

# REGLAS DE JUEGO



FORTIUM

## Como se gana la partida

El objetivo del juego es terminar la construcción del fuerte. Para construir este fuerte son necesarios los recursos que se extraen de las canteras y minas que hay distribuidas por el tablero.

Cuando un jugador consigue poner al menos un diamante en su fuerte, empieza una cuenta atrás de 4 rondas. Si en 4 rondas nadie consigue completar su fuerte con los 4 diamantes, ganará la partida el que tenga más diamantes colocados.

Si hay un empate en diamantes, se desempatará sumando los puntos por recurso:  
x1 Granito = 1 punto / x1 Caliza = 2 puntos / x1 Turquesa = 3 puntos / x1 Oro = 4 puntos

## Como se construye cada piso del fuerte



! Cada piso construido en el fuerte genera 1 unidad de ese material por turno. Por ejemplo, si tienes un fuerte con un piso de granito, te generará 1 granito cada turno.

## Como se prepara el tablero

- Distribuir las parcelas siguiendo la pauta de tableros en función de los jugadores.
- Situar las bases de manera equidistante como indica la pauta de tableros.
- Repartir las canteras y minas en las parcelas como indica la pauta de tableros.
- Colocar 1, 2 o 3 mineros y 1 campamento en las 2 canteras de granito más cercanas.
- Colocar 1, 2 o 3 mineros y 1 campamento en la cantera de caliza más cercana.
- Dejar los mineros restantes en la base del equipo listos para salir.

### Material por equipo

- 10 Mineros
- 6 Campamentos

### Recursos de salida

- 10 piedras de granito
- 10 piedras de caliza



VIDEO TUTORIAL

## Como se juega la partida

El juego consiste en mover los mineros hacia las distintas canteras y minas repartidas por el tablero, para generar recursos. Con estos recursos se compran más campamentos para explotar las canteras y las minas, comprar cartas y recuperar los mineros perdidos en combate. Los mineros se pueden perder en las batallas generadas para ganar la posesión de canteras, minas o casillas verdes.

### + Opcional: Generar alianzas antes de empezar la partida

Se pueden definir alianzas antes de empezar la partida. Por ejemplo padre e hijo deciden ir juntos, uno con el objetivo de terminar el fuerte y el otro debe realizar los combates. Estos 2 jugadores pueden compartir una misma casilla/cantera/mina.

Se recomienda montar los ladrillos en tiras de 10 o de 15 para que pueda caber todo el material dentro de la caja.

## Como se juega un turno

- **Primero:** Cobrar los recursos generados por tu fuerte y por los mineros ubicados en las canteras y minas que han sobrevivido en su lugar durante toda una ronda.
- + **Opcional:** Comprar los mineros perdidos en combate para ubicarlos en la base.
- **Segundo:** Tirar los 3 dados verdes para poder mover los mineros.
- + **Opcional:** Atacar con tus mineros cayendo en la misma casilla que mineros rivales.
- + **Opcional:** Pagar un campamento para ubicarlo en una cantera o mina libre.
- + **Opcional:** Adquirir una carta de apoyo para poder utilizarla en el siguiente turno.
- + **Opcional:** Construir un piso completo del fuerte con tus recursos almacenados.

## Mover mineros con dados verdes

Al inicio del turno se deberán tirar los 3 dados verdes para poder mover los mineros. Con cada dado puedes mover máximo 3 mineros agrupados, es decir, máximo se pueden mover 9 mineros por turno si has conseguido mover 3 grupos de 3 mineros. Máximo pueden haber 3 mineros agrupados en una misma casilla, cantera o mina.

! Si en un dado sale 1, se puede mover o sumar ese 1 a otro dado para dar 1 paso más, por ejemplo: 6 + 1. En consecuencia, ese 1 se da por usado. Hacer X+1+1 es válido.

## Como salir del campo base con los mineros

Se puede salir por cualquier casilla que haga frontera con la base, menos las casillas que están en diagonal. El campo base cuenta como una casilla de mayor tamaño.

## Generar un combate entre mineros

Para realizar un combate hay que caer con tu minero o grupo de mineros en la misma casilla donde haya otros mineros rivales. Se puede atacar en cualquier lugar, ya sea en una casilla libre o en una cantera o mina con mineros y un campamento.

Un movimiento de un minero a una casilla ocupada por mineros rivales es un ataque individual automático. Para realizar un ataque en grupo se deben juntar previamente. Es decir, no se pueden agrupar mineros en una casilla que ya hayan mineros rivales.

! Máximo se puede realizar un ataque por turno. Se recomienda jugar con ataques limitados para asegurar que el tiempo de la partida sea el previsto inicialmente.

## Combates con dados rojos (ataque) y azules (defensa)

**Ataque:** para realizar un ataque se deben tirar tantos dados de color rojo como mineros estés moviendo dentro de la casilla ocupada. Por lo tanto, si se mueven 3 mineros agrupados, se atacará lanzando los 3 dados rojos.

**Defensa:** En el caso del equipo que se defiende será la misma situación, si hay 3 mineros en esa casilla, se defenderá lanzando los 3 dados de color azul.

**Ganador:** El ganador se decide comparando el número más alto del dado rojo con el más alto de color azul, después los segundos más altos y finalmente el más bajo con el más bajo. En caso de empate gana el jugador que defiende (dados azules). Mueren tantos mineros como dados haya comparados entre sí. Se debe repetir el proceso hasta que uno de los dos oponentes se queda sin mineros en esa casilla.

La cantidad de componentes que hay en el interior puede variar ligeramente del listado impreso en la caja.

## Recursos y mineros



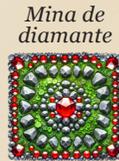
El juego dispone de 5 tipos de recurso: granito, caliza, turquesa, oro y diamante. Estos recursos se generan en sus respectivas canteras y minas. Para poder explotar una cantera/mina hace falta pagar un campamento y como mínimo 1 minero y un máximo de 3. **Cada minero genera 1 unidad de ese recurso por turno.**

**!** Desde la ronda en que un jugador consigue poner su primer diamante en el fuerte, los mineros en las canteras de granito y caliza generarán el doble de recursos.

El diamante es el único recurso que no se puede almacenar, solo se pueden generar y colocar los diamantes cuando el piso de oro ya está construido en el fuerte.

Máximo pueden haber **3 mineros explotando una cantera/mina**. Si no hay un campamento del mismo color de equipo no se puede explotar ese recurso.

Un minero perdido en combate **se recupera al inicio del turno y se puede mover en el mismo turno**. Para recuperarlo debes pagar con escogiendo el precio que más te interese, existen 4 opciones de precio: x4 Granito / x3 Caliza / x2 Turquesa / x1 Oro.



**!** Si la banca se queda sin un recurso, el jugador que tenga más cantidad de ese recurso está obligado a pagar al otro jugador que debe cobrar ese recurso.

### Intercambio de material con la banca

Si se desea, se pueden intercambiar recursos con la banca de manera unidireccional (de mayor a menor) con las equivalencias indicadas en la gráfica inferior:



**!** En el caso del intercambio de oro por diamante solo se puede realizar dentro de las 4 rondas finales y máximo un cambio por turno de jugador.

### Opcional: Sombreros mágicos

Cambiando el sombrero del color de un minero por el sombrero mágico ese minero pasará a poder caminar el doble (si se desea en ese momento) y generar el doble de recursos por cantera o mina en cada turno. Esta opción solo aplica para Fortium Classic y Fortium Externum que tienen unos mineros más pequeños pero montables.

\*La versión Magnum tiene mineros más grandes (de madera) y no se puede montar piezas porque no son de lego.

## Descripción cartas de apoyo



- Esta carta te permite derribar el piso turquesa del fuerte del rival que tu desees. No se puede usar esta contra un fuerte que ya tiene montado el piso de oro.
- Con esta carta puedes robar toda la caliza sobrante que tenga un oponente. No se puede robar la caliza que tenga ya construida/colocada en el fuerte.
- Convierte un minero rival (que esté solo) en uno de tu color ocupando su posición. Usa un minero muerto o uno vivo para cambiarlo. El minero rival se da por muerto.
- Con esta carta puedes convertir un campamento rival en uno de tu color. No se permite usar esta carta para convertir un campamento de diamante.
- Esta carta te permite unificar 3 mineros en una misma casilla. Debes mover 2 mineros ubicados en el tablero en la casilla donde ya haya otro minero.
- Justo antes de cobrar el material, puedes duplicar los recursos de la cantera o mina que prefieras. No se puede usar esta carta con la mina de diamante.
- Con esta carta podrás negociar con quién te interese para intentar llegar a un acuerdo de intercambio. Si nadie quiere negociar se da la carta por perdida.



Chance: 10%



Chance: 10%



Chance: 10%



Chance: 10%



Chance: 20%



Chance: 20%



Chance: 20%

**!** Máximo se puede usar una carta. No se puede comprar y usar en el mismo turno. Si la carta que ha tocado no tiene vigencia se descarta y cuenta como un uso.

**!** **Opcional:** Una partida se puede jugar perfectamente sin usar cartas de apoyo. Una partida con cartas de apoyo suele ser más imprevisible y más duradera.

### Acciones permitidas

- ✓ Rechazar usar alguno o todos los dados.
- ✓ Pasar a través de una casilla ocupada.
- ✓ Usar una carta y comprar otra en el turno.
- ✓ Quitar un campamento si necesitas otro.
- ✓ Comprar un minero y moverlo en el turno.
- ✓ Hacer alianzas antes de iniciar la partida.
- ✓ Salir por donde quieras de tu campo base.
- ✓ Comprar más de un campamento.
- ✓ Pasar a través de una base, equivale a 1.
- ✓ Construir el fuerte justo al finalizar el turno.

### Acciones no permitidas

- ✗ Mover un minero en diagonal.
- ✗ Extraer recursos sin campamento.
- ✗ Edificar a medias un piso del fuerte.
- ✗ Retirar recursos ubicados en el fuerte.
- ✗ Mover 2 veces un minero en un turno.
- ✗ Convertir el campamento de diamante.
- ✗ Poseer más de 1 carta de apoyo.
- ✗ Ocupar una casilla con mineros rivales.
- ✗ Convertir 1 minero que está agrupado.
- ✗ Acumular diamante fuera del fuerte.

En el caso que falte o se dañe algún componente del juego puede pedir un repuesto en: [hello@jogugames.com](mailto:hello@jogugames.com)