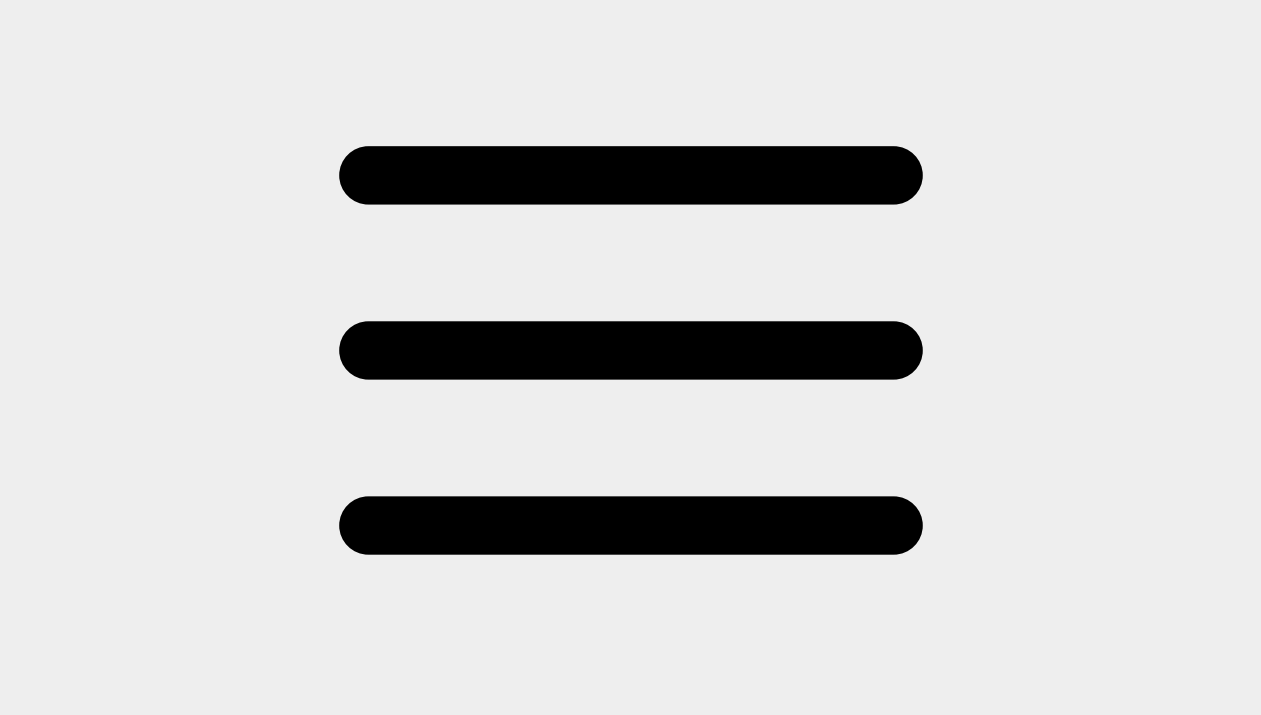
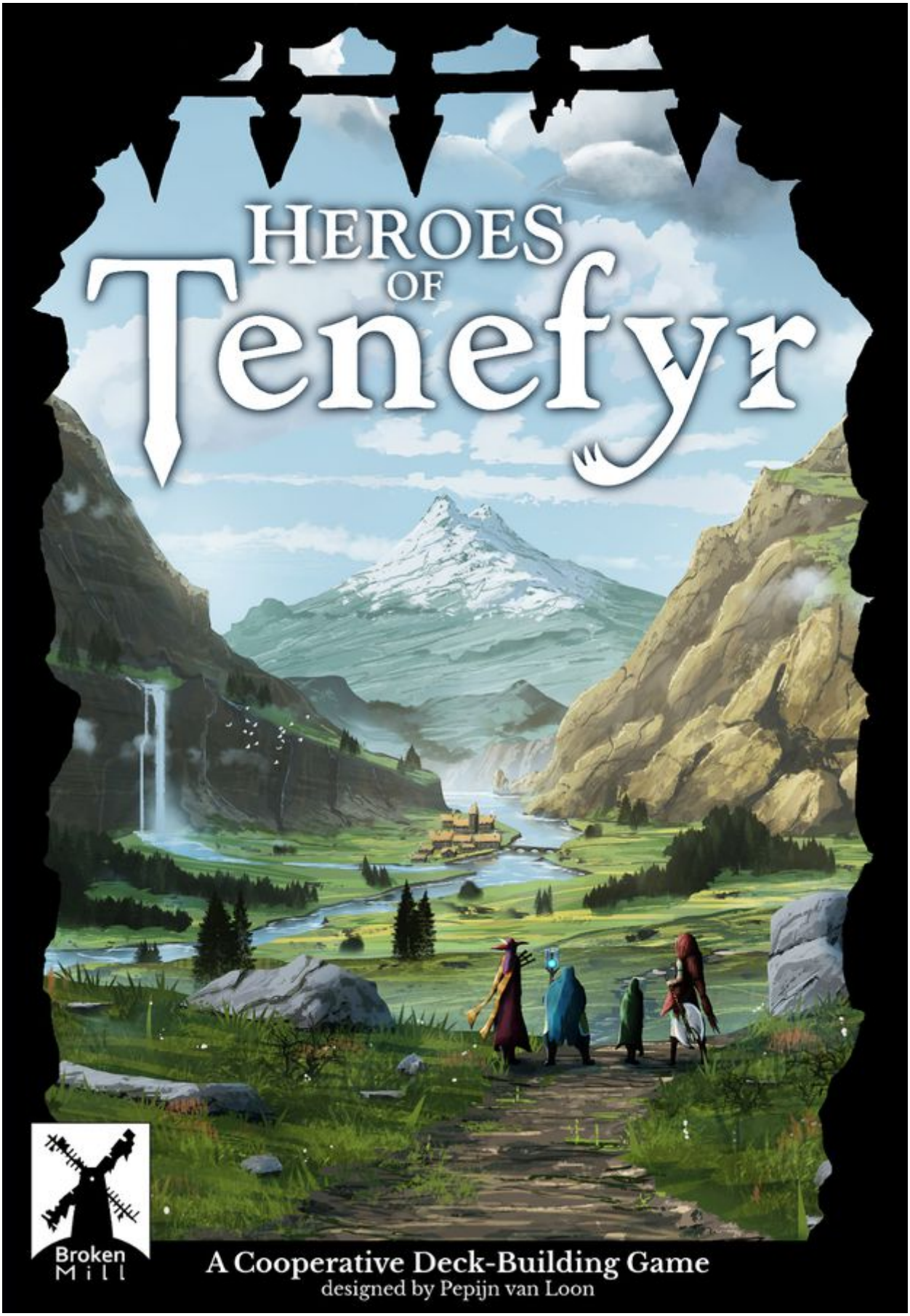
# HEROES OF TENEFYR



Bienvenidos una vez más al blog de la Asociación Kimera. Hoy vamos a hablar de Heroes of Tenefyr, pero antes queríamos recordaros que este viernes 28 de 16:30 a 22:00 y el domingo 30 de 10:00 a 22:00 vamos organizar finalmente los Talleres de Juegos de Mesa de Kimera gracias a la subvención del Ayuntamiento de Getxo. Tenéis más información del lugar y las medidas de seguridad aquí. Con esto dicho, vamos a hablar de este juego de cartas tan entretenido y que podéis descargar de forma gratuita en este enlace de forma totalmente legal (eso sí, en blanco y negro).




Cuatro Heroes llegan a Tenefyr. ¿Serán capaces de salvar a sus habitantes?

# Temática

Un ser maligno se acerca al pueblo de Tenefyr con oscuras intenciones y sin que nadie pueda detenerle. Por suerte, nuestros héroes han llegado al pueblo y están dispuestos a hacer lo que haga falta para detenerlo. Pero primero tendrán que equiparse para poder hacer frente a su enemigo y solo podrán conseguir ese equipo viajando de mazmorra en mazmorra. Empieza así una carrera contra-reloj en la que nuestros aventureros deberán saquear cuantas mazmorras puedan antes de que el mal llegue a Tenefyr.

# Mecánica

Heroes de Tenefyr es un juego de construcción de mazos. Esto quiere decir que cada jugador empezará con un mazo de cartas dependiendo de si ha escogido ser Clérigo, Bardo, Ladrón o Bárbaro e irá añadiendo cartas a medida de que avancen por las mazmorras. Todos los mazos tienen 6 cartas de valor 0, 6 cartas de valor 1 y 1 carta con una habilidad única de cada clase. Los jugadores tienen 10 mazmorras para elegir cual saquear, unas más fáciles y otras más complicadas. Una vez escogen mazmorra, comienza el combate contra el primer monstruo.

Durante un combate, cada jugador hace su turno hasta que el poder combinado de todos los jugadores sea igual o mayor que el poder del enemigo o hasta que todos los jugadores hayan hecho un turno. Si todos los jugadores han hecho su turno y el poder combinado no supera o iguala el del enemigo, pierden el combate. Durante su turno, un jugador roba 3 cartas y decide si quedárselas. Si no quiere quedárselas, puede descartar las 3 cartas y robar otras 3 hasta que quiera o se quede sin mazo. Una vez se queda con la mano, puede jugar las cartas en el orden que quiera (algunas tienen efectos especiales) y se suma el poder de todas las cartas que ha jugado este turno. Cuando se finaliza un combate, el jugador cuyo turno esté en curso coge la carta y la añade a su descarte. Es entonces cuando lo jugadores deciden si seguir en la mazmorra o volver al pueblo a descansar, pero ninguna de estas opciones es gratis.

Siguiendo estas sencillas mecánicas de combate, el jefe final irá avanzando por un pequeño mapa estando a 8 o 12 espacios del pueblo dependiendo de la dificultad. Si nos hemos retirado voluntariamente, avanzará un espacio, pero avanzara 2 si somos derrotados en combate. Cuando llegue al pueblo, tendremos que enfrentarnos al jefe final y vencerlo o Tenefyr estará condenada.

# Opinión

La variedad de enemigos, la generación de las mazmorras y los dos tipos de jefes finales hacen este juego tremendamente re-jugable. Además cuenta con un selector de dificultad para que elijamos cuantas vueltas al pueblo tenemos antes del enfrentamiento final. Cuenta también con un arte muy bonito que le da mucha personalidad al juego. Si queréis probarlo, tenéis versiones digitales en Tabletop Simulator y Tabletopia así como la versión Print and Play de más arriba. ¿Seréis capaces de salvar Tenefyr?