



La fiebre del oro

Oro, oro y más oro. Los rumores son ciertos, todos los peones han dejado sus armas y han cogido sus herramientas. Es hora de extraer la mayor cantidad de oro posible antes de que se haga de noche. Tanto los Uthuk como los Daqan han llegado, ambos se miran con malos ojos, esto no va a acabar bien, no creo que ninguno de ellos juegue limpio. Adelante cazadores de oro, tenéis toda una fortuna delante vuestra.

SETUP

Ambos jugadores tienen 50 puntos para gastar, se usan las reglas normales, excepto que no se pueden reclutar ni guardias de la ciudadela ni cosechadores de sangre. Y tampoco se pueden añadir tiendas de mando.

SPECIAL RULES

No se pueden reclutar ni guardias de la ciudadela ni cosechadores de sangre, ambos serán llamados recolectores.

Los recolectores tienen 2 puntos de movimientos, 3 puntos de vida, no tienen ninguna habilidad y no pueden atacar ni contratacar a otras unidades.

Cuando un jugador empiece su turno y alguno de sus recolectores está encima de una de las minas, se le añadirá un cargamento de oro (se marcará con 1 o 2 puntos de victoria), el cual puntuará cuando en el paso de puntos de victoria está en su campamento.

Los recolectores podrán como máximo llevar un cargamento que será de 1 o 2 puntos de victoria.

Las minas puntuarán de forma diferente, el indicador de estandarte marca los puntos que dará, el número que tiene al lado marca la cantidad de cargamentos que tiene antes de que se agoten.

Puedes gastar 5 de saber para reclutar otro recolector que se colocará en el campamento correspondiente, si el campamento tiene una unidad no se podrá reclutar.

Las cartas de saber que dan puntos no dan puntos, en vez de eso proporcionan saber en la misma cantidad.

OBJECTIVE

El objetivo es conseguir más puntos que el equipo contrario.

La partida acaba cuando una de las minas interiores o ambas minas exteriores se agoten