

# Arqueras de Nand



*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.
- 2 sets de 3 monedas de color.
- 20 fichas de flechas.
- 33 cartas de acción: COUNT, NOT, OR, AND, LIKE, XOR y bengala.
- 15 cartas de horda.
- 1 carta de arqueras.
- 1 carta de referencia.



# PREPARACIÓN DE PARTIDA

- 1- Sitúa las 7 losetas de territorio de la siguiente manera, este será el tablero de juego que conforma el Valle de Nand.
- 2- 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.
- 3- Sitúa las fichas de guerreros y de orcos junto al tablero.
- 4- Carga a tus arqueras con sus flechas. 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 7 para ver la tabla “Ajustes de dificultad”.
- 5- Sitúa las monedas de color dentro de la caja del juego, que usaremos como bandeja. El juego incluye dos sets de monedas para hacer más rápida la colocación de orcos.
- 6- Baraja las cartas de acción y coloca 4 sobre la mesa.



Ejemplo de partida en modo fácil

# 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 que los orcos destruyan **menos de 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 deseas.



## 2. COLOCAR ORCOS.

Saca una carta del mazo de hordas, su número indicará cuántos orcos entrarán en el tablero 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 te indicará el territorio atacado.

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). Da la vuelta a la carta para indicar su huida.

Las arqueras podrán seguir disparando flechas aunque hayan huido. Si volviera a salir esta tirada en este turno, no perderían ninguna flecha más.



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



### 3. 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 en mover al mismo guerrero dos territorios.

- **Arqueras.** Con esta acción avisas a las arqueras de los territorios que están siendo atacados para que lancen una lluvia de flechas. Descarta una carta de acción para usar su efecto.

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

## 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 con dos estandartes (verde/rojo, azul/rojo y verde/azul).



**LIKE.** Elige una de estas palabras: Klif, Bek, Ae, Sten, Dal, Nes, Vik, Holm o Sand. Se lanzan flechas a los territorios que la **contengan** en su nombre.

**Ejemplo:** "LIKE Bek" lanza flechas a Beknesvik, Bekstenholm y Bekdalsand.



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

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

- Si el territorio contiene **fichas de orcos** pero no de guerreros, se elimina una ficha de orco 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** pero no de orcos, se elimina una ficha de guerrero y retiras tres flechas de la reserva.
- Si el territorio contiene **fichas de orcos y de guerreros**, se elimina una ficha de orco y una de guerrero y retiras 4 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.



**OR.** Elige dos colores. Se lanzan flechas a los territorios que **tengan alguno** de los colores elegidos.

**Ejemplo:** “verde OR rojo” lanza flechas a los territorios con algún estandarte rojo o verde.

Puedes elegir dos veces el mismo color.

**Ejemplo:** “verde OR verde” lanza flechas sobre todos los territorios con estandarte verde.



**AND.** Elige dos colores. Se lanzan flechas a 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.



**XOR.** Elige dos colores. Se lanzan flechas a los territorios que **tengan alguno** de los colores elegidos pero no los dos a la vez.

**Ejemplo:** “rojo XOR verde” lanza flechas a los territorios que tengan un estandarte rojo o un estandarte verde pero no a los que tienen rojo y verde.

**Ejemplo:** Las arqueras escogen la carta **COUNT** con la sentencia "**COUNT 1**" para atacar los tres terrenos con un estandarte.



El ataque tiene un coste de 6 flechas ( $1+1+4$ ) y un guerrero de Bekdalsholm pero acaban con 3 orcos, uno de ellos en el territorio destruido de Aenesholm que les iba a añadir un orco más a la carta de horda de la siguiente ronda.



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 orco 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.



En Klifdalsholm caen en combate dos orcos y cuatro guerreros.



El solitario guerrero de Bekstenholm no es suficiente para derrotar al orco.

#### 4. 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 su posición 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 has conseguido que los orcos destruyan **menos de cuatro territorios** del Valle de Nand. 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. La puntuación final se calcula sumando 10 puntos por cada territorio sin destruir, 1 punto por cada flecha no usada y restando 3 puntos por cada orco en el valle.

## AJUSTES DE DIFÍCULTAD

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	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 dejar 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 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.

En este momento, quien controla los orcos elige **una** de sus 4 cartas de acción para colocar tantos orcos como su acción indique. 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 fácilmente defendida por los humanos.

Al final de cada ronda, quien controle a los orcos desplegará una nueva carta de acción en su fila y quien controle a los humanos desplegará dos cartas de acción para tener también 4 cartas.

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

- Los orcos han destruido **cuatro** de los territorios, ¡los orcos ganan!
- Los humanos han evitado que los orcos destruyan **cuatro** o más territorios al terminar la última ronda, ¡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.



**Ejemplo:** el jugador orco escoge la carta **NOT** con la sentencia "**NOT** verde" y coloca tres orcos en los territorios sin estandarte verde. Si hubiera usado una bengala, solamente colocaría un orco pero en cualquier territorio.

---

Autor: Pablo Garaizar  
Ilustración y diseño: Pedro Soto  
Impresión: AGR Priority

©2020, Pablo Garaizar

