

Fire Tower: Rising Flames

Veloces incendios de copas, fuertes vientos, y un clima muy inestable amenazan el bosque. Defiende tu torre con un potente mazo nuevo y una bandada de legendarios halcones de fuego. ¡Cuidado! El poder de la Sombra del Bosque aumenta, y las torres quemadas pueden lograr la victoria con sus nuevas habilidades. Rising Flames amplía el juego para 1-5 jugadores, e incluye nuevas variantes para 2 y 3 jugadores.

ATENCIÓN: Si es tu primera vez en el bosque, familiarízate con el juego base antes de seguir.

1-5 jugadores, 14+, 15-30 min.

ATENCIÓN: PELIGRO DE ASFIXIA

No recomendado para niños menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas.

ATENCIÓN: No imitar en la vida real. El fuego es peligroso. No juegues con fuego.

RUNAWAY PARADE GAMES

Ilustraciones: Kevin Ruelle

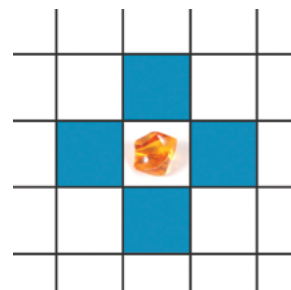
2020 Runaway Parade Games LLC. Todos los derechos reservados.

Visita www.runawayparade.com para ver un tutorial y mucho más.

CONCEPTOS

Ortogonalmente adyacente: Significa que la casilla comparte uno de sus cuatro bordes (nunca en diagonal).

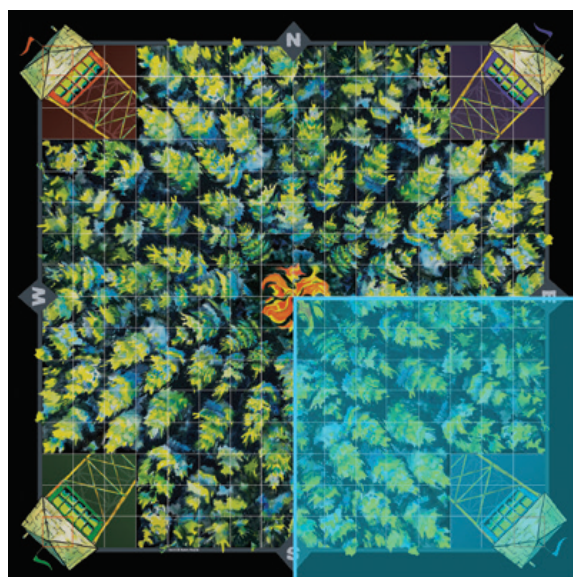
Imagen (derecha): Sólo las casillas azules son ortogonalmente adyacentes a la de la gema de fuego.



Cuadrante: Tu cuadrante es el cuarto de tablero que contiene tu torre. Es una cuadrícula de 8x8 casillas. Las direcciones de la brújula indican el límite de los cuadrantes. Cada casilla del tablero pertenece a un único cuadrante. Ninguna es común a más de un cuadrante.

Imagen (arriba) La zona azul resalta el cuadrante del jugador de la torre azul.

Torre Incendiada: Coloca una gema de fuego en la esquina posterior de una torre (resaltada en naranja) para quemarla.



CONTENIDO

-
- **18 Halcones de fuego**
- **Bolsa Serigrafiada**
- **Dado de la Sombra**
- **28 Cartas de acción** (borde de color)
- **4 Cartas de Roble** (para 5 jugadores)
- **Llama Central** (Colocada sobre la Llama Eterna, señalando la dirección del viento)
- **5 Cartas de Evento** (con estrella)
- **Poder de la Sombra + Carta de Torre Fantasma**
- **4 Cartas de Estaciones** (Sol abajo a la izquierda)
- **10 Cartas Especiales**
- **4 Fichas de Relámpago**
- **13 Cartas de Desafío en Solitario**

EXPANSIÓN PRINCIPAL

Rising Flames es una expansión por niveles. En tu primera partida, usa sólo la Expansión Principal, y más tarde añade Clima Extremo (p.9).

PREPARACIÓN

La preparación de la Expansión Principal es la misma que la del juego base, con los cambios siguientes:

1. Antes de repartir cartas, baraja juntas las cartas de Acción del juego base y de la expansión. Retira de la partida las nuevas cartas de Eventos, Especiales (Viento Fuerte, Vigía), cartas de Desafío en Solitario y las cuatro fichas de relámpago.
2. Reparte seis cartas de Acción a cada jugador. La mano inicial ahora es de 6 cartas, en vez de 5.
3. Coloca los halcones de fuego en un pila común junto al tablero.
4. Antes de tirar el dado de viento, cada jugador recibe un halcón de que debe colocar inmediatamente en una casilla libre de su cuadrante. No se puede colocar ni en la Zona de la Torre ni sobre la Llama Eterna.
5. Deja a un lado El dado de la Sombra y la carta de Poder de la Sombra (consulta la Sombra del Bosque para más detalles).

MODO DE JUEGO

Se juega igual que al juego base, pero añadiendo los halcones de fuego y nuevas cartas de Acción (p. 4). Además, si queman tu torre, sigues jugando como una Sombra (p.6).

HALCONES DE FUEGO

Los halcones de fuego llevan ramas en llamas a zonas sin quemar para incendiarlas y que sus presas salgan corriendo. Desata el poder de estas fascinantes (¡y auténticas!) aves por medio de cartas de halcón de fuego y ponlas en tu cuadrante. Cuando el fuego alcance su casilla, lo llevarán volando a otra parte del bosque.



Las cartas de halcón de fuego te permiten colocar 2 o 3 halcones de fuego en tu cuadrante a la vez.

Coloca cada halcón de fuego en cualquier casilla vacía de tu cuadrante, excepto en la Llama Eterna o en la Zona de la Torre. Al contrario que los cortafuegos, no hay más reglas de colocación que los afecten.

No hay límite al número de halcones de fuego que puedes tener en tu cuadrante. Si se acaban durante la partida, puedes quitárselos a otros jugadores para ponerlos en tu cuadrante.

¡A los halcones de fuego les encanta volar! Cada vez que alguien juegue una carta de halcón de fuego, todos los jugadores (incluido quien juega la carta) pueden recolocar cualquiera de sus halcones de fuego, moviéndolos a otras casillas libres de su cuadrante.

Un halcón de fuego se activa siempre que se coloque una gema de fuego en su casilla. Esto puede deberse a cartas de Evento, otros jugadores o halcones de fuego, o **incluso por tus propias acciones.**

Cuando se activa un halcón de fuego, haz lo siguiente (esto puede ocurrir en cualquier momento, incluso durante el turno de tu oponente):

1. Mueve la gema que activó al halcón a cualquier otra casilla del tablero (puede contener otro halcón de fuego). La gema debe colocarse ortogonalmente adyacente a otra.
2. Retira del tablero el halcón de fuego.

Al contrario que los cortafuegos, los halcones de fuego no bloquean al fuego. Cuando se coloca un patrón de fuego que activa uno o más halcones de fuego, éstos no se activan hasta que se haya colocado todo el patrón.



Ejemplo (arriba): El jugador A coloca un halcón de fuego (rojo) cerca de unas gemas de fuego (gris) de su cuadrante. El jugador B coloca una línea de 3 gemas con un Encender (naranja), activando el halcón de fuego del jugador A. El jugador A mueve la gema a otra casilla del tablero adyacente a una gema de fuego y retira el halcón de fuego. Las otras dos gemas de fuego de Encender se quedan.

Otras reglas sobre el uso de halcones de fuego:

- Si una Tormenta de Fuego afecta a un halcón de fuego, resuélvela por completo antes de activar los halcones por orden (coloca una gema de fuego sobre él para indicar que se ha activado).
- Los jugadores siguen controlando los halcones de fuego de su cuadrante, aunque haya ardido su torre.
- En la Variante en Equipo, puedes colocar halcones de fuego en el cuadrante de tu compañero.
- Recuerda que puedes colocar gemas de fuego en halcones de tu propio cuadrante para activarlos.

NUEVAS CARTAS DE ACCIÓN

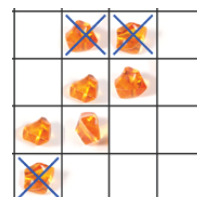
Rising Flames incluye nuevas cartas de Acción. Consulta abajo los detalles.

Los **Contrafuegos** son incendios provocados para consumir el combustible de un incendio que se aproxima, creando una zona calcinada que bloquea su avance. Sustituye una gema de fuego por una ficha de cortafuegos. Debes seguir las reglas de colocación de un cortafuegos (no puede colocarse ortogonalmente a otro).

Las Cuadrillas **Helitransportadas** llegan rápidamente a un incendio.

Apaga un patrón de dos gemas ortogonalmente adyacentes y otra gema, que puede ser adyacente o no a las otras.

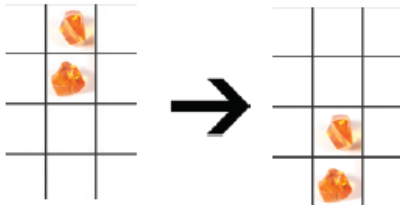
Imagen (derecha): Un Helitransporte ha retirado tres gemas. El par de gemas y la tercera no tienen por qué ser adyacentes.



Un **Tronco Rodante** es un tronco en llamas descontrolado. Escoge dos gemas ortogonalmente adyacentes del tablero y desplázalas dos casillas, en horizontal o vertical. Aleja el fuego de ti y mándaselo a tus oponentes. Un Tronco Rodante no puede sacar gemas de una Zona de Torre.



ANTES > DESPUÉS



ANTES > DESPUÉS

Imágenes (arriba): Dos maneras de que un Tronco Rodante mueva gemas de fuego.

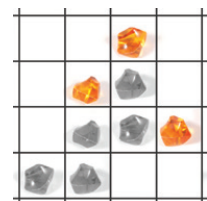
Las dos gemas no se pueden mover si les bloquea un cortafuegos u otras gemas. Un Tronco Rodante activa a halcones de fuego tanto si mueve sobre ellos como si acaba su movimiento en una casilla ocupada por uno.

Imagen (derecha): un Tronco Rodante activa dos halcones de fuego al desplazarse.



Los **Incendios de Superficie** tienen llamas bajas y queman lentamente el sotobosque. Coloca tres gemas de fuego en el tablero. Deben ser ortogonalmente adyacentes a gemas preexistentes, pero no pueden ser ortogonalmente adyacentes entre ellas.

Imagen (derecha): Las gemas naranjas han sido colocadas por un Incendio de Superficie. Deben ser ortogonalmente adyacentes a las existentes (grises), pero no entre sí.



Los **Incendios de Copas** se producen cuando el fuego se extiende de una copa de un árbol a otra. Coloca un patrón de hasta dos llamas alineadas, ortogonalmente adyacentes a una existente. **Al contrario que otras cartas de acción, puedes usar dos cartas de Incendio de Copas en tu turno para colocar 4 gemas.** Estos dos patrones de gemas deben ser ortogonalmente adyacentes el uno al otro, y se pueden unir de varias maneras (mira abajo).

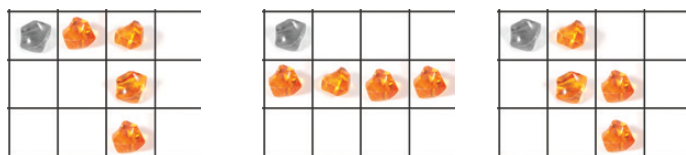


Imagen (arriba): Incendios de Copa en naranja, las gemas preexistentes grises.

Las cartas de vientos laterales, **Noroeste, Nordeste, Sudoeste y Sudeste** te permiten elegir una de las acciones siguientes:

1. Cambiar el viento a cualquiera de los puntos cardinales de la carta (ej. Noroeste permite norte u oeste). **No puedes establecer la dirección del viento como NO, NE, SO o SE.**
2. Tira el dado para establecer una nueva dirección del viento.
3. Coloca una gema de fuego en la dirección que indique la carta (ej. Una al NW de otra). Esto es una excepción que permite colocar una gema diagonalmente adyacente a otra.

LA SOMBRA DEL BOSQUE

La **Sombra del Bosque** es el espíritu vengativo de las torres quemadas. En el juego base, si tu torre arde, actúas cuando se descubre la carta de la Sombra del Bosque. Rising Flames aumenta el poder de las Sombras por medio del dado de la Sombra y más formas de lograr la victoria. Trabaja en equipo con otras sombras para vencer a tus oponentes.

Sólo puede haber una sombra en partidas de tres jugadores, dos en una de 4 jugadores, y 3 sombras en partidas de 5.

Cómo Incorporar la Sombra

Si queman tu torre, baraja la carta de la Sombra del Bosque en el mazo (como en el juego base). **Pierdes tu primer turno tras ser quemado. Tu sombra no está completamente formada, por lo que continua el jugador siguiente.**

A partir de tu segundo turno tras haberse quemado tu torre, puedes usar el dado de la Sombra. **El orden de turnos se mantiene, pero en vez de jugar un turno normal, tiras el dado de la Sombra** (No colocas una gema de fuego según la dirección del viento al comienzo de tu turno ni tienes cartas de acción).

Cada turno, tira el dado de la Sombra y realiza la acción indicada en la carta de Poder de la Sombra. **Si quemas una torre, vuelve a tirar el dado tras la primera jugada.**

Como Sombra, ganas la partida si pierde el resto de jugadores. Debes quemar el resto de torres del bosque, de modo que no quede ninguna torre en pie al final del turno de una sombra. Para ello, debes quemar al menos dos torres en un turno, o, si hay más de una sombra, en sus turnos consecutivos.

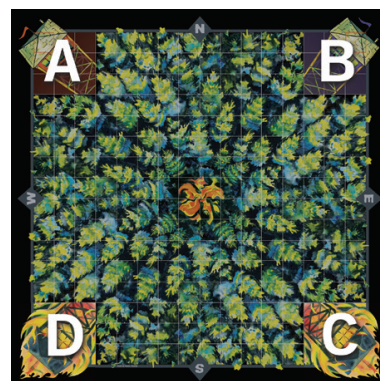
En una partida de tres jugadores, la Sombra debe quemar las otras dos torres en un turno si quiere ganar. Si sólo quema una de ellas, la otra gana.

En una partida de 4 jugadores, la Sombra debe quemar a las otras tres torres en el mismo turno, O un equipo de 2 sombras debe quemar a las otras dos torres en sus turnos consecutivos.

Ejemplos de Cuatro Jugadores

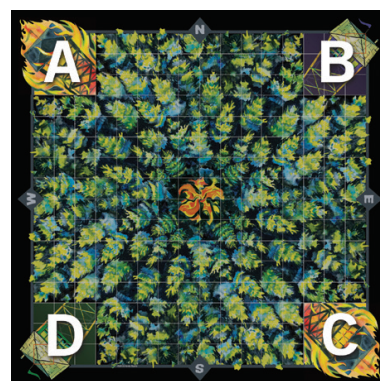
Las figuras 1 y 2 (debajo) son de partidas de 4 jugadores. El juego es en sentido horario. En la figura 1, A y B no han ardido; C y D son Sombras.

- Si A quema B, A gana inmediatamente. Si B quema A, B gana.
- Si C y D queman A y B en sus turnos consecutivos, ganan las Sombras.
- Si C y D queman A, pero no B, B gana al final del turno de D.



En la figura 2, A y C son Sombras.

- Si B quema D, B gana inmediatamente. Si D quema B, D gana.
- Si A quema B y C quema a D en su turno, las Sombras ganan.
- Si A quema D, pero no B, B gana tan pronto comienza su turno, sin que C pueda hacer nada.



Tiradas del Dado de la Sombra



1. Elige una de estas acciones:

- Activar un halcón de fuego: Retíralo de cualquier casilla del tablero. El halcón moverá una gema de fuego de su cuadrante a otro distinto. Escoges la gema y dónde colocarla. Por supuesto, la gema debe colocarse ortogonalmente adyacente a otra.
- Retira una ficha de cortafuegos del tablero



2. Coloca una gema de fuego en la casilla que elijas (ortogonalmente adyacente a otra), y vuelve a tirar.



3. Toma tres cartas. Inmediatamente juega hasta dos de ellas, y ejecuta sus acciones. Descarta el resto. Si tomaste una carta de Evento, sustitúyela por otra, y apártala para resolverla después de jugar las cartas.



4. Coloca una gema de fuego según la dirección del viento. Después, escoge una nueva dirección del viento (no puedes mantener la actual).



5. ¡Prueba tu suerte! Pon una gema de fuego sobre la carta de Poder de la Sombra, y tira el dado tantas veces como quieras. Por cada resultado de 1-4 coloca otra gema de fuego sobre la carta. Sin embargo, si en la tirada obtienes cualquiera de las caras con llamas (5 o 6), debes descartar las gemas y acabar tu turno. Puedes dejar de tirar cuando quieras, y poner las gemas que has obtenido en el tablero, ortogonalmente adyacentes a otra, o incluso a una de las que acabas de colocar.



6. Esta tirada tiene el efecto de un Incendio de Superficie. Coloca tres gemas de fuego; Las gemas deben ser ortogonalmente adyacentes a otra previa, pero NO tienen por qué serlo entre ellas.

Otras reglas que afectan a las Sombras:

- Si una Sombra quema tu torre, descarta tu mano. El resto de jugadores con torres sin quemar toman otra carta para aumentar en uno su mano.
- Si una Sombra quema una torre, la tormenta de fuego parcial se activa antes de que la Sombra vuelva a tirar.
- Como Sombra, sigues controlando tus halcones de fuego.
- Las Sombras participan en Ayuda Mutua, Bandada, Movilización y Luna Llena. No pueden usar sus Baldes ni cartas Especiales.

CLIMA EXTREMO

Tras probar la parte principal de la Expansión, incluye Clima Extremo.

PREPARACIÓN

Incluye los pasos siguientes en la preparación:

1. Coloca una carta Especial de cada (Vientos Fuertes y Vigía) boca arriba frente a cada jugador, junto a su Balde (el símbolo de voltear en la esquina inferior izquierda debe quedar a la vista).
2. Tras repartir 6 cartas a cada jugador, Escoge las cartas de Eventos (con estrella, borde negro) que vas a incluir en la partida (ver p.10) y barájalas en el mazo. Pon en el medio la Tormenta de fuego.

Consulta p. 10-12 para los preparativos de Tormenta Seca y Cartas Estacionales.

CARTAS ESPECIALES

Las cartas Especiales confieren nuevas habilidades. En su cara (símbolo de volteo abajo a la izquierda) aparece una habilidad de un solo uso, que puede activarse en vez de jugar una carta o descartarte en tu turno. Tras usarla, da la vuelta a la carta para descubrir otra habilidad que puedes usar en adelante, una vez por turno. Para poder usar la habilidad del dorso primero debes usar la habilidad inicial.

Vientos Fuertes: Durante tu turno, juega tantas cartas de viento de tu mano como quieras. Coloca una gema de fuego en la dirección que indique cada carta (la tercera opción de la carta), ortogonalmente adyacente a otra gema. Las gemas colocadas de este modo no tienen por qué ser adyacentes, pero puede ponerse una a continuación de la anterior. Descarta las cartas de viento jugadas, repón tu mano y da la vuelta a la carta de Vientos Fuertes.

Ejemplo (derecha): Se han jugado dos cartas de Sur para colocar dos gemas hacia el sur (1 y 2), una de Sudeste para colocar una gema en esa dirección (3), y una de Este para colocar hacia el este la última (4).

Leve Brisa (dorso de Vientos Fuertes): si durante tu turno juegas una carta de viento, puedes jugar otra y colocar una gema de fuego en la dirección que indique (su tercera opción). Repón tu mano.

Vigía: En tu turno, toma tres cartas, juega una y descarta el resto. Da la vuelta a Vigía.

Patrulla (dorso de Vigía): En tu turno, descarta una carta sin efectuar su acción. Toma dos cartas, juega una y mantén la otra.

Si tomas una carta de Evento al usar Vigía o Patrulla, toma otra carta, y resuelve el evento tras jugar tu carta.



CARTAS DE EVENTOS

Las cartas de Eventos funcionan igual que en el juego base. Combínalas como quieras, pero te recomendamos usar Tormenta de Fuego y otros dos Eventos.

Cuando se descubre **Movilización**, toma inmediatamente una carta más que el número de jugadores. Juega una de ellas, y pasa las demás al jugador de tu izquierda, quien jugará otra carta y pasará el resto al siguiente jugador. Así hasta que cada jugador haya jugado una carta y se descarte la sobrante. En partidas de dos jugadores se toman 5 cartas, y se pasan hasta que cada jugador haya jugado dos y se descarte la sobrante.

Con **Luna Llena**, cada jugador tira el dado de Sombra y ejecuta la acción correspondiente, comenzando por el jugador que tomó la carta, y siguiendo la secuencia de turnos (para detalles sobre las tiradas, consulta Sombra del Bosque en p. 6).

Al tomarse una **Bandada**, ¡un grupo de halcones (bandada) emprende el vuelo! Realizad las siguientes acciones, turnándoos, comenzando por el jugador que tomó la carta.

Jugadores con dos o más halcones de fuego:

- Debes activar dos halcones de fuego: retira dos de tu cuadrante y mueve dos gemas de fuego de tu cuadrante a cualquier casilla vacía ortogonalmente adyacente a otra gema.
- Opcionalmente, puedes recolocar los halcones que queden en tu cuadrante.

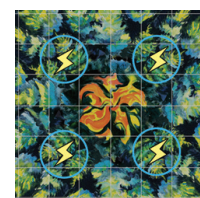
Jugadores que tienen menos de dos halcones de fuego:

- Añade dos halcones a tu cuadrante.
- Opcionalmente, puedes recolocar los halcones de tu cuadrante.

Al descubrirse una carta de **Tormenta Eléctrica**, ¡relámpagos azotan el tablero! Las tormentas eléctricas conllevan rayos y truenos, pero no lluvia.

Al preparar la partida, coloca las cuatro fichas de relámpago en las casillas diagonales a las esquinas de la Llama Eterna (ver derecha).

Durante la partida, las fichas de relámpago se moverán por el tablero. Si colocas un patrón de gemas de fuego o un cortafuegos en la casilla de una ficha de relámpago, debes mover la ficha a una casilla vacía ortogonalmente adyacente a las gemas o cortafuegos que has colocado. De este modo, puedes acercar los relámpagos a tus oponentes y alejarlos de ti.





Ejemplo (arriba): Una ficha de relámpago está junto a una gema de fuego (gris). Colocas una explosión (naranja), y una de las gemas cubre la ficha de relámpago. Debes moverla a una de las casillas azules (ortogonalmente adyacentes a las gemas de fuego que acabas de colocar).

Las fichas de relámpago no pueden moverse a la Zona de las Torres ni a la Llama Eterna. **Si hay que mover una ficha de relámpago y no hay una casilla válida disponible, retírala del tablero.**

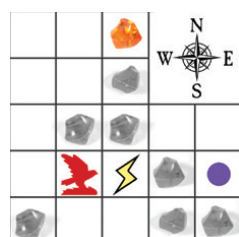
Los halcones de fuego no se pueden colocar sobre fichas de relámpago. Las cartas de agua no afectan a estas fichas. Los Troncos Rodantes afectan a las fichas de relámpago al pasar a través de una y al acabar su movimiento sobre ella. Los relámpagos bloquean el fuego en las Tormentas de Fuego (como un cortafuegos).



Cuando se descubre una carta de Tormenta de Eléctrica, haz inmediatamente lo siguiente:

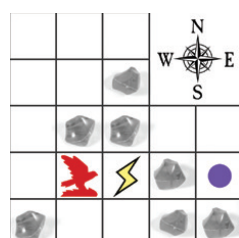
1. Tira el dado de viento.
2. Coloca una gema de fuego en la dirección que indique el dado, ortogonalmente adyacente a cada ficha de relámpago (ej., si la dirección es norte, coloca una gema al norte de cada ficha de relámpago. Si en esa casilla hay una gema de fuego, u otra ficha de relámpago, coloca la nueva gema en la primera casilla vacía hacia el norte). Si encuentras un cortafuegos o un borde del tablero antes de llegar a una casilla vacía, no coloques ninguna gema. Si lo que encuentras es un halcón de fuego, actívalo, y éste llevará la gema a otra parte.
3. Repite los pasos 1 y 2 otras tres veces.
4. Descarta la carta de Tormenta Eléctrica, y deja las fichas de relámpago ¡pueden volver a caer más rayos!

Ejemplos (abajo): Cada imagen muestra dónde deberías colocar la gema de fuego si se obtiene esa dirección en el dado. Las gemas grises son las preexistentes, y las naranjas son las colocadas por efecto de la Tormenta Eléctrica.



Norte

Coloca la gema en la primera casilla vacía al norte.



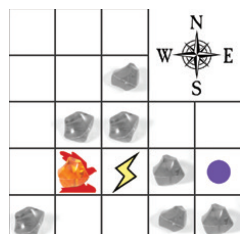
Este

No coloques la gema; está bloqueada por un cortafuegos.



Sur

Coloca la gema al sur de la ficha de relámpago.



Oeste

Coloca la gema al oeste y activa el halcón de fuego.

Cuando se descubre **Tácticas Coyote**, cada jugador debe elegir inmediatamente dos cartas de su mano. En los dos turnos siguientes, tu acción será jugar esas cartas. Colócalas frente a ti, boca abajo, de izquierda a derecha, en el orden que se van a jugar. (Puedes usar tu Balde esos turnos, pero no tus cartas Especiales).



CARTAS ESTACIONALES (opcional)

Las cartas Estacionales activan cambios en el juego que se aplican hasta que se descubre la siguiente carta Estacional. Estos cambios afectan a todos los jugadores, no sólo a quien jugó la carta.

Escoge 3 o 4 cartas Estacionales (borde negro, sol abajo a la izquierda). Después de barajar los eventos en el mazo, pero antes de incluir la Tormenta de Fuego, divide el mazo en ese nº de partes iguales, y baraja una carta estacional en cada parte. Vuelve a conformar el mazo.

Las cartas estacionales se juegan en cuanto se toman. Ponlas a un lado como recordatorio, y muévelas a la pila de descartes al jugar la siguiente carta Estacional. Si se toman varias de ellas a la vez, juega la primera de ellas, y vuelve a barajar el resto en el mazo.

Durante la **Estación Seca**, las cartas de agua sólo quitan dos gemas de fuego del patrón indicado.

Los **Incendios Eléctricos** usan las fichas de relámpago de las Tormentas Eléctricas. Su colocación, movimiento y funcionamiento es idéntico. Al comienzo del turno de cada jugador, con Incendios Eléctricos, puede dejar que caiga un rayo. Si es así, tira una vez el dado de viento y coloca una gema de fuego en esa dirección, respecto de cada ficha de relámpago (ver Tormenta Eléctrica, p. 10).



En un **Vendaval**, coloca cada turno dos gemas en la dirección del viento, en vez de una. Sin embargo, las dos gemas **no pueden ser ortogonalmente adyacentes entre ellas**.

Si un halcón de fuego retira la primera gema, puedes poner la segunda gema en la misma casilla.

Durante la **Migración**, coloca un halcón adicional por cada carta de halcón de fuego (ej., 4 con Trío de Halcones). ¡No olvides robarlo si se acaba la reserva



VARIANTES

Aparte de la Variante de Equipo del reglamento del juego base, se incluyen otras dos, una para dos jugadores y otra para tres. Además, echa un vistazo a los modos de juego en solitario y de 5 jugadores más adelante.

VARIANTE DE TORRE DOBLE (DOS JUGADORES)

Se juega como una partida de dos jugadores, pero cada uno defiende dos torres adyacentes en su mitad del tablero (ej. uno defiende la torre Nordeste y la Noroeste, y el otro la Sudeste y la Sudoeste). El primer jugador en quemar las dos torres del oponente gana la partida.

Cada jugador recibe 6 cartas de acción, un halcón de fuego, un Balde y una copia de cada carta Especial. Se aplica el Abandono Imprudente cuando has usado tu Balde y hay fuego en al menos una de tus torres. Al disponer halcones de fuego, puedes colocarlos en tu mitad del tablero (los dos cuadrantes juntos). Al quemarse una torre no se activa una Tormenta de Fuego ni se incrementa el tamaño de la mano.

VARIANTE DE TORRE FANTASMA (TRES JUGADORES)

En esta variante se añade la Torre Fantasma (que no debe confundirse con la Sombra del Bosque). Si eres el primero al que le queman la torre, pasas a controlar la cuarta torre (sin ocupar), y colocas la carta de Torre Fantasma sobre ella. Realiza todos los pasos de “Quemar una Torre” del reglamento base (p.4) y toma una nueva mano de 7 cartas. La Torre Fantasma juega su turno normalmente cuando le toque.

Después de quemarse la primera torre, cualquiera de los jugadores restantes gana si queman otra torre (la Fantasma, o la del otro contrincante). El siguiente jugador en quemar una torre gana inmediatamente.

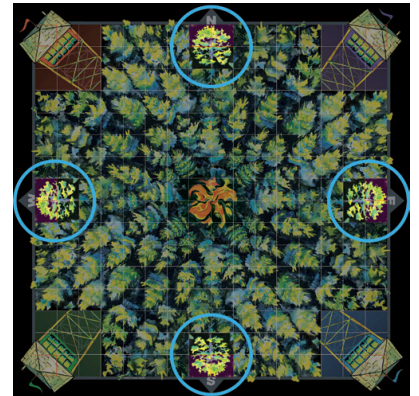
El jugador que controla la Torre Fantasma debe quemar **las otras dos torres** para ganar la partida. Si quema una de ellas, el jugador que la controla juega como Sombra, y sólo necesita quemar una torre para ganar la partida.

MODO CINCO JUGADORES

El Guardián (5º jugador) debe proteger los Robles Centenarios del bosque y quemar las torres de sus oponentes. Si el resto de jugadores queman 3 de sus Robles, el Guardián se convierte en una Sombra del Bosque (como al quemar la torre de un jugador) y para ganar debe hacer lo mismo que cualquier otra Sombra. Si quedan 2 Robles en pie tras haber ardido el resto de torres, el Guardián es el ganador.

El juego es igual, con las siguientes excepciones:

- En la preparación, coloca las 4 cartas de Roble en el tablero, de modo que su coronación (fondo magenta) ocupe dos casillas que tocan los indicadores de N, E, S y O (ver imagen de la derecha). Asegúrate de que pones boca arriba la cara intacta de los Robles, no en llamas.
- El Guardián recibe 6 cartas de Acción, ambas cartas de especialidad y dos halcones de fuego iniciales. No recibe Balde.



Cada carta de Roble representa un Roble Centenario. Esto es lo que debes saber de ellos:

- No se puede situar un cortafuegos sobre una carta de Roble.
- Puedes colocar halcones de fuego y quitar gemas de fuego de las dos casillas inferiores del Roble con cartas de halcón y de agua, respectivamente.
- En cuanto arde un Roble, todas sus casillas quedan permanentemente en llamas (como la Llama Eterna), y puedes crear patrones de fuego a partir de él. **En tant que Gardien, vous pouvez placer vos Aigles de feu où que vous le souhaitez sur le plateau.** Placez vos Aigles de feu sur le côté (“allongés” plutôt que “debout”) pour signifier aux autres joueurs que ce sont les vôtres. Si un de vos Aigles de feu est activé, vous décidez où déplacer la gemme.

Como Guardián del Bosque, puedes colocar tus halcones de fuego en cualquier cuadrante del tablero. Colócalos tumbados para indicar que son tuyos. Si se activa uno de ellos, tú decides dónde mueves la gema.

Si se coloca una gema de fuego en cualquiera de las dos casillas superiores de un Roble Anciano (fondo magenta), el Roble arde inmediatamente. Haz lo siguiente:

1. Da la vuelta a la carta de Roble para mostrar su cara “en llamas”. Cualquier halcón en las casillas inferiores se activa inmediatamente.
2. Pon un halcón de fuego en el tablero. Recoloca el resto de tus halcones.

Cuando arda el tercer Roble, realiza las acciones indicadas arriba, voltea la carta del 4º roble, y sigue los mismos pasos que al arder una torre (p. 4 del reglamento base).

MODO EN SOLITARIO

El resto de torres se ha aliado contra ti. Debes enfrentarte al devastador mazo Infierno y destruirlas. En modo solitario hay varios niveles de dificultad creciente. En cada nivel, debes defender tu torre y quemar las otras tres para ganar. *Antes de proceder, familiarízate con el juego base y las p. 1-9 de esta expansión (puedes omitir la sección Sombra del Bosque).*

Debes ocupar la torre noroeste (roja). Te sugerimos que comiences por el Nivel 1 y vayas progresando. Las reglas siguientes explican el Nivel 1 (consulta p. 18 para el resto).

PREPARACIÓN

1. Prepara el tablero, las gemas de fuego, cortafuegos, la veleta y los halcones de fuego, como de costumbre.
 2. Toma las cartas de Desafío en Solitario. Barájalas para crear el mazo de Desafío y colócalo boca abajo, cerca de ti.
 3. Crea el mazo de Infierno con un Obstáculo Ardiente, un Encender, una Explosión, un Viento Norte y un Oeste. Baraja el mazo y colócalo cerca, boca abajo.
 4. Crea el mazo de Jugador barajando juntas las cartas de Acción del juego base y de la expansión, retirando las cartas de cortafuegos, excepto las de De/Reforestar.
 5. Toma 6 cartas del mazo de Jugador y pon en medio del mazo la carta de Tormenta de Fuego. Deja el mazo cerca.
 6. Pon un Balde, una carta de Vientos Fuertes y una de Vigía boca arriba frente a ti, y un Balde boca arriba junto a cada una de las 3 torres enemigas.
 7. Retira de la partida el resto de cartas (Eventos, Especiales, etc.) y las fichas de relámpago.
 8. Pon un halcón de fuego en una casilla libre de tu cuadrante.
 9. Tira el dado de viento para determinar la dirección inicial del viento.
-

JUEGO

Cada turno se divide en dos fases:

Fase 1: El Infierno: Descubre la carta superior del mazo de Infierno y ejecuta su acción (consulta más abajo). Deja la carta en una pila de descartes junto al mazo de Infierno. Debes ejecutar la acción en tu cuadrante del tablero.

Si se trata de una carta de fuego, coloca un patrón de gemas de fuego en tu cuadrante.

- **Obstáculo Ardiente y Encender:** coloca todo el patrón de gemas de fuego dentro de tu cuadrante (un cuadrado de 4 para el Obstáculo Ardiente, y una línea de tres para

Encender). Al menos una de las gemas debe ser ortogonalmente adyacente a otra gema de fuego o a la llama eterna.

- **Explosión:** Escoge: escoge una gema de fuego en tu cuadrante y sustitúyelo por una ficha de cortafuegos. A continuación, coloca gemas de fuego en todas las casillas libres a su alrededor. **Debes colocar al menos 4 gemas en tu cuadrante para que sea válido.**

Muy importante: las Gemas de fuego que activen a halcones de fuego en tu cuadrante también cuentan como gemas colocadas.

Si no puedes colocar el patrón requerido en tu cuadrante, haz lo siguiente como penalización:

1. Deja la carta en la pila de descartes de Infierno.
2. Activa una Tormenta de Fuego hacia el norte o el oeste (a tu elección) que sólo afecte a gemas de tu cuadrante (al igual que con cartas de viento, explicado más adelante).
3. Descubre la siguiente carta del mazo de Infierno y ejecuta su acción. Si no puedes hacerlo, has perdido la partida.

Una Explosión en tu primer turno es causa automática de penalización.

Si descubres una carta de viento, efectúa una Tormenta de Fuego en la dirección mostrada que sólo afecte a gemas de tu cuadrante. Por ejemplo, si la carta es Norte, pon una gema de fuego en cualquier casilla de tu cuadrante al norte de otra gema de fuego. Esto no afecta a la dirección del viento.

Fase 2: A Jugar: Se procede como en una partida multijugador. Pon una gema en la dirección del viento y después juega cartas, descarta y vuelve a tomar cartas, o usa una de tus cartas Especiales. Finalmente, repón tu mano.

Juega turnos (fases 1 y 2) hasta que acabe la ronda.

FIN DE LA RONDA

La ronda termina cuando se acabe el mazo de Infierno y se ha acabado tu turno. Barájalo y vuelve a crear el mazo de Infierno. Toma dos cartas de Desafío en Solitario, y elige una para completar. Descarta la otra. Si se acaba el mazo de Desafío, baraja sus descartes para crear un mazo nuevo.

CARTAS DE DESAFÍO EN SOLITARIO

Cada carta de Desafío en Solitario indica una tarea a superar en cada ronda. Si no lo logras, sufrirás un castigo (explicado en la carta), o directamente perderás la partida. En el Nivel 1, puedes ignorar dos desafíos (tras haber tomado las cartas).

BALDES

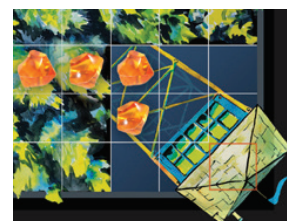
Como en el modo multijugador, puedes usar tu Balde para retirar una línea de 3 gemas

desde tu torre, además de la acción de tu turno. También puedes usar Abandono Imprudente tras usar tu Balde si hay fuego en tu torre.

Desgraciadamente, cada torre enemiga también tiene un Balde. Al contrario que en multijugador, cada enemigo usará su Balde tan pronto como el fuego entre en la Zona de su Torre, por efecto del viento, por usar una carta de tu mano o por una Tormenta de Fuego. Su Balde retirará una línea de hasta tres gemas, que tú eliges teniendo en cuenta las siguientes directrices:

- Retira en primer lugar gemas en la Zona de la Torre.
- Retira la mayor cantidad de gemas posible.

Ejemplo (derecha): Hay dos gemas en la torre enemiga, pero podrías retirar tres si quitas la de dentro de la Zona de la Torre y las dos de fuera. Sin embargo, debes quitar las dos gemas interiores.



CORTAFUEGOS Y HALCONES DE FUEGO

En niveles superiores, el enemigo contará con cortafuegos y/o halcones de fuego en sus cuadrantes. Si activases un halcón de fuego enemigo, retíralo y pon la gema en tu cuadrante, ortogonalmente adyacente a una gema preexistente.

QUEMAR TORRES ENEMIGAS Y TORMENTAS DE FUEGO

Cuando quemes la torre de un enemigo, activa una Tormenta de Fuego parcial, como siempre. Coge una carta, pues tu mano aumenta en uno.

Las Tormentas de Fuego causadas por torres quemadas o cartas de Tormenta de Fuego funcionan igual que en una partida multijugador. **Afectará a todo el tablero, no sólo tu cuadrante.**

Sin embargo, puedes jugar una carta de viento para repetir la tirada de dado de viento una vez por Tormenta de Fuego.

FIN DE LA PARTIDA

Si en cualquier momento de la partida te ves forzado a quemar tu propia torre, pierdes inmediatamente. También pierdes al no superar un desafío.

Cuando quemas la última torre enemiga, ¡ganas inmediatamente la partida! Cuenta el número de casillas que no están quemadas en tu torre. Ésta es tu puntuación del nivel. Ahora, ¡pasa al siguiente nivel, o intentar mejorar tu resultado!

NIVELES

Cada nivel del modo en solitario es más difícil que el anterior. Deberás reducir tu mano, colocar cortafuegos y halcones de fuego, y más. Las imágenes de la derecha muestran las defensas que debes poner delante de cada Torre enemiga al comienzo de una partida.

Nivel 1

Mano inicial: 6

Preparación: Tablero despejado.

Desafíos: Puedes ignorar dos desafíos.

Nivel 2

Mano inicial: 6

Preparación: 2 cortafuegos por Torre enemiga.

Desafíos: Puedes ignorar un desafío.

Nivel 3

Mano inicial: 5

Preparación: 2 cortafuegos y 2 halcones por Torre enemiga.

Desafíos: No puedes ignorar ningún desafío.

Nivel 4

Mano inicial: 5

Preparación: 4 cortafuegos y 2 halcones por Torre enemiga.

Desafíos: Antes de comenzar la partida, toma dos desafíos y quédate con uno para superar. Este desafío es adicional a los que tomas al final de cada ronda. No puedes ignorar ningún desafío.

Nivel 5

Mano inicial: 4

Preparación: 4 cortafuegos y 3 halcones por Torre enemiga.

Desafíos: Igual que el nivel 4.

Nivel 6

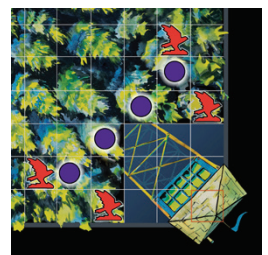
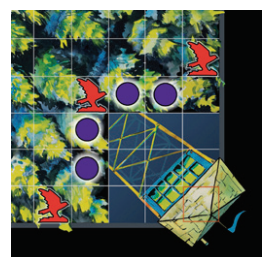
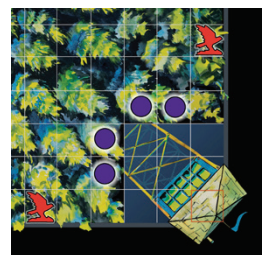
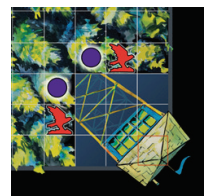
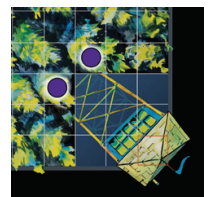
Mano inicial: 4

Preparación: 4 cortafuegos y 4 halcones por Torre enemiga.

Desafíos: Igual que el nivel 4.

Balde: No recibes Balde. Las torres del enemigo lo mantienen. Sin embargo, una vez por nivel, si consigues eliminar una torre enemiga sin gastar su Balde, puedes quitárselo y usarlo.

Por ejemplo, puedes evitar activar el Balde del enemigo mediante un Encender o doble Fuego de Copas desde fuera de la torre y alcanzando su esquina posterior en una única acción.



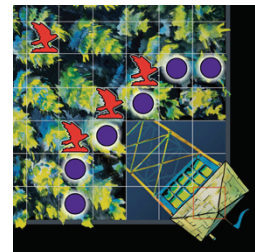
Nivel 7

Mano inicial: 4

Preparación: 6 cortafuegos y 4 halcones por Torre enemiga.

Desafíos: Igual que el nivel 4.

Balde: Igual que en el nivel 6.



DESAFÍOS, EXPLICADOS

Sigue las indicaciones de la carta para superar el desafío. A continuación, aclaraciones adicionales:

Humo Denso: No puedes usar cartas Especiales, o descartar y volver a coger cartas en vez de jugar cartas de Acción.

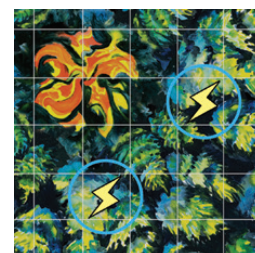
Plan de Actuación: Al preparar tus tres turnos, puedes elegir una carta de Acción de tu mano, una carta Especial, o un conjunto de cartas que se puedan jugar inmediatamente (Abandono Imprudente, Fuegos de Copas, etc.).

VARIANTES EN SOLITARIO

Essayez une des variantes suivantes à n'importe quel niveau !

¡Prueba alguna de las siguientes variantes en cualquier nivel!

Relámpago: coloca dos fichas de Relámpago en tu cuadrante (ver a la derecha) al comienzo de la partida. Los Relámpagos funcionan igual que una Tormenta Eléctrica (P. 10), excepto que las fichas no pueden sacarse fuera de tu cuadrante. Al final de cada ronda, tira el dado de viento y coloca una gema de fuego en esa dirección a partir de cada ficha de Relámpago (consulta Tormenta Eléctrica para más detalles).



Los Robles Centenarios: Coloca las cartas de Roble en el tablero como en el modo de 5 Jugadores. Puedes colocar de 2 a 4 cartas de Roble. Debes quemar todos los Robles del tablero además de las torres (consulta detalles sobre quemar Robles en P. 14, 5º Jugador) para ganar la partida. Al comienzo de la partida, tira el dado de viento. Debes quemar el roble de la dirección que indique el dado en primer lugar (ej. Si tiras oeste, quema el Roble del oeste antes que cualquier otro). Cada vez que quemes un Roble, vuelve a tirar el dado de viento para determinar el siguiente Roble a quemar (vuelve a tirar el dado si el Roble correspondiente ya ha ardido, o no está en juego). Si no quemas el Roble que toca, pierdes inmediatamente la partida. Las torres de los enemigos pueden ser quemadas en cualquier orden. Quemar un Roble no activa una Tormenta de Fuego.

MINI EXPANSIONES

Consulta a continuación las reglas de las mini expansiones Megahalcón y Balde.

LA MINI EXPANSIÓN MEGAHALCÓN

La **Mini Expansión Megahalcón** incluye 4 megahalconses, un tipo de halcón de fuego más poderoso. Da una minifigura de megahalcón a cada jugador. Si tienes dos juegos, entrega 2 minifiguras a cada uno. En la preparación, cada jugador coloca un megahalcón en su cuadrante en vez de un halcón de fuego (consulta más abajo los detalles para 5 jugadores).

Los megahalconses funcionan igual que los halcones de fuego, pero tienen otras dos habilidades. Al comienzo de tu turno, puedes escoger una de las siguientes acciones con uno de tus megahalconses:

- **Mueve una casilla:** mueve tu megahalcón a una casilla vacía, ortogonalmente adyacente a su casilla anterior.
- **Activa tu megahalcón:** Escoge una gema fuego ortogonalmente adyacente a tu megahalcón, muévela a una casilla ortogonalmente adyacente a otra gema del tablero (como cuando activas a un halcón de fuego). Retira el halcón y déjalo en tu reserva.

Al contrario que los halcones de fuego, los megahalconses no son comunes (cada jugador tienen los suyos). Si tienes megahalconses en tu reserva, puedes colocarlos en vez de los halcones de fuego al jugar una carta de halcón de fuego o de Bandada (ej. Podrías colocar un megahalcón y dos halcones de fuego con un Trío de Halcones).

Otras reglas sobre los megahalconses:

- Los megahalconses no pueden coger gemas de dentro de la Zona de una Torre.
- No puedes usar megahalconses de un oponente a menos que seas el Guardián (en una partida de 5 jugadores).
- En una partida de 5 jugadores, el Guardián no tiene megahalconses al comenzar. Al jugar una carta de halcón de fuego, el Guardián puede quitar un megahalcón de la reserva de otro jugador y jugarlo en lugar de uno de los halcones a colocar. Lo controlarán hasta que se activen, momento en el que vuelven a la reserva de su dueño original. El Guardián sólo puede controlar un Megahalcón a la vez (o dos, si se juega con dos juegos).

LA MINI EXPANSIÓN BALDE

La **Mini Expansión Balde** incluye 4 Baldes (uno por jugador) y 12 gemas de agua. En la preparación, coloca tu Balde junto a la torre y llénalo con las gemas de agua (cada jugador recibe 4 gemas en una partida de 2 o 3 jugadores, y 3 gemas en una partida de 4 jugadores).

Las gemas de agua se usan para crear líneas húmedas, zonas del bosque que proporcionan barreras temporales al fuego. Con esta miniexpansión, las cartas de agua se pueden usar para quitar patrones de fuego, colocar patrones de gemas de agua, **o una combinación de ambos**. Cuando juegas una carta de agua, puedes colocar gemas de agua en cualquier parte del patrón que NO quite una gema de fuego.

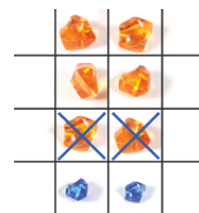
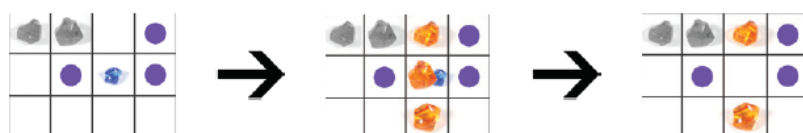


Imagen (derecha): Un Camión de Bomberos (cuadrado de 4) retira 2 gemas de fuego y añade dos gemas de agua en las otras casillas del patrón.

Las gemas de agua pueden colocarse en cualquier casilla de tu cuadrante, excepto en la Zona de la Torre o en la Llama Eterna. Al contrario que los cortafuegos, no tienen más reglas de colocación.

Si una gema de fuego se coloca en la misma casilla que una gema de agua, ambas se retiran del tablero. Devuelve cualquier gema de agua retirada al Balde de su propietario para usarla más adelante.

Las gemas de agua no bloquean patrones de fuego. El fuego puede atravesar casillas con gemas de agua, y éstas sólo quitan gemas de fuego de sus casillas.



Ej. (arriba): Una gema de agua (azul) está junto a varios cortafuegos y gemas de fuego (grises). Se coloca una línea de 3 gemas de fuego con un Encender (naranja). La gema de agua y la gema de fuego colocada en su casilla se retiran. La gema de agua vuelve al Balde de su dueño.

Si se te acaban las gemas de agua y juegas una carta de agua, puedes quitar gemas de agua de tu cuadrante y usarlas como parte de un nuevo patrón.

Cuando uses tu carta de Balde, da también la vuelta a tu Balde. En adelante, no puedes volver a colocar gemas de agua en el tablero. Las gemas de agua del tablero no se retiran, pero no se pueden mover.

Otras reglas de las gemas de agua:

- Puedes colocar gemas de agua en el cuadrante de tu compañero de equipo en la Variante de Equipo. En la Variante de Torre Doble puedes colocar las gemas de agua en cualquier lugar de tu mitad del tablero.
- Las gemas no se pueden colocar durante la Estación Seca.
- En partidas de 5 jugadores el Guardián no recibe Balde ni gemas de agua, pero puede mover gemas de agua dentro de un cuadrante jugando cartas de agua y usarlas como parte del patrón. Estas gemas no pueden cambiar de cuadrante, y siguen perteneciendo al dueño original.

En el reglamento y en las cartas encontrarás referencias a “gemas”. Esto se refiere siempre a gemas de fuego, nunca a gemas de agua.

CARDS

HELITRANSPORTE

Retira hasta tres gemas de fuego. Al menos dos de ellas deben ser ortogonalmente adyacentes.

CONTRAFUEGO

Sustituye una gema de fuego por una ficha de cortafuegos. Debes seguir las reglas de colocación de cortafuegos.

NORDESTE

Cambia la dirección del viento al norte o al este.

O bien

Tira el dado para elegir nueva dirección

O bien

Coloca una gema de fuego al nordeste de otra.

NOROESTE

Cambia la dirección del viento al norte o al oeste.

O bien

Tira el dado para elegir nueva dirección

O bien

Coloca una gema de fuego al noroeste de otra.

TRÍO DE HALCONES

Coloca 3 halcones de fuego en casillas libres de tu cuadrante del tablero.

PAR DE HALCONES

Coloca 2 halcones de fuego en casillas libres de tu cuadrante del tablero.

SUDESTE

Cambia la dirección del viento al sur o al este.

O bien

Tira el dado para elegir nueva dirección

O bien

Coloca una gema de fuego al sudeste de otra.

SUDOESTE

Cambia la dirección del viento al sur o al oeste.

O bien

Tira el dado para elegir nueva dirección

O bien

Coloca una gema de fuego al sudoeste de otra.

TORMENTA ELÉCTRICA

¡Caen relámpagos!

Debes jugar esta carta en cuanto la tomes. Consulta las reglas para más información.

TRONCO RODANTE

Mueve una pareja de gemas de fuego dos casillas en la misma dirección (norte, sur, este u oeste). Ni cortafuegos ni otras gemas les bloquean el paso.

INCENDIO DE COPAS

Coloca hasta dos gemas de fuego alineadas en horizontal o en vertical. Al menos una de ellas debe ser adyacente a otra gema existente. Puedes jugar dos Incendios de Copas a la vez.

INCENDIO DE SUPERFICIE

Coloca 3 gemas de fuego. Deben ser ortogonalmente adyacentes a gemas existentes, pero no entre ellas.

ESTACIÓN SECA

Ha llegado la sequía. El agua escasea y es aún más difícil luchar contra el fuego. Debes jugar esta carta tan pronto la tomes. Consulta las reglas para más información.

BANDADA

¡Los halcones de fuego levantan el vuelo! Debes jugar esta carta tan pronto la tomes. Consulta las reglas para más información.

MOVILIZACIÓN

¡Todos listos!

Debes jugar esta carta tan pronto la tomes. Consulta las reglas para más información.

MIGRACIÓN

Los halcones migran al bosque en masa. Debes jugar esta carta tan pronto la tomes. Consulta las reglas para más información.

VENDAVAL

¡Vientos con rachas de más de 110 km/h azotan el bosque! Debes jugar esta carta tan pronto la tomes. Consulta las reglas para más información.

INCENDIOS ELÉCTRICOS

¡Los rayos están incendiando el bosque! Debes jugar esta carta tan pronto la tomes. Consulta las reglas para más información.

TÁCTICAS COYOTE

Tú equipo ha marchado lejos y debes planificar sus movimientos. Debes jugar esta carta tan pronto la tomes. Consulta las reglas para más información.

LUNA LLENA.

Cuando hay la luna llena, sombras se ciernen sobre el bosque. Cuidado con su influencia esta noche. Debes jugar esta carta tan pronto la tomes. Consulta las reglas para más información.

FUERTES VIENTOS

Puedes jugar tantas cartas de viento de tu mano como desees. Pon una gema de fuego por cada carta, en la dirección que indiquen (como si eligieses su tercera opción). Repón tu mano y da la vuelta a esta carta.

VIGÍA

En tu turno, toma las tres cartas superiores del mazo, juega una de ellas y descarta el resto. Da la vuelta a esta carta. No tomarás más cartas al final de tu turno.

PATRULLA

En tu turno, descarta una carta de tu mano sin resolver su acción. Toma las dos cartas superiores del mazo, juega una de ellas y añade la otra a tu mano. No tomes cartas adicionales al final de tu turno.

LEVE BRISA

Cada vez que juegues una carta de viento puedes jugar una carta de viento adicional y colocar una gema de viento en la dirección que indique la segunda carta (como si eligieses su tercera opción). Repón tu mano.

SOLO - SOLITARIO

INCENDIOS LATENTES

Antes de la 2ª Fase de cada turno de esta ronda, coloca una gema de fuego en tu cuadrante, ortogonalmente adyacente a otra existente.

OPERACIONES RESTRINGIDAS

Descarta inmediatamente 2 cartas a tu elección. Juega esta ronda con una mano reducida, y al final de ella repón tu mano inicial.

DETECTAR INCENDIOS

Coloca tres gemas en tu cuadrante que no sean ortogonalmente adyacentes a ninguna otra gema (pueden tener esquinas comunes).

Si no puedes colocar las tres, pon las que puedas y, además, otras cuatro gemas ortogonalmente adyacentes a otras preexistentes (dentro de tu cuadrante), para poder superar el desafío.

LÍNEA HÚMEDA

Debes descartar dos cartas de agua sin aplicar su efecto a lo largo de esta ronda. Puedes hacerlo en cualquier momento, como acción gratuita. Repón tu mano a continuación.

Si no puedes, añade a tu cuadrante un rectángulo de 3x2 gemas de fuego (6 en total) para superar el desafío.

REABASTECIMIENTO

Repón el Balde de una torre enemiga que no haya sido destruida. Si la torre en cuestión tiene fuego, usa el Balde inmediatamente.

Si todas las torres enemigas que siguen en pie no han usado su Balde, no puedes elegir este desafío.

VIENTO CALMA

No coloques la gema de fuego según la dirección del viento cada turno de esta ronda.

Pasa directamente a la siguiente parte de tu turno (jugar cartas de acción, descartar y

reponer la mano, etc.)

ESTACIÓN SECA

Las cartas de agua están limitadas esta ronda. Cuando las utilices, puedes retirar un máximo de dos gemas del patrón.

Tu Balde te permite retirar tres gemas, en cualquier caso.

PLAN DE ACTUACIÓN

Coloca inmediatamente 3 acciones delante de ti, en el orden que desees. En los turnos siguientes, en vez de jugar cartas, debes ejecutar estas acciones por orden. Puedes usar el Balde como acción adicional, pero no puedes descartar y volver a tomar cartas.

HUMO DENSO

Cada turno de esta ronda, en vez de jugar cartas de acción:

1. Elige dos cartas de acción de tu mano y barájalas.
2. Juega la primera de ellas.
3. Descarta la carta jugada y devuelve la otra a tu mano.
4. Repón tu mano.

Puedes seguir usando tu Balde como acción adicional.

BANDERA ROJA

Duplica el efecto de una carta de Infierno en esta ronda. Debes elegirlo antes de descubrir la carta.

Por ejemplo, Si duplicas el efecto de un Obstáculo Ardiente, debes colocar en tu cuadrante dos patrones completos de 4 gemas para superar el desafío.

SANTUARIO

Deja tumbado un halcón de fuego en una casilla vacía de tu cuadrante (excepto en la Zona de tu Torre). Esta casilla es un santuario para los halcones de fuego durante el resto de la partida. Si arde, pierdes la partida.

Mientras el santuario está en fuego, puedes colocar un halcón de fuego adicional en tu cuadrante al comienzo de cada ronda.

CONSTRUCCIÓN RESISTENTE

Elige una torre enemiga que siga en pie. Para quemarla, debes colocar gemas de fuego o cortafuegos (sólo válidos si se colocan mediante carta de Explosión) en las nueve casillas de la Zona de su Torre. No basta sólo con alcanzar la esquina posterior de la

torre.

AGUACERO

Retira todas las gemas de fuego de la Zona de la Torre de un enemigo que aún siga en pie.

Si no hay torres enemigas en pie con alguna gema de fuego, quita todas las gemas del cuadrante de una de ellas.