



El valle de Nand está siendo invadido por hordas salvajes de orcos. Mientras los guerreros locales pierden la batalla cuerpo a cuerpo, las arqueras de Nand aprovechan la altura de sus montañas para diezmar las tropas enemigas. En este juego, tendrás que decidir cómo proteger el valle gracias a la acción combinada de los guerreros y las arqueras de Nand antes de que los orcos lo destruyan todo.

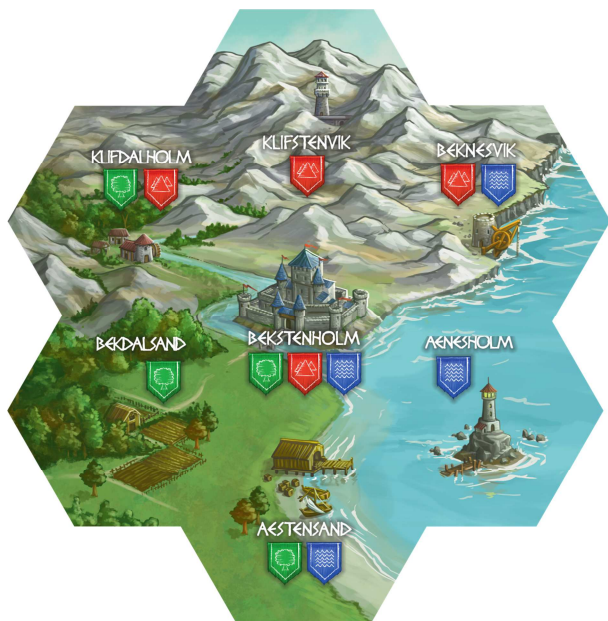
Arqueras de Nand es un juego con el que aprenderás los **fundamentos básicos de las bases de datos** (el Valle de Nand es una pequeña *tabla* de datos donde *seleccionaremos* parcialmente sus regiones para atacar a los orcos).

COMPONENTES

- 7 losetas de territorio.
- 32 fichas de orcos/guerreros.
- 1 set de 3 monedas de color.
- 20 fichas de flechas.
- 23 cartas de acción (5 COUNT, 5 NOT, 5 OR, 5 AND, 3 bengalas).
- 15 cartas de horda.
- 1 carta de arqueras.

PREPARAR UNA PARTIDA

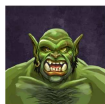
Sitúa las 7 losetas de territorio de la siguiente manera, este será el tablero de juego que conforma el Valle de Nand:



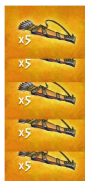
Prepara el mazo de hordas en función de la dificultad y duración deseada de la partida. Si es tu primera partida, te recomendamos usar 5 cartas de 3 orcos y 5 cartas de 4 orcos para jugar una partida de 10 rondas. Puedes barajar el mazo o dejar las hordas más peligrosas para el final de la partida.



Sitúa las fichas de guerreros y de orcos junto al tablero de juego.



Carga a tus arqueras con sus flechas. Por cada carta en el mazo de hordas coge 5 flechas (modo fácil), 4 flechas (modo normal) o 3 flechas (modo difícil). Si es tu primera partida y vas a jugar 10 rondas, coge 50 flechas y sitúalas junto a la carta de arqueras. Consulta la página 14 para ver la tabla “Ajustes de dificultad”.



Sitúa las monedas de color dentro de la caja del juego, que usaremos como bandeja.



Baraja las cartas de acción y coloca 4 sobre la mesa.



CÓMO JUGAR

El **objetivo** del juego es **resistir** a las hordas salvajes de orcos que asolan el Valle de Nand. Si durante la partida los orcos destruyen **cuatro** de los territorios, habrás perdido el control del Valle de Nand. Por el contrario, si consigues mantener el control de **al menos cuatro** territorios tras la última horda, ¡habrás salvado al Valle de Nand de los malvados orcos!

Cada ronda de juego consta de los siguientes pasos:

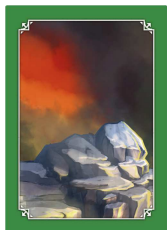
1. **Colocar guerreros.** Sitúa una ficha de guerrero en el territorio que desees.
2. **Colocar orcos.** Saca una carta del mazo de hordas, su número indicará cuántos orcos entrarán en el tablero en esta ronda. Además, por cada terreno que tenga **cuatro o más orcos** en él, **deberás añadir un orco** más al resultado de la carta.

Para saber en qué territorio entrará cada orco, **lanza** las monedas por cada uno. La combinación de estandartes de colores te indicará el territorio :



Si no hubiera **ningún** estandarte en la tirada, los orcos atacan a las **arqueras** escondidas en las montañas y pierden parte de sus flechas en su huida (1 flecha en modo fácil, 2 flechas en modo normal y 3 flechas en modo difícil).

Si volviera a salir esta tirada cuando las arqueras ya han huido, no perderían ninguna flecha más. Da la vuelta a la carta de arqueras para indicar su huida.



Si un territorio tiene **3** orcos o más **en este momento**, es **destruido** por los orcos (da la vuelta a su loseta).



- Batalla.** En cada ronda puedes hacer un máximo de **2 acciones** con tus guerreros y arqueras:

Guerreros. Descarta una de tus cuatro cartas de acción sin usar su efecto y mueve una ficha de guerreros del tablero a un territorio adyacente. Puedes gastar las 2 acciones para mover al mismo guerrero dos territorios.

Arqueras. Con esta acción avisas a las arqueras sobre los territorios que están siendo atacados para que lancen una lluvia de flechas. Elige uno o dos colores y descarta una carta de acción para usar su efecto.

Además de descartar la carta, para realizar el ataque deberás gastar flechas de la reserva según las fichas de orcos y guerreros que haya en cada territorio atacado:

- Si el territorio contiene **fichas de orcos** pero no de guerreros, se elimina una de ellas y retiras **una** flecha de la reserva.
- Si el territorio está vacío (no contiene **ni fichas de orcos ni de guerreros**), retiras **dos** flechas de la reserva.
- Si el territorio contiene **fichas de guerreros**, se elimina uno de ellos y retiras **tres** flechas de la reserva.
- Si el territorio contenía **fichas de orcos y de guerreros**, se elimina una ficha de orcos y una de guerreros y retiras **cuatro** flechas de la reserva.

Si no tienes las flechas necesarias para realizar la acción, **no podrás utilizar** esa carta de acción.

Importante: No es necesario utilizar tus dos acciones. A veces es preferible ahorrar flechas para las siguientes hordas, pero siempre tienes que descartar 2 cartas de acción cada ronda. Así que si no has realizado dos acciones, descarta las cartas correspondientes para que queden 2 cartas de acción en la fila.

CARTAS DE ACCIÓN

Bengala. Se lanzan flechas al territorio que **elijas** porque sus habitantes avisan a las arqueras de que están en peligro lanzando una bengala.



COUNT. Elige 1, 2 o 3. Se lanzan flechas a los territorios que tengan ese número de estandartes.

Ejemplo: "COUNT 2" lanza flechas a los tres territorios que tengan dos estandartes (verde/rojo, azul/rojo y verde/azul).



NOT. Elige un color. Se lanzan flechas a todos los territorios que **NO** tengan el color elegido.

Ejemplo: "NOT rojo" lanza flechas a todos los territorios que NO tengan un estandarte rojo.



AND. Elige dos colores. Se lanzan flechas a todos los territorios que **tengan TODOS** los colores elegidos.

Ejemplo: "rojo AND verde" lanza flechas a los territorios que tengan los estandartes rojo y verde a la vez.



Puedes elegir dos veces el mismo color.

Ejemplo: "verde AND verde" lanza flechas sobre todos los territorios con estandarte verde.

OR: Elige dos colores. Se lanzan flechas a todos los territorios que **tengan ALGUNO** de los colores elegidos. Ejemplo: "verde OR rojo" lanza flechas a los territorios que tengan algún estandarte rojo o algún estandarte verde.



Puedes elegir dos veces el mismo color. Ejemplo: "verde OR verde" lanza flechas sobre todos los territorios con estandarte verde.

Una vez finalizadas tus acciones, se produce la **lucha cuerpo a cuerpo** entre los guerreros y los orcos que estén en el mismo territorio. Dado que los orcos son el doble de fuertes que los guerreros, cada ficha de orcos elimina dos fichas de guerreros antes de ser eliminado. Elimina fichas de cada territorio hasta que en cada uno solo queden guerreros, solo queden orcos o estén vacíos.



Fin de ronda. Al finalizar la ronda, se descarta la carta de horda, se reponen las cartas de acción hasta tener 4 disponibles y se comienza una nueva ronda con el paso 1 “Colocar guerreros”. Además, si las arqueras han huido durante esta ronda, se vuelven a colocar en posición de ataque dando la vuelta a su carta.

FINAL DE PARTIDA

La partida puede terminar por dos causas:

- Los orcos han destruido **cuatro o más** territorios del Valle de Nand. Mala suerte, **has perdido** la partida.
- Ya no quedan cartas en el mazo de hordas y **al menos cuatro** territorios no han sido destruidos. Enhorabuena, ¡**has ganado** la partida!

Es posible ganar la partida incluso habiendo agotado toda la reserva de flechas disponibles gracias a la lucha cuerpo a cuerpo de los guerreros.

AJUSTES DE DIFICULTAD

Nivel	Mazo de hordas	Flechas	Huida
Fácil	3-3-3-3-3-4-4-4-4-4	50	-1
Intermedio	3-3-3-3-4-4-4-4-5-5-5	48	-2
Difícil	3-3-3-3-3-4-4-4-4-4-5-5-5-5-5	45	-3

MODO COMPETITIVO

En el modo competitivo para dos jugadores, uno controla a los humanos y otro a los orcos. La preparación de la partida es igual al modo solitario solo que no se utilizan las monedas para colocar a los orcos y se entregan 4 cartas de acción a **cada jugador** que deberán ser visibles frente a ellos.



Las rondas son iguales en el modo competitivo a excepción del paso 2 que es cuando se colocan los orcos. En este momento, quien controla los orcos

elige **una** de sus 4 cartas de acción para colocar tantos orcos como su acción indique.

Por ejemplo, si tiene un OR puede usar "verde OR rojo" y colocar un orco en todos los territorios menos en el que solamente tiene el estandarte azul. Si por el contrario usa una bengala, solamente colocará un orco en el territorio que desee.

Dado que las cartas de acción de quien controla a los humanos están a la vista, quien controla a los orcos puede pensar la estrategia que más destrucción cause en el Valle de Nand y sea más difícilmente defendida por los humanos.

Al final de cada ronda, quien controle a los orcos desplegará **una** nueva carta de acción y quien controle a los humanos desplegará **dos** cartas para tener también **4 cartas** de acción al comienzo de la siguiente ronda.

En este modo, el mazo de hordas solamente sirve para **contar** el número de rondas que se jugarán ya que el número de orcos que se colocarán sobre el tablero depende únicamente de la acción elegida por quien controla los orcos.

Al igual que en el modo solitario, la partida puede acabar de dos formas:

- Los orcos han **destruido cuatro** de los territorios, ¡**los orcos ganan!**
- Los humanos han resistido hasta la última horda de orcos controlando **al menos cuatro** territorios, ¡**los humanos ganan!**

Las diferencias en cuanto a nivel de juego de cada jugador (aprendices vs. expertos) pueden ajustarse modificando el **número de flechas** iniciales que tienen los humanos o el **número de hordas** que atacarán los orcos.

Autor: Pablo Garaizar

Ilustración y diseño: Pedro Soto

Impresión: AGR Priority