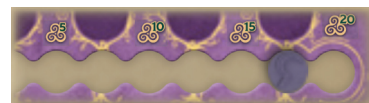


LOSETAS DE PIEDRA

 Erige 4 estelas o más.	 Ten al menos 4 dados en línea (sin importar los caminos).	 Consigue al menos 4 losetas de piedra (cumplidas o no).
 Erige 4 menhires o más.	 Ten al menos 3 dados del mismo valor conectados por caminos.	 Avanza tu marcador de saber al menos 6 casillas.
 Consigue al menos 5 de los 15 dólmenes.	 Ten dados en al menos 3 de los 4 lugares de culto iniciales.	 Consigue al menos 4 pociones.
 Ten al menos 6 hierbas medicinales activadas.	 Ten dados en <i>todos</i> los lugares de culto de al menos 3 claros.	 Ten dados en al menos 4 lugares de culto del claro con el portal.
 Haber engarzado al menos 5 gemas en tu amuleto.	 Ten dados en al menos 6 claros diferentes.	 Ten el dado de valor más alto en al menos 5 lugares de culto.

PUNTUACIÓN FINAL

1  **Materiales Sobrantes:** Ganas 1 punto por cada 6 provisiones, cada dado y cada muérdago sobrantes.

2  **Hoz:** Gana puntos en función a la posición de tu marcador en el track de la Hoz.

3  **Losetas de Piedra:** 10 puntos de prestigio por cada loseta de piedra completa.

4  **Amuleto:** 10 puntos por cada fila completa del amuleto. 20 puntos más si has engarzado las tres gemas de la izquierda.

5 **Lugares de Culto:** Después de los pasos 1-4, devuelve a la caja todos los dados del tablero a excepción del más alto para cada lugar de culto (resolver empates con el marcador de Saber). Luego, el propietario del dado restante coge su dado junto con los menhires y estelas de cada lugar. Suma dados, menhires, y estelas; y multiplica el total por el valor de multiplicación más alto alcanzado en el marcador de saber (de 0 a 4). Suma el resultado a tus puntos de prestigio.

En caso de empate, gana el jugador menos avanzado en el medidor de saber.

www.alwaysboardgames.com

The Druids of EDORA

SECUENCIA DE TURNO

- MOVIMIENTO**
Mueve tu Druida a otro lugar de culto donde **aún no tengas un dado**. Paga:
► 1 provisión por cada lugar de culto visitado (incluida la última).
► 1 provisión por cada zona de bosque oscuro atravesada.
- COLOCACIÓN DE UN DADO**
► Elige uno de tus dados disponibles, y colócalo en una de las casillas de acción vacías.
► Paga tantas provisiones como el valor del dado.
- COMPETICIÓN**
Después de colocar el dado, si hay más de uno compara los valores. El dueño del valor más alto gana 2 puntos de prestigio.
- ACCIÓN**
Realiza la acción elegida.
- HOGUERAS**
Si después de colocar tu dado, los 2/3/4 lugares de culto que rodean a una hoguera tienen dados tuyos, gana las bonificaciones y tapa la hoguera.
- DÓLMENES**
Si completas una cadena con tus dados entre dos dólmenes del mismo color:
► Ganas 2 PP por dado en la cadena
► Si quedan, roba el dolmen gris de más arriba, y gana los PP correspondientes.
► Retira del tablero los dólmenes y consérvalos.
- HIERBAS MEDICINALES**
Si tu hoz ha alcanzado o sobrepasado hierbas medicinales en tu tablero principal, retíralas y colócalas en los espacios correspondientes del tablero auxiliar.

En caso de empate, consulta el medidor de saber.

DRUIDA EN APUROS

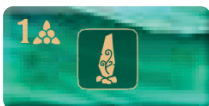
Si no tienes dados o provisiones, pasa el turno, roba 6 provisiones y 1 dado del suministro (o 2 puntos si no quedan más dados).

ICONOGRAFÍA

 Coge 12 provisiones 3 dados del suministro.	 Engarza una gema en tu amuleto.	 Provisiones. Roba 3 provisiones del suministro general.
 Avanza tu marcador de saber 2 ó 3 casillas.	 Erige un menhir.	 Dados. Consigue 1 dado del suministro general.
 Avanza tu hoz 2 ó 3 casillas.	 Erige una estela.	 Muérdago. Roba 1 ficha de muérdago del suministro general.
 Coge 1 de las 12 losetas de piedra, y gana las bonificaciones avanzadas.	 Prestigio. Avanza tu marcador de prestigio 3 casillas.	 Hoz. Avanza tu hoz una casilla.
 Coge 1-3 muérdagos, y hacer 1-2 pociones.	 Saber. Avanza el marcador de Saber 1 casilla.	

info@alwaysboardgames.com

POCIONES MÁGICAS



Acción: Erige un menhir.



+5 Prestigio +2 dados +6 provisiones.



Voltea boca arriba una de tus hierbas boca abajo del tablero pequeño.



Acción: Avanza 3 casillas tu *Saber*.



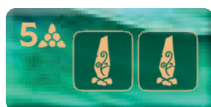
Voltea uno de tus dados ya colocados en un lugar de culto para mostrar un 6. Vuelve a resolver la competición.



Coloca 2 hierbas de tu tablero grande en el pequeño, activadas.



Coloca una hierba cualquiera de tu tablero grande en tu tablero pequeño, activada.



Acción: Erige un menhir (x2).



Acción: Avanza tu hoz 3 veces.



Acción: Erige una estela, como si lo hicieras con un dado con valor 6.



+6 provisiones y +1 dado.



Acción: Engarza tu amuleto. Elige cualquier símbolo, el multiplicador es x5.



Gana 10 puntos de prestigio.



Voltea hasta 3 dados colocados a un 6. Vuelve a resolver la Competición en cada lugar.



Acción: Erige una estela, como si lo hicieras con un dado con valor 3.



Acción: Roba una loseta de piedra (x2).



Acción: Coge una loseta de piedra.



Gana 25 puntos de prestigio.

HIERBAS MEDICINALES



Provisiones

Cada vez que realices la acción "Coger Provisiones": ganas 6 provisiones **adicionales**, y 3 PP.



Muérdago

Al hacer la acción "Coger Muérdago", consigues 1 muérdago adicional, y ganas 3 puntos



Hoz

Cuando realices la acción "Avanzar Hoz", avanza 2 pasos adicionales.



Saber

Al realizar la acción "Avanzar Saber", avanza 2 pasos adicionales



Amuleto

Al hacer la acción "Engarzar Amuleto", aumenta el multiplicador de casilla de acción en 1.



Dados +/-2

Antes de colocar tu dado en un lugar de culto, puedes cambiar su valor en hasta 2 puntos (min 1, max 6; 6 y 1 no son adyacentes).



Movimiento

Puedes gastar una provisión para mover a tu druida a cualquier lugar de culto **del mismo "claro"**. No puedes realizar más movimientos este turno.



Menhir

Cuando realices la acción "Erigir menhir", vuelve a ganar una de las bonificaciones obtenidas.



Estelas

Al hacer la acción "Erigir Estela", suma 2 al valor de tu dado.



Puntos de Prestigio: 3 ➡ 5

Cada vez que consigas **exactamente** 3 puntos de prestigio, gana 2 puntos de prestigio adicionales.



Hoguera

Cuando coloques una ficha de hoguera, puedes volver a recibir una de las bonificaciones.



Losetas de Piedra

Cuando hagas la acción "Loseta de Piedra", consigues **ambas** bonificaciones una vez más.



RECORDATORIO

Las bonificaciones de las hierbas sirven para las acciones realizadas en los lugares de culto, o conseguidas por Pociones Mágicas.