

Índice



Introducción	02
La partida	03
Componentes	04
Preparación	05
El mapa	06
Movimiento y exploración	07
Exploración del bosque	08
Combate	09
Cartas de Batalla	10
Saqueadores	11
Experiencia y progresión	12
Mejora del castillo	13
Misiones y victoria	14
Preparación del tablero	15



Introducción

Weasel Wars es un juego de aventura, exploración y conflicto ambientado en el bosque vivo de Evermoss. Cada jugador deberá tomar el control de un clan único que lucha por reclamar el dominio sobre el bosque.

Cómo va una partida

Cada turno sigue la misma estructura.

Al comienzo de tu turno, obtienes tropas de tu castillo y robas una Carta de Bonus. Después, lanza el Dado de Movimiento para determinar hasta dónde puede viajar tu héroe a través del bosque.

Durante el movimiento, puedes explorar Asentamientos, enfrentarte a Saqueadores, recolectar recursos, completar misiones e interactuar con otros jugadores.

Una vez que no te queden Puntos de Movimiento, tu turno termina y el juego pasa al jugador situado a tu derecha.

La estructura de un turno se explica con más detalle más adelante en esta guía.

Victoria y obtención de Experiencia

Para ganar la partida, debes ser el primer jugador en alcanzar el Nivel 18.

Los héroes aumentan sus Niveles gastando Puntos de Experiencia obtenidos a lo largo de la partida. Como la Experiencia puede conseguirse de muchas maneras diferentes, también existen múltiples estrategias para progresar a través de los Niveles.

Las principales formas de obtener Experiencia durante la partida son:



Tesoros



Saqueadores



Asentamientos



Combate



Recursos



Misiones

Cómo va una Partida

A medida que avanza la partida, el equilibrio de poder a través de Evermoss cambia constantemente.

Los jugadores deben adaptar sus estrategias durante toda la partida, alternando entre exploración, combate, control de recursos y expansión territorial para alcanzar el Nivel 18 antes que sus rivales.

Inicio de Partida

Al comienzo de la partida, los jugadores se centran en la exploración, la recolección de recursos y el enfrentamiento contra Saqueadores para obtener Experiencia y equipamiento.

Durante esta fase, aventurarse en lo profundo del bosque para descubrir sus limitados tesoros ocultos antes que los clanes rivales puede convertirse en una gran ventaja.

Mitad de Partida

A medida que los héroes se vuelven más fuertes, los jugadores comienzan a competir por el control de Asentamientos y localizaciones estratégicas a través del bosque.

Los combates entre clanes rivales se vuelven más frecuentes, y controlar recursos valiosos y caminos clave adquiere cada vez más importancia.

Final de Partida

Durante las últimas fases de la partida, los héroes poderosos, los castillos mejorados y los grandes ejércitos dominan el bosque.

Los jugadores deberán elegir cuidadosamente cuándo combatir, defender o perseguir Experiencia para alcanzar el Nivel 18 antes que sus rivales.

Estructura del Turno

Aunque los jugadores pueden elegir diferentes estrategias a lo largo de la partida, cada turno sigue la misma secuencia básica:

1st



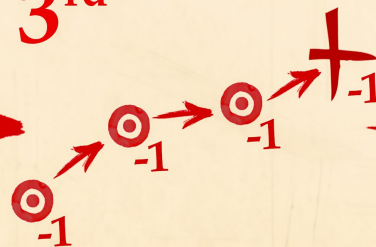
Obtén tropas y roba tu Carta de Bonus.

2nd



Lanza el Dado de Movimiento.

3rd



Muévete a través del bosque e interactúa con localizaciones, Saqueadores y otros jugadores.

4th



Mejora tu héroe o castillo, si es posible.

5th



Finaliza tu turno una vez hayas gastado todos tus Puntos de Movimiento.

Componentes

Tropas



Las tropas representan las fuerzas militares de cada jugador. Se reclutan principalmente desde Castillos y Cuarteles a lo largo de la partida.

Héroes



Los héroes son los personajes principales controlados por cada jugador. Se mueven a través del bosque, se enfrentan a Saqueadores, completan misiones y luchan contra clanes rivales.

Dados de Juego



Los dados se utilizan para muchas acciones a lo largo de la partida, desde movimiento y combate hasta exploración de cuevas y obtención de bonus especiales.



Tableros de Héroe



Representan el castillo, atributos y progresión de tu héroe durante la partida. Se utilizan para gestionar mejoras del castillo, mejorar atributos y colocar la carta de equipamiento actualmente equipada por tu héroe.

Cartas



Las cartas proporcionan equipamiento, recursos, misiones, efectos de combate, recompensas y ventajas especiales a lo largo de la partida.

Asentamientos



Localizaciones estratégicas repartidas a través del bosque. Los jugadores pueden visitarlas, controlarlas y defenderlas para obtener recursos, ventajas y mucho más.

Otras Fichas



El juego también incluye marcadores adicionales, como Barcos, que permiten a los Héroes viajar hasta la isla.

Marcadores de Nivel



Representan la fuerza e influencia de tu clan a través de Evermoss.

A medida que los jugadores obtienen XP, el marcador avanza a través de los 18 Niveles, siguiendo la progresión de cada héroe hacia la victoria.

Oro & Fichas de Xp



Oro y Experiencia obtenidos por cada jugador durante la partida.

Ambos pueden gastarse en cualquier momento de la partida para obtener mejoras, ventajas y progresión.

Preparación

Weasel Wars es rápido y fácil de preparar.

Tras solo unos pocos pasos, el bosque de Evermoss estará listo para jugar.

1st

Preparación del Tablero

Coloca el Tablero de Juego en el centro de la mesa. Después, coloca los 12 Asentamientos Dinámicos, los 12 Saqueadores y los 8 Tesoros sobre el tablero.

Esto se explica paso a paso en la sección Preparación de Asentamientos Dinámicos.



2nd

Preparar Mazos

Separa las Cartas de Bonus, Saqueador y Misión por tipo. Baraja cada mazo por separado y coloca las tres pilas boca abajo en el lado izquierdo del Tablero de Juego.



3rd

Preparar Cartas de Recursos

Separa las Cartas de Recursos en sus tres tipos diferentes y coloca cada pila boca arriba en el lado izquierdo del Tablero de Juego.



4th

Selección de Clan

Cada jugador elige un Clan. Después, toma la Figura de Héroe correspondiente, el Tablero de Héroe y el Marcador de Héroe.

- 1st Coloca tu Figura de Héroe en uno de los Castillos iniciales.
- 2nd Coloca tu Tablero de Héroe frente a ti y establece sus Puntos de Atributo.
- 3rd Coloca tu Marcador de Héroe en el espacio inicial del Track de Nivel.

2nd



1st



3rd



5th

Tropas & Cartas Iniciales

Entrega a cada jugador sus cartas iniciales, tropas y Oro. Cada jugador recibe:

- 8 Tropas
- 8 Monedas de Oro
- 3 Cartas de Bonus

4th

Comienzo

Al comienzo de cada turno, cada jugador recibe al menos 2 Tropas desde su Castillo y 1 Carta de Bonus aleatoria.

5th

5

El Mapa

1

Caminos

Los caminos son utilizados por los jugadores para viajar a través del bosque.

Están divididos en Nodos, y cada Nodo representa un paso de movimiento.

2

Nodos

Cada uno representa 1 Punto de Movimiento.

Los naranjas proporcionan acceso a Asentamientos, mientras que los Nodos rojos representan obstáculos y cuestan el doble de Puntos de Movimiento para cruzarlos.



3

Puentes

Los puentes actúan como atajos que permiten a los Héroes viajar más rápidamente a través del bosque. Solo pueden utilizarse mientras permanezcan intactos.



El Tablero de Juego representa el bosque de Evermoss, donde tiene lugar la mayor parte de la acción del juego.



1

2

6

7

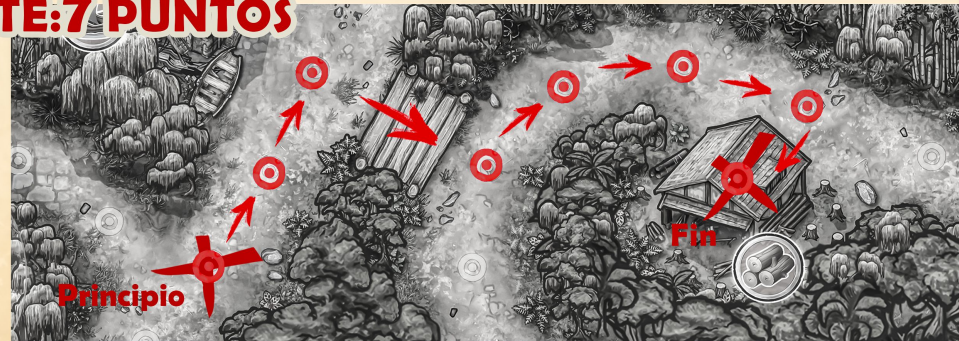
3

5

4

Ejemplo de Movimiento

COSTE: 7 PUNTOS



4

Castillos

Los Castillos son la localización inicial de cada jugador y la principal fuente de Tropas durante la partida. Si un Héroe pierde una batalla, regresa inmediatamente a su Castillo.

5

Asentamientos Fijos

Los Asentamientos fijos son localizaciones permanentes colocadas sobre el Tablero de Juego que los jugadores pueden visitar durante la partida.

6

Asentamientos Dinámicos

Localizaciones intercambiables que los jugadores pueden visitar durante la partida. Proporcionan una gran variedad de elementos, incluyendo Tropas, recursos, oportunidades comerciales y ventajas especiales. Se colocan durante la preparación de la partida.

7

Marcador de Nivel

Realiza el seguimiento de la progresión de cada Héroe durante la partida.

6

Movimiento & Exploración

Los Héroes viajan a través de Evermoss moviéndose por Caminos y explorando localizaciones a lo largo del bosque. Durante el movimiento, los jugadores pueden descubrir tesoros, enfrentarse a Saqueadores, visitar Asentamientos y obtener valiosos recursos. Gestionar cuidadosamente el movimiento y la exploración es esencial para progresar en

1st

Tirada de movimiento

Al comienzo de cada turno, el jugador lanza el Dado de Movimiento para determinar el número total de Puntos de Movimiento disponibles durante ese turno.

Durante el primer turno de la partida, los jugadores lanzan dos Dados de Movimiento en lugar de uno.

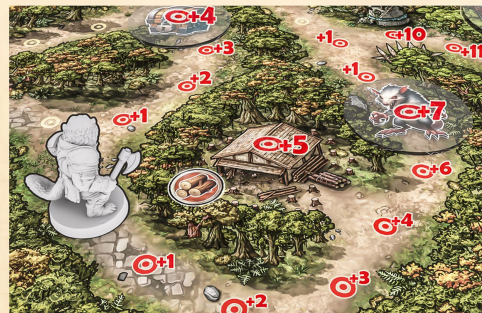


2nd

Movimiento del Héroe

Los jugadores pueden viajar libremente a través del bosque siempre que continúen moviéndose por Nodos conectados.

Los Héroes también pueden retroceder sobre sus pasos y volver a cruzar Caminos previamente recorridos.

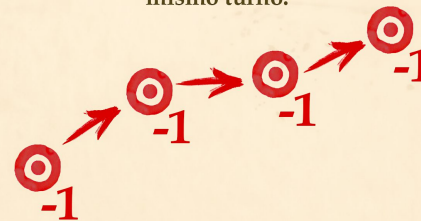


3rd

Gasto de puntos

Los Puntos de Movimiento solo se gastan mientras el Héroe se mueve a través del bosque.

Si un Héroe aún tiene Puntos de Movimiento restantes después de completar una acción o detenerse en una localización, puede continuar moviéndose normalmente durante el mismo turno.



4th

Fin del movimiento

Una vez gastados todos los Puntos de Movimiento, el Héroe ya no podrá moverse durante ese turno.

Sin embargo, el jugador todavía puede construir edificios o mejorar a su Héroe, ya que estas acciones no consumen Puntos de Movimiento.



Ejemplo de Exploración

20 puntos



-7
13



-6
7



-3
4



-4

Exploración del Bosque

El bosque de Evermoss contiene una gran variedad de oportunidades de exploración, recompensas y localizaciones estratégicas. Cada una de ellas puede cumplir un propósito diferente a lo largo de la partida, proporcionando a los jugadores valiosos recursos, ventajas o nuevas formas de progresar. Estas son algunas de las localizaciones y encuentros más representativos presentes en Evermoss:



Puntos de Recursos

Los Puntos de Recursos proporcionan el recurso que representan cuando son visitados por un Héroe.

Si son conquistados con al menos 1 Tropa, generan ese recurso para el jugador que los controla al comienzo de cada turno.



Portales

Los Portales permiten a los Héroes teletransportarse a otro Portal del mapa o regresar directamente a su Castillo gastando algo de Cristal.

Son especialmente útiles para viajar rápidamente a través del bosque.



Mercados & Puestos Comerciales

Los Mercados y Puestos Comerciales permiten a los jugadores intercambiar recursos, así como vender cartas y objetos a cambio de Oro y Experiencia.

Se vuelven especialmente útiles cuando se acumulan grandes cantidades de cartas o recursos.



Tesoros

Proporcionan Cartas de Bonus al primer jugador que los reclama.

Una forma sencilla de fortalecer a tu Héroe durante las primeras fases de la partida.



Saqueadores

Los Saqueadores son enemigos hostiles que vagan por el bosque.

Derrotarlos otorga Experiencia, botín y valiosas recompensas.



Cuevas Antiguas

Las cuevas son localizaciones impredecibles ocultas a través del bosque.

Explorarlas puede otorgar poderosas recompensas o revelar peligrosos enemigos ocultos en su interior. Una vez que una Cueva es explorada, el turno del Héroe termina inmediatamente.



Castillos

Los Castillos son las localizaciones iniciales y fortalezas de cada Clan.

Asaltarlos otorga grandes cantidades de Experiencia y botín, pero dejar tu propio Castillo indefenso puede resultar peligroso.

Combate

El combate es una de las principales formas de obtener Experiencia, defender localizaciones estratégicas y debilitar Clanes rivales a lo largo de la partida.

Las batallas pueden ocurrir contra Saqueadores, Tropas enemigas o Héroes rivales durante el movimiento y la exploración.



1st Inicio del combate

El combate comienza siempre que un Héroe ataque a un Saqueador, otro Héroe o el Castillo de un rival.

Para iniciar un combate, el Héroe atacante debe estar situado en un Nodo directamente adyacente a su objetivo.

Durante el combate, ambos bandos luchan utilizando las Tropas actualmente disponibles para ellos.

- 1 Sword**
- Attack / Defense
- 2 Sword**
- Attack / Defense
- Critical Hit**
- Attack
- Block**
- Defense
- Miss**
- Attack / Defense



Durante el combate, el atacante utiliza los Dados de Combate rojos, mientras que el defensor utiliza los Dados de Combate verdes.

Ambos funcionan de manera idéntica, diferenciándose únicamente en su color y símbolos especiales.



2nd Dados de Combate

El combate se resuelve utilizando Dados de Combate.

Cada dado representa 1 Tropa, y cada jugador puede utilizar un máximo de 3 dados durante el combate. Sus símbolos pueden infligir daño, bloquear ataques o activar efectos especiales.

Los Dados de Combate se explican en detalle a continuación.

Combate con Dados



Los dados de Ataque y Defensa se comparan entre sí, ganando cada enfrentamiento el resultado más alto.

Los Símbolos Especiales representan el resultado más alto posible, derrotando a todos los demás símbolos y solo pudiendo ser contrarrestados por otro Símbolo Especial. Después se sitúan las Dobles Espadas, las Espadas simples y finalmente los Fallos como resultado más bajo.

En caso de empate, el defensor gana la comparación.



3rd Daño

Los ataques exitosos eliminan Tropas enemigas.

Las Tropas se eliminan inmediatamente después de resolver el daño y antes de que comience la siguiente ronda de combate.



4th Victoria & Recompensas

El Héroe derrotado regresa inmediatamente a su Castillo. El Héroe victorioso roba 3 cartas aleatorias del jugador derrotado y obtiene 1 Punto de Experiencia por cada 5 Tropas derrotadas, con un mínimo de 2.

Ejemplo de Combate

Ambos jugadores lanzan sus Dados de Combate...



Un jugador ataca a otro. Ambos bandos tienen 3 Tropas disponibles para el combate.



Empate de Símbolos Especiales. Ningún bando pierde una Tropa.

Empate. El atacante pierde 1 Tropa.

El atacante gana. El defensor pierde 1 Tropa.

Resultado: Ambos jugadores pierden 1 Tropa.

Saqueadores

Los Saqueadores infestan el bosque de Evermoss, acechando entre sus caminos ocultos y territorios peligrosos. Aunque los jugadores nunca saben exactamente qué amenazas aguardan entre las sombras, los Saqueadores son una de las formas más eficientes de obtener Experiencia y valioso botín, especialmente durante las primeras fases de la partida.

1st



Para enfrentarte a un Saqueador y revelar a los enemigos ocultos tras él, tu Héroe debe detenerse exactamente en la posición del Saqueador sobre el tablero. Hasta ser revelado, ni su fuerza ni sus recompensas son conocidas.

Algunas habilidades y objetos permiten a los jugadores revelar Saqueadores.

3rd



Una vez determinado el número de Tropas del Saqueador, coloca las fichas de Tropa correspondientes y comienza la batalla.

Debe completarse un mínimo de tres rondas completas de combate antes de que retirarse sea posible. Tras la tercera ronda, el jugador puede elegir retirarse y regresar a su castillo.

2nd



Una vez que te enfrentas a un Saqueador, roba una Carta de Saqueador oculta. Esta carta revela el tipo de Saqueador al que te enfrentas y el número de Dados de Saqueador que deben lanzarse para determinar su fuerza.

Lanza el número indicado de Dados de Saqueador. El resultado combinado representa el número total de Tropas controladas por ese Saqueador.

4th



Si derrotas al Saqueador, obtén las recompensas mostradas en su carta. Si tu Héroe es derrotado, regresa inmediatamente a tu castillo.

Consejo

Algunas habilidades y objetos proporcionan ventajas especiales al luchar contra Saqueadores, incluyendo efectos de bonus y recompensas aumentadas o incluso duplicadas.

Experiencia & Progreso



La Experiencia es uno de los elementos más importantes de Weasel Wars, permitiendo a los Héroes mejorar sus Atributos y progresar a través de la línea de Nivel hacia la victoria.

La Experiencia puede obtenerse de muchas maneras diferentes, incluyendo derrotar Saqueadores, ganar batallas, descubrir tesoros y completar misiones.

Los jugadores deben adaptar sus estrategias a lo largo de la partida para obtener Experiencia de la manera más eficiente posible.



Asignación de Experiencia



Cada héroe posee un conjunto de atributos que pueden mejorarse utilizando Experiencia. **Cada 2 Puntos de Experiencia aumentan en 1 punto un atributo de tu elección.**

Los Atributos permiten a los héroes equipar objetos cada vez más poderosos, además de proporcionar otras ventajas de juego.



La Experiencia también puede gastarse para ganar Niveles. A medida que tu héroe alcanza Niveles superiores, se desbloquean nuevas habilidades de héroe.

Cada nuevo Nivel cuesta **3 Puntos de Experiencia.**



Consejo

La Experiencia puede guardarse sin asignarse hasta el momento en que resulte más útil.



Mejora del Castillo

Las Mejoras de Castillo son una parte importante del juego, ya que los Castillos son la principal fuente de Tropas durante toda la partida. Gastando Recursos y Oro, los jugadores pueden mejorar diferentes partes de su Castillo para obtener nuevas ventajas y fortalecer su Clan con el paso de la partida. Las Mejoras de Castillo pueden realizarse en cualquier momento durante el turno del jugador y no consumen Puntos de Movimiento.



Torre de Vigía

Añade **1** Dado de Defensa extra durante los asedios.



Torre Dorada

Proporciona **3** de Oro extra por turno.



Nido de Pergaminos

Proporciona **1** Carta de Bonus extra por turno.



Cuarteles

Proporcionan **2** Tropas extra por turno.



Mina de Piedra

Proporciona **1** de piedra por turno.



El castillo siempre contiene un mínimo de **5 Tropas permanentes**.

Si tu castillo es asediado, el atacante roba la mitad de tus cartas, pero las Tropas del castillo se regeneran después de la batalla.

El castillo de un jugador no puede ser atacado nuevamente hasta que el castillo de otro jugador haya sido atacado primero.

Consejo

Ganar un asedio otorga valioso botín y aumenta inmediatamente a tu héroe en 2 Niveles completos.

Misiones



Las Cartas de Misión proporcionan objetivos específicos que recompensan a los jugadores con valiosos premios y Experiencia al completarlos.

Las misiones pueden solicitarse en la Catedral, donde los jugadores reciben una Carta de Misión aleatoria. Una vez completado el objetivo, la recompensa puede reclamarse en cualquier Claro Oculto del bosque.



Derrota en Batalla

Ser derrotado en batalla no elimina a un jugador de la partida ni lo coloca en una gran desventaja.

Los Héroes derrotados simplemente regresan a su Castillo y comienzan su siguiente turno desde allí con 6 Tropas listas para reincorporarse al conflicto.



Victoria

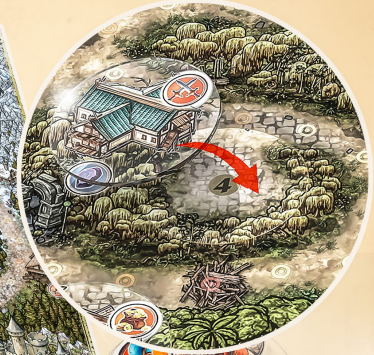
A pesar de las numerosas estrategias y caminos disponibles a lo largo de la partida, la victoria se alcanza siendo el primer jugador en llegar al Nivel 18.

En el modo por Equipos, ambos jugadores del mismo equipo combinan sus Niveles para determinar su progreso hacia la victoria.

La manera en la que decidas alcanzar la victoria dependerá completamente de tu estrategia, alianzas y decisiones a lo largo de la aventura.

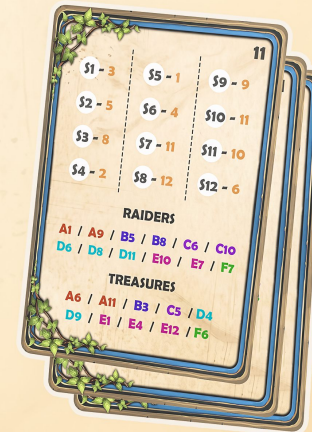
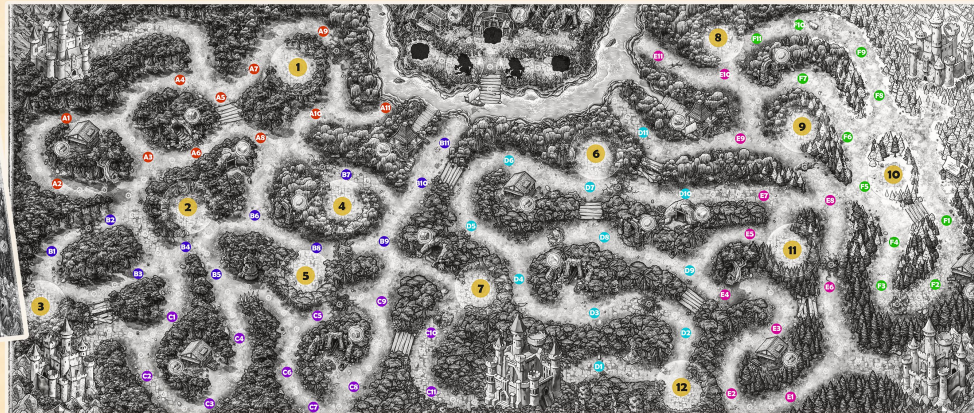
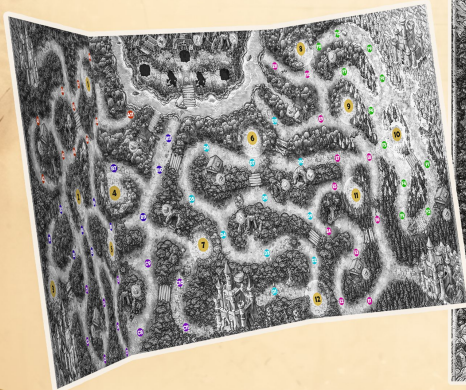


Preparación del tablero



Al comienzo de cada partida, el bosque de Evermoss se monta utilizando Asentamientos Dinámicos, fichas de Saqueador, Tesoros y otros elementos intercambiables.

El proceso de preparación es sencillo y altamente variable. La colocación de los Asentamientos se determina utilizando las Cartas de Preparación y la referencia de colocación incluida en el juego, creando diferentes distribuciones del bosque, rutas y oportunidades estratégicas en cada partida.



Para colocar los Asentamientos, simplemente roba una Carta de Preparación aleatoria y utiliza la Referencia de Colocación para hacer coincidir los números y colores mostrados en la carta con sus espacios correspondientes en el tablero.