

# LA GRAN MURALLA



REGLAMENTO  
PÓLVORA NEGRA

# EXPANSIÓN PÓLVORA NEGRA

## COMPONENTES

Dependiendo de tu versión, tu juego contendrá meples o miniaturas



15 Soldados Especiales   
(3 para cada Clan)



6 Máquinas de Guerra 

9 figuras de Horda



6 fichas del Clan de la Serpiente 



12 cartas de Horda



3 cartas de ayuda de Máquina de Guerra



6 cartas de Artefacto



5 cartas de ayuda de Soldados Especiales 



12 cartas de Disparo de Máquina de Guerra



12 cartas de Consejero



4 cartas de General



4 Torres



8 láminas de pegatinas



La expansión *Pólvora negra* aporta al juego nuevos Soldados (los Soldados Especiales 🏹), Hordas y Máquinas de Guerra. Tendrás a tu disposición novedosas y potentes opciones para defenderte, pero la amenaza de los invasores también será mayor. Esta expansión se puede añadir a casi cualquier modo de juego (excepto a *Crónicas Antiguas*).

## PREPARACIÓN

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

- Coloca el marcador de Tiempo con su cara «+1» hacia arriba.
- Cada jugador coge sus Soldados Especiales (cada Clan tiene Soldados Especiales diferentes) además de todos sus otros componentes de jugador.
- Prepara el mazo de Hordas. Primero, retira al azar 3 tipos de Horda del mazo básico de Hordas (por lo que tendrás que retirar un total de 9 cartas). Luego, añade los 4 nuevos tipos de Horda de la expansión *Pólvora negra* al mazo (lo que hace un total de 12 cartas añadidas). Baraja todas las cartas de Horda y coloca el mazo en el borde superior del tablero.
- Roba tantas de cartas de Horda como jugadores haya en la partida +1 y colócalas en las secciones de Muralla como de costumbre.
- No coloques Barricadas. En su lugar, coloca una Muralla de nivel 1 en cada sección. Coloca las 4 Torres en las áreas indicadas en la ilustración con una «X».



- Baraja las cartas de Consejero de *Pólvora negra* en el mazo de Consejeros y reparte 2 cartas bocabajo al azar a cada jugador.
- Cada jugador Mejora 3 Supervisores a nivel 1 en 3 Localizaciones a su elección.
- Prepara las Máquinas de Guerra. En orden de Té, cada jugador coloca 1 Máquina de Guerra en la zona de Descanso de 1 sección de Muralla. Importante: tiene que colocarse 1 vez cada tipo de Máquina de Guerra (Balista, Cañón y Lanzacohetes). Deja las 3 miniaturas restantes junto al tablero con las 3 cartas de ayuda de Máquina de Guerra. Baraja las cartas de Disparo de Cohetes para formar el mazo de Cohetes y colócalo junto al tablero. Coloca las cartas de Disparo de Cañón y de Balista junto a sus correspondientes cartas de ayuda.

Ya estás listo para empezar la partida.

## TORRES

Las Torres son un nuevo tipo de estructuras defensivas levantadas por los constructores para poder ver a las Hordas aproximarse desde una perspectiva panorámica. Cada Torre puede guarecer hasta a 1 Lancero.

Puedes colocar 1 Lancero de tu reserva en una Torre en una de estas dos situaciones:

- Si Construyes un nivel de Muralla, puedes colocar 1 Lancero en una de las Torres adyacentes a esa sección de Muralla.
- Si una Horda es Derrotada y reclamas su carta, puedes colocar 1 Lancero en una de las Torres adyacentes a la sección de Muralla donde se Derrotó a la Horda.

Si la Torre ya está ocupada, puedes devolver el Lancero que la ocupa a la reserva de su propietario y reemplazarlo por un Lancero de tu propia reserva.

Los Lanceros de las Torres modifican los efectos de las Brechas para sus propietarios. En Invierno, si al final de la fase de Asalto tienes un Lancero en una Torre, obtienes 2 de Honor por cada sección de Muralla sin Brecha adyacente a esa Torre. Por otra parte, tienes una penalización de 1 🏹 por cada sección de Muralla que sufra una Brecha y esté adyacente a esa Torre.

Si una sección de Muralla sufre una Brecha, retira inmediatamente todos los Lanceros que ocupen Torres adyacentes a esa sección de Muralla y devuélvelos a las reservas de sus propietarios (no Mueren).

## MÁQUINAS DE GUERRA

Puedes usar las Máquinas de Guerra para infligir un grave daño a las Hordas que se aproximan. Las Máquinas de Guerra ocupan secciones de Muralla, y cada sección de Muralla puede contener hasta 2 Máquinas de Guerra. Este es su símbolo: 🏰.

Puedes Disparar con una Máquina de Guerra en una de estas dos situaciones:

- Si Construyes una Máquina de Guerra, puedes Disparar con ella inmediatamente.
- Si colocas un Lancero en una Torre, este puede Disparar con 1 Máquina de Guerra que ocupe una sección de Muralla adyacente a esa Torre.

Hay 3 tipos de Máquinas de Guerra: la Balista, el Cañón y el Lanzacohetes. Cada tipo tiene un efecto específico y un coste de Construcción diferente.

### LA BALISTA

- Coste de Construcción: 4 de 🏰.
- Coste de Disparo: Ninguno.
- Efecto: Inflige 2 Heridas dispuestas como indica la carta de Disparo de Balista a 1 única Horda a tu elección en la sección de Muralla de la Balista.

### EL CAÑÓN

- Coste de Construcción: 2 🏰 y 2 de 🏰.
- Coste de Disparo: 2 🏰.
- Efecto: Obtienes 1 de Honor. Inflige Heridas dispuestas como indica la carta de Disparo de Cañón a 1 única Horda a tu elección en la sección de Muralla del Cañón.

### EL LANZACOHETES

- Coste de Construcción: 4 de 🏰.
- Coste de Disparo: 1 🏰.
- Efecto: Obtienes 2 de Honor. Elige 1 Horda cualquiera en la sección de Muralla del Lanzacohetes. Luego, roba 1 carta del mazo de Disparo de Cohetes e inflige todas las Heridas indicadas en esa carta.

Si una Máquina de Guerra inflige una Herida en una Zona Vital que ya tenga una Herida o en un espacio que no tenga Zona Vital en la carta de Horda afectada, esa Herida se malgasta.

Si al Disparar con una Máquina de Guerra infliges una Herida en una Zona Vital en la que haya un Soldado, este Muere. Se puede Salvar al Soldado como de costumbre. Si ese Soldado pertenece a otro jugador, obtienes 1 🏹 (incluso aunque este Salve al Soldado). Al Disparar solo obtienes 1 ficha de Deshonra, sea cual sea el número de Soldados de otros jugadores que Mueran por tu Disparo.

Puedes Construir Máquinas de Guerra en el Campamento de Constructores. Si Construyes una Máquina de Guerra, obtienes 4 de Honor y puedes Disparar con ella inmediatamente.

## NUEVOS SOLDADOS ESPECIALES

El símbolo de los nuevos Soldados Especiales de *Pólvora negra* es

### CLAN DEL MONO: MONJE GUERRERO

Coste: 2 de y 1 de .

Efecto: Un Monje Guerrero cubre 1 Zona Vital y puede Atacar a cualquier Horda en una determinada sección de Muralla.

### CLAN DEL PANDA: ARTILLERO

Coste: 1 de , 1 de y 1 de .

Efecto: Si Atacas con un Artillero, colócalo en un Puesto de Disparo e inflige 1 Herida a 1 Horda a tu elección en esa sección de Muralla. Inmediatamente después de Atacar desde la Muralla, puedes colocarlo en la carta de Horda de la primera fila, como si fuera un Lancero.

Si dejas al Artillero en el Puesto de Disparo, también Atacará en la fase de Disparo de Invierno y sigues pudiendo colocarlo en una carta de Horda después del Ataque.

### CLAN DEL DRAGÓN: LANZALLAMAS

Coste: 3 de y 1 de .

Efecto: Con el Lanzallamas solo puedes Atacar a una Horda de la primera fila. Al colocarlo en una Zona Vital, inflige 1 Herida a cada Zona Vital ortogonalmente adyacente (no en diagonal).

### CLAN DE LA SERPIENTE: BALLESTERO

Coste: 2 de y 2 de .

Efecto: Si Atacas con un Ballestero, colócalo en un Puesto de Disparo e inflige 1 Herida a 1 Horda a tu elección en esa sección de Muralla. Al infligir una Herida, en lugar de una ficha de Herida, coloca una ficha especial del Clan de la Serpiente (

### CLAN DE LA TORTUGA: TANQUE

Coste: 2 de , 2 de y 2 de .

Efecto: Al Atacar con un Tanque, solo puedes elegir como objetivo una Horda de la primera fila. Cubre hasta 4 Zonas Vitales y puedes colocarlo incluso aunque no cubras las 4 (debido a la ausencia de algunas de ellas), pero tienes que cubrir al menos 1 Zona Vital y colocarlo dentro de la cuadrícula de Zonas Vitales (sin exceder los límites). También puedes colocarlo en Zonas Vitales ya cubiertas con fichas de Herida (pero no con otros Soldados), pero no obtienes recompensas de esas Zonas Vitales. El Tanque es inmune a las Máquinas de Guerra.

Los Artilleros y Ballesteros no otorgan 2 de Honor si una Horda es Derrotada en la misma sección de Muralla.

## NUEVAS CARTAS DE HORDA

### ARIETE

Habilidad especial: Después de la fase de Asalto, intercambia el Ariete por la Horda de la siguiente fila más cercana a la Muralla de la misma sección de Muralla. Si el Ariete llega a la primera fila, destruye 1 nivel de Muralla en esa sección de Muralla.

### TRABUQUETE

La carta de Trabuquete solo se puede colocar en la tercera fila de los espacios para Horda y no puede acercarse a la Muralla. Después de la fase de Asalto, destruye 1 nivel de Muralla en esa sección de Muralla.

### ESCALAS

Habilidad especial: Si durante la fase de Asalto la carta de Escalas está en la primera fila de los espacios para Horda, esa sección de Muralla sufre una Brecha automáticamente. Si esto sucede, todos los Soldados en esa sección de Muralla y en su zona de Descanso Mueren, y todas las Máquinas de Guerra en esa sección de Muralla son destruidas.

### VETERANOS

La Horda de Veteranos no tiene habilidades especiales.

Durante la partida, coloca las figuras (miniaturas o meeples) de Horda de Ariete, Trabuquete y Escalas sobre sus respectivas cartas de Horda.

## REGLAS ESPECIALES

1. Si un nivel de Muralla es destruido, mueve a la zona de Descanso correspondiente a todos los Soldados que ocupen Puestos de Disparo en esa sección de Muralla.
2. Si son destruidos todos los niveles de Muralla, todos los jugadores perdéis la partida inmediatamente.

## CRÉDITOS:

**Diseño del juego:** Kamil «Sanex» Cieśla, Robert Plesowicz y Łukasz Włodarczyk

**Dirección artística:** Marcin Świerkot

**Jefe de pruebas y desarrollo:** Ernest Kiedrowicz

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

**Reglamento:** Hervé Daubet y Łukasz Krawiec

**Redacción:** Andrzej Betkiewicz

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

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

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

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

**Jefes de producción:** Michał Matłosz y Dawid Przybyła

## AGRADECIMIENTOS:

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

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

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

**Edición en español:** Maldito Games

**Traducción:** Sito Palacios

**Revisión:** Olmo Castrillo Cano, Zhi Qing Sun y Raúl Fernández Aparicio