

KINFIRE™

DELVE

VAINGLORY'S GROTTO



REGLAMENTO

BIENVENIDOS AL MUNDO DE ATIOS

Tras miles de años, las Noches sin Estrellas han vuelto. Allí donde llega su Oscuridad, los paisajes se deforman hasta ser irreconocibles y ciudades enteras desaparecen sin rastro. Solo la luz de Kinfire puede detener a las Noches sin Estrellas y la ciudad de Din'Lux es la única que aún posee su Faro de Kinfire. Desde las puertas de la ciudad, el gremio de los Buscadores se aventura a salir y, gracias a sus Farolillos de Kinfire, pueden salir de la zona protegida sin temor alguno.

RESUMEN

Kinfire Delve: Vainglory's Grotto es un juego para 1-2 personas de aproximadamente 1 hora de duración. Cada persona encarnará el rol de un Buscador enviado a uno de los misteriosos y mágicos Pozos de Atios. Deberéis trabajar en equipo para poder llegar al fondo del Pozo y derrotar a su Amo para evitar que llegue a la superficie.

Nota: Añade Buscadores de otros productos de Kinfire Delve para jugar con hasta 4 personas.

TU MISIÓN

La maestra Leera, que está a cargo del gremio de los Buscadores, se dirige a vosotros antes de enviaros de misión.

"Desde que las Noches sin Estrellas volvieron, también resurgieron otros mitos de antaño. Uno de ellos son los Pozos de Atios. Son lugares donde no hay reglas, donde el Amo del Pozo distorsiona la propia realidad hasta convertirla en un reflejo de sí mismo. Nuestros magos descubrieron que los Pozos de las leyendas son reales y que su poder aumenta constantemente. Para proteger el mundo de la amenaza de los Amos, debemos dispersar sus energías con nuestros Farolillos de Kinfire.

*Hoy, iréis al Pozo conocido como la **Vainglory's Grotto**. Las escrituras dicen que Vainglory es un ser travieso y caprichoso que aprecia la belleza sobre todas las cosas. Pero también advierten de los peligros ocultos tras la fachada de este Pozo. Luchad por la victoria y regresad a salvo."*



ÍNDICE	PÁGINA
RESUMEN	1
COMPONENTES DEL JUEGO	3
SIGNIFICADO DE LOS COLORES DE LAS CARTAS	4
SALUD	4
PREPARACIÓN	5
TURNO DEL JUGADOR	7
INTENTAR UN DESAFÍO	8
ROBAR CARTAS	13
EL AMO DEL POZO	14
LLEGAR AL FONDO DEL POZO.....	14
DERROTAR AL AMO: EL DUELO FINAL	14
VARIANTES DEL JUEGO.....	16
LOGROS.....	19
CRÉDITOS	20
GUÍA RÁPIDA	21
GLOSARIO.....	22
ICONOGRAFÍA	CONTRAPORTADA

COMPONENTES DEL JUEGO

Además de este reglamento, el juego incluye los siguientes componentes.

REVERSO ANVERSO REVERSO ANVERSO REVERSO ANVERSO REVERSO ANVERSO



3 CARTAS
DE AMO



57 CARTAS
DE POZO



4 CARTAS
DE GUARDIA



6 CARTAS DE
AGOTAMIENTO

REVERSO ANVERSO



2 CARTAS DE
BUSCADOR

REVERSO ANVERSO



2 CARTAS
DE FAROLILLO
DE KINFIRE

REVERSO ANVERSO



36 CARTAS
DE HABILIDAD
DE BUSCADOR



1 CONTADOR
DE SALUD



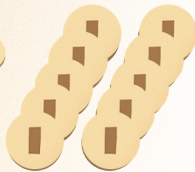
3 DADOS DE
HABILIDAD



1 DADO DE LUZ
Y OSCURIDAD



28 FICHAS
DE 1 PUNTO
DE PROGRESO



10 FICHAS
DE 3 PUNTOS
DE PROGRESO

Nota: El reverso de las cartas de Buscador se puede usar como imagen alternativa del personaje en el juego de mesa de *Kinfire Chronicles*.

SIGNIFICADO DE LOS COLORES DE LAS CARTAS

La mayoría de las cartas de este juego están divididas en 3 colores: rojo, verde y azul. Cada color representa un tipo de habilidad diferente, el rojo representa fuerza, el verde destreza y el azul sabiduría.

Al enfrentarte a las cartas de Pozo, solo podrás usar una carta de Habilidad de tu mano que **sea igual al color a la que te enfrentas**. Es decir, si te enfrentas a una carta de desafío roja, solo podrás jugar una carta de Habilidad roja. Algunas cartas de Habilidad tienen dos colores y pueden usarse como si fuesen cualquiera de los dos. Otras son blancas, lo que significa que se pueden jugar como cualquiera de los tres colores. Si hay más de una opción, deberás indicar el color de la carta al jugarla.

SALUD

Todos los Buscadores comparten la misma reserva de salud (♥). Se utiliza un solo contador para llevar el registro de esta reserva (un dado de 10 caras) y se empezará la partida en 10 (dificultad normal) o en 8 (dificultad alta). Si la reserva de salud llega a 0, el grupo de Buscadores perderá la partida. Ten en cuenta que es raro encontrar una cura y la salud de los Buscadores no puede exceder el valor con el que iniciaron la partida.

PREPARACIÓN

1. Separa las cartas según sus tipos.
2. Mezcla las 3 cartas de Amo, elige 1 al azar y colócala bocabajo en el centro del área de juego sin mirarla. Devuelve las otras 2 cartas de Amo a la caja, también sin mirarlas.
3. Coloca las fichas de progreso y los dados al alcance de todos.
4. Cada jugador elige un Buscador y prepara la zona de juego: con la carta de Buscador correspondiente, la de Farolillo y el mazo de 18 cartas de Habilidad.
 - A. Coloca su personaje bocarriba ante sí, con la carta de Farolillo bocabajo al lado.
 - B. Mezcla el mazo de Habilidad de su Buscador y roba una mano de cartas. El número de cartas estará determinado por el número de Buscadores en juego:

1 BUSCADOR 8 CARTAS	2 BUSCADORES 7 CARTAS	3 BUSCADORES 6 CARTAS	4 BUSCADORES 5 CARTAS
Necesitas una caja de Delve adicional.			

5. Coloca las 4 cartas de Guardia a un lado.
6. Mezcla el mazo de las 6 cartas de Agotamiento y colócalo bocabajo al alcance de todos.
7. Mezcla el mazo de las 57 cartas de Pozo. Roba las 4 cartas superiores y colócalas alrededor de la carta de Amo, tal y como se indica.

A. Para tu primera partida, busca en el mazo de cartas de Pozo estas 4 cartas: Cuevas de Cristal, el Gran Ciervo, las 3 Fuentes y el Laberinto.

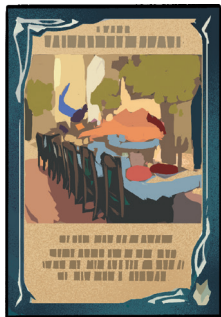
CUEVAS DE CRISTAL EL GRAN CIERVO LAS 3 FUENTES EL LABERINTO

8. Descarta las 3 primeras cartas del mazo de Pozo bocabajo, para formar El mazo de descartes del Pozo.
9. Pon el contador de salud (dado de 10 caras) a 10 para comenzar la partida y colócalo cerca del área de juego. Si quieres jugar con la dificultad alta, ponlo a 8 (no te lo recomendamos para tu primera partida).
10. Elige quién juega primero. ¿Quizás empiece la última persona que haya ido al teatro? La partida comienza con ese jugador y los turnos se desarrollan en el sentido de las agujas del reloj.



TURNO DEL JUGADOR

En tu turno, **elige una de las 4 cartas de Pozo** que rodean al Amo para interactuar con ella. Hay dos tipos de cartas en el mazo del Pozo: eventos y desafíos. Tus acciones variarán según el tipo de carta que elijas para interactuar.



1. EVENTOS

Si eliges una carta de evento, solo tendrás que leer las instrucciones en la carta de evento y llevarlas a cabo en orden.

Nota: Una carta de evento debe escogerse en el turno de un jugador para que se active. No se activan de forma automática cuando entran en juego, a menos que se indique lo contrario.



2. DESAFÍOS

Si eliges una carta de desafío, "intentarás" ese desafío, tal y como está descrito en la sección "Intentar un desafío".

Una vez que completes tu acción, si hay menos de 4 cartas de Pozo alrededor del Amo, roba cartas del mazo del Pozo y colócalas bocarriba hasta que haya de nuevo 4 cartas de Pozo.

Una vez se haya recargado el tablero, tu turno finaliza y comienza el turno del Buscador de tu izquierda.

Sigue jugando hasta que los Buscadores ganen o pierdan la partida.

INTENTAR UN DESAFÍO

01. NOMBRE DEL DESAFÍO
02. TIPO DE DESAFÍO
Existen cuatro tipos de desafío: combate, obstáculo, acertijo y trampa. Algunas cartas tienen efectos especiales según el tipo de desafío.
03. DIFICULTAD
La cantidad de puntos de progreso necesarios para completar el desafío.
04. COLOR
El color del desafío se ve en los bordes de las cartas y en el indicador situado debajo de su dificultad.
05. RECOMPENSA
La recompensa que obtienes al completar el desafío.
06. PENALIZACIÓN
La penalización que recibes al fallar un desafío (no completarlo).
07. TEXTO NARRATIVO
Los textos divertidos o interesantes que no afectan al juego aparecen en *cursiva*.
08. EFECTOS DE LAS CARTAS
Efectos o reglas especiales que se aplican al desafío. Si el texto está en **negrita** se aplica globalmente mientras el desafío está en juego, no solo cuando se está intentando el desafío.

CARTA DE DESAFÍO



Al intentar un desafío, tendrás que completarlo colocando tantas **fichas de progreso** como sean necesarias para igualar o superar su dificultad. El progreso se puede añadir como resultado de haber jugado una carta de Habilidad, los dados y los efectos especiales. Si completas el desafío, recibirás una **recompensa**. Pero si intentas un desafío y lo fallas, recibirás una **penalización**.

Intentar superar un desafío tiene 4 pasos:

1. **Jugar una carta de Habilidad como acción (opcional)**
2. **Potenciar la acción hasta 2 veces**
3. **Lanzar los dados**
4. **Completar o fallar el desafío.**

PASO 1: JUGAR UNA CARTA DE HABILIDAD COMO ACCIÓN (OPCIONAL)

01. NOMBRE DE LA HABILIDAD
02. VALOR
El valor de una Habilidad determina cuánto progreso suma al desafío.
03. COLOR
El color de la Habilidad se ve en los bordes de la carta y en el indicador situado debajo de la dificultad.
04. TEXTO NARRATIVO
Los textos divertidos o interesantes que no afectan al juego aparecen en *cursiva*.
05. EFECTOS DE LA CARTA
Cualquier efecto especial o regla que se aplique al jugar la carta de Habilidad como acción.
06. POTENCIADOR DE ACCIONES
La cantidad de progreso extra que se suma a una acción al usar esta Habilidad para potenciarla. Ten en cuenta que el color de una Habilidad como potenciador puede diferir de su color como acción.
07. ICONOS DE EFECTO
Algunos Buscadores tienen cartas con iconos de efecto que pueden activar efectos en otras cartas de Habilidad o habilidades del Buscador.



CARTAS DE HABILIDAD



Cuando intentas un desafío, puedes jugar una carta de Habilidad que sea **del mismo color** que el desafío que estás intentando. Es decir, si quieres completar un desafío verde, solo podrás jugar una carta de Habilidad verde o blanca (ya que las blancas pueden ser cualquier color). La carta de Habilidad sumará al desafío tantos puntos de progreso como valor tenga.

Por ejemplo, la carta "Desactivar Trampa" de Asha tiene un valor de 2 y es roja/verde, así que se puede jugar y sumar 2 de progreso a cualquier desafío rojo o verde.

Cualquier texto de efecto descrito en la carta de Habilidad surte efecto al jugarla como una acción. *Por ejemplo, la carta "Desactivar trampa" de Asha suma +2 si se juega como acción al intentar superar un desafío del tipo trampa, así que sumaría 4 puntos de progreso en vez de 2.*

Nota: No es obligatorio jugar una carta como acción al intentar un desafío. Si no quieres hacerlo, sáltate el paso 2, ya que no podrás potenciar acciones si no hay una en juego.

USAR TU FAROLILLO

Tu carta de Farolillo empieza la partida bocabajo, pero se puede **recargar** (voltearla bocarriba) al completar un desafío (ver el apartado "Recompensas") o al jugar ciertas cartas de Habilidad. Si tu Farolillo está recargado, puedes usarlo en vez de jugar una carta de Habilidad como acción. Funciona igual que una carta de Habilidad y se puede potenciar como cualquier otra acción, pero después de usarla, debes ponerla bocabajo en vez de descartarla. Tu Farolillo es una acción muy poderosa, así que piénsalo bien antes de usarla.

PASO 2: POTENCIAR LA ACCIÓN HASTA 2 VECES.

Si juegas una carta de Habilidad como una acción, otros Buscadores pueden ayudarte jugando sus propias cartas de Habilidad como potenciadores.

Los potenciadores suman progreso adicional al desafío que estás intentando superar. El valor y el color de una carta de Habilidad como potenciador se encuentran en la barra de la parte inferior de la carta. Para jugar una carta como potenciador, su color de potenciador debe coincidir con el color del desafío que estás intentando.

Al jugar una carta de Habilidad como acción, otros Buscadores pueden jugar hasta un total de **2 potenciadores**. En una partida con 2 o más Buscadores no puedes potenciar tus propias acciones.

Excepciones: En una partida de 1 Buscador, puedes usar hasta 2 potenciadores en tus propias acciones.

Ignora el texto de efecto en cualquier carta usada como potenciador. El texto de la carta no se aplica, a menos que la carta se juegue como una acción en tu turno.



Por ejemplo: al utilizar la carta "Desactivar Trampa" de Asha como potenciador, suma +1 a una acción jugada contra un desafío de cualquier color (al ser una habilidad potenciadora de color blanco), o +3 si se juega contra un desafío de tipo Trampa de cualquier color.

Consejo: Usar muchas cartas como potenciadores es inútil y puede meterte en problemas. Usa los potenciadores con cabeza si quieres ganar la partida.

PASO 3: LANZAR LOS DADOS

Después de que la acción (si se ha usado alguna carta) y los potenciadores se hayan jugado, lanza los 4 dados. Por cada resultado de un dado que sea igual al color del desafío que se esté intentando, suma 1 punto de progreso adicional. Un resultado de Luz (☀️) es válido para los tres colores, mientras que uno de Oscuridad (☹️) no es válido para ninguno.

Por ejemplo, si estás intentando superar un desafío rojo y consigues 2 dados rojos, uno verde y uno 🍀, sumarás 3 puntos de progreso adicional al desafío (+2 por los dos rojos y +1 por el 🍀).

Debes lanzar los 4 dados en cada turno, a menos que una carta o habilidad indique que no debes lanzar en este turno. Si una carta o habilidad te da la opción de volver a lanzar, debes volver a lanzar los 4 dados.

PASO 4: COMPLETAR O FALLAR EL DESAFÍO.

Suma el total de los puntos de progreso que hayas obtenido en este turno por tu acción, cualquier potenciador que se haya jugado y cualquier progreso adicional de los dados. Coloca el número de fichas de progreso apropiadas sobre la carta de desafío que estés intentando.

Por ejemplo, si juegas una carta de valor 2 como acción, recibes 2 potenciadores de otros Buscadores (un +1 y un +2), y lanzas 2 dados del mismo color que el desafío, deberás sumar 7 puntos de progreso (2+1+2+2) a ese desafío.

Una vez sumado todo el progreso obtenido, debes comprobar si completas o fallas el desafío.

Si el progreso del desafío (incluido cualquier progreso de turnos anteriores) es **igual o mayor** que su dificultad, **lo habrás completado**. Recibes la recompensa (si hubiera alguna) que se muestre en

el indicador de recompensa del desafío. Después, devuelve todo el progreso de este desafío a la reserva y coloca la carta bocabajo en el mazo de desafíos completados (no lo añadas al mazo de descartes del Pozo).

Si el progreso del desafío es **menor** que su dificultad, **lo habrás fallado**. Recibirás la penalización (si hubiera alguna) que se muestre en el indicador de penalización del desafío. Este desafío sigue en juego y se conserva cualquier progreso que haya obtenido.

COMPLETAR UN DESAFÍO CUANDO NO LO ESTÁS INTENTANDO

Algunas habilidades y efectos permiten sumar progreso a desafíos aunque no los estés intentando. Si algún desafío consigue un progreso igual o mayor a su dificultad, se completará aunque nadie lo esté intentando. **Quien esté jugando su turno en ese momento** recoge la recompensa y coloca el desafío en el mazo de completados.

RECOMPENSAS Y PENALIZACIONES

Consulta la contraportada de este reglamento para aprender más sobre las recompensas y penalizaciones que puedes recibir al completar o fallar un desafío.

FINAL DE TU TURNO

Descarta cualquier carta de Habilidad que hayas jugado en este turno bocarriba en el mazo de descartes a un lado de tu mazo de Habilidad. Si otros Buscadores jugaron cartas como potenciadores en tu turno, también deberán descartar esas cartas. El turno pasa al Buscador de tu izquierda.

ROBAR CARTAS

A diferencia de muchos otros juegos, **no** robas cartas nuevas al principio o al final del turno. En vez de eso, para robar más cartas, puedes optar por Agotarte al principio de tu turno. Es más, si tu mano está vacía, **DEBES** Agotarte y robar una nueva mano de cartas.

Para Agotarte, descarta las cartas restantes de tu mano y luego roba la carta de encima del mazo de Agotamiento y ponla en juego bocarriba cerca del área de juego. Después, roba una nueva mano de cartas, en función de cuántos Buscadores estén en juego, y sigue tu turno con normalidad.

No pierdes turno cuando te Agotas.

1 BUSCADOR - 8 CARTAS
2 BUSCADORES - 7 CARTAS
3 BUSCADORES - 6 CARTAS
4 BUSCADORES - 5 CARTAS

EFFECTOS DE LAS CARTAS DE AGOTAMIENTO

Mientras esté en juego una carta de Agotamiento, el texto de la carta surtirá efecto. A veces puede ser un contratiempo y, en ciertas ocasiones, puede hacerte perder la partida. Las cartas de Agotamiento siempre son malas noticias.

Cuando una carta de Agotamiento esté en juego, permanecerá en juego a menos que una carta o habilidad te permita descartarla, en cuyo caso, la volverás a mezclar en el mazo de Agotamiento.

QUEDARSE SIN CARTAS EN EL MAZO

Si cuando robas una carta tu mazo de Habilidad se queda vacío, mezcla tu mazo de descartes para formar un nuevo mazo de Habilidad y luego roba tantas cartas como necesites. Si ambos están vacíos (por ejemplo, tienes todo tu mazo en la mano), no podrás robar más cartas en ese momento.

EL AMO DEL POZO

Para alcanzar al Amo en el duelo final, tendrás que abrirte camino a través del mazo del Pozo. Hasta que llegues al fondo de este, la carta del Amo permanecerá bocabajo y sus habilidades seguirán surtiendo efecto.

Cuando un efecto de carta te indique que debes **adjuntar una carta** al Amo, coloca dicha carta debajo de la carta de Amo. Las cartas adjuntas pueden activar un efecto durante el duelo final.

LLEGAR AL FONDO DEL POZO

Habrás llegado al fondo del Pozo cuando necesites robar una carta de Pozo para reponer el tablero y no haya más cartas en el mazo. Solo queda enfrentarse al Amo del Pozo, ganes o pierdas.

Quita las cartas de Pozo que aún rodeen al Amo, descartando así cualquier progreso que tengan, y después dale la vuelta a la carta del Amo. Recupera las 4 cartas de Guardia y colócalas bocarriba a cada lado de la carta del Amo.

DERROTAR AL AMO: EL DUELO FINAL



La carta del Amo se ha puesto bocarriba, se ha desvelado y está rodeada de las 4 cartas de Guardia, todas bocarriba.

Para derrotar al Amo del Pozo y ganar la partida, deberás completar el desafío que hay en la carta del Amo. Esta carta es una carta de desafío negro, lo que significa que no la pueden atacar ninguno de los 3 colores (ni siquiera el blanco). No podrás

intentar superar el desafío del Amo mientras las cuatro cartas de Guardia estén bocarriba.

Al completar una carta de Guardia, en vez de descartarla, debes **ponerla bocabajo**. Voltear una carta de Guardia puede revelar una debilidad del Amo (aunque no siempre es así). Cuando el Amo sea vulnerable a un color en particular, podrás intentar superar el desafío usando ese color.



Por ejemplo, si superas una carta de Guardia y la pones bocabajo, quizás ponga "El Amo es ahora vulnerable a las acciones verdes". En ese momento, podrás intentar superar el desafío del Amo como si fuese un desafío verde.

Si el Amo se vuelve vulnerable a más de un color, deberás elegir uno de esos colores antes de utilizar tu turno para intentar superar el desafío. *Por ejemplo, si el Amo es vulnerable tanto al azul como al rojo y tu eliges "rojo", cualquier carta de Habilidad, potenciador o dado que se lance, deberá ser rojo para sumar puntos de progreso contra el Amo.*

BAJAR Y SUBIR DURANTE EL DUELO FINAL CONTRA EL AMO

Una vez que hayas empezado la batalla contra el Amo, ignora los efectos que te harían bajar más (♣) o subir (♠) en el Pozo. No podrás escapar del nivel final del Pozo hasta que ganes o pierdas.

DESCARTAR DESAFÍOS DURANTE EL DUELO FINAL CONTRA EL AMO

A menos que la carta de Guardia indique lo contrario, puede descartarse mediante efectos del juego como cualquier otro desafío. Si esto ocurre, pon la carta de Guardia bocabajo como si la hubieras completado. La carta de Amo, sin embargo, no se puede descartar con un efecto de juego, solo podrás completarla de la forma tradicional. ¡Buen intento!



FALLAR EL DESAFÍO DEL AMO

Cuando intentas el desafío de la carta del Amo y no lo consigues, no siempre recibes su penalización. Con la mayoría de las cartas de Amo, solo recibirás las penalizaciones si también sacas 🎲 en el dado de Luz y Oscuridad durante el intento. Sin embargo, cada carta de Amo es única, así que asegúrate de leer el texto de la carta atentamente.

GANAR LA PARTIDA

Una vez hayas completado el desafío de la carta del Amo, ¡habrás ganado la partida! El Amo ha sido derrotado y podrás regresar triunfante con la maestra Leera, quien controla el gremio. Has detenido la amenaza de este Pozo... por ahora.

PERDER LA PARTIDA

Si los Buscadores llegan a 0 ❤️, pierden la partida de forma automática. Además, algunos efectos de juego (que se encuentran en el mazo de Agotamiento) también pueden hacer que los Buscadores pierdan la partida en determinadas condiciones. Las personas inteligentes conservarán su salud y sus cartas el mayor tiempo posible para evitar tentar a la suerte.

VARIANTES DEL JUEGO

MODO DIFÍCIL

Para un desafío más difícil, empieza la partida con 8 ❤️ en vez de 10 ❤️.

PARTIDA RÁPIDA

Para una partida más corta, descarta 13 cartas en vez de 3 del mazo del Pozo durante la preparación, luego sufre 2 🎲 y 1 🎲 para empezar la partida.





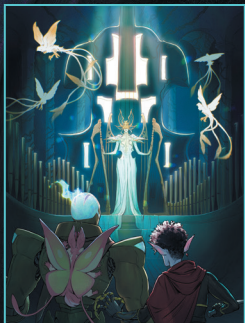
KINFIRE™

INCREDIBLE
DREAM



KINFIRE™

DELVE



VAINGLORY'S GROTTTO



SCORN'S STOCKADE



CALLOUS' LAB

Usa cualquier combinación de Buscadores de 2 o más juegos Delve para luchar contra el Amo del Pozo que quieras con hasta 4 jugadores.



LOGROS

Si quieres añadirle un poco más de emoción, puedes intentar conseguir estos logros.

Cuando completes uno, ¡márcalo como logrado!

Solo quienes sean realmente constantes (y tengan un poco de suerte) podrán conseguirlos todos.

SENCILLOS •**NO ES MÁS QUE UN RASGUÑO**

Sufre 5 puntos de daño o más en un solo turno.

**TÍTERE DE VAINGLORY**

Pierde la partida teniendo 3 cartas "Consumido" en juego a la vez.

**HAZLO A LO GRANDE O NO LO HAGAS**

Completa "Camino Desvanecido" con al menos 10 puntos de progreso.

COMPLICADOS ••**ENTREACTO**

Descarta "La Sinfonía de Vainglory" cuando tenga 3 puntos de progreso.

**UNA HERIDA SUPERFICIAL**

Sufre 5 puntos de daño o más en un solo turno, pero no durante "El Acertijo de la Bestia".

**VIVIR AL LÍMITE**

Gana la partida con 1 punto de salud.

DIFÍCILES •••**MAR DE PESADILLAS**

Derrota a la forma "Mar de Sueños" de Vainglory cuando tenga al menos 3 cartas adjuntas.

**LA FORTUNA FAVORECE A LOS AUDACES**

Derrota a la forma "Tejedora de terror" de Vainglory cuando su dificultad sea de 30 o más.

**NINGÚN RECOVECO QUE REVISAR**

Derrota a la forma de "Danza Macabra" de Vainglory con todas las cartas de duelo bocabajo.

IMPROBABLES ••••**VELOCISTA**

Pierde la partida en el primer turno.

**3 MONEDAS EN LA FUENTE**

Completa "Las 3 fuentes" con las 3 copias en juego a la vez.

**AMO DEL LABERINTO**

Completa las 4 copias de "El laberinto" al mismo tiempo.

CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO

Kevin Wilson

DIRECCIÓN ARTÍSTICA

Katarzyna Redesiuk

DISEÑO GRÁFICO Y MAQUETACIÓN

Ines Możdżyńska

ARTE CONCEPTUAL E ILUSTRACIÓN

Katarzyna 'Ulvar' Bekus

Sandra 'Razuri' Chlewińska

Wiktor Kozyra

Katarzyna Redesiuk

REDACCIÓN

Cathy Bock

MARKETING Y COMUNIDAD

Nate St. Pierre

Risa Petrone

GESTIÓN DE PROYECTOS Y OPERACIONES

Kris Green

FINANZAS Y ESTRATEGIAS

Robert Hunt

EDITORIAL

Present is Future games

DIRECTOR EDITORIAL

Anastasio Martínez León

EDITOR

Toni Serradesanferm

INCREDIBLE DREAM

Jamie Seltzer

Jane Chung Hoffacker

Tucker Roberts

PROBADORES

Brandon Perdue

David Bock

Jake Perlman-Garr

Andrew Hoffacker

Jennifer Wong

Kassandra Lauriton

Nicole Lewis

Brandon Fryman

Dalana Fryman

Dana Castaneda

Michael J. Castaneda

SOCIOS

LongPack Games

TRADUCCIÓN

Ana Palero García, para PegoleTech, David Vielba Brito,

Ramón Vázquez Parreño, Victor Encinas Maldonado,

Aarón Castillo Cío y Jaime Polo.

MAQUETACIÓN

Emilia Mondino para The Geeky Pen.

GUÍA RÁPIDA EN TU TURNO

Elige una de las 4 cartas de Pozo que rodean al Amo para interactuar con ella. Hay dos tipos: eventos y desafíos. Las acciones que realices dependerán del tipo de carta que elijas para interactuar.

EVENTOS

Si eliges una carta de evento, lee las instrucciones de la carta de evento y llévalas a cabo en orden.

DESAFÍOS

Si eliges una carta de desafío, deberás llevar a cabo estos pasos para intentar superar el desafío:

1. Jugar una carta de Habilidad como acción (opcional; si no se lleva a cabo una acción, salta al paso 3).
2. Potenciar la acción hasta 2 veces (recuerda que se ignora el efecto de una carta cuando se la usa como potenciador).
3. Lanzar los dados.
4. Completar o fallar el desafío.



GLOSARIO

Acción: cuando juegas una carta de Habilidad mientras interactúas con una carta de desafío, se considera una acción.

Adjuntar: para adjuntar una carta, solo tienes que colocarla debajo de otra. Las cartas adjuntas pueden activar algunos efectos, especialmente durante el duelo final.

Agotamiento: para robar más cartas, deberás Agotarte al principio de tu turno. Descarta las cartas restantes de tu mano, roba una carta de Agotamiento, ponla en juego y roba una nueva mano.

Amo: la carta del centro del área de juego representa al ente maligno que creó el Pozo, a quien deberás derrotar durante el duelo final para ganar la partida.

Buscador: un miembro del gremio de los Buscadores, caracterizado por poseer un Farolillo de Kinfire. En este juego, cada jugador encarna el rol de uno de estos heroicos personajes.

Desafío: una carta de desafío es un tipo de carta de Pozo que representa algún reto que deberán superar los Buscadores.

Duelo final: la fase final de la partida en la que la carta de Amo entra en juego y está rodeada de 4 cartas de Guardia. Si los Buscadores completan el desafío del Amo, ganan la partida.

Evento: una carta de evento es un tipo de carta de Pozo que se activa de forma automática cuando un Buscador interactúa con ella en su turno.

Farolillo de Kinfire: un objeto mágico exclusivo de cada Buscador con una habilidad a medida que solo se puede utilizar cuando está cargada (bocarriba).

Potenciador: usar una carta de Habilidad de tu mano para añadir puntos de progreso a la acción de otro Buscador es usar un potenciador. Cuando se usa la carta como potenciador, solo se aplica la parte inferior de la carta. En otras palabras, ignora su texto de efecto.

Pozo: el mazo del Pozo representa el área mágica controlada y creada a voluntad del Amo del Pozo.








Progreso: una medida para saber cuán cerca estás de completar un desafío.




Tipo de desafío: existen 4 tipos de desafío: combate, obstáculo, acertijo y trampa. El tipo de desafío de una carta no tiene efecto por sí mismo, pero puede activar los efectos de otras cartas.

Vulnerabilidad: la vulnerabilidad de las cartas está indicada por un color; solo podrás enfrentarte a ella usando Habilidades del mismo color.



ICONOGRAFÍA

RECOMPENSAS Y PENALIZACIONES

-  **Bajar:** descarta X cartas de la parte superior del Pozo bocabajo en el mazo de descartes del Pozo. Esto te acerca al fondo del Pozo y a completar la partida
-  **Subir:** devuelve X cartas de la parte superior del mazo de descartes del Pozo al mazo del Pozo. Esto te aleja del fondo del Pozo y de completar la partida.
-  **Robar cartas:** roba X cartas del mazo de Habilidad de tu Buscador.
-  **Descartar cartas:** descarta X cartas a tu elección de tu mano. Si no tienes suficientes cartas para descartar, deberás descartar tu mano entera.
-  **Recuperar salud:** aumenta tu salud en X, no puedes exceder la salud inicial.
-  **Sufrir daño:** reduce tu salud en X. Si tu salud se reduce a 0 o menos, los Buscadores perderán la partida de forma inmediata.
-  **Recuperarse del Agotamiento:** elige y descarta 1 carta de Agotamiento en juego, mezclala de nuevo en el mazo de Agotamiento.

-  **Sufrir agotamiento:** roba X cartas del mazo de Agotamiento y ponlas en juego.
-  **Cargar tu farolillo:** pon bocarriba tu carta de Farolillo. Consulta la página 10 para saber más sobre el uso del Farolillo.
-  **Especial:** consulta el texto de la carta para saber cuál es la recompensa o la penalización del desafío.

OTROS ICONOS

-  **Iconos de efecto de los Buscadores:** algunos Buscadores tienen iconos especiales que pueden activar efectos especiales de su carta de Habilidad o de Buscador. Consulta el texto de la carta donde aparecen estos iconos para saber qué hacen.
-  **Luz y Oscuridad:** sacar estos iconos en el dado de Luz y Oscuridad puede activar ciertos efectos.

¡Cuidado! Algunos desafíos pueden ofrecerte "recompensas" que normalmente se considerarían penalizaciones. Mantén los ojos bien abiertos.