

DWARF



En la majestuosa Montaña, conocida por tu pueblo como Montaña del perpetuo trabajo comunal se hallan profundas minas, minas llenas de música. Un millar de voces se elevan como una sola, siguiendo el rítmico golpear de los picos. Más arriba, los martillos interpretan sus solos sobre el yunque mientras forjan objetos legendarios.

Quejumbrosas elegías se susurran en los claustrofóbicos túneles, mientras el hierro fundido resurge como acero, un proceso mítico que requiere concentración y dedicación. A veces, los cánticos devienen en horribles aullidos que se tornan en gritos de guerra al sentir la presencia del enemigo, atraído por los tesoros que guardan las minas.

Estás orgulloso se haber nacido en las minas. Orgulloso hasta el punto de no haberlas dejado jamás; después de todo, si hubiera cosas mejores en el exterior, ¿por qué otras criaturas querrían entrar? Aportas tu grano de arena para defender tu hogar -nadie podrá llamarte cobarde- pero tu verdadera pasión reside en elaborar hermosos objetos. La primera vez que viste los hermosos artefactos elaborados por tu pueblo, supiste que querías contribuir a engrandecer ese legado. Para ello necesitas algo de perseverancia y dar con las materias primas adecuadas...

Objetivo del juego

Un enano se vuelve leyenda mediante su contribución a la sociedad. Esta contribución se mide a través de los bienes que ha aportado y que ha defendido. Al final del juego, cada jugador determina la cantidad de Acero (♚), Oro (☉) y Objetos (♚) que ha acumulado. El ganador se convertirá en el "Héroe bajo la Montaña" y será el jugador que consiga ostentar más mayorías entre las tres categorías. Los empates son ganados por el jugador con más Medallas (♣). Si perdura el empate, el Hierro (♁) es el segundo criterio para deshacer empates y los Objetos (♚) el tercero.

Preparación del juego

Coloca las cartas iniciales en una rejilla de 3x3, que representa las localizaciones de la Mina; colocando cada una de las 9 Cartas Iniciales (1 Farol (🏠)) en la posición que indique la caja naranja de la rejilla de referencia impresa sobre la carta. Baraja las 9 cartas de Acción Especial, colocándolas con el icono (👤) hacia arriba, en tres montones de tres, situados junto a La Mina. Baraja las cartas de Montaña y colócalas boca abajo junto a la Mina, para crear el mazo de robo de La Montaña.

Cada jugador escoge un color y sus 2 trabajadores (👤). Coloca los restantes Trabajadores (👤) del mismo color, además del resto de marcadores de recurso, al alcance de todos los jugadores, creando el área de suministro.

Todos los recursos son infinitos, excepto los trabajadores que tienen un límite de 4. Si un jugador necesita coger un recurso y no quedara en el suministro, puede rerepresentarlo con cualquier otra cosa.

Preparación alternativa de La Montaña:

Para una partida menos aleatoria, todas las cartas con 2 (🏠🏠) y 3 faroles (🏠🏠🏠) deben barajarse por separado. Las cartas con 🏠🏠 se colocarán sobre las cartas con 🏠🏠 para conformar La Montaña.

Símbolos

DWARF utiliza los siguientes símbolos para representar las acciones básicas.

- Jugador inicial
- Todos los jugadores
- Suministro
- Jugador posicionado en esta carta
- Indefenso
- Defendido
- Acero
- Todo el oro
- Oro
- Hierro
- Objeto
- Medalla
- Evita
- Toma / Recibe
- Cualquier trabajador
- Trabajador normal / Ayuda extra
- Tipo de acción: Forjar
- Tipo de acción: Extraer mineral
- Tipo de acción: Defender
- Tipo de acción: Recibir ayuda

Ejemplo: Fundir acero

Devuelve tres tokens de hierro a la reserva. Toma dos tokens de acero de la reserva.

El Glosario al final del reglamento explica de forma completa todos los símbolos de las cartas.



Como se juega

DWARF se juega a lo largo de seis rondas. Cada ronda se divide en tres fases (Extraer mineral, Selección de acciones y Resolución de acciones). El juego continua hasta que un jugador crea 4 objetos o bien hasta que un jugador necesita robar cartas de La Montaña y no puede. La partida termina cuando se completa la ronda actual.

Comienza entregando el token de Jugador inicial (♁) al jugador que más recientemente haya realizado un acto desinteresado. (O escógelos al azar.)

Fase de Extracción de minerales

Roba dos cartas de La Montaña y colócalas, de una en una, en la localización de la Mina indicada por la zona naranja marcada en la rejilla impresa en la carta. Las cartas nuevas cubren a las cartas anteriores que ocupasen el mismo espacio. Si las dos cartas robadas en la fase actual deben ocupar el mismo espacio, roba una tercera carta. Si la tercera carta pide colocarla en la misma ubicación, no robes una cuarta carta. Hay seis cartas de cada ubicación en el mazo (incluyendo las cartas iniciales). Las cartas que hay en cada ubicación son conocidas por todos, y cualquier jugador puede mirar el mazo de cualquier localización de la Mina en cualquier momento, pero sin alterar el orden de las cartas.

Cuando hay que robar una carta de La Montaña y no quedan cartas que robar, el juego acaba de forma inmediata.

Fase de Selección de Acciones

Empezando por el jugador inicial y avanzando en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador coloca un ♁ en una localización disponible de la Mina o escoge una carta de Acción Especial.

1. Colocar un Trabajador - Puede colocarse un ♁ en cualquiera de las nueve localizaciones que no esté ocupada por otro ♁. Colocar un ♁ en la Mina activa una Acción en la Fase de Resolución de Acciones.

2. Acción Especial - Para escoger una Acción Especial no se coloca ningún ♁ en la Mina. En su lugar, el jugador coloca sus dos ♁ normales, o gasta 4 ♣ y coloca un ♁ sobre uno de los mazos de cartas de Acción Especial y roba la carta superior de ese mazo. El mazo no resulta bloqueado como sí ocurre con las localizaciones de la Mina, y otros jugadores pueden usar el mismo mazo de Cartas de Acción Especial en este turno. El lado visible ♁ de las cartas se resuelve inmediatamente, se voltea la carta y se coloca como se indica en la Fase de Extracción de Minerales. Si ya hubiera un ♁ en esta ubicación, el jugador propietario de ese ♁ ejecuta ahora la acción de la carta de Mina original antes de que la nueva carta sea colocada. El ♁ se mantiene en este lugar para bloquear la nueva localización durante este turno. Este ♁ no se ejecuta de nuevo en esta ronda.

Cuando todos los jugadores han realizado una acción, todo el que tenga un ♁ disponible puede colocarlo ahora, limitado a las ubicaciones disponibles. Esta segunda colocación se realiza en orden inverso, desde el último jugador hasta el primero en sentido antihorario. Todo jugador que no tenga ♁ disponibles es ignorado.

Fase de Resolución de Acciones

Una vez colocados todos los ♁, se resuelven las Acciones en el siguiente orden:



Recibir ayuda - Todos los ♁ obtenidos de una localización Obtener ayuda, se colocan ahora. Los ♁ adicionales no pueden colocarse sobre una Acción Especial.

Si dos o más jugadores realizan la acción Recibir ayuda, los ♁ se colocan en el orden en el que se ocupó la Acción, colocando de forma alterna el tercer y cuarto ♁. Si no hay localizaciones disponibles en la Mina en el momento de colocar un ♁, ese ♁ se pierde. Las Acciones correspondientes a cualquier ♁ se Resuelven después de los ♁ normales.

Si el actual Jugador inicial realiza una acción +, el marcador ♁ pasa al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.



Defender - Los monstruos en una localización 🛡 que esté ocupada por un ♁ son derrotados y su efecto se ignora. Los Jugadores ganan una ♣ por cada ♁ propio en Defender. Los monstruos en localizaciones 🛡 sin atacar y su efecto afecta a todos los jugadores, como se describe en cada carta. Las localizaciones 🛡 se resuelven, desde la localización superior izquierda, de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.



Extraer mineral - Todos los ♁ en localizaciones 🪨 se resuelven ahora, siguiendo las instrucciones de la carta. Las localizaciones 🪨 pueden resolverse en cualquier orden.



Forjar - Los ♁ en localizaciones 🔨 se resuelven ahora, según lo indicado en cada carta. Si el ♁ realizó una acción 🔨, el marcador ♁ pasa al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

Final de Ronda

Recupera los ♁ del área de juego. Devuelve cualquier ♁ al suministro general.

Ejemplos de Puntuación final

1. Alfredo tiene 4 ♣, 9 ♣ y 8 ♣. Pierde ante Lorena, que tiene 2 ♣, 10 ♣ y 12 ♣ porque ella tiene más recursos en dos de tres de las categorías de recursos principales.
2. Isabel tiene 4 ♣, 9 ♣ y 8 ♣, y Pablo tiene 2 ♣, 9 ♣ y 14 ♣. Ambos jugadores tienen más cantidad que el otro en uno de los recursos, pero están empatados en el tercero, provocando un empate general. Pablo tiene 9 ♣, lo que, comparado con las 7 de Isabel, hace que rompa el empate y gane el juego.
3. Jesús y Cristina están empatados en los recursos principales y las ♣. Cristina tiene 5 ♣ comparado con 1 ♣ de Jesús, por lo que ella gana la partida.
4. Carlos y Rafa están empatados en recursos principales, así como en ♣ y ♣. Carlos gana la partida porque ha forjado más ♣.

Combinar juegos

Con una copia de DWARF pueden jugar hasta 3 jugadores. Con una segunda copia pueden jugar hasta 5 jugadores, como se describe a continuación:

Prepara cada copia del juego siguiendo las instrucciones normales, creando dos áreas de juego. Los jugadores que usen el mismo color de  pueden jugar con un grupo de los meeples en pie y el otro con los meeples tumbados, para distinguir ambos; o bien separar los meeples según su forma y color, de forma que un jugador emplee los meeples azules X y otro los meeples azules Y.

Durante la Fase de Extracción de Minerales, se roban dos cartas de cada Montaña y se colocan en su respectiva área de juego. El juego continúa de forma normal durante las Fases de Selección de Acciones y de Resolución de Acciones, pudiendo los jugadores colocar sus  en cualquier localización disponible en cualquier de las dos Minas. Toda regla que afecte a toda la Mina se aplicará a ambas áreas de juego, esto es, a las 18 localizaciones.

Juego solitario

En una partida en solitario a DWARF te enfrentarás a uno de los tres niveles de oponente automatizado, Eldhúsfífl, Andvéttr y Andvéttr faðir. Eldhúsfífl será tu primer oponente y te ayudará a aprender las mecánicas básicas del juego. Derrótalos para ganar el derecho a enfrentarte a Andvéttr, un oponente mucho más digno. Derrota a Andvéttr, y estarás listo para enfrentarte al más poderoso de los señores Enanos, Andvéttr faðir.

El juego se desarrolla como una partida de dos jugadores, con las siguientes excepciones. Con independencia del nivel de dificultad, el oponente automatizado:

1. Siempre inicia la ronda. El orden de juego no se altera bajo ninguna circunstancia.
2. Coloca su segundo  inmediatamente después de tu primer .
3. Coloca inmediatamente sus  extra conseguidos con la acción Obtener ayuda, sin esperar a la Fase de Resolución de Acciones.
4. Nunca realiza Acciones Especiales.

Eldhúsfífl

En la rejilla de referencia que hay en cada carta hay un icono como este .

Este icono indica la localización preferente para colocar el trabajador de Eldhúsfífl.

Para la colocación del primer  en cada ronda, se comprueba la rejilla de referencia de la carta de Montaña que se añadió más recientemente a la Mina en la Fase de Extracción de minerales.

El primer  se coloca en la localización indicada por el icono . Para colocar al segundo  se comprueba la rejilla de referencia de la carta en la que colocaste tu primer . De nuevo, su  se coloca en la localización que indique el icono .

Si Eldhúsfífl no puede colocar su  ahí, porque se halle ocupada, Eldhúsfífl escogerá la localización que coincida con el icono . Si tu no colocaste un  y en cambio escogiste realizar una Acción Especial, Eldhúsfífl se guiará por la rejilla indicada en la carta de Acción Especial.

Si Eldhúsfífl escoge una acción  colocará los dos  adicionales en la misma fila que esté la localización . Si no fuera posible, los colocará en la misma columna que la localización . Si aun así no fuera posible, colocará un  en la misma fila y uno en la misma columna.

Andvéttr

Andvéttr busca colocar sus  de la misma forma que Eldhúsfífl. Sin embargo, al ser un oponente más listo, hay situaciones en las que escoge una localización diferente: Si una localización  permanece vacía al colocar su segundo , Andvéttr la escogerá. Si más de una localización  está disponible, escogerá la más cercana a la esquina superior izquierda moviéndose de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

El tercer y cuarto  se colocan como lo haría Eldhúsfífl.

Si Andvéttr no puede aprovechar una localización al 100%, porque, por ejemplo, no tenga los recursos necesarios para  un , él intentará encontrar una localización alternativa para colocar su . Moviéndose de izquierda a derecha desde la localización rechazada, se colocará en la primera localización que pueda ocupar. Si no hubiera ninguna, volverá a la localización original, incluso aunque no pueda aprovecharla. Además de las reglas anteriores, Andvéttr tiene otras dos poderosas habilidades:

Andvéttr es un maestro del yunque. Cada vez que Andvéttr realice una acción  durante la Fase de Resolución de Acciones, la ejecutará dos veces, si tiene suficientes recursos para hacerlo.

Andvéttr se regodea en la batalla y busca reconocimiento como guerrero. Además de ganar  cuando realiza una acción , cada vez que **tú** realices una Acción Especial, Andvéttr gana , de este modo:

Por la primera Acción Especial, él gana una , por la segunda gana dos, y por la tercera, tres. No puedes realizar más de tres Acciones Especiales durante la partida. Si Andvéttr acumula más de 12  en cualquier momento, gana inmediatamente la partida.

Andvéttr faðir

Andvéttr faðir sigue las mismas reglas que Andvéttr, excepto que él nunca ocupará una localización que no pueda usar. Si las reglas de colocación  Andvéttr no pueden hallar una localización útil, Andvéttr faðir valdrá todas las localizaciones de la Mina, desde la esquina superior izquierda, de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, hasta que encuentre una localización útil.

Creditos

Ilustración: Lars Munck
Diseño de juego: Lee Broderick
Maquetación: Tony Cotterill
Producción: Timo Multamäki
Edición del reglamento: Colin Taylor
Traducción al español y maquetación: Gerardo Lozano
Pruebas de juego: Colin Taylor, M.S. Edwards, Daniel Wilmer, Dan Austin, Dimitri Louwet & playtesters
© UKGE 2019

Contenido

66 cartas:
54 cartas independientes del idioma (9 cartas iniciales y 45 cartas de Montaña)
9 cartas de Acción Especial,
3 cartas de referencia
12 Trabajadores en 3 colores, 4 de cada color
110 cubos de Recursos (1x, 3x y 9x)
36 Cubos grises: Hierro
32 Cubos dorados: Oro
32 Cubos azules: Acero
10 Cubos púrpuras: Objetos
24 Discos verdes: Medallas
1 Marcador de jugador inicial

Glosario de Cartas de Montaña



Filón de Hierro: Coge tres de Hierro del suministro.



Veta de Oro: Coge uno de Oro del suministro.



Alear acero: Devuelve tres de Hierro al suministro y coge dos de Acero.



Forjar Espada: Devuelve tres de Acero al Suministro y coge un Objeto. *Todas las acciones de forja son similares, ya que en todas se crea un Objeto, aunque con diferentes requisitos de recursos de unas a otras - devuelve al suministro los recursos adecuados y coge un Objeto.*



Orcos Incursores: Si no hay defensores en esta carta al final de la ronda, los jugadores no podrán realizar acciones de .



Knockers: Si no hay defensores en esta carta al final de la ronda, cada jugador debe devolver uno de Hierro al suministro.



Dragón: Si no hay defensores en esta carta al final de la ronda, cada jugador debe devolver uno de Oro al suministro.



Gran Dragón: Si no hay defensores en esta carta al final de la ronda, cada jugador debe devolver al suministro todo el Oro que posea.



Sidhe: Si no hay defensores en esta carta al final de la ronda, cada jugador debe reemplazar dos de Oro que posea por dos de Hierro. Si un jugador solo tiene uno de Oro, lo reemplaza con uno de Hierro.



Recompensa al Valor: Cada jugador con un en la localización, gana una Medalla por . Esto ocurre en todas las localizaciones .



Recibir Ayuda: Puedes colocar dos trabajadores adicionales en esta ronda.



Cambio de Jugador inicial: Si el jugador que realiza esta Acción es actualmente el Jugador inicial, debe pasar el Marcador de jugador inicial al jugador de su izquierda.

Esto ocurre en las localizaciones y .

