

# BERSERKERS

## INTRODUCCIÓN

Los Jinetes de la Sombra se dirigen a las regiones de Helm para traer las tinieblas y sellar el destino de sus habitantes.

Tres Berserkers sin virtud reciben el encargo del Rey Hrolf Kraki de aniquilar la voluntad del infierno.

Los tres guerreros se preparan para encender los fuegos protectores de Odín y marcar con el sello sagrado a estos Jinetes de la desgracia...

## CONTENIDO

50 cartas. 4 dados blancos. 1 dado negro. 1 dado azul. 1 dado rojo. 1 dado verde. 3 fichas de Berserker. 3 fichas de Jinete de la Sombra. 8 gemas amarillas. 5 gemas púrpuras. 1 figura negro. 1 figura azul. 1 figura roja. 3 cubos amarillos. 3 cubos blancos. 1 cubo verde. 1 cubo naranja. 6 fichas de Tesoro.

## OBJETIVO DEL JUEGO

Juegas llevando los 3 Berserkers y debes: encender los 8 fuegos protectores, marcar a los 3 Jinetes de la Sombra con el sello sagrado y cumplir las Órdenes del Rey.

## PRESENTACIÓN DE LAS CARTAS



**4 cartas de Acciones** : Representan las acciones que los Berserkers pueden realizar con la ayuda de los dados de Acción.



**1 carta de Jinetes de la Sombra** : Representa las acciones que realizarán los Jinetes de la Sombra durante su fase de turno.



**12 cartas de Lugar** : Representan los diferentes lugares que componen el reino de Helm.



**10 cartas de Ayuda a los Lugareños** : Representan objetos que los lugareños te darán cuando les ayudes.



**1 carta de Orcos** : Representa las acciones que realizarán los Orcos durante su fase de turno.



**1 carta de Riqueza** : Donde se lleva la cuenta del número de monedas de oro que los Berserkers poseen en ese momento.



**12 cartas de Orden del Rey** : Representan órdenes que el rey te pedirá que cumplas. Funcionan como misiones secundarias obligatorias.



**4 cartas del Grimorio** : Acompañan a una de las Órdenes del Rey.



**4 Cartas de Ayuda** : ayudas al juego muy útiles.

## PRESENTACIÓN DEL RESTO DE COMPONENTES



**3 Fichas de Berserker** : Representan a los 3 Berserkers con los que juegas. Por un lado muestra el personaje sano, por el otro cuando el personaje está herido.



**3 Fichas de Jinete de la Sombra** : Representan a los 3 Jinetes de la Sombra contra los que combates. Por un lado cuando el jinete entra en juego, por el otro cuando el jinete es marcado con el sello sagrado.



**6 fichas de Tesoro** : 5 fichas blancas por ambos lados y 1 ficha blanca con una símbolo de tesoro por el otro lado. Estas 6 fichas se usan junto a una Orden del Rey.



**3 figuras** : Cada figura representa un escuadrón de Orcos.



**13 Gemas** : 5 gemas púrpuras que representan las Tinieblas. 8 gemas amarillas que representan los Fuegos Protectores.



**3 cubos amarillos** : Representan los tres grupos de Elfos en la Orden del Rey «El Secreto de los Elfos».



**1 cubo naranja y 1 verde** : El cubo naranja representa a Zodd en la Orden del Rey «El Regreso de Zodd». El cubo verde representa al grupo de goblins en la Orden del Rey «¡Aguantar a los Goblins!».



**3 cubos blancos** : Los cubos blancos son marcadores para llevar la cantidad de monedas de oro, la ayuda a los lugareños y los puntos de vida de Zodd.

**4 dados blancos** para las Acciones de los Berserkers.

**1 dado rojo, 1 azul y 1 negro** para las acciones de los Jinetes de la Sombra. Estos 3 dados también se utilizan para las acciones de los Orcos.

Asimismo, el dado rojo se usa para las acciones de Zodd y el dado azul se usa para la Orden «La Ira de Thor».

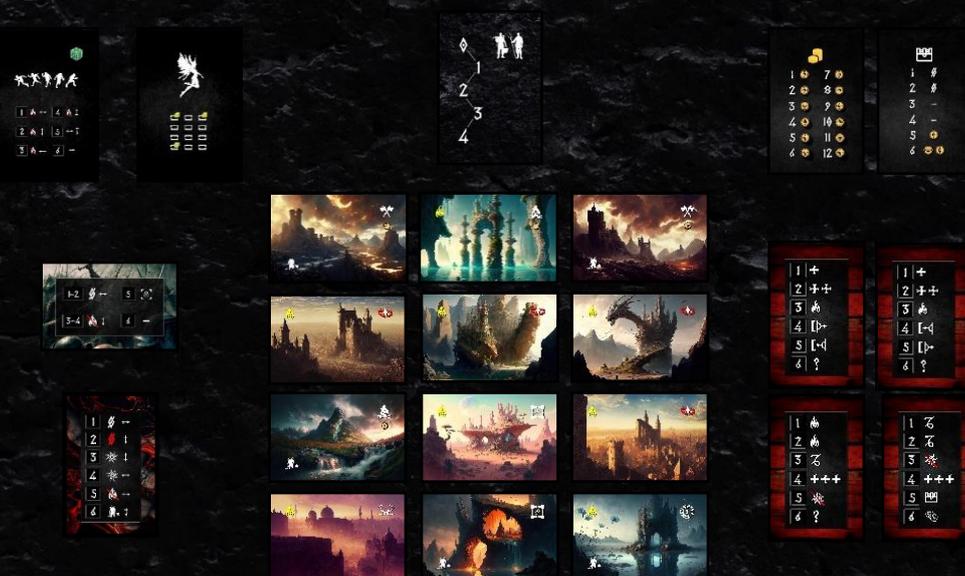
**1 dado verde** para las Acciones de los Goblins.

## PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- Baraja las cartas de *Lugar* y colócalas al azar en el centro de la mesa de juego creando tres columnas de cuatro cartas cada una. Esta área de 12 cartas representa todo el reino de Helm. (Área de juego)
- Coloca las 3 fichas de *Berserker* (por su lado sano) en la carta de *Lugar* de la parte inferior–derecha.
- Coloca las 3 fichas de *Jinete de la Sombra* (por su lado sin marca de Sello) en la carta de *Lugar* superior–izquierda.
- Coloca las 4 cartas de Acciones a la derecha de las cartas de *Lugar* por su cara sin el símbolo «mejoradas»:

- Coloca la carta de *Jinetes de la Sombra* a la izquierda de las cartas de *Lugar*.
- Coloca la carta *Orcos* encima de la carta *Jinetes de la Sombra*.
- Baraja las cartas de *Ayuda a los Lugareños*, forma un mazo y colócalo boca-abajo (mostrando los números) cerca del área de juego. Pon un cubo blanco encima de dicho mazo en el valor cero.
- Baraja las cartas de *Orden del Rey* y toma dos; éstas serán las cartas «activas» durante la partida. Colócalas cerca del área de juego y guarda el resto de cartas de *Orden del Rey* en la caja.
- Coloca la carta *Riqueza* cerca del área de juego y coloca un cubo blanco sobre el valor 4.
- Coloca las cartas de *Ayuda* cerca del área de juego.
- Las cartas de *Grimorio* se guardan en la caja, a menos que tengas «activa» la *Orden del Rey* «El Grimorio de la Bruja».
- Coloca las gemas púrpuras cerca del área de juego. Estas forman la reserva de las Tinieblas.
- Coloca las gemas amarillas cerca del área de juego. Estas forman la reserva del Fuego Protector.
- Coloca todos los demás objetos (dados, cubo de madera, etc...) cerca del área de juego.

## ◊ EJEMPLO DE PREPARACIÓN DE LA PARTIDA



## OBJETIVO DETALLADO DEL JUEGO

Tu objetivo en el juego es encender los 8 fuegos protectores de Odín y marcar a los tres Jinetes de la Sombra con el sello sagrado. Para encender los fuegos sagrados, debes mover a tus Berserkers y colocarlos en las cartas de Lugar que contengan el símbolo 🔥, después realiza la Acción «Encender un Fuego Protector». Si se encienden los 8 fuegos protectores, ¡nada podrá apagarlos!

Para marcar a los Jinetes de la Sombra con el Sello Sagrado, debes realizar la Acción «Marcar con el Sello» en aquellos Jinetes que estén en una Carta de Lugar que contenga un fuego encendido y al menos un Berserker.

Pero eso no es todo, para ganar la partida también debes cumplir las Órdenes del Rey. En las primeras partidas, es aconsejable sacar solo dos de ellas (Las Órdenes del Rey se detallan más adelante).

Además, cuantas más *Órdenes del Rey* tomes durante la preparación, más oro tendrás al comienzo de la partida. La carta de *Riqueza* te permite llevar la cuenta del número de monedas de oro que posees. Las monedas de oro te permiten realizar ciertas acciones de pago, pero también volver a tirar los dados de Acción.

## CÓMO SE JUEGA UNA PARTIDA

Una partida se juega en un número indefinido de turnos. Cada turno consta de 3 fases: fase de los Berserker, fase de los Jinetes de la Sombra y fase de los Orcos.

### DESARROLLO DE UN TURNO - FASE 1

#### 1 - Fase de los Berserkers (fase del jugador).

- Tira los 4 dados de Acción (dados blancos).
- Coloca cada dado en la carta de Acciones que elijas, respetando el resultado del dado y el número que aparece junto a la acción. Puedes realizar hasta 4 acciones, a repartir como quieras, pero sólo puedes colocar un dado como máximo en carta de Acciones (a menos que la carta de Acciones esté mejorada, ver página 9). No es obligatorio usar todos los dados. Cuando selecciones una acción, un Berserker a tu elección aplica su efecto inmediatamente sobre el Lugar en el que se encuentre.

## PRESENTACIÓN DE LAS ACCIONES DE CARTAS DE ACCIONES



### Mover

Esta acción permite moverse un Berserker de una carta de Lugar a otra. Siempre octogonalmente, nunca en diagonal. Si este icono se muestra una sola vez, puede moverse de una carta de Lugar a otra de al lado. Si se repite 2 o 3 veces, puede moverse respectivamente por dos o tres cartas de Lugar. (La acción de mover es para un solo Berserker y no puede repartirse entre varios).



### Encender un Fuego Protector

Esta acción permite encender un fuego protector en una carta de Lugar. Cuando enciende un fuego, se añade una gema amarilla sobre la carta de Lugar. Sólo puede realizar esta acción si el logo Fuego (🔥) está presente en la carta de Lugar, y si la carta aún no tiene en ella una gema amarilla.



Empujar



Atraer

Estas Acciones permiten a un Berserker empujar/atraer a una criatura viviente (Berserker, Jinete de la Sombra, Orco, Goblin, Elfo, Zodd) desde/a el Lugar del Berserker a/desde un Lugar ortogonalmente adyacente.



### Levantar las Tinieblas

Esta acción permite eliminar las Tinieblas de un Lugar con una gema púrpura. Para ello, retira la gema púrpura y devuélvela a la reserva de las Tinieblas.



## Marcar con el Sello Sagrado

Esta acción permite marcar a los Jinetes de la Sombra. Sólo puede activar esta acción si al menos un Berserker está en el mismo *Lugar* que un Jinete de la Sombra y sólo si el *Lugar* tiene un fuego protector encendido (gema amarilla). Cuando se marca a un Jinete de la Sombra, se debe girar su ficha a su lado con «Sello» y permanecerá en ese lado hasta el final de la partida. Marcar a los 3 Jinetes de la Sombra forma parte de los objetivos de Victoria.



## Saquear

Esta acción permite saquear a un grupo de mercaderes. El saqueo puede hacer ganar monedas de oro, pero también puede herir a los Berserkers. Cuando se realice esta acción, selecciona uno de los Berserkers y tira el dado negro. Resultado 1 o 2: el Berserker resulta herido (gíralo hacia su lado «herido»). Resultado 3 o 4: no pasa nada, el saqueo es un fracaso. Resultado 5: gana 1 moneda de oro. Resultado 6: gana 2 monedas de oro.



## Apostar

Esta acción permite apostar con los lugareños. Para hacer esta acción, se gasta una moneda de oro y se tiran 2 dados (el negro y el verde). A continuación, se vuelve a lanzar el dado con el valor más bajo. Si es igual o mayor que el primer dado, se gana la apuesta (se obtiene 3 monedas de oro). Si es menor, se pierde la apuesta (lo gastado).

*Nota: Doble en la primera tirada, ¡gana la apuesta al instante!*



## Acción de Lugar

Esta acción permite realizar una Acción de *Lugar*. En la parte superior derecha de cada carta de *Lugar* hay una acción especial. A veces esta acción cuesta una moneda de oro además del dado utilizado (cuando aparece una moneda a su lado).

## PRESENTACIÓN DE LAS ACCIONES DE LUGAR

Para activar una Acción de Lugar, debes colocar sobre su «?» un dado de Acción. Sólo puedes activar una Acción de Lugar si al menos uno de tus Berserkers está sobre dicho Lugar.



### Reagrupar

Esta acción te permite reunir hasta las 3 fichas de Berserker sobre dicha carta de Lugar.



### Pasadizo Secreto

Esta acción te permite desplazar un Berserker desde dicha carta de Lugar a cualquier otra carta de Lugar. (esta acción no se considera de «mover»)



### Descansar (cuesta 1 moneda de oro)

Esta acción te permite curar a un Berserker que esté sobre dicha carta de Lugar. En dicho caso, dale la vuelta a la ficha de Berserker a su lado «sano».



### Bloquear

Esta acción te permite bloquear un dado de Jinete de la Sombra a tu elección (azul, rojo o negro). El Jinete bloqueado no jugará en su siguiente fase de turno. Coloca el dado elegido en esta acción como recordatorio.



### Mejoradas\Entrenar (cuesta 1 moneda de oro)

Esta acción te permite mejorar una carta de Acciones. Cuando mejores una carta de Acciones, dale la vuelta a su cara con . Las cartas de Acciones con este logo permiten colocar hasta dos dados de Acción sobre ella en lugar de uno. Sin embargo, no puedes seleccionar la misma acción dos veces en una sola carta.



## Aniquilar un Escuadrón de Orcos

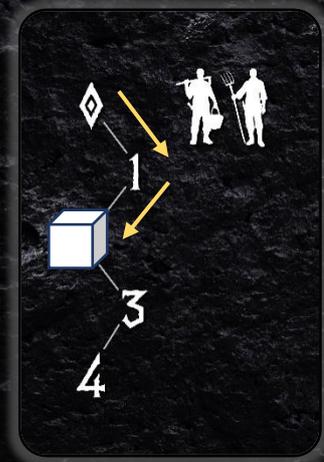
Esta acción te permite aniquilar un escuadrón de Orcos. Sólo puedes aniquilar un escuadrón de orcos (figura Orcos) si se encuentra en el lugar donde realizas la Acción. Cuando aniquiles un escuadrón, retira la figura que representa a ese escuadrón. La figura vuelve a la reserva, pero puede volver al juego más tarde. (Recuerda: Puedes realizar Acciones de «Atraer» o «Empujar» sobre escuadrones Orcos)

## AYUDA A LOS LUGAREÑOS

En tu fase de turno, si no puedes o quieres jugar algún dado de Acción, tienes la opción de usarlos para ayudar a los lugareños. En este caso, coloca dichos dados junto al mazo de «Ayuda a los Lugareños». Por cada dado que coloques allí, avanza el cubo blanco por el medidor de ayuda.

El cubo avanza un nivel, independientemente del valor del dado colocado. Cuando el cubo llega al nivel 4, debes elegir una de las dos opciones siguientes:

- Ganar **1 moneda de oro** inmediatamente.
- Tomar inmediatamente la primera carta del mazo «Ayuda a los Lugareños» y colocarla cerca de tu área de juego. Los lugareños son generosos contigo y te ofrecen un valioso objeto. Las cartas de *Ayuda a los Lugareños* son muy poderosas y pueden ayudarte a llevar a tus Berserkers a la victoria. Puedes usarlas en cualquier momento de tu fase de turno. Después de usar una carta, descártala, no será útil hasta el final de la partida.



Tras elegir una de las dos opciones, regresa el cubo al nivel cero.

## PRESENTACIÓN DE LAS CARTAS DE AYUDA A LOS LUGAREÑOS

Las cartas de *Ayuda de los Lugareños* están catalogadas de la A a la J. Colócala junto de ti antes de leer esta sección.

### A - Escudo de Caballero

Si uno de tus Berserkers va a ser atacado por un Jinete de la Sombra o un Escuadrón Orco, descarta esta carta para ignorar dicho ataque. (También funciona contra )

### B - Botas de Noble

Descarta esta carta para moverte hasta 3 veces con un Berserker.

### C - Capa Mágica

Descarta esta carta para mover un Berserker a otro Lugar cualquiera.

### D - Piedra Preciosa

Descarta esta carta para volver a tirar hasta 4 dados de Acción en un turno.

### E - Espada del Señor

Descarta esta carta para eliminar un escuadrón de Orcos de tu Lugar. (Funciona incluso en Lugares sin este símbolo: )

### F - Bebida Secreta

Descarta esta carta para curar a uno de tus Berserkers.

### G - Poción de Druida

Descarta esta carta para resucitar a uno de tus Berserkers. Volverá al Lugar de salida de la preparación completamente sano.

### H - Arpa de Melpómene

Descarta esta carta para evitar que los Jinetes de la Sombra propaguen las Tinieblas en su próxima fase de turno. (A usar solo durante la Fase 1)

### I - Bolsa de Oro

Descarta esta carta para ganar **3 monedas de oro**.

### J - Objeto Misterioso

Este magnífico objeto desprende una fuerza misteriosa, pero ¿para qué sirve?

## DESARROLLO DE UN TURNO - FASE 2

### 2 - Fase de los Jinetes de la Sombra (fase enemiga).

- Tira los dados Negro, Azul y Rojo. Cada dado corresponde al Jinete de ese mismo color.
- Coloca los dados sobre la carta Jinete de la Sombra en la casilla correspondiente a su valor. Puede haber más de un dado por casilla.
- Aplica las Acciones de Jinete en el orden que elijas y después muévelo si detrás de la Acción hay una flecha.

## PRESENTACIÓN DE ACCIONES DE LOS JINETES DE LA SOMBRA



### Atacar

El Jinete ataca a todos los Berserkers de su Lugar.



### Atacar ampliado

El Jinete ataca a todos los Berserkers de su Lugar, y también al de los Lugares adyacentes (nunca en diagonal), pero sin llegar a afectar al otro lado del área de juego.



### Propagar las Tinieblas

El Jinete propaga las Tinieblas sobre el Lugar donde se encuentra, coloca una gema púrpura en él. No puede haber más de una gema púrpura en el mismo lugar (salvo que estés jugando con la *Orden del Rey* «La Alianza con Loki»). Las 5 gemas púrpuras forman la reserva de las Tinieblas. Cuando las Tinieblas son levantadas por un Berserker, la gema vuelve a la reserva. Si necesitas colocar una gema púrpura en una Lugar, pero la reserva está vacía, ¡has perdido la partida!



### Apagar un Fuego Protector

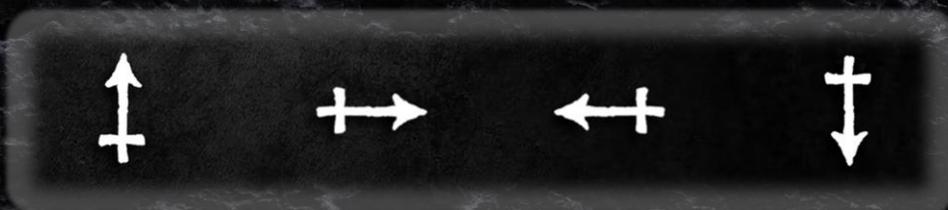
El Jinete apaga el fuego protector de su Lugar, si le es posible. Retira la gema amarilla, si la hay, y se devuelve a su reserva. **Importante** : si los 8 fuegos protectores están encendidos, esta acción se considera una acción «nula» para los Jinetes.



### Alistar un Escuadrón de Orcos

Si, y sólo si, el Jinete está en una Lugar que muestre el símbolo Orco  (este símbolo está en la parte inferior izquierda de algunas cartas de Lugar), toma una de sus figuras disponibles y colócala sobre dicha carta de Lugar. No puede haber más de tres figuras Orcos en juego. Si una figura es retirada del juego, colócala de nuevo en la reserva y podrá regresar más tarde.

### Movimiento de los enemigos



Junto a unas Acciones de los Jinetes de la Sombra hay una flecha. Indica el movimiento que hará el Jinete después de realizar dicha Acción. Otros enemigos en sus cartas tienen flechas similares para moverse. Si hay 2 flechas, el enemigo hará 2 movimientos. A diferencia de los Berserkers, todos los enemigos (Jinetes, Orcos, Goblins, Elfos y Zodd) **pueden moverse apareciendo por el otro lado del área de juego (esto no sucede en ninguna otra acción).**

**Ejemplo 1** : Si un Jinete situado en la parte superior derecha del área de juego necesita moverse una posición hacia la derecha, este aparecerá en la parte superior izquierda del área de juego.

**Ejemplo 2** : Si un escuadrón de Orcos está en la parte inferior izquierda del área de juego y necesita moverse un lugar hacia abajo, terminará en la parte superior izquierda del área de juego.

**Importante** : Aunque la acción enemiga sea nula o cancelada, el movimiento después de dicha acción siempre se realiza.

## DESARROLLO DE UN TURNO - FASE 3

### 3 - Fase de los Orcos (fase enemiga)

Si no hay escuadrones de Orcos en el área de juego, ignora esta fase.

Si hay uno o más escuadrones de Orcos en el área de juego :

- Tira un dado por cada color de las figuras Orcos del área de juego. (dado azul para la figura azul, negro para la negra y rojo para la roja)
- Coloca los dados sobre la carta Orcos en la casilla correspondiente a su valor. Puede haber más de un dado por casilla.
- Aplica las Acciones de Orco en el orden que elijas y después muévelo si detrás de la Acción hay una flecha.

### PRESENTACIÓN DE ACCIONES DE LOS ESCUADRONES ORCOS



#### Atacar

El escuadrón ataca a todos los Berserkers de su Lugar.



#### Apagar un Fuego Protector

El escuadrón apaga el fuego protector de su Lugar si le es posible. Retira la gema amarilla, si la hay, y se devuelve a su reserva. **Importante** : si los 8 fuegos protectores están encendidos, esta acción se considera una acción «nula» para los Orcos.



#### Frenar a los Berserkers

El escuadrón ralentiza a tus Berserkers bloqueando uno de tus dados de Acción en tu siguiente fase. Coloca uno de tus dados de Acción en su icono de bloqueo para recordártelo. No podrás tirar este dado en tu siguiente fase. Se pueden bloquear hasta 2 dados en el candado.



#### ¡Qué suerte!

No sucede nada.

## FIN DEL TURNO

Al final de la fase 3, dicho turno acaba y debes empezar un nuevo turno.

## FIN DE LA PARTIDA

- La partida la ganas inmediatamente si en tu fase tienes los 8 fuegos protectores encendidos, los 3 Jinetes de la Sombra marcados con el sello sagrado y cumples/superas todas las *Órdenes del Rey* activas de la preparación.
- La partida la pierdes, si no hay más gemas púrpuras en la reserva y tienes que colocar una en el área de juego O si tus 3 Berserkers han muerto.

## MUERTE DE UN BERSERKER

Cuando un Berserker es atacado, debe voltearse su ficha a su lado  $\$$ . Si un Berserker es atacado cuando está por su lado  $\$$ , dicho Berserker muere, se retira del juego y no vuelve (salvo si resucita con la «Poción de Druida»).

## LAS MONEDAS DE ORO

Cuando ganes una moneda de oro, avanza el cubo de la carta de Riqueza una posición. Cuando gastes una moneda de oro, mueve el cubo hacia atrás. El cubo no puede ir más allá de 12. Las monedas de oro pueden ser usadas por cualquier Berserker del área de juego.

Las monedas de oro tienen tres usos :

- Activar determinadas Acciones de Lugar.
- Volver a lanzar un dado de Acción.  
En tu fase de turno, después de tirar los dados de Acción, gasta una moneda de oro para volver a lanzar un dado. Puedes hacer esto tantas veces como quieras durante la partida.
- Sumar puntos de victoria.

**Recuerda** : durante la partida, puedes ganar monedas de oro utilizando las Acciones **Saquear** y **Apostar**, y también ayudando a los lugareños.

## PRESENTACIÓN DE LAS CARTAS DE ORDEN DEL REY

Las cartas de Orden del Rey harán que tus partidas sean diferentes. Las 12 cartas ofrecen más de 4.000 combinaciones posibles de la preparación.

Al preparar una partida, debes tomar al menos 2 cartas de *Orden del Rey*. Si quieres aumentar la dificultad, toma más cartas según la regla «Para u Otra más». Así que toma una tercera carta, luego una cuarta y así sucesivamente hasta que lo consideres suficientemente desafiante. Puedes rechazar 1 vez activar una *Orden del Rey* al aplicar «Para u Otra más», en cuyo caso, devuélvela al fondo del mazo y toma una nueva. **Cada carta de Orden del Rey «activa» te hace ganar 2 monedas de oro en la preparación de la partida.** Ten en cuenta que si tienes más de 6 cartas de *Orden del Rey*, estás limitado a 12 monedas de oro (el máximo permitido en toda partida).

Las cartas de *Orden del Rey* están numeradas del 1 al 12. Colócalas junto a ti antes de leer esta sección.

### 1 - ¡ Las Tinieblas son Intolerables !

*El Rey te ordena que no dejes ninguna de las Tinieblas, el pueblo no las soportarían.*

**Acaba la partida sin ninguna gema púrpura sobre el área de juego.**

### 2 - La Alianza con Loki.

*Los Jinetes de la Sombra cuentan con el apoyo de Loki, lo que hace que las Tinieblas sea aún más poderosas y aterradoras. El Rey te ordena volver victorioso a pesar de esta desastrosa alianza.*

**Durante la partida, puede haber hasta 2 gemas púrpuras sobre cada carta de Lugar.**

### **3 - ¡ Elimina los Orcos de mis Tierras !**

*El Rey es inflexible y no quiere Orcos en sus tierras. Te ordena que hagas lo que sea para eliminarlos a todos.*

**Termina la partida sin ningún escuadrón de Orcos en juego.**

### **4 - El Secreto de los Elfos.**

*El hijo del Rey está gravemente enfermo. Su único heredero debe ser salvado a cualquier coste. El gran mago de palacio es capaz de curar al niño, pero le falta un ingrediente: el Selvitar. Esta planta extremadamente rara es cosechada cada primavera por los Elfos del Reino. El Rey te ordena que reúnas a los tres pueblos élficos de las profundidades de Helm y les obligues a revelarte dónde esconden sus reservas de Selvitar.*

**Durante la preparación, coloca los 3 cubos amarillos como se muestra en dicha carta, que representan los 3 pueblos Elfos. Tu objetivo es conseguir que estos 3 cubos estén en un mismo Lugar (para ello usa las acciones *Atraer* y *Empujar*, ya que los Elfos no tiene dado ni flechas de movimiento propio). En tu fase, si consigues que los 3 pueblos Elfos estén en el mismo Lugar junto a uno de los Berserkers, descarta dados de Acción con suma total de 10 o más para hacerles hablar (estos dados no pueden usarse para nada más en ese turno). Tras esto, has completar esta Orden y retiras los cubos amarillos del área de juego.**

### **5 - ¡ Sin Sacrificios !**

*Formáis parte de los diez guerreros más poderosos del reino. El rey os necesita para otras misiones y os ordena manteneros con vida a toda costa.*

**Debes terminar la partida con los 3 Berserkers vivos (pueden estar heridos).**

**Iniciar la partida en posesión de la carta de Ayuda a los Lugareños "G".**

**Puedes usar la carta «Poción de Druida» para resucitar a un Berserker y cumplir con la Orden.**

## 6 - ¡ Aguantar a los Goblins !

*Unos cuantos Goblins están causando problemas en el reino. Aunque pueda entorpecer vuestra aventura, el Rey te ordena que no les hagáis daño, ya que no está dispuesto a entrar en guerra con los ejércitos Goblin de las tierras vecinas. “Sé fuerte”, te dice.*

**Durante la preparación, coloca el cubo verde sobre una carta de Lugar a tu elección. Esta Orden del Rey es un desafío pasivo. No tienes que hacer nada especial, excepto aguantar a estos molestos Goblins. Se divertirán apagando los fuegos protectores que has encendido. En tu fase, mientras aún no estén los 8 fuegos encendidos, tira el dado verde junto con los 4 dados de Acción blancos. A continuación, antes de jugar tus Acciones, coloca y activa el dado verde sobre la carta Goblin en su casilla correspondiente. Resultado 1, 2, 3 ó 4, los Goblins apagan un fuego, si les es posible, y realizan un movimiento. Resultado 5, los Goblins realizan dos movimientos. Resultado 6, no hacen nada. En tu fase, se recomienda mover a los Goblins (usando las Acciones *Atraer/Empujar*) y dejarlos situados en Lugares donde no puedan apagar ningún fuego en el siguiente turno. En este caso, sólo harán su movimiento sin poder apagar nada.**

## 7 - ¡ La Ira de Thor !

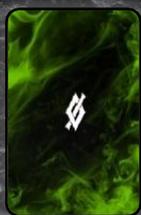
*Thor está enfadado, y lo está haciendo saber a través de un clima poco propicio para viajar. El Rey te pide que tengas cuidado, porque la tormenta lleva semanas retumbando y no va a parar...*

**Durante la partida, en tu fase, tira el dado azul junto con los 4 dados de Acción blancos. A continuación, antes de jugar tus Acciones, coloca y activa el dado azul sobre la carta *La Ira de Thor* en su casilla correspondiente (este no puede ser modificado con un “volver a lanzar”). Resultado 1: descarta inmediatamente todos tus dados de valor 1, no podrán ser usados este turno. Resultado 2: descarta inmediatamente todos tus dados de valor 2, no podrán ser usados este turno. Resultado 3: No puedes realizar ninguna Acción de Mover este turno. Resultados 4, 5 y 6: No sucede nada.**

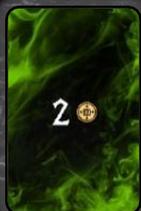
## 8 - El Grimorio de la Bruja.

*El Rey ordenó previamente matar a una bruja que se había refugiado en uno de los vastos bosques de Helm. La lucha contra esta bruja fue atroz, todos los Berserkers sufrieron daños durante ese enfrentamiento. Pero antes de prender fuego a su cabaña e irse, los Berserkers encontraron un viejo grimorio. ¿Hicieron bien en llevárselo?*

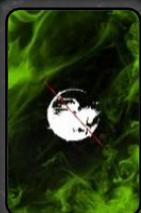
Al preparar la partida, debes barajar y colocar las 4 cartas de Grimorio boca abajo cerca del área de juego. Empiezas la partida con los 3 Berserkers heridos (lado ). Durante tu fase de turno, puedes descartar uno o más dados con suma total de 6 para dar la vuelta a una de las 4 cartas de Grimorio.



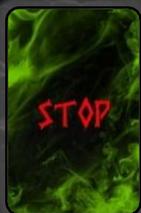
**Mala Manipulación** – Si das la vuelta a esta carta, elige uno de tus Berserkers y dale la vuelta a su lado «herido». Si ya está herido, el Berserker muere inmediatamente.



**Transforma Piedra en Oro** – Si das la vuelta a esta carta, ganas inmediatamente 2 monedas de oro.



**Poder Divino** – Si das la vuelta a esta carta, ignora la Fase 2 del turno actual.



**El Grimorio Arde Ante Vuestros Ojos** – Si das la vuelta a esta carta, ya no podrás usar el Grimorio. Vuelve a guardar las cartas de *Grimorio* en la caja hasta acabar la partida.

## 9 - El Regreso de Zodd.

*Zodd, el semidiós que vaga sin rumbo, sin rey, sin amo y que trae la destrucción allá donde va, ¡ha vuelto a Helm! Realmente no es el momento, pero no hay alternativa. El Rey te ordena atacarle con suficiente fuerza como para expulsarlo del Reino.*

**Debes atacar a Zodd 3 veces para expulsarlo del Reino. Para ello, coloca un cubo blanco sobre el corazón «3» de su carta. Coloca el cubo naranja (Zodd) en la misma posición de salida que los Jinetes de la Sombra. Durante la partida, en tu fase 1, tira el dado rojo junto con los 4 dados de Acción blancos. A continuación, antes de jugar tus Acciones, pon y activa el dado rojo en la carta de *Regreso de Zodd* en su casilla correspondiente. Resultado 1, 2, 3, 4 ó 5: Zodd se mueve en la dirección de la flecha. Resultado 6: No sucede nada. Al final de la Fase 1, ¡todos los Berserkers en la misma carta de Lugar que Zodd resultan heridos! No puedes contrarrestar esta herida, así que ten cuidado.**

Para atacar a Zodd, uno de tus Berserkers debe estar en la misma carta de Lugar que él y debes descartar uno o más dados con suma total de 6. Por cada suma de 6 así descartados, disminuye en 1 los puntos de vida de Zodd. Si su cubo llega a 1, retira a Zodd de la partida. (Está permitido atacarle varias veces en un mismo turno).

## 10 - El Tesoro de Galloway.

*¡Las arcas del reino están vacías! El rey te ordena que te hagas con el famoso tesoro de Galloway. Para ello, te da un mapa que muestra las posibles ubicaciones del tesoro. «Encuentra este tesoro porque, aunque sobrevivamos a los Jinetes de la Sombra, nos enfrentaremos a una amenaza mucho mayor», te dice.*

Durante la preparación, baraja boca-abajo y coloca las 6 fichas «Tesoro» en donde se muestra en la carta. Sólo una de ellas tiene el famoso tesoro en su otro lado. Asegúrate de no ver dónde está la ficha con el tesoro. Tu objetivo es encontrar dicho tesoro entre las 6 fichas. Para dar la vuelta a una ficha, uno de tus Berserkers debe estar en la carta de Lugar de dicha ficha y descartar uno o más dados cuya suma total sea 6. Si la ficha está en blanco, retírala del juego y continúa tu búsqueda. Si la ficha muestra el logo del Tesoro, el objetivo de la Búsqueda tiene éxito, retira todas las fichas de Tesoro restantes del juego.

## 11 - Lugareños Asustados.

*El Rey te advierte que en los últimos meses un gran número de desastres se han abatido sobre Helm. Los lugareños están asustados y rara vez salen de sus casas.*

**Durante toda la partida, no puedes usar tus dados de Acción con valor 5 o 6 para ayudar a los Lugareños. Por tanto, es imposible aumentar el medidor de «Ayuda a los Lugareños» usando 5s o 6s.**

## 12 - ¡ Orcos Agresivos !

*El Rey está preocupado por vosotros. El invierno pasado, emprendió una incursión masiva para exterminar al mayor número posible de Orcos que estaban sobre el suelo de Helm. Desde entonces, ¡los Orcos supervivientes son particularmente agresivos! Id con cuidado.*

**A lo largo de la partida, los Escuadrones de Orcos juegan dos veces seguidas. Realiza la Fase 3 dos veces en cada turno.**

## ¡ EL REY JAMÁS DUERME !

Aunque hay más de **479.000.000** combinaciones posibles de preparar el área de juego y más de **4.000** combinaciones posibles de tomar cartas de *Orden del Rey*, ¡queremos darte aún más rejugabilidad!

Puede que te hayas fijado en la carta en blanco de «*Orden del Rey*» que hay en la caja del juego. Está ahí para que crees tus propios «desafíos» de *Orden del Rey*. Pega en ella nuevos retos, nuevas criaturas, nuevas historias usando papel adhesivo. Comparte tus creaciones con la comunidad de jugadores enviándola a [aloneeditions@gmail.com](mailto:aloneeditions@gmail.com), y estaremos encantados de compartirlas en nuestra página web [www.aloneeditionsgames.com](http://www.aloneeditionsgames.com). También puedes descargar la «plantilla editable» disponible en dicha web.

## EL GUARDADO ( PALABRA DEL AUTOR )

Berserkers es un juego muy exigente. Sigue la tradición de Way of the Samurai y The Road. La victoria estará a menudo cerca, pero no será fácil de conseguir. Sin embargo, desarrollar un modo «fácil» para rebajar artificialmente la dificultad y distorsionar la experiencia de juego no es mi deseo.

Sin embargo, tengo una solución que proponerte para evitar frustraciones, especialmente durante las primeras partidas: ¡ EL GUARDADO !

Una vez por partida, tienes la posibilidad de guardar tu aventura y colocar un «punto de control».

### ¿Cómo funciona?

Durante la partida, en el momento más oportuno, haz una foto de la mesa de juego y continúa tu aventura. Si pierdes la partida más tarde, vuelve a empezar en el momento en que lo guardaste, colocando los elementos como se muestra en la foto. Sólo puedes guardar una vez por partida. ¡Recuerda guardar en un momento clave!

Cuidado, en caso de victoria, el guardado te hará perder puntos en tu puntuación final.



## CALCULAR TU PUNTUACIÓN

Una victoria, está bien. Un buen resultado, está mejor.

Tras una victoria, puedes calcular tu puntuación según estos puntos:

Cada moneda de oro en tu poder te suma **1 punto**.

Cada Berserker vivo y sano te suma **3 puntos**.

Cada Berserker vivo y herido te suma **2 puntos**.

Cada escuadrón de Orcos en el área de juego te resta **2 puntos**.

Si has usado el Guardado, te resta **5 puntos**.

Suma **2 puntos** extra por cada *Orden del Rey* activa.

**El total es tu puntuación definitiva al acabar la partida.**



**0 puntos (o menos) :** ¿Estás mendigando?

**De 1 a 5 puntos :** ¡¿Llamas a esto victoria?!

**De 6 a 10 puntos :** Has estado visitando demasiado la taberna.

**De 11 a 15 puntos :** Empiezas a dominar tu hacha...

**De 16 a 19 puntos :** Bravo Berserker, ¡el rey se siente orgulloso de ti!

**20 puntos o + :** Ýøssef te nombra caballero de la Mesa de BoardGameTable.

Berserkers es un juego de Ýøssef Fârhi, ilustrado por Ezekiel Avitya, MrFantasy, Iuri W.T y publicado por Alone Editions. Todos los derechos reservados © 2023  
Traducido al castellano por jamchico.

## RESUMEN DE UN TURNO DE JUEGO

### Fase 1 (Fase de los Berserkers - jugador)

- **Tira los 4 dados de Acción** (dados blancos).  
No olvides tirar a la vez los dados de Goblins (verde), Ira de Thor (azul) y/o Zodd (rojo) si son parte de tus *Órdenes del Rey*.
- **Si son parte de tus *Órdenes del Rey*, coloca y activa los dados de Goblins, Ira de Thor y/o Zodd.**
- **Coloca y activa dados blancos de Acción en las cartas de Acciones.**  
Máximo 1 dado por carta de Acciones.  
Máximo 2 dados por carta de Acciones Mejoradas.  
Coloca uno o más dados para Ayudar a los Lugareños.  
Nivel 4 de Ayuda a los Lugareños = 1 moneda de oro **O** una carta de Ayuda a los Lugareños.

### Fase 2 (Fase de los Jinetes de la Sombra - enemigo)

- **Tira los 3 dados de los Jinetes de la Sombra** (Negro, Azul y Rojo).
- **Colócalos y actívalos en la carta de los Jinetes de la Sombra.**  
Aplica los efectos de las Acciones Jinetes en el orden que prefieras.

### Fase 3 (Fase de los Orcos - enemigo)

- **Si hay escuadrones de Orcos presentes el área de juego, tira los dados de los Orcos** (Negro, Azul y Rojo).
- **Colócalos y actívalos en la carta de Orcos.**  
Aplica los efectos de las Acciones Orcos en el orden que prefieras.

## RECUERDA :

- Si los 8 fuegos protectores están encendidos, nada ni nadie los apaga.
- Las cartas de *Ayuda a los Lugareños* usadas se retiran del juego.
- Los Jinetes de la Sombra sólo pueden alistar Orcos si se encuentran en un Lugar con este logo : .
- Los enemigos pueden aparecer por el otro lado del área de juego durante sus movimientos.
- Empiezas el juego con 2 monedas de oro por cada *Orden del Rey* activa.
- Si tienes que colocar una gema púrpura (Tinieblas), pero la reserva está vacía, has perdido la partida.
- Si tus 3 Berserkers resultan muertos, has perdido la partida.
- Algunas Acciones de Lugar cuestan 1 moneda. (moneda junto a la acción)