




INTRODUCCIÓN

Los jugadores son murlocks, cuya misión será destruir el mamukren para ser nombrado el cazador alpha de su pueblo. El mamukren, un ser fruto de un mamut y un kraken no se lo pondrán fácil.

LISTADO DE COMPONENTES:

- 1 Tablero de juego
- 3 Mazos de experiencia marcados del 1 al 8.
- 3 Mepples que representan a los cazadores.
- 26 Cartas de evento.
- 1 Figura de mamukren.
- 1 Token de turno.
- 8 fichas de vida blanca del mamukren
- 7 fichas de vida lila del mamukren
- 12 tokens blanco de perlas

PREPARACIÓN:

- Cada jugador coloca los siguientes elementos en su zona:
 - Las 3 cartas del mazo de experiencia marcadas con inicio.
 - 3 puntos de vida.
 - Se coloca en un punto de inicio marcado con el símbolo 
- El mamukren apunta al jugador más peludo

CARTA DE EXPERIENCIA



Grado de implicación (siendo 1 el más egoísta y 8 el más altruista)

Habilidad de la carta

[Escribir texto]



Estas cartas pueden tener dos tipos de acciones:

- Ataque al mamukren: Si el cazador ataca al mamukren entonces recoge una ficha blanca o lila (en caso de que no queden blancas). Las blancas cuentan como 1 punto de victoria y las lilas como 2 puntos de victoria.
- Mover x casilla: El cazador puede moverse el número de casillas que indica la carta.

TURNO

Al principio del turno se roba una carta del mazo de evento como muestra en la imagen



Nombre de la carta con los iconos de evento

Acción que se realiza al superar o igualar el valor inferior

Valor a superar

Acción que se realiza al no superar el valor inferior

Icono que indica si se aplica eventos con el mamukren furioso.


Las acciones que se pueden producir en el evento son:

- Ataque del mamukren: Ataca a los jugadores de la manera que ponga la acción
- Movimiento del mamukren: Se gira el mamukren a la dirección indicada.
- Cura de cazadores: Los cazadores recuperan los puntos indicados en la carta.

Las fases del evento son las siguientes:

- Se efectúa los eventos de la parte superior que pueden ser :
 - : Aparece una perla en el mapa indicado en la carta que permite dar una vida al jugador o coger una carta del mazo de aprendizaje.
 - : El mamukren ataca a la casilla donde apunta y las tres adyacentes exteriores.



-  : El mamukren ataca a sus casillas adyacentes.

- Los cazadores deben de tirar una carta a su elección para cumplir el objetivo que más le interese en ese momento. Si la suma de los valores es superior al valor de la carta entonces se aplica la acción superior. En caso contrario, les afecta la acción inferior y si el mamukren está en modo furia entonces aplica al acción Furia. *Si en el evento hay un empate se aplica al que lleve el token de turno o si no participa en el empate el de su derecha.*
- Una vez ejecutados todos los eventos se efectúan las acciones de las cartas del mazo de experiencia utilizadas.

Una vez terminado el evento se comprueba

- En caso de que el jugador tenga 1 carta o ninguna carta de experiencia. Puede recuperar las cartas usadas y elegir una carta nueva del mazo de experiencia.
- En caso que el jugador no tenga puntos de vida, descarta todas sus cartas y se queda con las iniciales, además de perder la mitad de las fichas de victoria.
- Si el mamukren no le quedan fichas blancas para robar entonces entra en modo furia aplicando los eventos furia en los siguientes turnos.

FIN DEL JUEGO

El juego concluye cuando el mamukren no le quedan fichas para robar y se hace el recuento de fichas obtenidas por cada jugador de la siguiente forma: 2PV* número de fichas lilas +1PV

*número de fichas blancas.