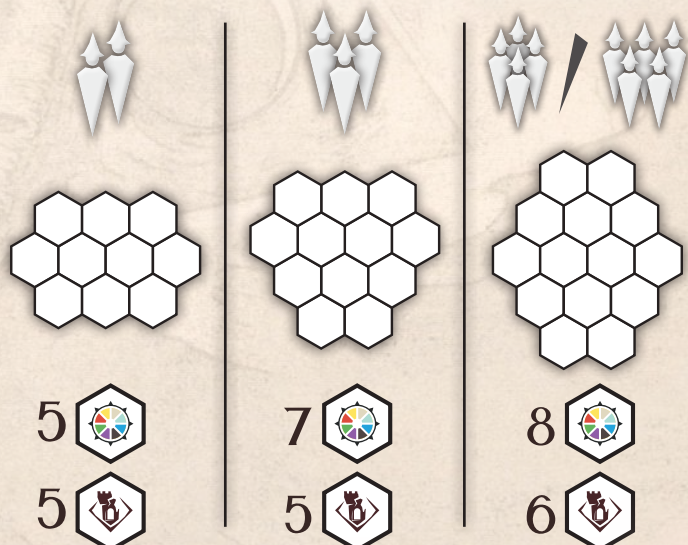


2. Crea el Mazo de Reinos: Baraja todas las losetas de Reino Elemental que se vayan a usar para crear el Mazo de Reinos Elementales. No incluyas aún las Ruinas.

3. Roba Reinos Elementales: Roba y revela un número de losetas de Reino Elemental de la pila según el número de jugadores (5 para 2j, 7 para 3j, u 8 para 4/5j). Si robas más de una loseta de Guarida (un Reino con un símbolo de Monstruo), coloca cada Guarida que fue robada después de la primera en la parte inferior del mazo de Reino, de forma que el mapa inicial tenga como máximo 1 Guarida.

4. Construye Eldervale: Toma cada uno de los Reinos de Eldervale revelados y barájalos junto con las Ruinas. Coloca al azar esas losetas boca arriba según la configuración apropiada para construir Eldervale (como se muestra a la derecha). Ayudará que todas las losetas estén orientadas en la misma dirección.

5. Vuelve a Barajar: Después, vuelve a barajar el Mazo de Reinos, y colócalo en la Bandeja de Descartes.



Reinos Opcionales



El Oráculo no se incluye en el juego base

El Oráculo: Esta loseta de Ruina opcional te permite partidas más largas con más cartas de juego y puede añadirse a cualquier preparación. Si se añade a una partida de menos de 4 jugadores, intercambia el Oráculo por una loseta Elemental inicial (Todas las losetas Elementales se seguirán usando en la partida). Si se agrega a partidas de 4 o 5 jugadores, sustitúyela por la segunda Mazmorra de las 6 Ruinas usadas (para más información, consulta la pág. 20).



Cueva del Dragón: Esta loseta opcional añade una mini-expansión con un poderoso Monstruo Especial, la Madre de Dragones. Añade la Cueva del Dragón en la mitad superior del Mazo de Reinos, **después** de construir Eldervale. Las fichas de Trofeo se usarán cuando el Reino entre en juego (para más información, consulta la pág. 21).



Puente Bifröst: Esta loseta opcional añade una mini-expansión con un Monstruo Especial único y su loseta. El Puente Bifröst no es ni una Ruina ni un Reino Elemental, pero se mezcla en la mitad superior del Mazo de Reinos, **después** de construir Eldervale (para más información, consulta la pág. 21).

Preparar los Reinos

Cada Reino Elemental tiene 1-2 espacios para fichas de Tesoro. Para cada uno de ellos, coloca una pila de fichas de Tesoro Elemental con la ficha superior bocarriba (*la pila entera se puede poner bocarriba para facilitar el juego*). Si hay una Guarida en Eldervale, coloca la miniatura o figura de cartón del Monstruo correspondiente en dicha Guarida.



Barajar y Repartir Cartas de Magia

Baraja el mazo de cartas de Magia. Si usas fundas, reparte la mitad de cada mazo a cada Bandeja de Recursos; si no, coloca el mazo completo en una Bandeja de Recursos, usando la otra para descartes. Cada jugador roba 5 cartas de Magia del mazo, con las que comenzará la partida.

Preparar los Orbes

Coloca un Orbe sobre cada contador de los Elementos que se van a usar en la partida. Coloca 1 Orbe en cada uno de los 2 espacios de Orbe del Contador de Gloria. Estos serán todos los Orbes que necesitarás.



Bandejas de Recursos y de Descarte

Coloca las 2 Bandejas de Recursos al alcance de los jugadores, con los recursos distribuidos equitativamente. Coloca la bandeja de Descartes en un lugar central de la mesa.

Mercenarios



Si juegas con 1 o más Mercenarios, coloca sus cartas y miniaturas o figuras de cartón cerca de los Monstruos o del Tablero de Puntuación al alcance de los jugadores. (*para más información sobre Mercenarios, consulta la pág. 20*).



Ogros Aplastabrasas

Preparación del Jugador



Pon 3 Trabajadores en tu Área de Dispuestos. Estos 3 Trabajadores son tus únicas Unidades activas al comienzo de la partida. Mantén a tu Dragón, Mago, Guerrero y los 3 Trabajadores restantes en los lugares correspondientes de tu Bandeja de Jugador. Estas otras Unidades no estarán activas al comienzo de la partida, pero podrán activarse más adelante.



Mantén tus 6 Tejados de Morada en tu Bandeja de Jugador. Ésta debería incluir 1 de cada uno de lo siguiente: 1 Gema, 1 Poción, 1 Pergamino, 1 Herramienta, y 1 Espada (*además de tus 6 dados*).



Marcadores de Puntuación

1 de tus 6 Marcadores de Puntuación ya estará en el Contador de Puntuación. De los 5 restantes, mantén 1 en tu Bandeja de Jugador. Este marcador se convertirá en tu Marcador de Gloria la primera vez que te Reagrupes.

Coloca 1 de tus marcadores de puntuación en el primer espacio del Contador de Poder Elemental que coincida con el Elemento de tu facción. Coloca los 3 restantes junto a los Contadores de Poder Elemental. Estos marcadores se usarán cuando obtengas poder de otros Elementos.



Términos y Conceptos

Excepciones a las Reglas

Este reglamento contiene las reglas generales para cada partida de Dwellings of Eldervale. Sin embargo, algunos aspectos del juego crean excepciones al reglamento. Los poderes de Facción, cartas de Retablo de hechizos y efectos de Monstruo pueden cambiar las reglas. Cuando las reglas entren en conflicto, haz lo posible por seguir las reglas de la carta o poder que crea la excepción.

Jugador Activo

Muchas de las instrucciones de las cartas se expresan utilizando la segunda persona «tú», pero a veces las reglas que afectan a varios jugadores se describirán en tercera persona. El término «Jugador Activo» siempre se refiere al jugador cuyo turno se encuentra actualmente en curso.

Momento en que se producen los Efectos

Algunos efectos tienen condiciones que pueden hacer que ocurran al mismo tiempo. El jugador activo puede determinar el orden de estos efectos. Por ejemplo, si varios efectos ocurren al comienzo de un turno, el jugador activo puede llevarlos a cabo en el orden que desee. Cuando varios jugadores usan habilidades o juegan hechizos al mismo tiempo, usa un enfoque “amistoso” para determinar el momento. Haz que cada efecto ocurra en el orden en que fue anunciado. No es habitual que 1 efecto en este juego anule otro efecto deseado.

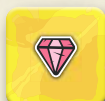
Fichas de Tesoro

Hay 12 fichas de Tesoro para cada uno de los 8 Elementos. En el reverso de cada una de estas fichas se encuentra el Sello Elemental. En el frontal de cada ficha hay varios símbolos de recursos. Una ficha puede representar una carta mágica, un único recurso, 2 recursos o 2 recursos distintos separados por una barra diagonal. La barra representa «o» en cualquier parte del juego.

Reverso



Frontal



Recursos

Los recursos incluyen Gemas, Pociones, Pergaminos, Herramientas, Espadas, Oro y también Cartas de Magia. Las cartas de Magia son tratadas de forma distinta a los demás recursos (véase más abajo).



Los recursos obtenidos que no sean cartas de Magia se toman del suministro general y se colocan en una sección de tu bandeja. Cuando gastas recursos, se toman de tu bandeja y se devuelven al suministro general.

Nunca puedes tener más de 5 recursos de un tipo (excepto cartas de Magia).

Si una acción hace que excedas este límite, tan solo obtén recursos hasta llegar al límite.



El Oro cuenta como comodín. Puedes gastar monedas de Oro como si de otros recursos se tratase.

El símbolo de Cofre del Tesoro significa «cualquier recurso», lo cual incluye Gemas, Pociones, etc., pero también cartas de Magia.



Hay suficientes recursos como para que no se agote ninguno en una partida de 4 o menos jugadores. En el muy improbable caso de que se agote algún recurso en una partida de 5 jugadores, usa un sustituto adecuado.

Las Cartas de Magia son Recursos

Las cartas de Magia se manejan de forma diferente a otros recursos. Cada jugador las mantiene en una mano de cartas, cuyo tamaño máximo es de 7. Si tienes más de 7 cartas al final de tu turno, debes descartar cartas hasta que tengas 7.



Cuando se descartan cartas de Magia o se gastan para realizar una acción, se colocan bocarriba en una única pila de descartes. Si el mazo de cartas de Magia se agota en algún momento, toma la pila de descartes, barájala y crea un mazo nuevo.

Cartas de Magia

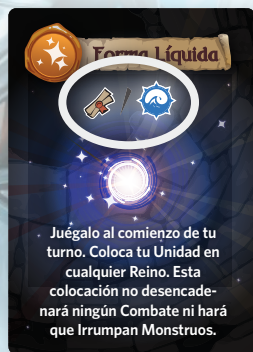
Hay tres tipos de cartas de Magia: hechizos, misiones y profecías.

Hechizos

Los hechizos permiten movimientos sorpresa, ventajas especiales y formas adicionales de conseguir puntos. Cada carta de hechizo sólo puede jugarse en el momento indicado en la carta.

Algunos hechizos solo indican «Jugar en tu turno». Estas cartas se juegan durante tu turno de la misma forma que cualquier otra Acción Gratuita (consulta Acciones Gratuitas en la pág. 12).

Otros hechizos pueden jugarse durante el turno de otro jugador cuando se cumple la condición de la carta. Por ejemplo, el Hechizo Encanto de Hada dice «Jugar cuando se desencadene un Combate».



Costes

Algunos hechizos tienen un «coste de lanzamiento», indicado cerca de la parte superior de la carta. Si cumples el requisito mínimo de Poder Elemental (a la derecha de la barra) puedes jugar la carta sin coste alguno. En caso contrario, debes pagar los recursos indicados a la izquierda de la barra.

Misiones

Son cartas que permiten ganar puntos de victoria durante la partida cuando se cumple una condición especial. Los puntos de victoria se conceden inmediatamente.

A diferencia de otras cartas, las misiones completadas se guardan y no se descartan. Puedes guardar las misiones completadas bajo el borde superior de tu Bandeja de Jugador o tablero de facción.



Profecías

Estas cartas no tienen ninguna función hasta que termine la partida. Al final de la partida, durante la puntuación, cada jugador revela las cartas de profecía de su mano y gana puntos de victoria según las condiciones indicadas en cada una de sus cartas de profecía.



Cómo se Juega

Dwellings of Eldervale es un juego que se desarrolla por turnos. Comenzando por el Jugador Inicial, cada jugador tiene un turno hasta que se desencadene el final de la partida.

El final del juego se desencadenará de 1 de las 2 siguientes maneras:

- ◇ Un jugador construye su sexta y última **Morada**
- ◇ Un jugador roba la última **Loseta de Reino** del Mazo de Reinos

Llegados a este punto, a cada jugador se le concede 1 turno más, incluyendo el jugador que desencadenó el final de la partida.

Secuencia de Turnos

En cada turno, debes elegir 1 de las siguientes opciones:

- A) **Colocar una Unidad** (véase más abajo)
- B) **Reagrupar** (consulta la pág. 10)

También puedes realizar cualquier número de **Acciones Gratuitas** durante tu turno (consulta la pág. 12).

Opción A Colocar una Unidad

Elige una Unidad en tu Área de Dispuestos y colócala en un Reino de Eldervale siguiendo las Reglas de Colocación (consulta la pág. 9). A continuación, realiza inmediatamente una **acción** en ese Reino.

Después de haber colocado una Unidad, si hay Monstruos en Reinos adyacentes, uno de ellos Irrumpe en tu Reino (consulta Monstruos en la pág. 18).



Esta acción específica se considera «Colocar una Unidad».

Existen otros medios por los que las Unidades pueden ser movidas a los Reinos, pero no cuentan como «Colocación».

Reglas de Colocación

Colocar tu Primera Unidad

Si no tienes Unidades en ninguno de los Reinos de Eldervale, puedes colocar una Unidad en cualquier Reino desocupado. Esto se llama tu «Primera Colocación», independientemente de en qué momento ocurre durante la partida.

Un Reino se considera desocupado cuando no contiene ni Unidades ni Monstruos. Las Moradas no cuentan en esta determinación (consulta también la habilidad **Agresión del Guerrero**, mostrada más abajo).

Colocar Unidades Posteriores

Si ya tienes Unidades en cualquier lugar de Eldervale, debes colocar tu Unidad en un Reino adyacente a un Reino ocupado por una de tus Unidades, pero no en uno ya ocupado por una de tus Unidades.

Para este tipo de colocación, puedes elegir colocar en un Reino ocupado por una o varias Unidades de un oponente o por un Monstruo, pero hacerlo desencadenará un **combate** (consulta la pág. 14), a menos que **Comienzo Pacífico** (pág. 14) se encuentre aún en efecto.

¡Debes realizar la acción! Para cualquier colocación, sólo puede elegir colocarse en un Reino si tiene la capacidad y los recursos necesarios para realizar una acción en ese Reino. La acción no es opcional, debes realizarla después de la colocación. Nota: Para la Mazmorra, debes poder obtener al menos 1 Carta de Aventura.

Reglas de Colocación de Unidades Avanzadas

El Dragón, el Mago y el Guerrero tienen reglas especiales de colocación. Cada Unidad Avanzada puede colocarse siguiendo las reglas de colocación estándar ya descritas, o puede usar su habilidad especial.



Dragón: Vuelo

Tu Dragón puede ser colocado a hasta 2 Reinos de distancia de 1 de tus Unidades.



Mago: Teletransporte

Tu Mago puede ser colocado en cualquier Reino desocupado de Eldervale.



Guerrero: Agresión

Si no tienes otras Unidades en Eldervale, el Guerrero puede ser colocado directamente en cualquier Reino ocupado para una Primera Colocación.

Además, tus habilidades de facción o cartas de Retablo pueden permitir reglas de colocación especiales.

Acciones de Reino

La acción que realices dependerá del Reino en donde hayas colocado tu Unidad. Hay 2 tipos de Reinos: Reinos Elementales y Ruinas.

Reinos Elementales

Obtener Tesoro: Elige una de las fichas de Tesoro de la parte superior de la pila del Reino y colócala en tu Bandeja de Jugador (la bandeja tiene capacidad para 4). Si el Reino contiene 2 pilas, elige 1 de ellas, pero no ambas.

Si una pila de fichas se agota, en su lugar se obtiene el recurso mostrado en la loseta de Reino (donde se encontraba la pila).

Ruinas

Cada Ruina o Reino opcional permite una acción especial.



Torre del Hechicero: Gasta 2 recursos cualesquiera (no es necesario que sean del mismo tipo) para robar 3 cartas del mazo de Magia y añade estas cartas a tu mano. Luego, elige una carta cualquiera de tu mano y colócala en la pila de descartes.



Portal de Invocación: Paga el coste indicado en tu carta Inicial bajo el símbolo de Unidad. Los trabajadores pueden costar 1, 2 o 3 recursos cualesquiera según se indique. Mueve la Unidad a tu Área de Dispuestos. Una vez invocada, la Unidad puede ser usada para el resto de la partida.



Fábrica: Construye una Morada. Elige 1 de tus Trabajadores en un Reino Elemental que no contenga una Morada y paga el coste apropiado para convertir el Trabajador elegido en una Morada (consulta Moradas en la pág. 11).



Mazmorra: Coloca una Unidad en la Mazmorra para expandir el mapa del Reino y obtener 1 o 2 cartas de Aventura (consulta Explorar Mazmorras en la pág. 10).



Fortaleza: Paga 2 recursos cualesquiera para obtener 2 de Oro.

Reinos Adicionales: Consulta las pág. 20 y 21 para más información acerca del Oráculo, la Cueva del Dragón y el Puente Bifröst.

Explorar Mazmorras

Cuando uses una Ruina de Mazmorra, realiza los pasos 1-4. Cuando uses la Ruina de Oráculo, realiza sólo los pasos 2 y 4.



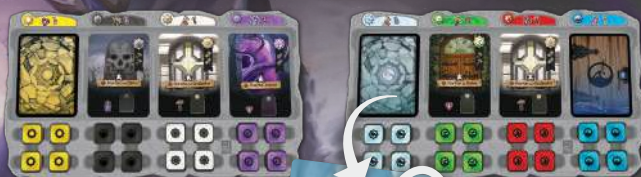
1. Descubre un Nuevo Reino

Primero, revela la loseta superior de la Pila de Reinos, y luego selecciona una localización del borde de Eldervale donde colocarla. El nuevo Reino debe estar posicionado de forma que quede adyacente a al menos 2 Reinos existentes. Después, coloca en el nuevo Reino las pilas de fichas de Tesoro apropiadas según el tipo de Reino y, si el Reino es una Guarida, la figura de cartón o miniatura del Monstruo apropiada (es decir, el que coincida con el Elemento de la Guarida).



2. Obtén una Nueva Carta de Aventura

Elige una carta de Aventura del tablero, paga su coste indicado en recursos, y luego muévela a tu Retablo. Sube uno en el Contador Elemental que coincida con la nueva carta adquirida (consulta Poder Elemental en la pág. 17).



3. Obtén una Segunda Carta de Aventura o Quema una Carta

Puedes elegir obtener otra carta de Aventura de la misma forma que arriba; si no lo haces, deberás seleccionar una de las cartas de Aventura bocarriba y colocarla bocabajo en la parte inferior de ese mazo de Aventura.



4. Revela Nuevas Cartas de Aventura

Revela nuevas cartas de los mazos apropiados para sustituir las cartas que fueron retiradas.

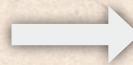
Opción B Reagrupar

Un turno de Reagrupar consiste en 4 pasos que deben ser llevados a cabo en orden.

1

Recupera Unidades de Reinos para Realizar Acciones de Cartas

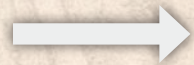
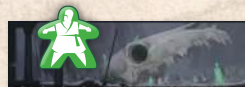
Una por una, elige una de tus Unidades en Eldervale y colócala en 1 de tus cartas de acción para realizar la acción, o directamente en tu Área de Dispuestos. No puedes elegir una acción que ya tenga una Unidad en ella. Puedes realizar acciones de carta en cualquier orden que elijas (consulta Acciones de Carta, a la derecha).



2

Devuelve Unidades del Inframundo a tu Área de Dispuestos

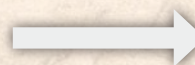
Toma cada una de tus Unidades del Inframundo y devuélvelas directamente a tu Área de Dispuestos. Estas Unidades no realizan acciones de cartas.



3

Devuelve Unidades de tus Cartas a tu Área de Dispuestos

Ahora, toma cada una de las Unidades que colocaste sobre tus cartas y devuélvelas a tu Área de Dispuestos.



4

Devuelve Mercenarios a la Reserva

Si controlas un Mercenario en tu Área de Dispuestos que contrataste con Oro en un turno previo, devuelve dicho Mercenario y su carta a la reserva. No puedes volver a contratar a un Mercenario en el mismo turno que ha sido devuelto a la reserva, ni siquiera con un Orbe (consulta Mercenarios en la pág. 20).

No puedes dejar ninguna Unidad en Eldervale o el Inframundo.
Todas tus Unidades activas deben devolverse al Área de Dispuestos.

Acciones de Carta

Cuando Reagrupas, puedes usar tus Unidades en las cartas de tu retablo para realizar acciones. Este es el único momento en el que se pueden utilizar estas acciones. Tu carta Inicial y varias cartas de Aventura representan estas acciones.

Cada acción de carta tiene un símbolo que muestra qué tipo de Unidad debe usarse para realizar la acción. **Si el símbolo muestra un Trabajador, entonces puede usarse CUALQUIER Unidad.** Si el símbolo es un Dragón, Mago o Guerrero, entonces sólo puede usarse esa Unidad específica para realizar la acción.

Las acciones de carta se resuelven de una en una, aunque puedes realizar varias acciones en un solo turno de Reagrupar. El orden en que se llevan a cabo estas acciones es muy importante, porque los recursos obtenidos de una acción pueden usarse para realizar acciones posteriores. Mientras una Unidad esté en una acción de carta, no pueden colocarse Unidades adicionales en esa acción. Cuando se utiliza una acción de carta, se considera que la carta de tu Retablo está activada.

Cartas Iniciales

Tu Carta Inicial tiene 3 acciones por separado: **Invocar**, **Recolectar** y **Afincarse**. Usar 1 de estas acciones no impide usar las demás. Tu carta Inicial nunca puede ser destruida, descartada o usada por un oponente. Además, las cartas de Aventura de Aura no pueden ser anexadas a una carta Inicial.



Invocar

Invocar: Esta acción funciona de la misma forma que el Reino de Portal de Invocación. Paga el coste indicado en tu carta Inicial bajo el símbolo de Unidad, y mueve la Unidad a tu Área de Dispuestos.



Recolectar

Recolectar: Cada facción puede tener un recurso distinto mostrado aquí, pero la acción funciona siempre de la misma forma. Al colocar una Unidad sobre la acción de Recolectar, obtienes el recurso indicado. Además, hay una Ranura aquí que te permite «mejorar» esta acción y sustituir lo que obtienes con los recursos mostrados en una ficha de Tesoro (consulta Ranuras en la pág. 13).



Afincarse

Afincarse: Esta acción funciona de la misma forma que el Reino de La Fábrica. Construye una Morada usando 1 de tus Trabajadores que aún se encuentre en un Reino Elemental (consulta Moradas a la derecha).

Moradas

Tu objetivo final es hacer de Eldervale tu hogar. Al construir Moradas, reclamas Reinos Elementales para ti; hacerlo te otorgará poder Elemental, puntos de victoria y dados en combate, pero a cambio deberás renunciar a un Trabajador.



Puedes Construir una Morada colocando una Unidad en la Ruina de La Fábrica, o usando la acción de trabajador «Afincarse» de tu carta Inicial. Para ello, sigue estos pasos:

1. **Elige Reino:** Selecciona un Reino Elemental ocupado por uno de tus Trabajadores y que no contenga Morada.
2. **Paga el Coste:** Paga el coste de Morada indicado en el Reino Elemental elegido.
3. **Coloca la Morada:** Toma un Tejado de Morada de tu Bandeja de Jugador y colócala encima del Trabajador elegido. El Trabajador con el tejado es ahora una Morada, y deja de ser una Unidad. 

4. **Gana Puntos de Victoria:** Por cada Ruina adyacente a la nueva Vivienda, anota 2 PV. Por cada Vivienda (perteneciente a cualquier jugador) adyacente a la nueva Vivienda, anota 2 PV.
6. **Obtén Poder Elemental:** Avanza (hacia arriba) en el Contador de Poder Elemental que coincida con el Sello (o Sellos) del Elemento del Reino que contiene la nueva Morada. Si hay 2 Sellos, avanza 2 espacios en el contador apropiado.

Una vez construida, una Morada permanece en su lugar durante el resto de la partida. Las Moradas proporcionan dados adicionales en combate (consulta Combate en la pág. 14), además de puntos de victoria al final de la partida (consulta Final de Partida en la pág. 19).



Ejemplo: La Morada de arriba aumenta el poder Elemental de Fuego del jugador activo en 2 espacios. También puntúa 8: 6 puntos de victoria por las Ruinas adyacentes, y 2 por la Morada adyacente (aunque sea de otro jugador).

Acciones Gratuitas

En tu turno, puedes realizar cualquier número de Acciones Gratuitas. Las Acciones Gratuitas pueden usarse antes, después o entre otras acciones durante tu turno.

Descartar Ficha de Tesoro para obtener Recursos

Elige 1 ficha de Tesoro de tu bandeja y descártala para obtener el/los recurso/s indicado/s. Si la ficha tiene un símbolo de carta de Magia, roba una carta de Magia del mazo. No puedes realizar esta Acción Gratuita usando fichas de Tesoro que estén Encajadas en Ranuras de tu Retablo.

*Esta es la única Acción Gratuita que se puede realizar en cualquier momento, incluso mientras se resuelven otros efectos o en el turno de otro jugador.



Encajar una Ficha de Tesoro en una Ranura de tu Retablo

Elige 1 Ficha de Tesoro de tu bandeja y colócala en una «Ranura» de una carta de tu Retablo (consulta Retablo de Cartas de Aventura en la pág. 13). Si ya hay una ficha presente en la Ranura que desees usar, debes descartar la ficha previamente encajada. No obtienes recursos por descartar una ficha de esta forma. Las fichas encajadas no se pueden mover.



Jugar una Carta de Magia

Cada carta de hechizo y de misión indica cuándo puede usarse. Muchos hechizos pueden usarse «en tu turno». Se llevan a cabo como Acciones Gratuitas.

Contratar un Mercenario

Si estás jugando con Mercenarios, puedes pagar un Oro o un Orbe para tomar cualquier Mercenario disponible y colocarlo en tu Área de Dispuestos, guardando su carta cerca de tu Retablo como referencia. Nota: si usas un Orbe para contratar a un Mercenario, dicho Mercenario pasa a ser tu Unidad de forma permanente (consulta Mercenarios en la pág. 20).



Usar una Ficha de Tácticas

Si estás jugando con fichas de Tácticas, puedes (como Acción Gratuita y sólo en tu turno) recuperar una ficha de Tácticas (consulta Fichas de Tácticas en la pág. 23).

Realizar una Acción de Orbe

Hay 4 formas de usar los Orbes. Elige 1:



Espacio de Recompensa de Orbe

Toma 1 Orbe de tu reserva y elige 1 Espacio de Recompensa de Orbe disponible en el Tablero de Puntuación. Coloca tu Orbe en el espacio elegido y obtén el beneficio indicado. Tu Orbe permanece en el espacio elegido durante el resto de la partida, impidiendo que nadie pueda usarlo de nuevo.



Encajar un Orbe como Entrada de Retablo

Puedes colocar tu Orbe en una carta de Aventura en cualquier Ranura de Retablo que defina una entrada (están marcadas con un círculo dentro de la casilla). El Orbe cuenta como un «cero» cuando se usa. En otras palabras, cuando un Orbe ocupa la Ranura de entrada de una carta de Retablo, no cuesta recursos realizar la acción (consulta Ranuras en la pág. 13).



Encajar un Orbe para Mejorar una Carta de Retablo

Algunas cartas de Aventura están marcadas con un Orbe en la esquina superior izquierda. Estas cartas tienen funciones especiales o ventajas que se activan con un Orbe colocado permanentemente en la carta sobre este símbolo.



Encajar un Orbe para Contratar a un Mercenario de Forma Permanente

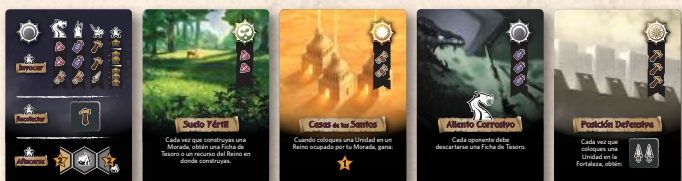
Las cartas de Mercenario están marcadas con un Orbe en la casilla de coste de la izquierda. Si colocas un Orbe en una de estas cartas, no pierdes el control del Mercenario al final de tu turno. Controlas a este Mercenario durante toda la partida (consulta Mercenarios en la pág. 20).



Retablo de Cartas de Aventura

Tu Retablo está formado por tu carta Inicial y las cartas de Aventura que has ido coleccionando a lo largo de la partida.

 Cada una de estas cartas representa un Sello Elemental (esquina superior derecha de las cartas de Aventura y esquina superior izquierda de tu carta Inicial). El Sello indica que, cuando añades esta carta a tu Retablo, también aumentas tu poder Elemental en el contador que coincida con el Sello mostrado.



Las cartas de Aventura son una pieza clave en la puntuación al final de la partida, siempre que también tengas suficientes Moradas para puntuarlas (consulta *Final de Partida en la pág. 19*).

(Para una referencia completa de cada carta de Aventura usada en el juego, consulta la libreta Apéndice).

Ranuras

Algunas cartas tienen ranuras en las que puedes «encajar» fichas de Tesoro usando Acciones Gratuitas (consulta *Acciones Gratuitas en la pág. 12*). A menos que se indique lo contrario, una ficha de Tesoro se coloca en una ranura bocarriba. Los símbolos representados en dicha ficha sustituyen a cualquier símbolo cubierto por la ficha de Tesoro.



Una acción de carta no puede ser usada si una Ranura a la izquierda de una flecha (la Ranura de entrada) está vacía. Debe haber una ficha de Tesoro o un Orbe colocado en la Ranura de entrada para poder usar dicha acción. Colocar un Orbe en una Ranura de entrada define el coste como «cero», permitiéndote usar la habilidad sin pagar ningún recurso.

Ranuras de Orbe

Algunas Cartas muestran un Orbe en la parte superior izquierda. Dependiendo del texto de la carta: la carta no puede ser usada a menos que haya un Orbe presente o la carta se vuelve más poderosa cuando hay un Orbe presente.



Habilidades Pasivas

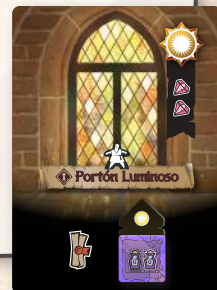
Algunas cartas otorgan poderes o excepciones a las reglas que afectan a otros aspectos del juego. Las Unidades no se usan para activar estos poderes.



Puertas

Las Puertas son cartas de Aventura especiales que pueden hacerte ganar recursos adicionales si eres el más alto en el Contador de Poder Elemental indicado.

Ejemplo: Cuando actives el Portón Luminoso, obtendrás 1 Pergamino. Sin embargo, si eres el jugador que está **MÁS ALTO** en el Contador de Luz, con la ficha encajada en la Ranura de abajo, también obtendrás 2 Pociones. Nota: Debes ser el más alto en Luz para obtener esta bonificación.



Bóvedas

Las Bóvedas son cartas especiales que otorgan puntos de victoria al final de la partida por fichas encajadas en Ranuras y recursos en tu suministro, tal y como se indica.

Ejemplo: La Caverna de Raíces Profundas, una Bóveda de Tierra, tiene 3 Ranuras para fichas (y un Orbe necesario en la parte superior izquierda). Esta bóveda puntúa por cada símbolo de recurso en las fichas encajadas aquí, así que una sola ficha que muestre 2 tipos de recursos (con o sin barra) contaría por 2 símbolos y 4 puntos.



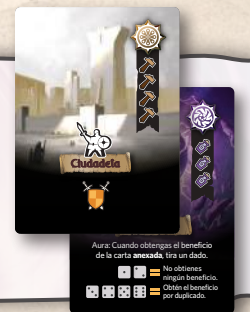
Auras

Las Auras pueden anexarse a una carta de tu Retablo como Acción Gratuita (no tiene que ser en el momento en el que adquieras el Aura).

Las Auras sólo pueden ser anexadas a una carta capaz de ser activada por una Unidad en reagrupación. Cada carta de Retablo sólo puede tener 1 Aura anexada.

Una vez unidas, no pueden ser retiradas a menos que la carta a la que están anexadas sea descartada o pagues el coste del Aura para moverla a otra carta de Retablo.

Ejemplo: El Aura Caótico anexada aquí a la Ciudadela añade la posibilidad de que un Guerrero que se Reagrupe aquí obtenga el doble de avance en el Contador de Gloria, o ninguno.



Combate

En Eldervale hay muchos Reinos y muchos tesoros, pero también competidores que desean apropiarse de ellos, lo que genera conflictos. En Eldervale, estos conflictos se resuelven a través de combates.

Un combate ocurre en un solo Reino; puede incluir cualquier número de jugadores, cualquier número de Unidades, y además puede incluir un Monstruo. Todas las Unidades en el Reino están también en el combate. Pueden haber varios contendientes, pero solo 1 ganador como máximo.

Comienzos Pacíficos

Los combates no ocurren hasta después de que todos los jugadores hayan usado un turno para Reagruparse (consulta Reagrupar en la pág. 10). Cada partida comienza de forma pacífica (consulta Contador de Gloria en la siguiente página).

Desencadenar un Combate

El combate se desencadena siempre que coloques 1 de tus Unidades en un Reino ocupado por cualquiera de las Unidades de tus oponentes y/o un Monstruo. Cuando un Monstruo Irrumpe en un Reino ocupado, también se puede desencadenar un combate (consulta Monstruos en la pág. 18).

En el improbable caso de que se desencadenen 2 combates a la vez, estos se llevan a cabo por separado. El Jugador Activo decide qué combate ocurrirá primero.

El Combate siempre ocurre DESPUÉS de que realices tu Acción. Puedes colocar tu Unidad en un Reino ocupado, o uno en donde un Monstruo pueda Irrumpear. Luego, lleva a cabo la acción del Reino, y sólo entonces ocurrirá un combate. A veces, los efectos de carta pueden cambiar las condiciones en el Reino de forma que se pueda prevenir incluso un combate.



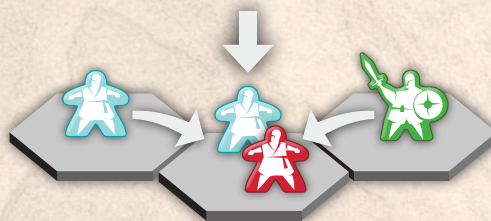
Pasos en un Combate

1

Reunid Fuerzas

Las Unidades adyacentes pueden entrar para unirse al combate. Comenzando con el jugador a la izquierda del jugador activo, y terminando con el jugador activo, cada jugador puede elegir cualquiera de sus Unidades en Reinos adyacentes para que entren y se unan al combate.

Cualquier jugador con Unidades adyacentes puede unirse al combate, incluso quienes no tienen Unidades involucradas en dicho combate. Cada jugador toma esta decisión sólo una vez, y no puede añadir más Unidades después.



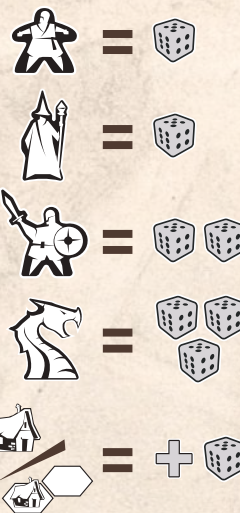
Sólo los jugadores que tienen Unidades en combate toman parte en él. Las Moradas no cuentan en un combate a menos que su dueño también tenga Unidades combatiendo.

2

Determinad los Dados de Combate

Cada jugador en el combate determina el número total de dados de combate que tirará sumando los valores de dado que poseen cada una de sus Unidades en el Reino. Luego, cada jugador puede añadir 1 dado extra si tiene una Morada en el Reino donde sucede el combate, además de 1 dado extra por cada Morada que tenga en Reinos adyacentes al combate.

Si hay un Monstruo en el combate, el valor de combate de ese Monstruo determina el número de dados que tirará.



3

Gastad Espadas para Dados Adicionales

Comenzando por el jugador a la izquierda del jugador activo, y terminando por el jugador activo, cada jugador declara cuántas Espadas gasta. Cada Espada gastada aumenta en 1 el número de dados que tira un jugador.

Durante esta fase, los jugadores también pueden usar hechizos o habilidades que les otorguen dados adicionales. El número máximo de dados que puede tirar un jugador es 6.



4 Tirad los Dados de Combate

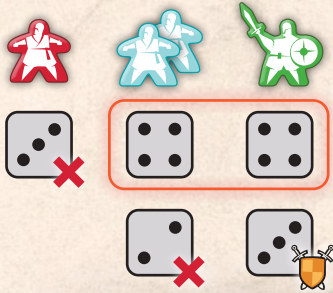
Todos los jugadores tiran sus dados de combate simultáneamente.

Después de tirar los dados, los jugadores pueden usar hechizos o habilidades para repetir tiradas o cambiar resultados de esas tiradas.



5 Determinad el Ganador del Combate

Se comparan los resultados de cada jugador (y del Monstruo, si lo hay). El jugador con el resultado de dado más alto es el ganador. Si hay empate, se repite la comparación con el segundo resultado más alto de cada uno, y así sucesivamente. Un jugador que no tenga ningún dado para comparar cuenta como un cero.



Si hay un empate total después de que todos los dados hayan sido comparados, sucede que todos los jugadores en el combate pierden dicho combate. Si un Monstruo gana el combate, este permanece en el Reino.

6 Ganad Gloria

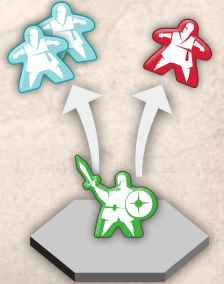
El ganador del combate avanza en el Contador de Gloria y recoge la recompensa indicada (véase *Contador de Gloria más abajo*).

Si un Monstruo fue derrotado en el combate, el jugador ganador puede elegir obtener poder Elemental subiendo 1 espacio en el Contador Elemental que coincida con el Elemento del Monstruo derrotado. Esto significa que el poder del Monstruo ha sido absorbido.



7 Retirad las Bajas

Cada jugador perdedor mueve todas sus Unidades del combate al Inframundo. Si un monstruo fue derrotado, es eliminado de Eldervale. Las Moradas nunca se eliminan como bajas.



El Inframundo

Cada Unidad que coloques en el Inframundo, como resultado de un combate o por cualquier otra razón, hace que obtengas 1 Espada. Estas Espadas representan tu venganza por los caídos. Afortunadamente, el Inframundo no está tan lejos de Eldervale, y tus Unidades vuelven de allí cada vez que te Reagrupas.



El Contador de Gloria

Comienzo Pacífico

La primera vez que Reagrupes, mueve tu marcador de puntuación final de tu Bandeja de Jugador al espacio más a la izquierda del Contador de Gloria. Hasta que esto ocurra, no podrás obtener Gloria. Además, no pueden ocurrir combates de ningún tipo hasta que **todos** los jugadores tengan sus marcadores en el Contador de Gloria.



Cada vez que ganas un combate, obtienes Gloria, y cuando avanzas tu marcador un espacio hacia arriba en el Contador de Gloria, obtienes inmediatamente la recompensa de ese espacio. Las recompensas incluyen: ganar 2 PV, obtener 1 de cualquier recurso, obtener 1 poder Elemental en cualquier contador, obtener 1 Orbe (o, si ya ha sido tomado, ganar 2 PV) y obtener 2 de cualquier recurso. Puedes obtener Gloria incluso después de haber llegado al último espacio: cada vez que lo hagas, gana 2 PV y deja tu marcador en dicho espacio.

Ejemplo de Combate

La Trampa de los Guardianes

Lucas está jugando con los Guardianes de Evenmarch  y tiene el Portal en su mira para Invocar a su Guerrero. En su turno anterior, colocó un Trabajador al lado **A** para obtener los recursos necesarios y defenderse en caso de que fuera necesario.

- ♦ El oponente de Lucas, Jaime, que juega con los Elfos de Briardell , coloca un Trabajador en el Portal **B**. Por suerte, Lucas puede seguir colocando en el Portal. Tal y como había planeado, coloca un segundo Trabajador en el Portal **C** y usa su acción de Reino antes del combate, pagando 2 Herramientas y 1 Espada para invocar a su Guerrero en su Área de Dispuestos.



¡Comienza el Combate!

- ♦ Jaime está sentado a la izquierda de Lucas, lo que significa que es el primero en decidir si trae Unidades adyacentes para que se unan al combate. Tiene 2 Trabajadores adyacentes, pero con su habilidad de facción «Arcos Largos» ya suman cada uno +1 dado al combate **D**, así que no le hace falta moverlos y arriesgarse a perderlos. A continuación, el tercer jugador, Máximo, como los Ogros Aplastabrasas , debe decidir si se une. Para sorpresa de Lucas, decide entrar en el combate con su Dragón **E**, ganando +1 dado por su Morada adyacente **F**.



- ♦ Ahora que las cosas se han puesto más difíciles, depende de Lucas decidir si trae a su segundo Trabajador a la lucha. Es el momento de jugar su trampa: Lucas juega un hechizo de Poliformar para cambiar su Trabajador adyacente por su recién invocado Guerrero **G**, y luego lo mueve para que se una al Combate, activando su habilidad de facción «Impulso» para poner uno de sus dados de combate a 6. «¡Adelante!», rugen.

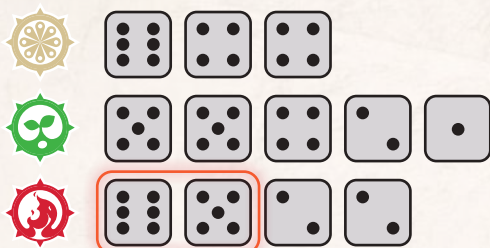


- ♦ Ya sabemos qué Unidades están en combate, por lo que es hora de calcular cuántos dados tirará cada jugador. Lucas, con su recién transformado Guerrero (2d6) y su intrépido Trabajador (1d6) tiene actualmente 3 dados de combate, uno de los cuales es un «6» automático. Jaime, con sus tres Trabajadores Elfos (1d6 cada uno) tiene 3 dados de combate. Máximo, por su parte, tiene un poderoso Dragón (3d6) y una Morada adyacente (+1d6), lo que le da un total de 4 dados de combate.



- ♦  Cada jugador decide entonces cuántas Espadas gastará para conseguir dados adicionales. Jaime decide primero, y gasta 1 Espada y 1 Oro (como Espada), aumentando sus dados de combate a 5d6. Máximo y Lucas, en cambio, no gastan ninguno.

- ♦ En un momento de tensión, todos los jugadores tiran sus dados. Los resultados son ajustados.



- ♦ En una feroz pelea, el Dragón de Máximo destroza a los Elfos y a los Centauros. Máximo avanza su Marcador en el Contador de Gloria y anota 2 PV, avanzando también su marcador de puntos de victoria en 2 espacios. Lucas toma su Guerrero y su Trabajador del Reino y los mueve al Inframundo, obteniendo 2 Espadas en el proceso. Jaime toma sólo el Trabajador del Portal y lo coloca en el Inframundo, obteniendo 1 Espada. Con las Espadas en la mano, los Guardianes y los Elfos planean su venganza contra los Ogros Aplastabrasas.



Poder Elemental

Descubrir los misterios de Eldervale permitirá a tu facción ganar poder Elemental.

Contadores de Poder Elemental

Hay 8 Contadores de Poder Elemental diferentes. Durante cada partida, sólo se usarán algunos de estos contadores. Cada contador tiene 5 espacios. El primer espacio de la pista es el más interior, y ese anillo de espacios está marcado con 2 (para PV).

A medida que mueves tu marcador por el contador para ganar poder Elemental, se aleja del centro del tablero. Cada anillo del contador está marcado con valores de puntos de victoria. Estos valores se usan para puntuar al final de la partida, y son **extremadamente importantes**.

Marcadores de Poder Elemental

Cada Jugador está limitado a usar 4 marcadores de poder Elemental. Al principio de la partida, 1 de estos marcadores comienza en el primer espacio del Contador de Poder Elemental que corresponda a tu facción, el resto no se colocan en contadores. A medida que avanza la partida, podrás adquirir poder en este Elemento y en otros, obteniendo cartas de Aventura, construyendo Moradas, u otros efectos.

La primera vez que obtienes poder en un Elemento, colocas un nuevo marcador en el primer espacio del Contador Elemental apropiado; pero las siguientes veces que obtengas poder, mueve el marcador 1 espacio hacia arriba. Si te quedas sin marcadores y obtienes poder en un nuevo Elemento, puedes elegir mover 1 de tus marcadores colocados previamente al primer espacio del contador del Elemento recién obtenido, o puedes ignorar la obtención de poder.

Siempre que obtengas una nueva carta de Aventura por cualquier razón o construyas una Morada, aumentarás tu poder Elemental. Nunca perderás este poder, ni siquiera habiendo perdido una carta de Aventura.

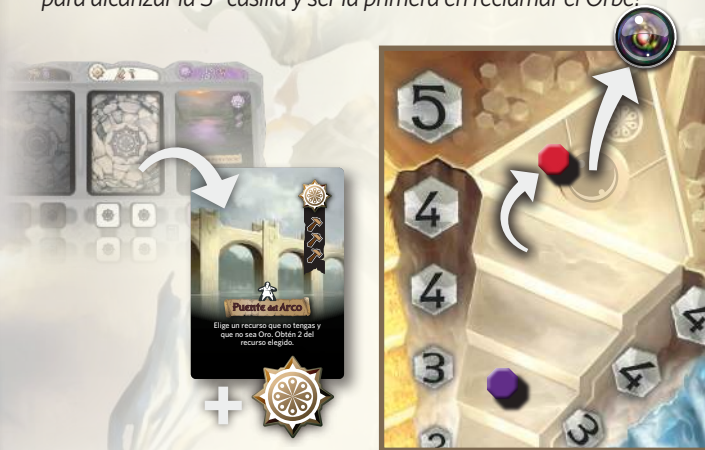


El espacio de más arriba de cada Contador de Poder Elemental contiene un único Orbe. Sólo el primer jugador en llegar a lo más alto del contador recibe el Orbe (para más información sobre los Orbes, consulta Acciones Gratuitas en la pág. 12).



Ejemplo: Obteniendo Poder

Astrid, que juega con los Trasgos de Fuego Embrujado 🔥, visita la Mazmorra y gasta 3 herramientas para comprar el Puente del Arco. Esto aumenta su poder Elemental de Orden en 1, lo que es suficiente para alcanzar la 5ª casilla y ser la primera en reclamar el Orbe!



Así pues, decide usar su Orbe para realizar una Acción Gratuita inmediata, colocándola en el contador de Bonificación de Orbe y obteniendo 2 Pociones. Luego, gasta esas 2 Pociones para comprar una 2ª carta de Aventura (como parte de su acción de Explorar Mazmorras).





Monstruos

Terroríficas criaturas acechan en los Reinos de Eldervale, amenazando a cualquiera que se atreva a cruzarse en su camino. Al comienzo de la partida, sólo puede haber 1 Monstruo o ninguno, pero cada vez que se roba un Reino de Guarida de la pila, aparece uno nuevo.



Cada Monstruo tiene un Elemento asociado, un valor de combate (*número de dados de combate*), y 1 o más habilidades especiales. Cuando hay un Monstruo en Eldervale, se recomienda colocar la carta del Monstruo cerca de su miniatura para conocer sus habilidades.



Habilidad del Monstruo

Valor de Combate

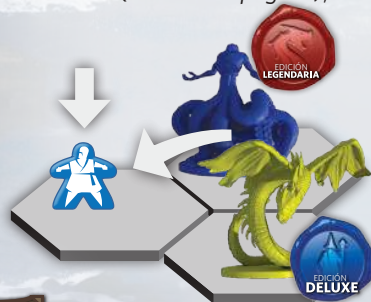
Recompensa de Combate



Bases con Efectos de Sonido: La edición Legendaria del juego también incluye un set de Bases con Efectos de Sonido para usar con cualquiera de las miniaturas de Monstruos. Vienen en cada uno de los 8 colores Elementales, y 1 en gris para los Monstruos Especiales (consulta Bases con Efectos de Sonido en la pág. 23).

Irrupción

Al colocar una Unidad en un Reino adyacente a un Monstruo, el Monstruo Irrumpirá en el espacio donde jugaste dicha Unidad, desencadenando un combate. Si está en activo el Comienzo Pacífico (consulta la pág. 14), el Monstruo no Irrumpe.



Dos Monstruos nunca pueden ocupar el mismo Reino, así que un Monstruo no Irrumpirá en un Reino que ya contenga un Monstruo. Si hay más de un Monstruo adyacente, elige sólo uno para que entre en tu Reino.

Habilidades de Monstruo

Los Monstruos pueden tener una variedad de habilidades diferentes. Algunos Monstruos tienen habilidades que afectan al combate o al movimiento; otros tienen reglas especiales que se aplican mientras que el Monstruo se encuentre en Eldervale. Las habilidades con el símbolo de cadena tienen efecto tanto si los Monstruos están Dominados por un jugador como si no (véase *Dominar Monstruos más abajo*).

Durante el Comienzo Pacífico, los Monstruos están dormidos. Esto significa que no pueden combatir, ni Irrumpir, y que sus habilidades no funcionan.



Destruir Monstruos

Cuando un Monstruo es destruido como resultado de un combate o de otra forma, no va al Inframundo. En su lugar, aparta al Monstruo con su carta. Lo habitual es que el Monstruo ya no vuelva durante el resto de la partida.



Dominar Monstruos

Algunos efectos de juego te permitirán Dominar a un Monstruo. Cuando esto ocurra, toma la carta del Monstruo, y luego su miniatura (o *figura de cartón*), colocando esta última inmediatamente en tu Área de Dispuestos. El Monstruo dominado se considera ahora una Unidad, no un Monstruo. El Monstruo dominado está totalmente bajo tu control y ya no sigue las reglas de Irrupción. Todas las habilidades del Monstruo siguen en efecto.

Si una habilidad tiene el símbolo de cadena , entonces esta habilidad puede ser usada por el propietario del Monstruo Dominado. Si una habilidad dice «Mientras se encuentre en Eldervale» la habilidad sólo funciona cuando el Monstruo Dominado está presente en un Reino, y no funciona cuando está en tu Área de Dispuestos. Cuando un Monstruo Dominado es enviado al Inframundo, la dominación termina. Coloca pues la Carta de Monstruo y la miniatura o figura con los Monstruos destruidos.



Regreso a la Guarida

Algunos efectos del juego pueden hacer que un Monstruo vuelva a su Guarida. Para hacerlo, coloca la miniatura o peana del Monstruo elegido en el Reino de Guarida apropiado en Eldervale. Si la Guarida contiene Unidades, estas son enviadas al Inframundo. Si la Guarida ya contiene un Monstruo, ese Monstruo es movido a uno de los Reinos desocupados más cercanos, elegido por el Jugador Activo. Si no hay Reinos desocupados, el Monstruo desplazado es destruido.

Final de Partida

La partida puede acabar de 2 formas:



¡Tierras Ocupadas! Cuando un solo jugador construye su 6ª y última morada, se desencadena el final de la partida.



¡Todos los Reinos Descubiertos! Cuando un jugador roba el último Reino, se desencadena el final de la partida.

Una vez que se desencadena el final de la partida (ya sea de una forma o de otra), cada jugador toma 1 turno más, **incluido el que desencadenó el final de la partida**. Aquí (en tu último turno) es cuando deberías hacer uso de tus Orbes y realizar las Acciones Gratuitas necesarias.

★ Puntuar Durante la Partida

Durante la partida, puedes obtener puntos de victoria gracias a una variedad de fuentes, que incluyen recompensas en el Contador de Gloria, bonificaciones de Orbe, hechizos, misiones, acciones de Retablo y efectos de Monstruo. Cuando obtengas puntos de victoria, mueve tu marcador de puntuación en el contador de PV. En cualquier caso, se puntúa mayormente al final de la partida.

★ Puntuar al Final de la Partida

Al final de la partida, se toman 6 pasos, los cuales otorgan PV cada uno. Mantén todas las Moradas y marcadores de puntuación en su sitio cuando tomes los pasos.

1 Los Orbes Sin Gastar Valen 1 PV

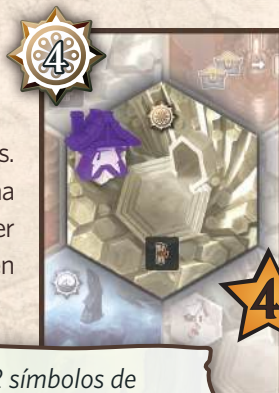
2 La Posición de Cada Marcador de Poder Elemental

Gana los PV que indique cada número en los espacios donde se encuentran tus marcadores de Poder Elemental. Un marcador que no se encuentre en ningún contador vale 0 PV.



3 Moradas

Puntúa PV por cada una de tus Moradas. El valor de una Morada se determina por tu posición en el Contador de Poder Elemental que coincida con el Reino en donde se encuentre dicha Morada.



Nota: Las Moradas en los Reinos con 2 símbolos de poder Elemental puntúan de la misma manera.

4

4 Cartas de Retablo



Puntúa tu carta Inicial y las cartas de Aventura de tu Retablo. La cantidad de PV de cada carta viene determinada por tu posición en el Contador de Poder Elemental que coincida con el Sello de Elemento de la carta.

Sin embargo, hay un límite en el número de cartas de Aventura que pueden contarse para esta puntuación. Por cada Morada que hayas construido, puedes puntuar hasta 3 cartas de Aventura de cualquier Elemento.



5

5 Puntuación por Bóvedas

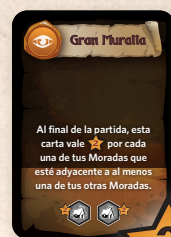
Algunas cartas de Retablo puntúan al final de la partida de formas únicas. Estas cartas vienen marcadas con el símbolo de Bóveda y el texto en negrita. Consulta el texto en la carta o el Apéndice.



6

6 Cartas de Profecía

En el orden de puntuación actual (de menor a mayor), los jugadores revelan todas las cartas de profecía que tengan en sus manos. Puntúa cada una según lo que indique el texto de la carta.



¡El jugador con la puntuación más alta gana y se convierte en el Gobernante de Eldervale! Si hay empate, usa el número de recursos (incluidas las cartas de Magia) para desempatar. Si sigue habiendo empate, varios jugadores pueden compartir el título de Gobernante de Eldervale hasta la siguiente partida.



Modos de Juego Alternativos

Dwellings of Eldervale es un juego altamente modular que se puede personalizar de muchas formas. Además de la flexibilidad que ofrece la selección de facciones, la elección de Monstruos y las opciones de cartas, puedes añadir Mercenarios, la Ruina de Oráculo, la mini-expansión Madre de Dragones y la mini-expansión Gigante de la Escarcha (*edición Legendaria*).

Otras emocionantes variantes de juego incluyen el Modo de 2 contra 2, Magia de Draft, Aventura sin Puertas, Fichas Tácticas y Bases con Efectos de Sonido, detalladas más adelante en esta sección.

El modo solitario, llamado «Fantasmas de Eldervale», es otra emocionante opción de juego que ofrece una desafiante experiencia «como para 2 jugadores» (*consulta la libreta por separado*).

La Ruina de Oráculo

Preparación: Sigue las reglas de preparación de la página 5.

Cómo Jugar: Al Colocarse en el Oráculo, un jugador puede obtener 1 carta de Aventura o 1 carta de Magia.

Para obtener una carta de Aventura, elige 1 carta de Aventura bocarriba del tablero, paga su coste indicado en recursos, y luego colócala en tu Retablo. Sube 1 en el Contador Elemental que corresponda con la carta recién adquirida (*consulta Poder Elemental en la pág. 17*).

Reglas Especiales: El Oráculo puede prolongar la duración del juego y hacer que los mazos de cartas de Aventura atraviesen ciclos completos. Ten en cuenta que todas las cartas de Aventura descartadas permanecen en juego en el fondo de sus respectivos mazos y pueden volver a aparecer.

El Oráculo no viene con el juego Estándar.

Si quieres adquirirlo, visita

www.genxgames.es



Mercenarios en Eldervale

Eldervale es una tierra de oportunidades en la que abundan los rumores acerca de hábiles Mercenarios listos para combatir por cualquier bando dispuesto a pagar. Los Mercenarios son Unidades opcionales (*no Monstruos*) que pueden incluirse por separado al comienzo de cualquier partida. Cada Mercenario puede tener dados de combate únicos y una habilidad singular.

Preparación: Para incluir un Mercenario, simplemente coloca la miniatura o figura de cartón y la correspondiente carta de Mercenario en una zona central que todos los jugadores puedan ver y alcanzar al comienzo de la partida.

Cómo Jugar: Como Acción Gratuita en tu turno, usando Oro o un Orbe, puedes contratar a un Mercenario. El Mercenario contratado se coloca directamente en tu Área de Dispuestos, disponible para su uso. Si pagaste Oro para contratar al Mercenario, será tuyo hasta el final de tu próxima acción de Reagrupar (*consulta Reagrupar en la pág. 10*). Si contrataste al Mercenario usando un Orbe, será tuyo durante el resto de la partida.

Reglas Especiales

Inframundo

Los Mercenarios se comportan como cualquier otra Unidad cuando son enviados al Inframundo. Cuando un Mercenario bajo tu control es enviado al Inframundo, obtienes una Espada y, a diferencia de un Monstruo Dominado derrotado, un Mercenario contratado con oro sigue considerándose tu Unidad hasta el final de tu Reagrupación.

Habilidades de Mercenario

♦ **El Minotauro:** Siempre dispuesto a embestir a tu lado, el Minotauro es un duro luchador. La habilidad Carga permite al Minotauro Irrumpir en los Reinos adyacentes como los Monstruos. Esta habilidad es opcional y se activa siempre que un oponente cualquiera coloque un Reino adyacente al Minotauro.

♦ **Metamorfo:** Por el precio adecuado, puedes contratar al Metamorfo, un aliado muy versátil. La habilidad Mimetismo te permite usar una de las habilidades de tus otras Unidades, excepto Construir. Esto puede incluir una habilidad especial de Unidad Avanzada (Vuelo, Teletransporte, Agresión) o una habilidad de unidad única (Luz cegadora, Surgir de las sombras, Enjambre, etc.).



Madre de Dragones Mini-Expansión

Cuentan las historias que un enorme y poderoso Dragón gobierna sobre las Ruinas de Eldervale, temido en todas las tierras. La mini-expansión Madre de Dragones consta de una carta de Monstruo, una loseta de Reino (la Cueva del Dragón), 5 fichas de Trofeo, una miniatura y una figura de cartón.



Preparación: Al comienzo de la partida, después de preparar Eldervale, baraja la loseta de Reino de Cueva del Dragón en la mitad superior de la Pila de Reinos. Cuando se robe este Reino, añádelo a Eldervale y coloca sobre él la miniatura (o figura de cartón) de la Madre de Dragones junto con 3 fichas de Trofeo aleatorias boca abajo.

Cómo Jugar: Cuando colocas una Unidad en la Cueva del Dragón, obtienes 1 Oro, pero la única forma de ganar una ficha de Trofeo es derrotar a la Madre de Dragones en combate. Las fichas de Trofeo, a diferencia de las fichas de Tesoro, se guardan boca abajo en la Cueva del Dragón.

Recomendamos jugar sólo con una Mini-Expansión a la vez.

Reglas Especiales

Habilidades de la Madre de Dragones

- ♦ **Amenaza Inminente:** Irrumpe en una Ruina cuando una Unidad cualquiera se coloca en ella (además de Irrumpir cuando se coloca en un Reino adyacente).
- ♦ **Poder Increíble:** Repite todas las tiradas de 1, y continúa así hasta que no queden. Tampoco puede ser dominada.
- ♦ **Resistente:** Si la derrotas en combate, avanza en el Contador de Gloria y toma una ficha de Trofeo.
- ♦ **Protectora:** Después del combate, regresa siempre a la Cueva del Dragón.
- ♦ **Fichas de Trofeo (usa 3 por partida):**
La Madre de Dragones sólo es destruida cuando se han tomado todas las fichas de Trofeo.



Gigante de la Escarcha Mini-Expansión

En los confines de Eldervale, al otro lado del gran Puente Bifröst, un poderoso Gigante de la Escarcha guarda el Reino más sagrado de toda la tierra. La mini-expansión Gigante de la Escarcha consta de una carta de Monstruo, una loseta de Reino (el Puente Bifröst), una miniatura y una figura de cartón.



Preparación: Al comienzo de la partida, después de preparar Eldervale, baraja el Puente Bifröst en la mitad superior de la Pila de Reinos. El Reino del Puente Bifröst no es un Reino de Ruinas ni un Reino Elemental.

Cómo Jugar: Cuando se revela el Puente Bifröst, colócalo de forma que sólo quede adyacente a otro único Reino individual en Eldervale. El lado de 2 puntos debe estar adyacente al Reino existente. A continuación, roba otra loseta de Reino y colócala en el extremo más alejado del puente (conectada en el lado de 10 puntos). Coloca el Gigante de la Escarcha en el Puente Bifröst tal y como indica el símbolo de la Guarida. Obtén 1 carta de Magia cuando coloques una Unidad en el puente Bifröst.

Recomendamos jugar sólo con una Mini-expansión a la vez.

Reglas Especiales

El puente no es simétrico - tiene un comienzo (2p) y un final distinguibles (10p). Si construyes una Morada adyacente al puente, gana los puntos adicionales indicados en el lado que conecta. Los otros cuatro lados del Puente Bifröst tienen una regla especial que te impide colocar Reinos adyacentes a ellos.

Nota: No hay restricción para colocar Unidades en el lado más alejado del Puente Bifröst.

Modo 2 contra 2

¡En Eldervale a veces puedes ansiar poder Elemental y que al menos 1 persona NO intente matarte! El modo 2 contra 2 introduce varios cambios emocionantes en las reglas que mantienen a cada jugador compitiendo por tener la mejor puntuación y trabajando en equipo al mismo tiempo.

Preparación: Forma 2 equipos de 2 jugadores cada uno. Colocaos como para una partida de cuatro jugadores, pero los miembros de cada equipo deben sentarse uno al lado del otro (*obligatorio*). Tira los dados para determinar el jugador inicial como de costumbre, pero la tirada ganadora otorga la salida al jugador de su equipo que esté sentado más en el sentido de las agujas del reloj. De esta forma: el modo 2 contra 2 comenzará con 1 equipo, seguido por los dos miembros del otro equipo, y terminará con el segundo miembro del primer equipo.

Objetivo: Tener la puntuación de equipo más alta. Las puntuaciones individuales de los dos miembros del equipo se suman para obtener la puntuación de equipo total.

Reglas especiales

Cartas de Magia: Puedes mostrar tu mano a tu compañero de equipo para intercambiar con él cartas de Magia en tu turno como Acción Gratuita (*siempre 1 por 1*). Si no tienes una carta que ofrecer a tu compañero de equipo, no puedes aceptar una carta de Magia a cambio. No hay límite a la cantidad de intercambios que puedes hacer en tu turno.



Cartas de Aventura: Cuando ganas una carta de Aventura, puedes dársela inmediatamente a tu compañero de equipo. El compañero que recibe la carta de Aventura obtiene el aumento de Poder Elemental. Un hechizo o efecto que dañe a tus oponentes no daña a tu compañero de equipo.

Combates y Espadas: Cuando combates, sigues luchando normalmente contra tu compañero de equipo. Puedes gastar espadas para beneficiar a tu compañero de equipo en combate, aunque no estés en ese combate.

Monstruos dominados (🔗): Los Monstruos Dominados sólo otorgan su habilidad a sus dueños.



Magia de Draft

De todos los grandes secretos mágicos de Eldervale, nada es más codiciado que conocer de antemano los hechizos, misiones y profecías que formarán tu destino. Esta variante del juego permite a los jugadores elegir cartas de Magia al comienzo de la partida.

Preparación: Distribuye 7 cartas a cada jugador (*en lugar de las 5 habituales*) al comienzo de la partida. Los jugadores realizarán un «draft» con estas cartas para formar su mano inicial de Cartas de Magia.

Cómo Jugar: Cada jugador elegirá 1 carta y luego pasará las cartas restantes a la izquierda. Esto continúa hasta que cada jugador tenga 5 cartas elegidas. Las 2 cartas restantes no seleccionadas por cada jugador se colocan en la pila de descartes.



Aventura Sin Puertas

¡A donde vamos no necesitamos Puertas! Esta variante del juego elimina el predecible motor de construcción de las Puertas Elementales iniciales y le otorga a la partida un divertido comienzo asimétrico.

Preparación: En la preparación de la Bandeja para Mazmorras, retira todas las cartas de Puerta de los Elementos usados en la partida y colócalas en la parte inferior de sus respectivos mazos. Deja las Puertas de los Elementos no usados en la parte superior de sus mazos para ayudar a indicar los Elementos cerrados. Luego, voltea la carta superior de cada Elemento como harías normalmente y lee las distintas cartas a todos los jugadores.



Cómo Jugar: La mecánica es la misma que una partida normal cuando uses una carta de Magia o de Ruina para obtener una carta de Aventura.

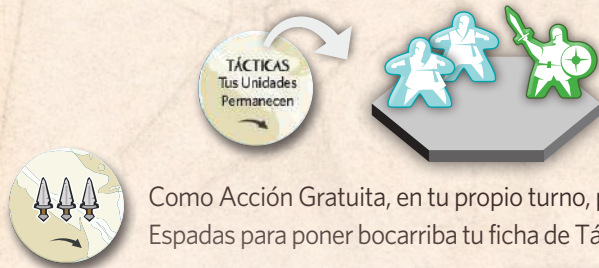
Fichas de Tácticas

A veces en Eldervale no importa lo mucho que te prepares para el momento perfecto de Morada o Reagrupamiento, un fatídico movimiento de Monstruo o una acción del jugador pueden arruinar tus planes. Para estos casos, las fichas opcionales de Táctica pueden resultar muy útiles.

Preparación: Al comienzo de la partida, entrega a cada jugador una ficha de Tácticas. Esta ficha puede guardarse en la Bandeja del Jugador (o cerca de ella) y ser puesta bocarriba (es decir, por la cara activa que muestre el texto «Tácticas»).



Cómo Jugar: Durante el Paso 7 del combate, un jugador (o jugadores) pueden agotar su ficha (o fichas) de Tácticas activa. Para hacerlo, un jugador voltear su ficha (poniéndola bocabajo) para mantener todas las Unidades en Eldervale, que de otro modo serían retiradas.



Como Acción Gratuita, en tu propio turno, puedes pagar 3 Espadas para poner bocarriba tu ficha de Tácticas agotada.



Bases con Efectos de Sonido



Poderosos rugidos y temibles gritos se oyen por todo Eldervale. ¿Podrían ser los sonidos de los antiguos Monstruos Elementales que custodian estos Reinos?

Preparación: Al comienzo de la partida, si usas miniaturas de Monstruos, coloca a un lado las bases con sonido de los colores Elementales usados en esta partida, además de la base con sonido gris claro si usas cualquiera de los dos Monstruos especiales. Coloca la base con sonido correspondiente debajo de cualquier Monstruo inicial en su Guarida y pon el interruptor en la posición correcta. Cada base con sonido emite 2 sonidos para los 2 Monstruos de ese Elemento (el *Legendario* está marcado con una “L”). El interruptor tiene una posición intermedia para no emitir ningún sonido.

Cómo Jugar: Cada vez que un Monstruo entre en juego, coloca la base con sonido y prepara el interruptor. Cuando muevas un Monstruo con la base, el sonido se activará. Apaga el interruptor si el Monstruo es destruido.

Uso Alternativo: Si no usas las bases con sonido, ten en cuenta que también pueden usarse para marcar la dominación de un Monstruo por parte de un color de jugador determinado.



Créditos

- ♦ **Diseño:** Luke Laurie
- ♦ **Desarrollo:** Peter Vaughan, Astrid Dalmady
- ♦ **Producción:** Shari Spiro / AdMagic / Breaking Games
- ♦ **Diseño gráfico:** Stephen Lambert
- ♦ **Dirección artística:** Peter Vaughan
- ♦ **Diseño gráfico adicional:** Christian Strain, Eliot Hochberg, Wes Straub, Peter Vaughan
- ♦ **Diseño del logotipo:** Marshall Gill
- ♦ **Modelado 3D:** Erick Tosco
- ♦ **Diseño de bandejas y almacenamiento:** GameTrayz
- ♦ **Voces con efectos de sonido:** Anthony Hansen
- ♦ **Creación de prototipos:** Print y Play Games, Prawn Designs LLC, Effin Cool Minis, Mike DePasquale, Oscar Valera
- ♦ **Trasfondo, escritura y puzzles:** Astrid Dalmady, Doug Eboch, Richard Malena-Webber, Luke Laurie
- ♦ **Reglas:** Luke Laurie, Peter Vaughan, Jeff Fraser, Christian Strain, Wes Straub
- ♦ **Correctores:** Josh Heake, Mike Vander Veen
- ♦ **Agradecimientos:** Mike Vander Veen por tu dedicación a nuestros patrocinadores y a la comunidad, y a todos nuestros maravillosos patrocinadores en Kickstarter por hacer de este juego una realidad.

- ♦ **Ilustraciones:** Sergio Chaves (Elementos de Aire, Reinos, Tablero de Puntuación), Leesha Hannigan (Elementos de Tierra y Luz), Sam Turner (Elementos de Fuego y Gigante de la Escarcha), Saša Radivojev (Elementos de Agua, Madre de Dragones, portada, Mercenarios, Tapetes de Juego, portadas de reglamentos), Irina Nordsol (Elementos de Oscuridad, Inframundo), Frank Wade y Merilliza Chan (Elementos de Orden), Brian “Tots” Valezka (Elementos de Caos), Nathanael Mortensen (Fantasmas de Eldervale), Ilustración adicional: Anton Fadeev
- ♦ **Pruebas de juego:** Andy Ashcraft, Matthew Bivens, Brad Brooks, Thomas Brown, Scott Caputo, Gabriel Cohn, Glenn Cotter, Randall Cummings, Michael Dunsmore, Yvonne Duran, Christian Duval, Misty Epperson, Jaclyn Friedlander, Sean Geraghty, Adrian Gilstrap, Don Gilstrap, Dan Green, Bree Goldman, Brian Hellevang, Eliot Hochberg, Matthew Humphrey, Thomas Jolly, Alex Lane, Maximus Laurie, Odessa Laurie, Richard Malena-Webber, Morton Maansson, Alexander Morrison, Greg Naugle, Sherri Perry, Lon Peterson, Rich Pizann, Jon Razo, Timothy Riese, Mike Rizzo, Scott Rogers, Cliff Rowley, Theresa Rowley, Gregg Saruwatari, Ethan Schaeffer, Mikey Solano, Jason Tamura, Stephen Thompson, Andrew Tullsen, Mike Vander Veen, James Vaughan, Daryl Wiser, Cricket Yee.

EDICIÓN EN ESPAÑOL:

Editado por Gen X Games.

Traducción: Guillermo Carballar.

Corrección: Marta Cervera.



Dwellings of Eldervale
Moradas de Eldervale

Eldervale EN UNA Caja

Bandeja para Monstruos Edición Deluxe

Bandeja para Monstruos Edición Legendaria

Cada una puede almacenar 8 Minis a Gran Escala en cualquier orden



Bandejas para Mazmorras

Capaz de almacenar 104 cartas de Aventura y 96 Fichas de Tesoro



8 Bandejas de Jugador

Capaz de almacenar 27 piezas de jugador por Facción y Recursos Iniciales + Carta Inicial



Bandejas para Descartes

Se convierte en la Pila de Reinos dentro del Juego



Bandejas para Recursos

Capaz de almacenar 180 Recursos incluyendo 60 cartas de Magia

gen X games

Breaking Games
AN ADMAGIC COMPANY



Bandeja Base

Guarda los Objetos Adicionales:

9 Bases con Efectos de Sonido,
20 Cartas de Monstruo, 24 Cartas de Fantasmas,
2 Monstruos Especiales, 2 Mercenarios, 1 Vigía,
9 Orbes, 5 Dados de Monstruo, 20 Figuras de Cartón,
33 Hexágonos, 5 Fichas de Trofeo y 5 Fichas de Tácticas

¡Guarda el material de forma compacta, listo para ser jugado de nuevo!

