

LA GRAN MURALLA



CRÉDITOS:

Diseño del juego: Kamil 'Sanex' Cieśla, Robert Plesowicz y Łukasz Włodarczyk

Dirección artística: Marcin Świerkot

Jefe de pruebas y desarrollo: Ernest Kiedrowicz

Pruebas y desarrollo: Krzysztof Belczyk, Bartłomiej Kalisz, Adrian Krawczyk, Łukasz Krawiec, Michał Lach, Paweł Samborski y Jan Truchanowicz

Reglamento: Hervé Daubet y Łukasz Krawiec

Redacción: Andrzej Betkiewicz

Revisión: Hervé Daubet y Jonathan Bobal, con la inestimable ayuda de nuestros patrocinadores

Diseño gráfico: Jędrzej Cieślak, Rafał Janiszewski, Adrian Radziun y Jan Truchanowicz

Ilustraciones: Jakub Dzikowski, Piotr Foksowicz, Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Anna Myrcha, Piotr Orleański, Michał Peitsch, Krzysztof Piasek y Pamela Łuniewska

Gráficos 3D: Jędrzej Chomicki, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski y Jakub Ziółkowski

Jefes de producción: Michał Matłosz y Dawid Przybyła

AGRADECIMIENTOS:

A Jimmy Durden, Michał Frendo, Małgorzata Mitura, Sergiy Pavliuk, Aliesia Pavliuk, Jakub Petz, Marcin Szczerbaty y Jasiiek Thejester.

A todos los patrocinadores del Kickstarter que contribuyeron a hacer realidad este juego.

A todas las personas que dedicaron su tiempo y esfuerzo a probar, a ciegas, y a participar en el desarrollo del juego.

REGLAMENTO BESTIAS ANCESTRALES

Edición en español: Maldito Games

Traducción: Sito Palacios

Revisión: Olmo Castrillo Cano y Zhi Qing Sun

BESTIAS ANCESTRALES (EXPANSIÓN)

La expansión *Bestias ancestrales* agrega al juego 4 entidades legendarias: tratarás de ganarte su favor para obtener sus bendiciones. Esta expansión se puede añadir a casi cualquier modo de juego (excepto a *Crónicas Antiguas*).

PREPARACIÓN

Prepara la partida como de costumbre, pero aplica los siguientes cambios:

- Baraja las cartas de Táctica de *Bestias ancestrales* en el mazo de Tácticas y coloca el mazo en su espacio reservado para ello en el tablero.
- Baraja las cartas de Consejero de *Bestias ancestrales* en el mazo de Consejeros y reparte 2 cartas bocabajo al azar a cada jugador.
- Baraja el mazo de Reliquias, colócalo en algún sitio junto al tablero y revela la primera carta del mazo.
- Separa las cartas de Bestia Ancestral en 4 pilas de 3 cartas, una pila para cada Bestia. En cada pila, coloca las cartas bocarriba en orden descendente, con la carta de nivel 1 en la parte superior.
- Hay que desplegar las 4 miniaturas de Bestia Ancestral: en orden de Té, cada jugador coloca 1 miniatura en el tablero (en partidas de 3 jugadores, el jugador inicial coloca la primera y la última Bestia). Cada carta de Bestia Ancestral indica las áreas donde se puede colocar su miniatura. En partidas de 2 jugadores, cada jugador coloca 1 miniatura en orden de Té y luego se repite el proceso hasta que las 4 miniaturas estén desplegadas.
- Ya estás listo para empezar la partida.

REGLAS DE LAS BESTIAS ANCESTRALES

Las Bestias Ancestrales generan efectos pasivos que influyen en diferentes aspectos del juego. Comenzando en el nivel 1, cada Bestia tiene 3 niveles de Poder que se pueden Mejorar durante la partida.

USAR LAS BESTIAS ANCESTRALES

Los efectos de las Bestias Ancestrales son pasivos y cada uno de ellos se describe en su correspondiente carta.

MEJORAR LAS BESTIAS ANCESTRALES

Cuando seas el jugador activo, al inicio de tu turno puedes Mejorar cualquier Bestia Ancestral del tablero pagando el coste requerido que se indica en la carta de esa Bestia Ancestral. Si lo haces, reemplaza la carta de Bestia Ancestral actual por la que muestra el siguiente nivel de Poder. Luego, puedes mover inmediatamente esa Bestia Ancestral (ver más abajo).

MOVER A LAS BESTIAS ANCESTRALES

Puedes mover las Bestias Ancestrales de dos maneras:

- Después de Mejorar una Bestia Ancestral, puedes mover esa Bestia Ancestral a cualquier área válida del tablero (las áreas válidas se indican en su carta de Bestia Ancestral).
- Puedes mover una Bestia Ancestral usando una carta de Reliquia. Cada carta de Reliquia tiene reglas específicas.

RELIQUIAS

Las cartas de Reliquia ofrecen un medio adicional para mover las Bestias Ancestrales. Solamente puede haber 1 carta de Reliquia activa a la vez. Al final del Verano, justo después del paso de reclamar cartas de Mando, roba y revela 1 carta de Reliquia y colócala sobre la actual, cubriéndola. A partir de entonces, la nueva carta de Reliquia está activa.

COMPONENTES

Dependiendo de tu versión, tu juego contendrá meeple o miniaturas.



4 Bestias Ancestrales



10 cartas de Reliquia



8 cartas de Táctica



12 cartas de Bestia Ancestral



12 cartas de Consejero



1 lámina de pegatinas