

Drow: City Management

Materiales

- Un tablero reversible por jugador.
- 32 cartas por jugador, 3 de ellas con el fondo gris (cartas iniciales).
- 4 dados de Catán dados por jugador más 2 dados.

Preparación

Cada jugador recibe un tablero y las 3 cartas grises de Casa, Campo y Prefectura. Para la primera partida, toma el lado del tablero que tiene dibujadas una casa, un campo y una prefectura. Si tomas el otro lado, dibuja estos tres edificios donde quieras.

Secuencia de turno:

- 1) Draft. Si es el primer turno, no hay draft.
- 2) Si es el primer turno, tira los 6 dados. Si no, tira los dados que elegiste antes. Elige 4 de ellos.
- 3) Construcción: usa los materiales de los dados, los materiales que produzcan tus edificios con aldeanos y tu reserva de oro para construir (2 oro = 1 material). Los tiempos de construcción no pueden sumar más de 4.
- 4) Habilidades de edificios: usa los aldeanos libres que te queden para activar habilidades de edificios (atacar a otros jugadores, crear más aldeanos, etc.)

El draft

Para dos jugadores o más, cada jugador toma 3 cartas del mazo. De esas cartas, elige una y pasa el resto al jugador de su derecha. Repite hasta que no queden cartas que pasar.

De las 3 cartas que tienes en la mano, elige una y quédatala. Deja las otras dos boca arriba cerca de ti. Durante el juego, es posible que puedas quedarte con más de una carta. Al final del turno, descarta las cartas boca arriba que queden.

Para partidas en solitario, toma 3 cartas del mazo y elige una. Quédate esa carta y deja las demás boca arriba cerca. Al final del turno, descarta las cartas boca arriba que queden.

Los recursos:

Aldeanos: consigue un aldeano cada vez que consigas una oveja (las ovejas representan la comida para tener nuevos aldeanos). No puedes tener más aldeanos que los que te permitan tus casas, mansiones y villas. Cada casa permite 2 aldeanos, cada mansión permite 4 aldeanos y cada villa permite 8 aldeanos. Además, cada casa

debe estar a menos de 2 casillas de distancia de un edificio que produzca comida (campos o tabernas).

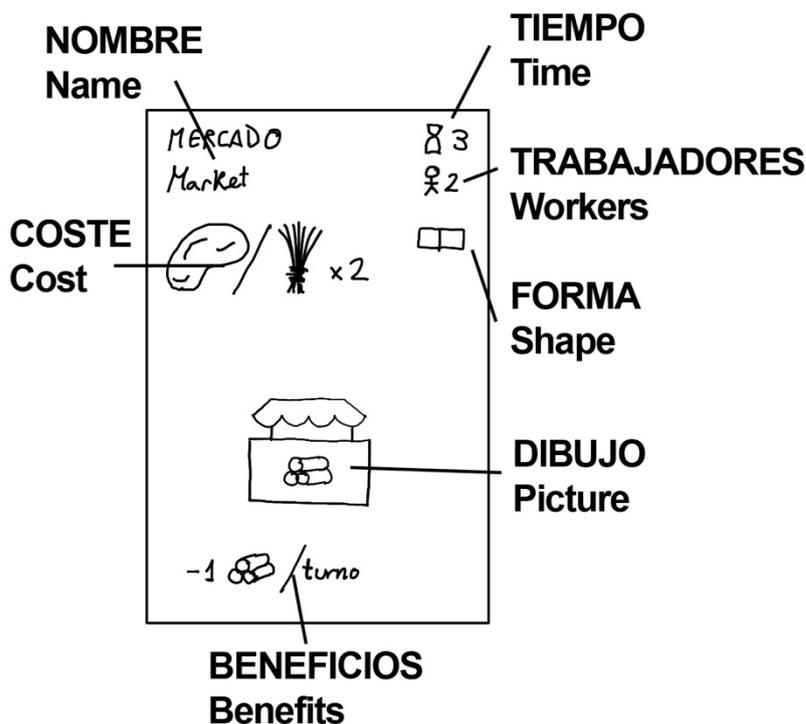
Cuando consigas un aldeano, coloca una / en el marcador de aldeanos. Esta barra representa a un aldeano disponible. Si el aldeano se asigna a un puesto de trabajo permanente o muere (por enviarlo a pelear o por otra razón), marca esa casilla con una X.

Materiales de construcción: piedra, madera, ladrillos y trigo. Estos materiales se obtienen de los dados o de los edificios de producción y se usan para construir nuevos edificios en la fase 3.

Oro: cuando tomes un dado de oro, coloca una / en el marcador de oro. Puedes usar dos oros como cualquier otro recurso. Cuando lo hagas, marca las casillas correspondientes con un X.

Las cartas de edificio

Las cartas representan papiros con los planos de los distintos edificios que se pueden construir. Estas cartas tienen una serie de elementos.



- 1) Nombre
- 2) Coste
- 3) Tiempo de construcción
- 4) Cantidad de trabajadores para activarlo.
- 5) Forma del edificio.

- 6) Icono para dibujarlo.
- 7) Beneficios. Hay dos tipos: permanentes y activables.

Para dibujar un edificio, primero se coloca un contorno de tamaño igual a la forma. Después, coloca el dibujo dentro de ese contorno. Si es un edificio en el que los aldeanos se asignan permanentemente, deja hueco para dibujar los aldeanos.

Distancia entre jugadores: hacer y sufrir daño

Un jugador está a distancia 1 de otro jugador si está sentado justo al lado. Un jugador se dice que está a distancia 2 de otro jugador si entre ellos hay un jugador. Los jugadores a tu izquierda y derecha están a distancia 1, mientras que los jugadores a la izquierda y derecha de estos están a distancia 2.

Cuando una carta hace daño, se representa con un cuadrado con un asterisco dentro. Según el número de cuadrados, el daño tiene distinto alcance.

Por ejemplo, la carta "Cuarteles" te permite usar aldeanos para hacer daño a distancia 1 (por eso solo aparece un solo cuadrado). Esto significa que solo puedes atacar a los jugadores que están a tu lado y solo a los edificios del perímetro de su ciudad.

La carta "Campo de tiro" te permite usar aldeanos para atacar a distancia 1 o 2 (por eso aparecen dos cuadrados con asteriscos). Puedes atacar del mismo modo que los cuarteles, pero también puedes atacar a distancia dos. Esto significa dos cosas:

- Puedes atacar a los jugadores adyacentes de tus jugadores adyacentes. Si atacas a un jugador a distancia 2, tendrás que hacerlo a los edificios del perímetro de su ciudad.
- Si atacas a los jugadores que están a distancia 1 de ti, puedes atacar a los edificios que están en contacto con los edificios del perímetro.

Cuando un jugador recibe un ataque, cada escudo que tenga ese jugador previene un punto de daño. Cada escudo se puede usar una vez por turno, salvo que se indique lo contrario.

Si un edificio sufre un ataque y no se previene, tacha una de las casillas que componen ese edificio. Si tachas todas las casillas, ese edificio dejará de funcionar y, por tanto, no dará más beneficios durante la partida.

Pregunta a los testers: he pensado que, para partidas en solitario, los ataques y las defensas den puntos o hagan algo así. ¿Alguna sugerencia al respecto?

Población máxima

Los edificios necesitan aldeanos para que trabajen en ellos. Hay 3 edificios que permiten aumentar la capacidad de aldeanos de tu ciudad: las casas (+2 aldeanos), las mansiones (+4 aldeanos) y las villas (+8 aldeanos).

Cada vez que obtienes comida, tu ciudad obtiene un nuevo aldeano. Esto se representa en el track de aldeanos con una barra /. Cuando asignes ese aldeano a un edificio, tacha esa barra, de modo que se forme una X.

La población de tu ciudad es la suma de los aldeanos que tengas trabajando en los edificios más los aldeanos ociosos (representados por la barra /). A lo largo del juego, es posible que pierdas aldeanos, en este caso no cuentan para la población.

Fin del juego

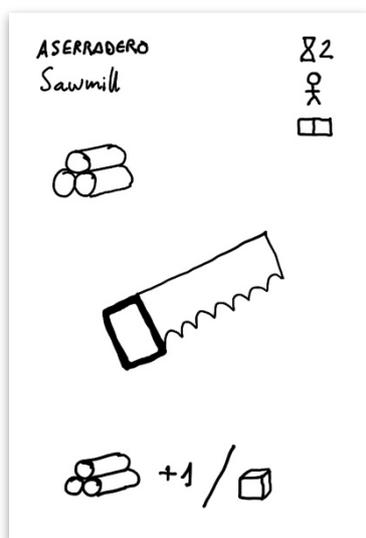
El juego concluye después de 10 rondas. Entonces se suman:

- Aldeanos libres
- Puntos por edificios

El jugador con más puntos gana.

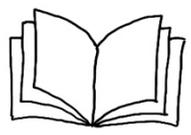
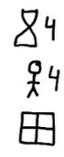
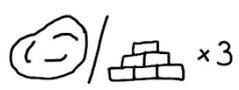
Detalle de cada carta

A continuación, se detallan los beneficios de cada carta de edificio.



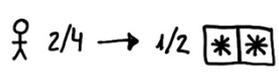
Obtienes 1 madera durante la fase de tirada de dados.

BIBLIOTECA
Library



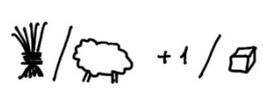
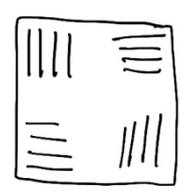
Puedes quedarte una carta de edificio extra en la fase de draft.

CAMPO DE TIRO
Archery range



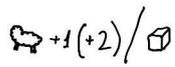
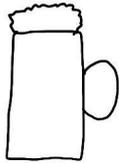
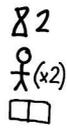
Paga 2 o 4 aldeanos para hacer 1 o 2 puntos de daño respectivamente, a distancia de 1 o 2.

CAMPO
Field



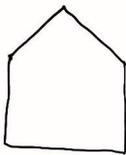
Obtienes 1 oveja o 1 trigo durante la fase de tirada de dados.

CANTINA
Tabern



Puedes asignar 1 o 2 trabajadores a este edificio. Obtienes 1 oveja por cada trabajador asignado durante la fase de tirada de dados.

CASA
House



Aumenta tu capacidad de población máxima en 2.

CONSERVATORIO
Music school

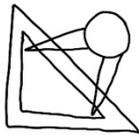
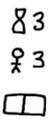


1 punto

① + 🎵 = +2 puntos

Otorga un punto al final de la partida. Por cada par de Conservatorio + Plaza de juegos, obtienes 2 puntos extra (que se suman a los dos puntos que da la Plaza de juegos).

CENTRO DE CONSTRUCCIÓN
Building post



⌚ +1

En cada turno, dispones de 1 unidad extra de tiempo.

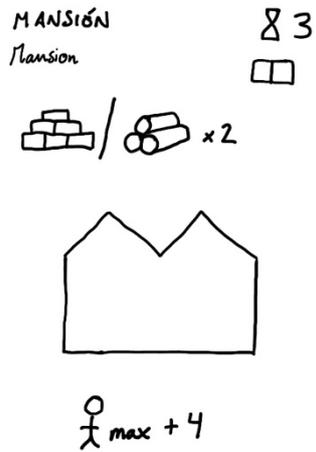
CUARTEL
Barracks



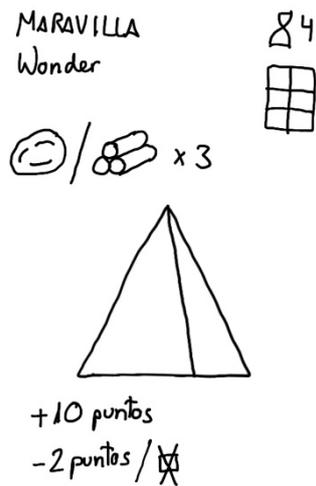
👤 1-4 → 1-4 🏠



Paga 1 a 4 aldeanos para hacer 1 a 4 puntos de daño respectivamente, a distancia 1.



Aumenta tu capacidad de población máxima en 4.



Otorga 10 puntos al final de la partida. Por cada casilla tachada, pierdes 2 puntos.

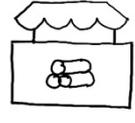
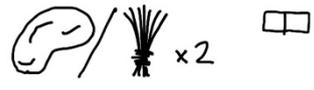
MERCADO 3
Market 2



-1 [bricks] / turno

Puedes hacer que 1 edificio cueste 1 unidad menos de ladrillo.

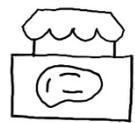
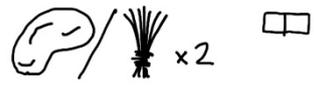
MERCADO 3
Market 2



-1 [coins] / turno

Puedes hacer que 1 edificio cueste 1 unidad menos de madera.

MERCADO 3
Market 2



-1 [wood] / turno

Puedes hacer que 1 edificio cueste 1 unidad menos de piedra.

MERCADO ⌘ 3
Market ⌘ 2
 /  x2 

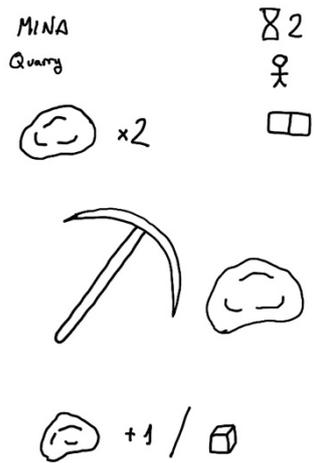

-1  / turno

Puedes hacer que 1 edificio cueste 1 unidad menos de trigo.

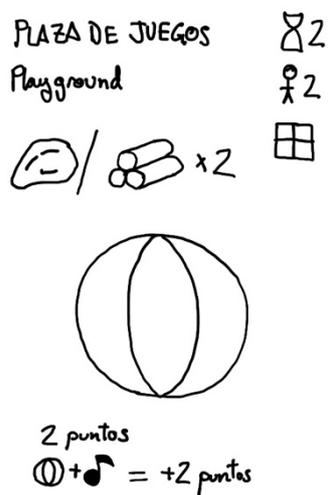
MINA ⌘ 2
Quarry ⌘ 1
 x2 

 
 +1 / 

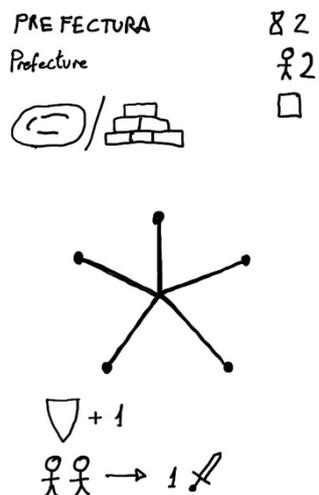
Obtienes 1 de oro en la fase de tirada de dados.



Obtienes 1 de piedra en la fase de tirada de dados.



Otorga 2 puntos al final de la partida. Por cada par de Conservatorio + Plaza de juegos, obtienes 2 puntos extra (que se suman a los dos puntos que da el Conservatorio).

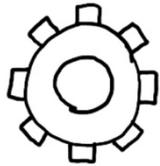


Previene 1 ataque a tu ciudad. Si pagas dos aldeanos, puedes hacer un ataque a distancia 1.

TALLER
Workshop

⌚ 3
♀ 3

☞/☞ x2 ☞



♀ -1 (min = 1♀)

Puedes hacer que una habilidad activada de un edificio cueste 1 aldeano menos en un turno, pero nunca menos de 1.

TEMPLO
Temple

⌚ 2
☐

☞



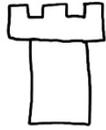
☼ +1

♀ → ☼ +2

Cuando lo construyes, obtienes +1 devoción. Puedes pagar 1 aldeano para obtener +2 devoción.

TORRE DEFENSIVA
Watch tower

82
○
⋈
□



1 ▽
⋈ → 2 ▽

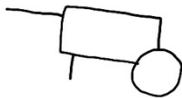
Previene 1 ataque a tu ciudad. Si pagas 1 aldeano, puedes prevenir 2 ataques a tu ciudad.

TRANSPORTISTA
Carrier

82
○
⋈
□



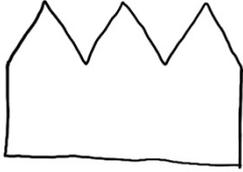
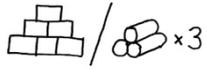
x2



□ +1

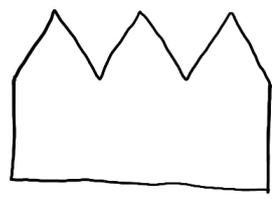
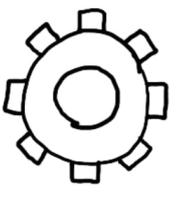
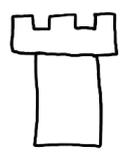
Al final de la fase de tirada de dados, obtienes un dado extra. Si no quedan dados, lanza un dado y obtienes el resultado.

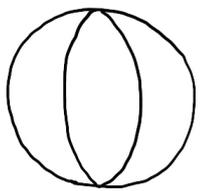
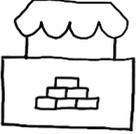
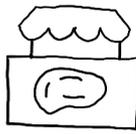
VILLA
Town

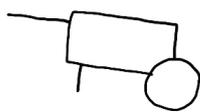


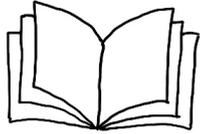
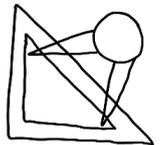
$\lambda_{max} \rightarrow +8$

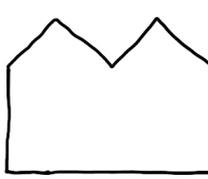
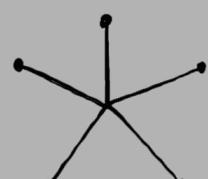
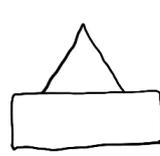
Aumenta tu capacidad de población máxima en 8.

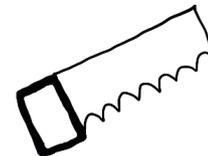
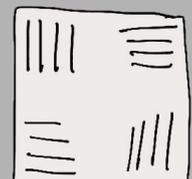
<p>VILLA Town</p> <p>⌘ 4 ♀ 2</p> <p> /  x3</p>  <p>♀ max → +8</p>	<p>TALLER Workshop</p> <p>⌘ 3 ♀ 3</p> <p> /  x2</p>  <p>♀ -1 (min = 1 ♀)</p>	<p>TORRE DEFENSIVA Watch tower</p> <p>⌘ 2 ♀ 1</p>   <p>1 ♀ ♀ → 2 ♀</p>	<p>CONSERVATORIO Music school</p> <p>⌘ 2 ♀ 1</p> <p> /  x2</p>  <p>1 punto ♀ + ♪ = +2 puntos</p>
---	---	---	---

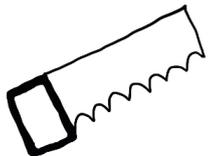
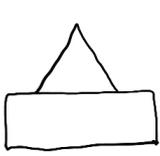
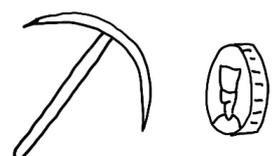
<p>PLAZA DE JUEGOS Playground</p> <p>⌘ 2 ♀ 2</p> <p> /  x2</p>  <p>2 puntos ♀ + ♪ = +2 puntos</p>	<p>MERCADO Market</p> <p>⌘ 3 ♀ 2</p> <p> /  x2</p>  <p>-1  / turno</p>	<p>MERCADO Market</p> <p>⌘ 3 ♀ 2</p> <p> /  x2</p>  <p>-1  / turno</p>	<p>MERCADO Market</p> <p>⌘ 3 ♀ 2</p> <p> /  x2</p>  <p>-1  / turno</p>
--	--	---	--

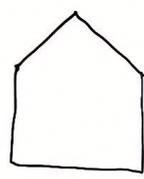
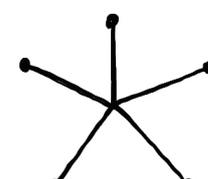
<p>MERCADO Market</p> <p>⌘ 3 ♀ 2</p> <p> /  x2</p>  <p>-1  / turno</p>	<p>MARAVILLA Wonder</p> <p>⌘ 4 ♀ 2</p> <p> /  x3</p>  <p>+10 puntos -2 puntos / ♀</p>	<p>TRANSPORTISTA Carrier</p> <p>⌘ 2 ♀ 1</p> <p> x2</p>  <p> +1</p>	<p>MINA Quarry</p> <p>⌘ 2 ♀ 1</p> <p> x2</p>   <p> +1 / </p>
---	---	--	---

<p>MINA Quarry</p> <p>⌘ 2 ♀ 1</p> <p> x2</p>   <p> +1 / </p>	<p>BIBLIOTECA Library</p> <p>⌘ 4 ♀ 4</p> <p> /  x3</p>  <p> +1</p>	<p>CUARTEL Barracks</p> <p>⌘ 4 ♀ 2</p> <p> /  x2</p>  <p>1-1 → 1-4 </p>	<p>CENTRO DE CONSTRUCCIÓN Building post</p> <p>⌘ 3 ♀ 3</p> <p> /  x2</p>  <p>⌘ +1</p>
--	--	--	--

<p>CANTINA Tabern</p> <p>⌘ 2 ♀ (x2) ☐</p> <p>📦 / 🌿 x2</p>  <p>🐑 +1(+2) / ☐</p>	<p>MANSIÓN Mansion</p> <p>⌘ 3 ☐</p> <p>📦 / 📦 x2</p>  <p>♀ max +4</p>	<p>PRE FECTURA Prefecture</p> <p>⌘ 2 ♀ 2 ☐</p> <p>📦 / 📦</p>  <p>🛡️ +1 ♀ ♀ → 1 ✂️</p>	<p>TEMPLO Temple</p> <p>⌘ 2 ☐</p> <p>📦</p>  <p>☀️ - +1 ♀ → ☀️ +2</p>
---	---	--	---

<p>ASERRADERO Sawmill</p> <p>⌘ 2 ♀ ☐</p> <p>📦</p>  <p>📦 +1 / ☐</p>	<p>CAMPO Field</p> <p>⌘ 2 ♀ 2 ☐</p> <p>🌿 / 📦</p>  <p>🌿 / 🌿 +1 / ☐</p>	<p>CASA House</p> <p>⌘ 2 ☐</p> <p>📦 / 📦</p>  <p>♀ max. +2</p>	<p>CAMPO DE TIRO Archery range</p> <p>⌘ 4 ♀ 2 ☐</p> <p>📦 / 🌿 x2</p>  <p>♀ 2/4 → 1/2 * *</p>
---	--	---	--

<p>CANTINA Tabern</p> <p>⌘ 2 ♀ ☐</p> <p>📦 / 🌿 x2</p>  <p>♀ → 🐑 ♀ x2 → 🐑 x2</p>	<p>ASERRADERO Sawmill</p> <p>⌘ 2 ♀ ☐</p> <p>📦</p>  <p>📦 +1 / ☐</p>	<p>TEMPLO Temple</p> <p>⌘ 2 ☐</p> <p>📦</p>  <p>☀️ - +1 ♀ → ☀️ +2</p>	<p>MINA Quarry</p> <p>⌘ 2 ♀ ☐</p> <p>📦 x2</p>  <p>📦 +1 / ☐</p>
---	---	--	---

<p>MINA Quarry</p> <p>⌘ 2 ♀ ☐</p> <p>📦 x2</p>  <p>📦 +1 / ☐</p>	<p>CAMPO Field</p> <p>⌘ 2 ♀ 2 ☐</p> <p>🌿 / 📦</p>  <p>🌿 / 🌿 +1 / ☐</p>	<p>CASA House</p> <p>⌘ 2 ☐</p> <p>📦 / 📦</p>  <p>♀ max. +2</p>	<p>PRE FECTURA Prefecture</p> <p>⌘ 2 ♀ 2 ☐</p> <p>📦 / 📦</p>  <p>🛡️ +1 ♀ ♀ → 1 ✂️</p>
---	--	---	---

