

DWARF EMBERFORGE



REGLAMENTO

DWARF EMBERFORGE

2-4 

12+ 

40' 

¡Bienvenido a Dwarf Emberforge! ¿Asumirás el papel de un aprendiz del legendario maestro forjador para demostrar tu habilidad? ¿O dejarás que tus rivales se lleven la gloria ante el yunque? Tu misión será recolectar materiales, forjar poderosas armas, usar sus poderes especiales y completar encargos para convertirte en el próximo maestro forjador.

DESARROLLO Y OBJETIVO

El juego se desarrolla en una serie de Rondas, divididas en fases de colocación y activación. En tu turno, colocarás tus ascuas estratégicamente para bloquear zonas, recolectar recursos, crear armas legendarias, activar magia rúnica o completar encargos.

Gana la partida consiguiendo una de las dos condiciones necesarias para la victoria:

- **Maestría en Forja:** Forja 5 armas de colecciones (color) diferentes.
- **Prestigio del Gremio:** Completa 3 fichas de encargo.

ELEMENTOS DE LA PARTIDA

Tablero central



x1

Cartas de Arma



x57

Fichas de Ascuas



x12

Fichas de Materiales



x75

Fichas de
Encargo Completado



x11

Fichas de
Sobrecalentamiento
y de Enfriamiento



x3

Ficha de Forjador



x1

PREPARACIÓN



1 Tablero: Coloca el tablero central en el centro de la mesa.

2 Materiales: Organiza las fichas de materiales cerca de la zona Ignar creando una reserva general.



3 Mazo de Armas: Baraja todas las cartas para formar un mazo de robo y colócalo bocabajo cerca de la zona de Gildar.

4 Zona de Encargos: Revela 3 cartas de arma del mazo y colócalas visibles. Estos son los encargos iniciales. (Si salen colecciones repetidas, reemplázalas).

5 Recursos Iniciales: El juego es para 2 a 4 jugadores. Cada jugador elige un color y recibe:

- ★ 3 Ascuas de un mismo color.
- ★ 3 Cartas de arma del mazo.
- ★ 1 ficha de Hierro y 1 ficha de Bronce. Devuelve las ascuas de los colores no utilizados a la caja; no se usarán en la partida.

6 Jugador Inicial: Entrega la Ficha de Forjador al jugador de más edad.

DESARROLLO DE UNA RONDA

Una ronda se divide en 2 Fases principales:

A. Colocación de Ascuas

Por turnos, comenzando por el jugador inicial, cada jugador coloca sus ascuas en las zonas del tablero que prefiera (Ignar, Durgaz, Runarium o Gildar).

Ejemplo: El jugador inicial (Rojo) coloca 2 ascuas en el Runarium y 1 en Gildar. El turno pasa al jugador de su izquierda (Azul), que decide colocar 2 ascuas en Ignar y 1 en Durgaz. La ronda continúa en sentido horario hasta que todos los jugadores han colocado sus ascuas.



Nota: No es obligatorio usar todas las ascuas y tienes libertad para acumular varias ascuas en una misma zona.

El Sobrecalentamiento

Al final de la Fase de Colocación (antes de activar nada), el jugador inicial debe verificar la estabilidad de cada zona.

Si una zona contiene más ascuas que el número de jugadores y no tiene una ficha de Enfriamiento:

- ★ Coloca inmediatamente una Ficha de Sobrecalentamiento sobre la zona.
- ★ **BLOQUEO TOTAL:** La zona colapsa. Ningún jugador podrá activar la acción de esta zona durante la siguiente fase.



Ejemplo: En una partida de 4 jugadores, hay 5 ascuas en el Runarium. Como 5 es mayor que 4, la zona se Sobrecalienta y se bloquea.

B. Activación de Zonas

Una vez resueltos los posibles sobrecalentamientos y por orden de turno, cada jugador activa sus zonas de una en una. Elige una zona, resuelve el efecto de todas tus ascuas allí y luego pasa a la siguiente zona.

Nota: Debes completar totalmente una zona antes de cambiar a otra. No puedes volver a activar una zona que ya hayas resuelto en esta ronda.

EFECTOS DE LAS ZONAS

El tablero consta de cuatro zonas, cada una tiene un propósito específico para tu estrategia:

1. IGNAR (Gestión de Recursos)

Consigue materiales reciclando cartas de tu mano.

- ★ **Descarta:** Elige cualquier cantidad de cartas de tu mano y colócalas bocarriba en la pila de descartes. Los materiales listados en el coste de estas cartas forman tu oferta disponible para este turno.
- ★ **Recolecta:** De esa oferta, toma de la reserva una cantidad de fichas de material igual al número de ascuas que colocaste en esta zona.

Nota: Puedes combinar materiales de diferentes cartas, pero nunca puedes tomar más fichas que ascuas hayas colocado. Los materiales generados que no puedas recoger se descartan.



Ejemplo: Descartas dos cartas con un valor total de 6 materiales, pero como solo tienes 2 ascuas, solo puedes escoger 2 materiales. El jugador activo escoge un Mithril y una escama. El resto de materiales se devuelven a la reserva.

Nota: Tu capacidad es finita. Solo puedes tener un máximo de 3 recursos de un mismo tipo. Si excedes esta cantidad, debes devolver inmediatamente el sobrante a la reserva general.

2. DURGAZ (Jugar cartas en tu zona)

Aquí conviertes materiales en armas forjadas utilizando el calor de las ascuas.

- ★ **Selecciona:** Elige de tu mano las cartas de arma que quieres crear.
- ★ **Asigna Ascuas:** Asigna 1 ascua por cada tipo de material diferente que quieras pagar en este turno.
- ★ **Forja:** Tienes dos formas de proceder:
 - Forja Inmediata:** Si tienes todos los recursos, paga el coste total a la reserva y coloca la carta vertical en tu zona. El arma está completa.
 - Forja por Fases:** Si no tienes todo lo necesario, coloca la carta horizontal bocarriba en tu zona. Paga los materiales que puedas y coloca las fichas sobre la carta.

Nota: En futuros turnos, puedes asignar nuevas ascuas a Durgaz para pagar los materiales restantes. Cuando la carta tenga todos los materiales requeridos, devuelve las fichas a la reserva y pon la carta en vertical.

- ★ **Completa:** Las cartas en vertical se consideran armas forjadas y cuentan para el Runarium y los Encargos.



Ejemplo: Un arma que pide solo Bronce requiere 1 ascua en Durgaz. Un arma que pide Hierro y Escama requiere 2 ascuas en Durgaz.

3. RUNARIUM (Habilidades Especiales)

Utiliza la magia de tus armas, ya sean creaciones terminadas o bocetos en tu mano.

- ★ **Elige:** Por cada ascua asignada al Runarium, elige una de las siguientes opciones:
 - A. **Poder Forjado:** Elige un arma forjada (vertical) en tu zona y ejecuta su efecto.
 - B. **Magia Efímera:** Descarta una carta de arma de tu mano a la pila de descartes para activar su habilidad especial.

Ejemplo: Activar la habilidad del Báculo Lunar requiere 1 ascua en el Runarium.



Nota: Puedes activar la misma arma forjada varias veces (asignando varias ascuas), pero las cartas de mano son de un solo uso: se descartan al activarlas y no permanecen en juego.

4. GILDAR (Robar Cartas y Completar Encargos)

El centro de comercio donde consigues nuevos planos y vendes tus obras maestras.

Por cada ascua que hayas colocado en esta zona, elige y resuelve una de las siguientes opciones (puedes combinar opciones diferentes o repetir la misma):

- ★ **Opción A: Robar una carta de Arma**
Toma la carta superior del mazo de armas y añádela a tu mano.

Nota: Eres un enano codicioso. No hay límite máximo de cartas que puedes tener en tu mano.

- ★ **Opción B: Completar un Encargo**
Satisface la demanda del gremio entregando una de tus creaciones. Para elegir esta opción, debes tener un arma forjada que coincida con la colección (color) de una de las cartas de encargo visibles.

1. **Descarta:** Devuelve a la caja el arma forjada coincidente de tu zona de juego.
2. **Recibe:** Toma 1 Ficha de Encargo Completado y 2 fichas de materiales de tu elección de la reserva general.
3. **Reemplaza:** Retira la carta de encargo cumplida y revela inmediatamente una nueva del mazo para rellenar el hueco.

Nota: Nunca puede haber dos cartas de encargo visibles de la misma colección. Si al revelar una nueva carta esta coincide con otra ya presente, descártala y sigue robando hasta que sean diferentes.



Ejemplo: Con 2 ascuas, puedes realizar acciones diferentes: robar una carta y completar un encargo.

Las colecciones se identifican por el color del marco y la gema inferior. Todas las cartas del mismo tipo de arma comparten color (ej: Hachas = Verde).

FINAL DE LA RONDA

Antes de comenzar una nueva ronda, realizad la siguiente fase de mantenimiento:

1. **Revisar Temperatura:** El jugador inicial actualiza el estado de cada zona del tablero, aplicando una de estas dos opciones:

- ★ **Si hay una ficha de Sobrecalentamiento:** Gírala a su lado de Enfriamiento. La zona se desbloquea y no tendrá límite de ascuas en la próxima ronda.

Ejemplo: El Runarium terminó la ronda con Sobrecalentamiento. Ahora se gira la ficha al lado de Enfriamiento (azul). Gracias a esto, en la nueva ronda los jugadores podrán colocar ascuas en el Runarium sin límite.



- ★ **Si hay una ficha de Enfriamiento:** Retírala del tablero. La zona vuelve a funcionar con sus reglas normales.

2. **Recuperación:**

- ★ **Nuevo Líder:** El jugador inicial entrega la Ficha de Forjador al jugador de su izquierda.
- ★ Todos los jugadores recuperan sus ascuas.



FINAL DE LA PARTIDA

El juego termina inmediatamente en el momento en que un jugador cumple una de las condiciones de victoria durante su turno:

- ★ **Coleccionista de Armas**

Si consigues forjar 5 armas de colecciones (colores) diferentes, demuestras una versatilidad inigualable y ganas la partida.

- ★ **Maestro de Encargos**

Si consigues acumular 3 fichas de encargo, el gremio te reconoce como el nuevo maestro y ganas la partida.

La partida finaliza al instante: no se completa la ronda actual ni los demás jugadores tienen un turno extra.

CRÉDITOS

Diseño: Mythic Ember

Ilustraciones: Mythic Ember

Diseño Gráfico: Mythic Ember

Revisión: Laura Sánchez Martos

Créditos y agradecimientos especiales: www.mythicemberstudio.com

MYTHIC EMBER. ALL RIGHTS RESERVED. 07800, Eivissa, España - www.mythicemberstudio.com

Dwarf Emberforge, así como los iconos, mecánicas, elementos y lugares que forman parte de él son marcas registradas de Mythic Ember y utilizados bajo licencia por Mythic Ember.

El contenido de este juego solo puede usarse para propósitos de entretenimiento privado.

