

# .. Fallen City of Karez

(La Ciudad Caída de Karez)

La ciudad de Karez fue una vez coronada como la joya del vasto reino del Rey Tyrial, pero cuando este perdió el dominio de su reino, la ciudad cayó en ruinas a manos de las fuerzas oscuras que la rodeaban.

Ahora, El rey ha muerto y su heredero, el Rey Tyrial II, ha decidido enviar a sus mejores señores, para levantar la ciudad caída y hacer frente a los enemigos, que se encuentran tanto dentro como fuera de las murallas de la ciudad.

Cada jugador toma el papel de uno de estos señores de cada gremio, que buscan conseguir poder sobre la creciente ciudad.

El juego está diseñado para 3-5 jugadores y dura aproximadamente 120 minutos de juego.

El juego es *semicoperativo*, donde cada jugador debe alcanzar sus propios objetivos.

También, hay una variación para 2 jugadores descrita al final de las reglas.

## Componentes

Tablero de juego principal.

5 Cartas de Gremios en Karez

12 Cartas de Héroes.





51 Cartas de Monstruos.

53 Mini cartas de Objetos y Instantáneos.

15 Losetas de Edificios.

14 Cartas de Aventuras.

23 Mini cartas de Búsquedas.

26 Dados: 12  5  4  y 5 .

23 Fichas de madera de personas: 15  Ciudadanos y 8  Aventureros.

30 Cubos de madera  (Amenaza)  (Valor) y  (Oro)

7 Fichas de gemas .

35 Fichas de Gremios, 7 de cada gremio.

20 Fichas de subida de nivel 10 de Ataque y 10 de Defensa.

5 Mini cartas de mazmorra privada.



6 Fichas de descanso.

3 Marcadores de monitorización.

## Objetivo del Juego

Como grupo de señores debéis intentar levantar la ciudad de las ruinas, desde una pequeña aldea hasta la gloriosa ciudad que una vez fue.

Cada jugador tiene sus propios objetivos, guiados por los deseos de sus gremios y reflejados por las diferentes condiciones de obtención de Puntos de Victoria. Sin embargo, si la ciudad no está levantada al final del décimo turno, y aunque el rey podría perdonarte la vida, la ciudad nunca resurgirá y todos habréis perdido la partida.

Además de la meta propia de cada gremio, hay algunas proezas generales que pueden reportar VP (Puntos de Victoria en inglés): construir edificios, abrir mazmorras privadas, ganar aventuras, obtener gemas y cubos de valor, etc.



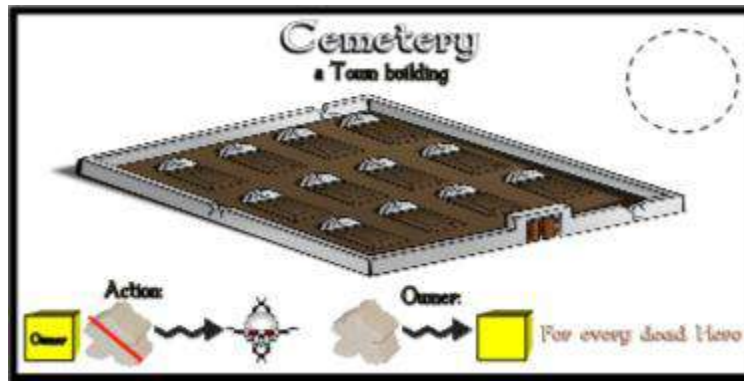
## Conceptos de Juego

### Aldea, pueblo y ciudad

La fundación de la nueva Karez es actualmente un asentamiento del tamaño de una aldea.

La aldea puede evolucionar, en un pueblo, y más tarde en una ciudad, según la cantidad de ciudadanos que emigren a su interior.

Cada nivel de ciudad tiene sus propias edificaciones para construir, así como nuevas amenazas y aventuras.



## Ciudadanos y aventureros

La columna vertebral de cualquier ciudad son sus valorados ciudadanos. Aunque empiezas con pocos, tu objetivo principal como fundador es atraer más y que emigren a tu ciudad.

Los ciudadanos te ayudan a realizar un vasto número de tareas, tanto para el bien de la ciudad, como para tus propios beneficios.

Los aventureros también son bienvenidos en cualquier ciudad. Estos, están dispuestos a realizar algunas de las más gloriosas acciones y tareas.

Para atraer a estos buscadores de gloria, necesitas poseer un cierto nivel de amenaza y aventuras, para que puedan explorar y encontrar riquezas.

## Héroes y monstruos

Cada reino tiene sus propias figuras heroicas. Karez tuvo una vez muchos héroes que se alzaron para defender y luchar denodadamente, contra los monstruos que acechaban en sus guaridas.

Algunos Héroes retornaran a Karez por la lealtad hacia tu gremio, algunos surgirán de entre las irresistibles aventuras de la ciudad y algunos caerán en nombre de su rey.

El lado Heroico de la historia está representado por el color azul de las cartas de Héroes y los cubos azules de Valor. Cada héroe posee unas cuantas características beneficiosas.



Un héroe puede promocionar mediante la mejora de unos de sus dos atributos principales: Aumentando con un punto de golpe adicional (disponible en los Barracones) o un dado extra de ataque (disponible en la Librería). Esta acción es llamada "Subir de Nivel".

En contraposición, el lado Malvado de la historia es represando por las cartas de Monstruos de color rojo y los cubos rojos de Amenazas. Cada monstruo tiene también unas pocas características:



Los Monstruos también poseen un papel productivo para algunos de los maestros del gremio. Por tanto, necesitas un equilibrio entre héroes y villanos para alcanzar tus objetivos y los de tu ciudad.

## Aventuras, Búsquedas y Mazmorras

En todo momento, hay Aventuras esperando ser exploradas. Cada aventura genera una cierta cantidad de Amenaza en Karez, pero un lucrativo tesoro espera a la valerosa casa que envíe a sus héroes a luchar contra los terribles monstruos. Cada aventura realizada con éxito, también se recompensa con una cierta cantidad de cubos de Valor (como se indica en la carta de dicha aventura).



Nota: Una Aventura no puede ser llevada a cabo por más Héroes que el número de cubos de Valor que se ofrecen como recompensa.

En la taberna, todos los señores tienen la oportunidad de obtener Búsquedas. Una Búsqueda es una tarea adicional que puede reportarte oro, objetos o Puntos de Victoria



Cualquier Gremio, puede erigir su propia Mazmorra privada. Una Mazmorra privada puede ser usada, para simplemente crear una aventura y también para generar Amenazas. Además, puedes atraer a presumidos aventureros que encuentran un infierno entre sus muros, dejando en el intento abandonadas sus pertenencias (que puedes vender para ganar Oro). Tanto la generación de Oro como de Amenazas puede ser útil para completar Búsquedas y objetivos personales. Algún Gremio puede decidir atacar la mazmorra privada de otro gremio, siendo recompensada por ello con 1 cubo de Valor por cada Monstruo eliminado.



Mazmorra privada del gremio de los Comerciantes

## Objetos y Instantáneos

Los héroes pueden necesitar ayuda para alcanzar con éxito su lucha contra monstruos (tanto en las aventuras, como en las mazmorras privadas). Puedes ayudarlos adquiriendo algunos objetos mágicos, como pociones o pergaminos (También llamados Instantáneos) que tienen un efecto instantáneo e inmediato en el combate, o poderosas armas (Objetos) con los cuales completar su búsqueda de gloria.



## Edificios: Construcción, Operación y Acción.

Todas los Gremios comienzan con sus propias edificaciones únicas en la Aldea de Karez. Cuando se juega con 2 a 4 jugadores, algunas de las restantes construcciones pueden ser adquiridas y construidas por los Gremios, otras sin embargo permanecerán neutrales (ver Iniciando el Juego).

*El coste de construir edificaciones depende del estado en que se encuentre Karez: El coste de construcción en Aldea será de 1 de oro, en Pueblo el coste será 2 de Oro y en Ciudad el coste de construcción será de 3 de Oro.*

*Para operar con tus propias construcciones, necesitas una cierta cantidad de recursos (Oro y/o Valor) y trabajadores (Ciudadanos y/o Aventureros). Un edificio en funcionamiento normalmente reportara algunos ingresos a su propietario.*

*La mayoría de los edificios tienen una zona de acción, que está disponible para todos los jugadores. Cuando una acción de edificio es realizada, el propietario del edificio obtiene algunos dividendos de su uso.*

## *Iniciando el Juego*

*Baraja todos los mazos de monstruos (Trampas, Humanoides, No Muertos, Bestias y "Antiguos" Monstruos), el mazo de Objetos y Instantáneos y el mazo de Héroes (cada uno por separado) y colócalos boca abajo al lado del tablero principal.*

*Negocia (o elige) la carta de Gremio de cada jugador.*

*Cada jugador toma las correspondientes fichas de mazmorra privada, iniciando edificio, oro y el número correcto de Monstruos (los mazos elegibles son: No Muertos, Humanoides o Bestias), Héroes y Búsquedas pertenecientes al Gremio con el cual está jugando.*

*Cada jugador coloca su edificio inicial adyacente al tablero principal, cercano a donde esté sentado en la mesa, y coloca su ficha de Gremio correspondiente, en la sección de dicha casa en el tablero principal, así mismo, se acuerda el orden del turno inicial (como aparece indicado en las cartas de Gremios)*

*Baraja los 3 mazos de Aventureros (uno por cada nivel de Amenaza) y colócalos en los lugares correspondientes del tablero principal, boca abajo. A continuación, transfiere la carta superior del mazo de nivel 2 a la parte inferior del mazo del nivel 1.*

*Coloca los trabajadores iniciales de Karez (4/5/6 ciudadanos y 1/2/3 Aventureros según sea para 3/4/5 jugadores) en la sección central de la ciudad.*

*Ejemplo de inicio para 4 jugadores:*



## Secuencia de Turno

Cada turno se desarrolla conforme a la siguiente secuencia.

1. Fase de Acción
2. Fase de Activación
3. Fase de Aventuras
4. Fase de Estado de Karez
5. Fin de turno y Reposición.

### 1. Fase de Acción

Esta fase comprende todas las actividades que ocurren dentro de los muros de Karez.

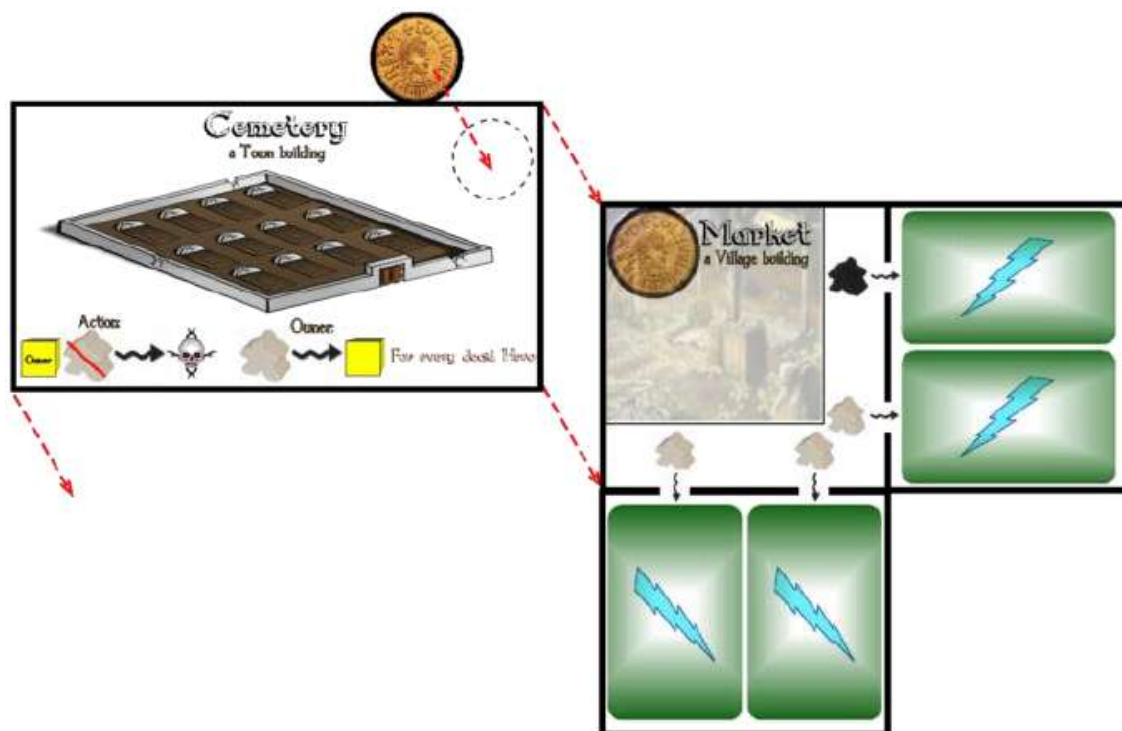
Cada jugador, de acuerdo con el orden de su turno, puede tomar una acción o pasar. La fase continúa hasta que todos los jugadores han pasado o no le quedan más acciones que ejecutar.

Cada jugador puede elegir entre las siguientes acciones:

#### 1.1 Construir un Edificio.

Si hay edificios disponibles para construir (para más información lee el apartado "La Fase de Estado de Karez") puedes elegir construir alguno de ellos, pagando el coste de construcción (1 de Oro para una Aldea, 2 de Oro para un Pueblo y 3 de Oro para una

ciudad) y colocarlo al lado de tus otros edificios de los que eres propietario, con tu ficha de Gremio en el.




### Ejemplo:

El gremio de Comerciantes elige aventurarse con un negocio excavación con el fin de obtener más riqueza (la cual, es su ambición principal), así que deciden construir un Cementerio, que solo está disponible en el estado de Pueblo en la ciudad de Karez. Pagan 2 cubos de Oro de su tesoro y coloca la nueva construcción con la ficha de su gremio, cercana al Mercado, que es otra construcción de su propiedad.

## 1.2 Enviar a trabajar

Un jugador puede atraer trabajadores a su causa, procedentes de la zona central de la ciudad, en el tablero principal.

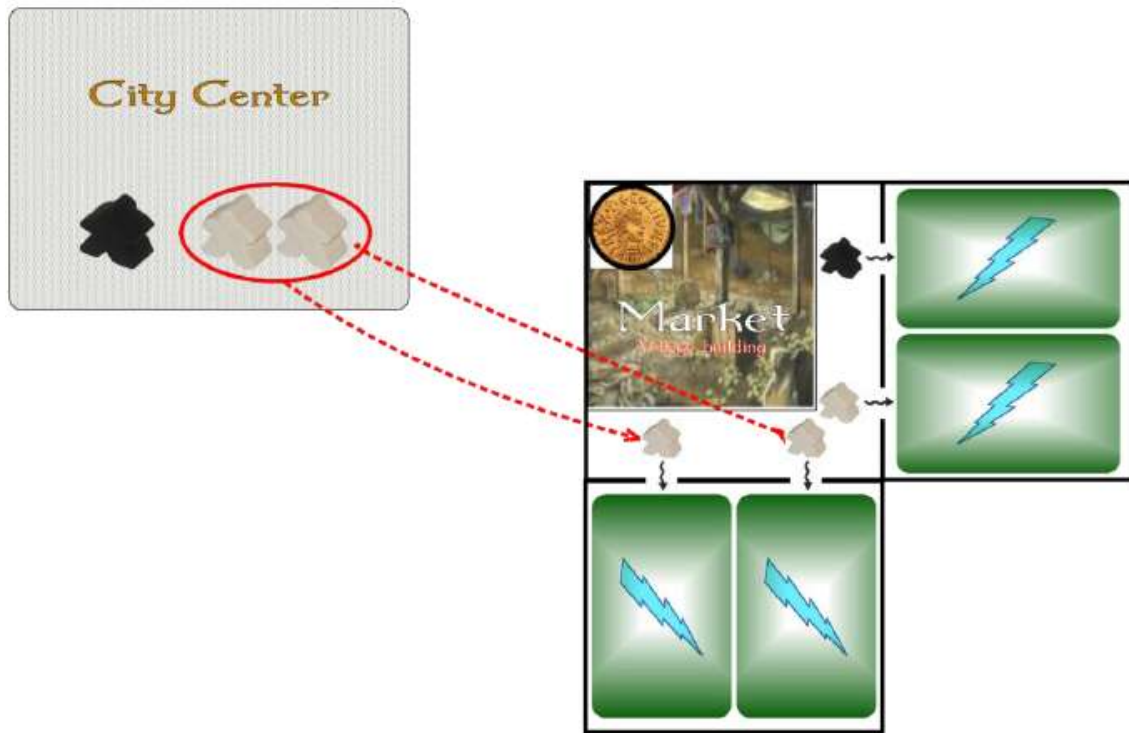
Puedes elegir entre tomar 2 Ciudadanos (  ) o 1 Aventurero (  ) y colocarlo/s en un trabajo o acción vacante.

Algunos edificios tienen una acción única, que solo el propietario del edificio puede ejecutar (marcado en la baldosa del edificio como "Propietario"), y una acción general que puede ser ejecutada por cualquier jugador (marcada en la baldosa del edificio como "Acción").

Para marcar una acción general que quieras realizar en un edificio de un Gremio rival, coloca una ficha de tu Gremio en el. Si no te quedan más fichas, no puedes ejecutar ninguna acción en los edificios de otros Gremios.

Nota: No necesita colocar un ficha de ejecución para realizar una acción general o de propietario en tus propios edificios.





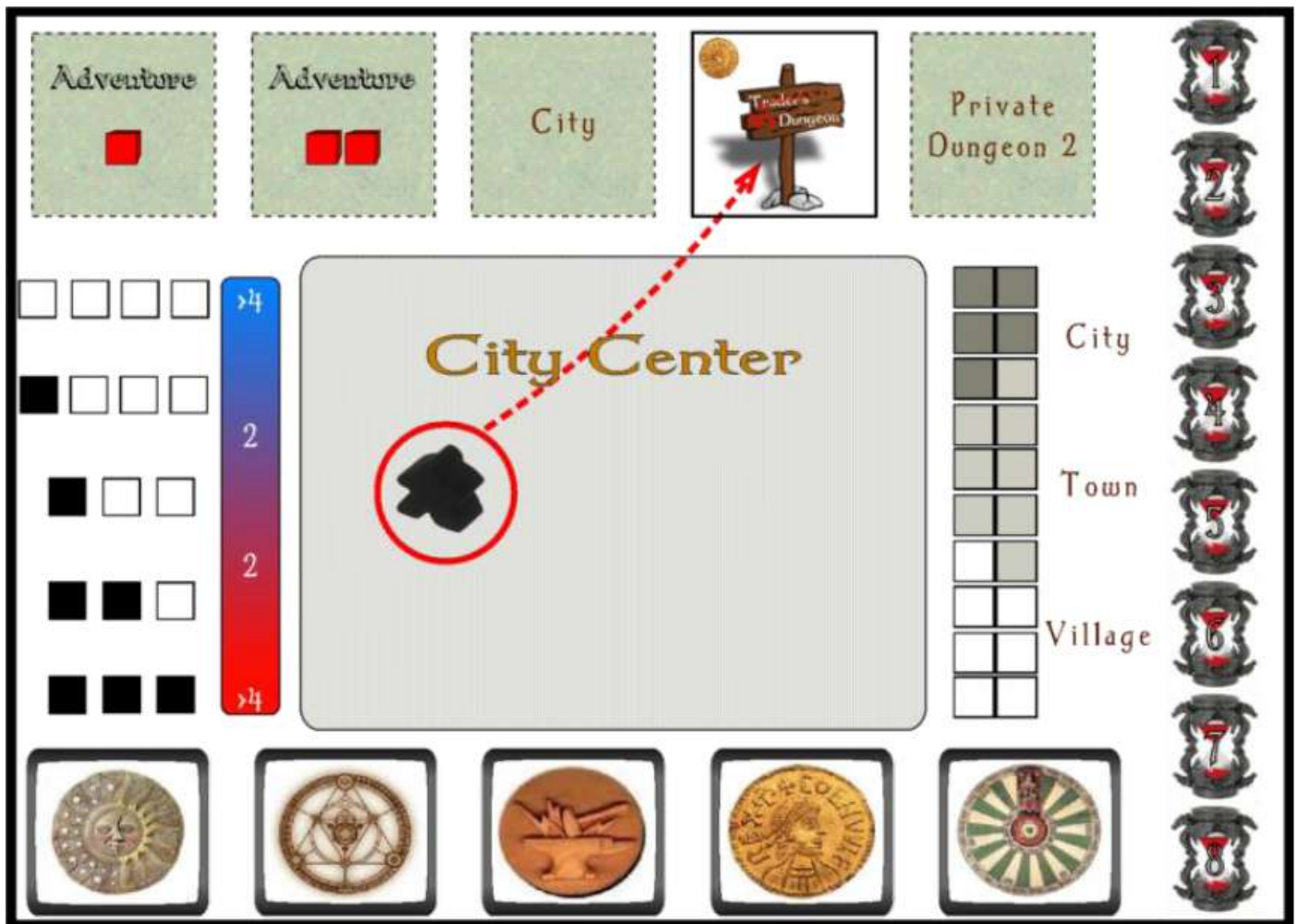
*En este turno, el jugador del Gremio de comerciantes continúa su búsqueda de riquezas y decide coger los 2 restantes ciudadanos del centro de la ciudad y ponerlos en su Mercado, lo que le permite poner 2 nuevos Instantáneos en venta (Es preferible a tomar un único aventurero, con el cual sólo podría poner un nuevo instantáneo).*

*Nota: En esta fase, los trabajadores sólo pueden ser colocados en sus trabajos, la operación indicada sólo puede ocurrir en la siguiente fase.*

## ***Realización de Acciones especiales.***

### ***Mazmorras Privadas***

*Sí tienes operativa una mazmorra privada, puedes colocar Aventureros en ella, los cuales intentaran explorarla. Cada Aventurero colocado en tu mazmorra puede morir allí (no podrás ponerlo en la pila de trabajadores) con lo que adquieres sus pertenencias, que se representan por 1 de Oro. También puedes elegir cerrar tu mazmorra privada para acumular más Monstruos.*



*El afortunado jugador del Gremio Comerciante, tiene disponible un aventurero en el centro de la ciudad. Decide incrementar sus beneficios enviándolo a su funcional mazmorra privada. Consiguiendo que “maten” a su aventurero (retornándolo a la pila de reserva) y ganando 1 cubo de Oro por el saqueo de sus pertenencias.*

## **Reloj de la Ciudad**

*Esta construcción de propósito especial no es propiedad de ningún Gremio. Puedes elegir colocar 2 ciudadanos en el edificio del Reloj de la ciudad para ganar 1 cubo de Valor.*

*Esto puede ser útil para la Fase de Estado de Karez, así como para reducir el nivel total de amenaza y por tanto atraer nuevos ciudadanos a Karez gracias a la seguridad de sus calles.*

*En la fase de activación, eres recompensado con 1 cubo de Valor (que es colocado en la sección de tu Gremio) por tu contribución, pero en dicho acto, también “muere” uno de los valientes Ciudadanos que cayo en nombre del Rey.*



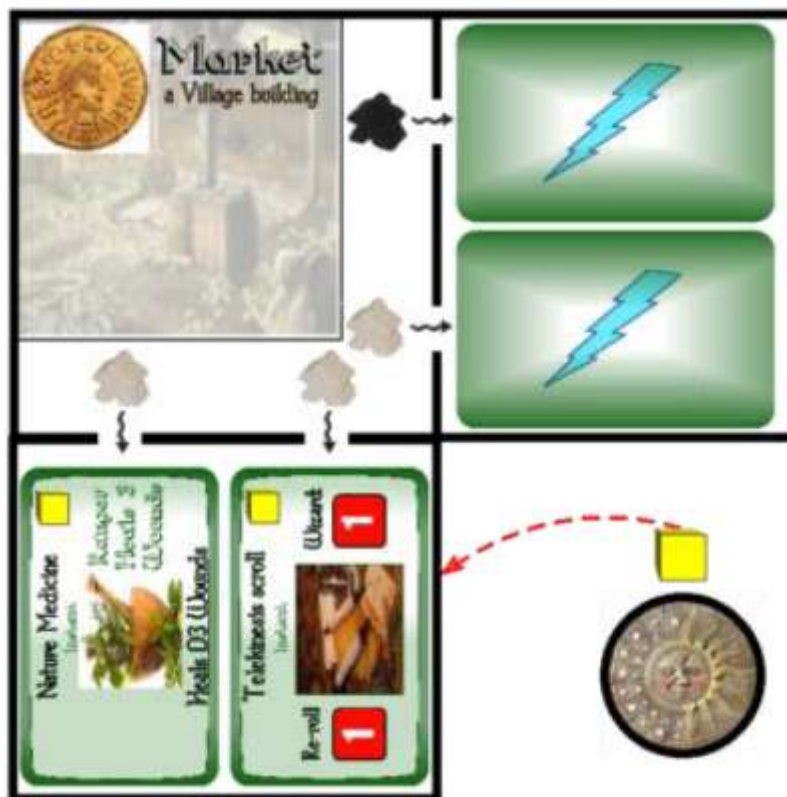
## Tienda del Curandero

Un jugador puede elegir hacer descansar a uno o más de sus héroes, durante su turno para permitir que curen las heridas sufridas durante la fase de aventura. Para ello, coloca una ficha de gremio en el espacio vacante, disponible en la tienda del curandero (solo 2 jugadores pueden curar a sus héroes cada turno), y coloca una ficha de Descanso en cada carta de tus Héroes heridos que quieras hacer descansar. Estos héroes no pueden ser usados para explorar durante este turno.



### 1.3 Comprar un Objeto o Instantáneo

Un Jugador puede comprar un objeto o instantáneo desde uno de los edificios que poseen mercado: La Herrería, el Mercado y la Torre. Para ello el jugador debe pagar la cantidad de oro indicado en la carta del propietario de dicho edificio.



En el turno de Jugador del gremio heroico, el jugador decide comprar una carta de Instantáneo disponible en el Mercado. Paga al propietario del mercado (el Gremio Comerciante) 1 de Oro y añade la nueva carta adquirida a su mano.

### 1.4 Enviar Héroes a Explorar

Un jugador puede enviar a sus Héroes a Explorar o intentar destruir la mazmorra privada rival, colocando su ficha de Gremio en la carta del Aventurero o en la mazmorra privada atacada.

Mientras una ficha esta colocada en un aventurero o en una mazmorra privada, esta última no puede ser explorada por ningún otro jugador en el resto del turno.



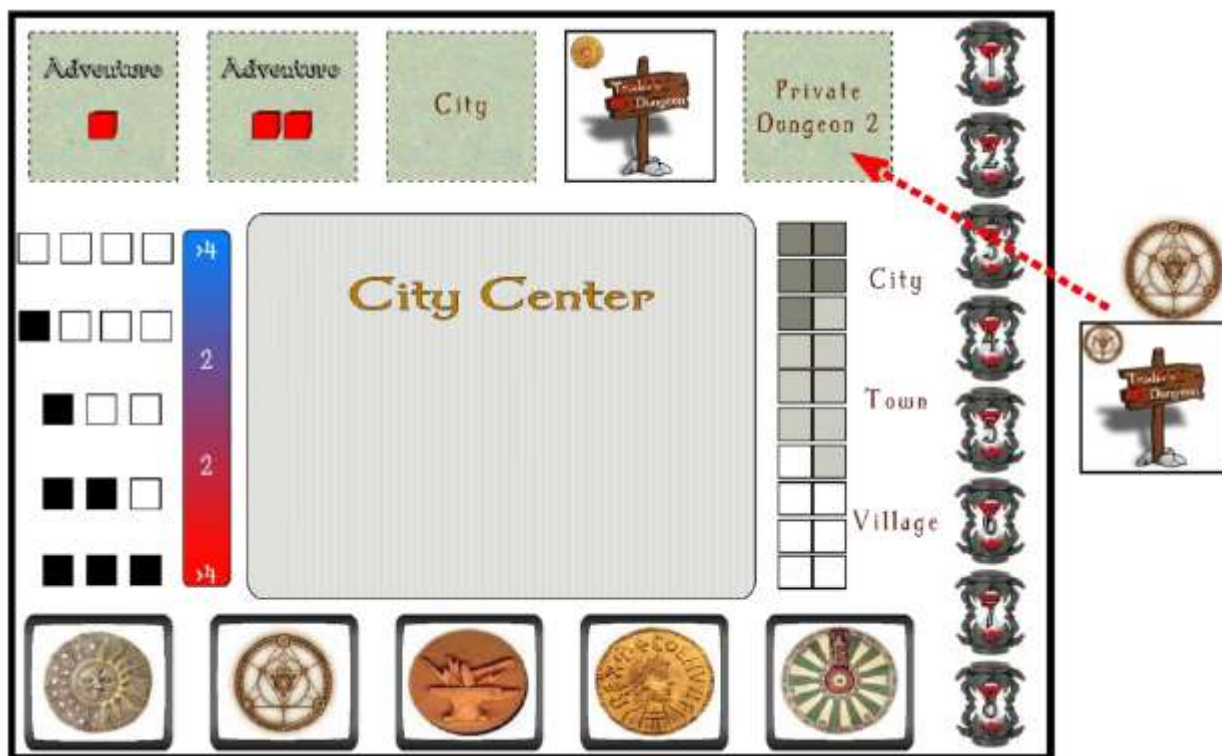
En el próximo turno de acción del jugador del Gremio Heroico, elije explorar la aventura del Laberinto.

Coloca su ficha sobre la aventura que quiere explorar marcando su acción y bloqueando la exploración de la misma aventura por parte de otros jugadores.

Salir de exploración puede concluir en la "Fase de Aventura".

## 1.5 Abrir una Mazmorra Privada

Un jugador puede abrir su mazmorra privada, meticulosamente diseñada, para exploraciones externas, colocando su ficha de mazmorra privada en el espacio vacante del tablero principal de Karez.



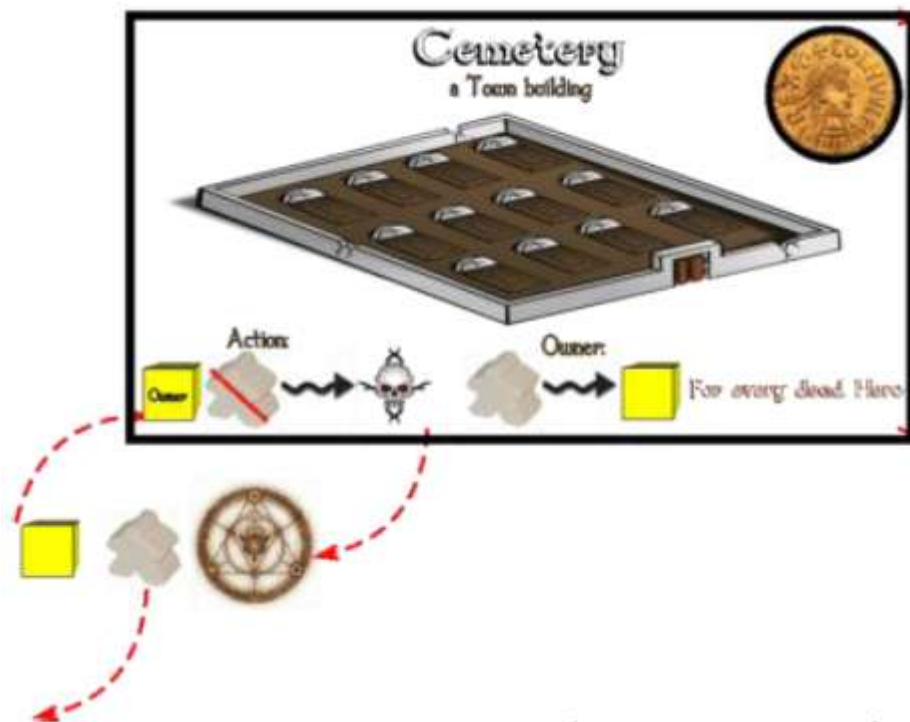
*El jugador del Gremio Arcano elige en su turno abrir su mazmorra privada para exploraciones, por parte de los aventureros que estén deseosos de morir.*

*Pone su ficha de mazmorra privada en el único puesto vacante en el tablero principal del centro de la ciudad.*

## **2. Fase de Activación**

*Cada jugador, en su turno correspondiente, puede activar una de las acciones de los edificios (algunas serán de propietarios y otras acciones generales, incluyendo la acción de edificio del Reloj de la Ciudad).*

*Después de la activación, los Ciudadanos/Aventureros utilizados son devueltos al Centro de la Ciudad, a menos que sean asesinados o transformados en algo, en dicho caso no son devueltos como mano de obra, pero si son descartados de nuevo al "banco".*



*El jugador del Gremio arcano, quien decidió (durante su fase de Acción) crear un nuevo Monstruo no muerto para su espantosa mazmorra privada, colocó su ficha de gremio, un cubo de Oro y un ciudadano en el Cementerio del Gremio Comerciante. Ahora recupera (durante el turno de Activación) su ficha, roba una carta Monstruo No Muerto poniéndola en su mano y "mata" al pobre ciudadano (colocándolo de nuevo en la pila de reserva). También paga el cubo de oro al propietario del Cementerio (el jugador del Gremio Comerciante).*

*Durante su fase, cualquiera puede desear usar su turno para comprar nuevos objetos o Instantáneos, esta es la última oportunidad para equiparse para las próximas aventuras.*

*Después de que todas las activaciones son realizadas, esta fase finaliza.*

## **3. Fase de Aventura**

*En esta fase, todas las exploraciones de las Aventuras y Mazmorras Privadas son resueltas, de acuerdo con el orden de turnos ya asignado (solo para aquellos jugadores que enviaron exploradores).*

*Nota:* *Solo las mazmorras privadas que han sido abiertas para exploración, pueden ser exploradas.*

## Explorando una Aventura

Los jugadores exploradores deben colocar junto a los Héroes que mandan a la aventura, las pertenencias que llevan (Objetos e Instantáneos), en frente de cada jugador. Cada Objeto/Instantáneo debe ser acoplado a un Héroe en concreto. Una vez colocado, no podrá ser cambiado durante la aventura.

Nota: Cada Aventura tiene una limitación de cantidad de héroes pueden ser enviados a la vez.



El jugador del gremio Heroico usa su turno para explorar la Aventura del Laberinto (el cual marco en la Fase de Acción). Prepara su grupo de exploración con la cantidad máxima de Héroes que puede llevar (3 Valor = Máximo de 3 Héroes). Envía al Caballero, al Mago y al Pícaro. Todos los Héroes son equipados con los mejores objetos y/o instantáneos disponibles.

Después de que el grupo de exploración ha sido preparado, es hora de revelar la primera amenaza que se van a encontrar: Roba una carta de la baraja para fijar la primera amenaza de la aventura.



## ***Encuentro con un Monstruo***

*Cada vez que una carta de monstruo es robada, el jugador atacante tiene dos opciones: Huir ó Luchar.*

### ***Huir***

*Un grupo que huye debe desprenderse de un Objeto o Instantáneo, como penalización por su falta de Valor.*

*Si a un grupo que está huyendo no le quedan pertenencias, su maestro perderá un cubo de valor inmediatamente.*

*Para finalizar, el grupo que huyo vuelve a la mano de su maestro.*

### ***Luchar***

*Esta es la mecánica de esta fase y se divide en 2 partes:*

#### ***1. Ronda de Iniciativa***

*Determina el orden de atacantes dividiendo los personaje en 3 rondas de iniciativas diferentes: Primero todas las cartas (Monstruos o Héroes) que posean la habilidad de "Atacar Primero", después todas las cartas que no tienen habilidad de orden en el ataque y por ultimo todas las cartas que posean la habilidad de "Atacar el Ultimo". Si tienes una carta con ambas habilidades (por ejemplo por añadir un Objeto/Instantáneo que tiene una habilidad opuesta a la carta original), se cancela cualquier orden que haya y el héroe no tiene habilidad de orden en el ataque.*



*Primero en Atacar*

*El Resto*

*Ultimo en Atacar*



Nota: La Habilidad "Atacar Primero/Ultimo" no puede ser doblada.

## 2. Tírar tu destino

Cada tirada se realiza de forma separada, por cada una de las 3 rondas especificadas anteriormente. En cada ronda, tira todos los dados de ataques (blancos y rojos) y dados defensivos (verdes) de cada grupo. Una vez realizado añade los bonos fijos de ataque de cada carta en forma de dados.





En la primera ronda de ataque el jugador tira por su Héroe Picaro 1 dado rojo (Ataque) y 1 verde (defensa), como se especifica en la carta. El resultado de la tirada es  ,  y se añade el dado de bono fijo de ataque .

Puedes activar cualquier Objeto especial o Acción instantánea para alterar el resultado de una tirada.

Nota: Las Acciones Especiales como Objetos, Instantáneos ó bonos de ataques fijos sólo pueden ser usados una vez por encuentro.





El jugador busca matar al monstruo antes de que el pueda volver atacar en la próxima ronda. Así que decide usar su objeto "Hachas Arrojadas" para alterar la tirada de  a  para conseguir impactar.

Un dado defensivo puede "absorber" el resultado de un dado de ataque, que tenga como objetivo golpear alguno de los miembros del grupo. Por tanto, coloca cualquier dado defensivo (que el personaje tenga) cerca de la carta de Héroe correspondiente, antes de que se resuelvan los golpes infligidos.

Nota: En caso de un encuentro, una tirada defensiva puede ser colocada en la correspondiente carta de Héroe en el apartado de puntos de golpe y manteniéndola allí como recordatorio hasta que se absorba algún golpe, después de absorbido debe volverse a lanzar en la próxima ronda.

Ahora, coloca los golpes infligidos al lado de los dados que corresponden a los puntos de golpe del objetivo (dado rojo en el Monstruo y dado blanco en los Héroes).



En el ejemplo anterior, el dado alterado  y el bono de ataque fijo  se encuentran reflejados ambos en los puntos de golpe del Troll, por lo tanto, al no quedarle dados de puntos de golpes libres, el Troll es asesinado por el picaro antes de que tenga oportunidad de atacar.

Después de colocar todos los dados en los correspondientes huecos de puntos de golpes que están representados en la carta, reemplaza cualquier dado colocado de esta manera, con una ficha de

golpe y procede a la siguiente ronda de combate (el próximo grupo de cartas según el orden de la iniciativa). Mantén este procedimiento en todas las rondas de combates (de manera cíclica) hasta que el monstruo es eliminado o todos los personajes del grupo mueran. Un monstruo es eliminado y un Héroe muere si no tiene más dados de puntos de golpe libres en la carta (es decir los dados de puntos de golpes son cubiertos por dados de daño ó fichas de golpe).

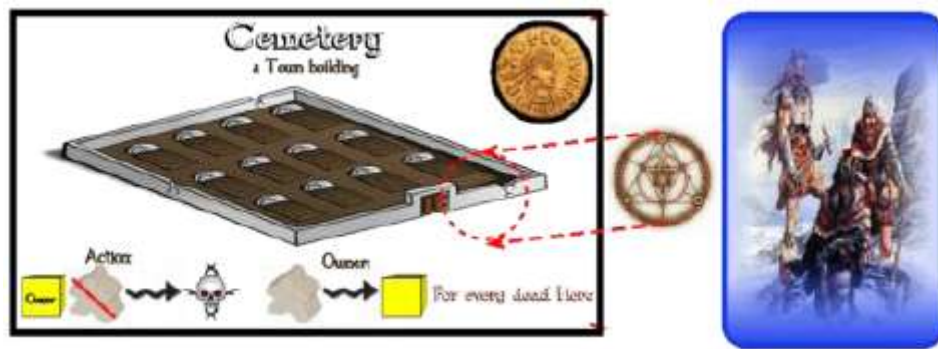


Ahora, El grupo del jugador se encuentra con el próximo monstruo un Humanoidé, ¡Un Minotauro! El pícaro, que ataca primero, logra golpear al Minotauro con su bono de ataque fijo . El jugador decide guarda su actual dado defensivo para bloquear el ataque fijo del Minotauro de , que podría golpear al Mago.

Va a necesita volver a lanzar el dado defensivo verde en una futura ronda cuando le vuelva a tocar al Pícaro, tras absorber el daño del Minotauro.

Un monstruo eliminado es colocado boca abajo en la correspondiente pila de descarte. Los Héroes muertos son colocados en la pila de descarte de Héroes, a menos que el edificio Cementerio haya sido construido, en cuyo caso debes colocarle una de tus fichas de gremio en el edificio del cementerio y pagar al propietario una cuota. Puedes mantener la carta de tu Héroe boca abajo cerca de tu mano para una futura resurrección.

Nota: Cuando un héroe muere, todo el equipo que portaba (Objetos + Instantáneos) se pierde (se descarta). Sin embargo las fichas de Subida de nivel deben ser guardadas al lado de la carta de Héroe para una futura resurrección.



Mientras exploraba una Aventura, el héroe del gremio Arcano fue asesinado. Como el edificio del cementerio está creado, coloca una ficha en el Cementerio y puede mantener la carta de Héroe boca abajo cerca de él (en el instante de descartarlo en su baraja). Si en el futuro el Héroe es resucitado, puede darle la vuelta a su carta de Héroe para su uso (junto con las fichas de subida de nivel) y recuperar su preciosa ficha de Gremio.

## Encontrase con una Trampa

Cuando una trampa es robada, debes hacer frente a su cruel resultado obligatoriamente, no puedes decidir escapar de ella.

No hay rondas de lanzamientos, simplemente tira todos los dados defensivos del grupo y todos los dados blancos que se encuentren en la carta Trampa, añade el dado de bono fijo, e inflige los daños a los Héroes como si fuera una ronda normal de combate.

Nota: Algunos Instantáneos, Objetos o Héroes pueden alterar un resultado de una tirada de Trampa o ayudar a defenderse contra una.



El tercer encuentro en la exploración del laberinto es una Puerta Trampa. (A) El jugador lanza 2 dados defensivos (1 del Héroe Pícaro y 1 del objeto Escudo de Acero) y consigue y contra las tiradas de y más el fijo de la Trampa. El bloquea al (B). El jugador decide usar la habilidad del Escudo de Acero para relanzar el (para salvar al Pícaro que está en las últimas). (C) Consigue otro , así que inflige 2 heridas a la carta del Caballero.

Después de asesinar a un Monstruo o sobrevivir a una Trampa, roba la siguiente carta de amenaza y resuélvela de la misma manera hasta que todos los encuentros han sido superados (o todos los héroes muertos).

Una jornada victoriosa finaliza cuando los Héroes llenan los bolsillos de su maestro con oro y riquezas, lanzando los dados de Tesoros (que vienen indicados en la carta de Aventura) y adquiriendo los resultados de dichos dados. Así mismo, su Maestro es recompensado con cubos de Valor (también marcados en la carta de Aventura) por sus gloriosos servicios a Karez.

Los Cubos de Valor son colocados en la correspondiente zona del Gremio en el tablero principal.


Una Aventura fallada permanece en el tablero y recibe un incremento de 1 cubo de Amenaza.



A continuación añade/quita Ciudadanos/Aventureros en la zona Central de la Ciudad, de acuerdo con el indicador del monitor.

En este ejemplo, los jugadores pueden añadir  como nuevos emigrantes al centro de la ciudad de Karez.

## Monitor de Estado de Karez

Coloca un marcador en el lugar correcto del monitor de ciudadanos, reflejando el número actual de Ciudadanos (  ) en Karez.

La localización del marcador indica cuando Karez puede cambiar de estado (desde Aldea a Pueblo o desde Pueblo a Ciudad). Si el estado ha cambiado, se abre la posibilidad de nuevos edificios en el próximo turno, y los precios de construcción se incrementan de forma correspondiente.

Nota: El estado también puede decrecer. Si esto sucede, cualquier construcción que no se encuentre en el actual estado no puede ser usada (todavía se mantiene la construcción, esperando tiempos más prósperos).

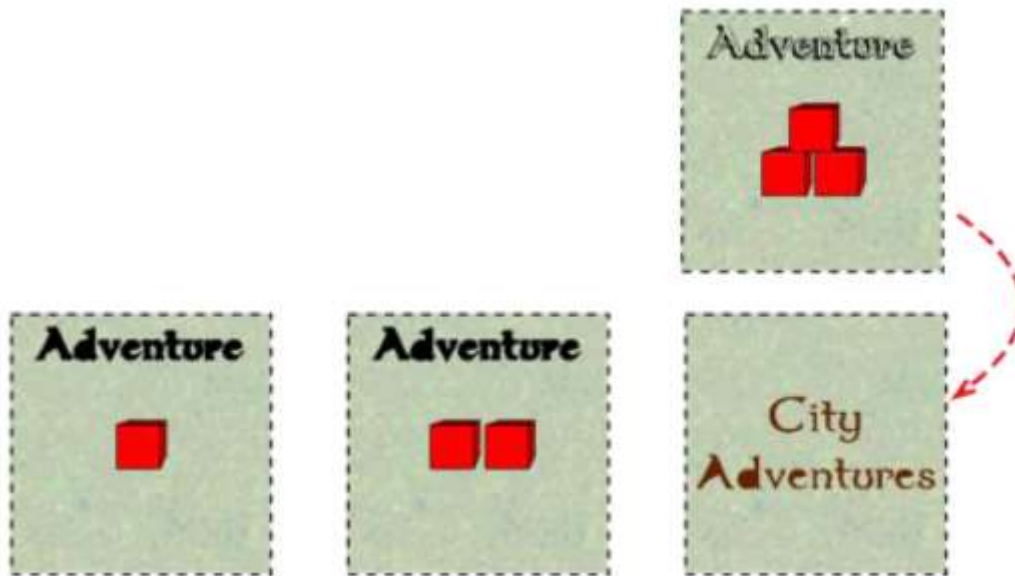


Después de añadir los nuevos emigrantes a Karez, hay 12 . De acuerdo con el monitor estado de Karez, Karez se convierte finalmente en Ciudad.

## 5. Fin de Turno y Reposición




Después de realizar la actualización de todos los monitores y migraciones, el turno llega a su fin y necesitas preparar el próximo turno:




Abre nuevas Aventuras (el número de aventuras abiertas depende del estado actual de Karez).



*Karez es ahora una ciudad, así que al final del turno, un nuevo nivel de aventura estará disponible para explorar lo que causa que el nivel de Amenaza se incremente.*

*Quita cualquier ficha de Descanso y Heridas que haya en las cartas de Héroes que hayas puesto a descansar (y que ahora están curados).*

*Declara un nuevo orden de turno de acuerdo con el número de  de cada jugador (El Gremio con mas  va primero y así sucesivamente). En caso de empate, se rompe el empate por el número de  que se tenga.*

*En el ejemplo anterior, el Gremio Heroico mantiene la 1ª Posición (2 ), el Gremio Arcano se mueve al 5ª lugar (¡no tiene !). Los Gremios Constructores, Comerciante y Público se mueven a los puestos 2º, 3º y 4º (Todos tienen 1 ).*

*Mueve el marcador de turno al siguiente lugar en la guía de turnos y comienza un nuevo turno.*

## **Fin del Juego**

*El juego finaliza en el 10º Turno.*

*Si Karez no es una ciudad al final de dicho turno, todos los jugadores pierden. Si es una ciudad, recompensa con Puntos de Victoria (VP) de acuerdo con la siguiente lista:*

*1 VP por cada 2 Gemas que poseas.*

*1 VP por cada edificio que poseas (2 VP si es el Gremio de Constructores).*

*1 VP por cada 3 Cubos de Valor que poseas (cada 2 cubos si es el Gremio Heroico).*

*1 VP para el maestro del mejor Héroe (con el mayor número de fichas de subida de nivel), en caso de empate gana el jugador que tenga mayor número de cubos de Valor.*

*1 VP por cada mazmorra abierta en propiedad.*

*Quien tenga más VP, será el mejor maestro de Gremio, siendo recompensado con el título de Alcalde.*



## *Sobre esta Traducción*

*Esta traducción se ha realizado a partir del manual original cuya versión es la 1.35.*

*Comentar que se han mantenido los nombres y textos originales en las cartas y tableros, que se muestran en los dibujos del manual, para evitar confusiones con los componentes que se encuentran en el juego, sin embargo sí se han modificado los comentarios que aparecen en dichos dibujos para su fácil comprensión. Así mismo, se ha intentado ajustar las expresiones contenidas en las reglas para un correcto entendimiento en nuestro idioma, procurando, alterar lo mínimo posible el texto original y manteniendo un formato parecido al manual original.*

*Sin más, Espero que disfrutéis de esta traducción.*

### *Créditos:*

*Diseño del juego y desarrollo - Elad Goldsteen*

*Edición y traducción al Inglés - Abigail Goldsteen*

*Arte y diseño visual - Elad Goldsteen*

*Esta traducción al español - Sirkamus (Sirkamus@gmail.com)*

*Gracias especiales a todos los testadores que han contribuido al proyecto FCOK*

*Traducción dedica a*

*Nemesis, porque tú me completas.*