

RÉGIS BONNESSÉE - NAÏADE

Seasons

REGLAS DEL JUEGO



14+



2-4



60
min



Los más grandes hechiceros del reino se han reunido en el corazón del bosque de Argos, donde tiene lugar el legendario torneo de las 12 estaciones. Tras 3 años de competición, el nuevo Archimago del reino de Xidit será elegido de entre los participantes de este evento.

¡Atento, hechicero! ¡Equípate con tus objetos mágicos ancestrales, invoca a tus familiares más fieles a tu lado y prepárate para enfrentarte a este magnífico reto!



TABLERO DE CRISTALES

Muestra el número de cristales que posee cada jugador. Los cristales permiten a los jugadores:

- invocar y activar algunas cartas de poder.
- ganar tantos puntos de prestigio como cristales tengan al final de la partida.

TABLERO DE JUEGO Y SUS MARCADORES

El tablero de juego se divide en tres zonas:



- el indicador de años, con un marcador que indica cuál es el año que se está jugando (1º, 2º o 3º año). La partida termina al final del 3er año.
- la rueda de estación, con un marcador que indica cuál es la estación de la ronda que se está jugando (tres casillas azules para el invierno, tres verdes para la primavera, tres amarillas para el verano y, finalmente, tres rojas para el otoño).
- la tabla de cristalización muestra en cuántos cristales se puede cristalizar cada tipo de ficha de energía con la acción correspondiente, en función de la estación que se está jugando.

MARCADORES DE HECHICERO

Cada jugador tiene 4 marcadores de hechicero de su color. Se utilizan para mostrar:

- el número de cristales que cada jugador posee, en el tablero de cristales.
- el valor actual de la capacidad de invocación de cada jugador, en su tablero individual.
- la cantidad de bonus utilizados por cada jugador, en su tablero individual.

TABLEROS INDIVIDUALES

Cada jugador tiene un tablero individual, que se divide en tres zonas distintas:

- 1 la reserva de energía permite a los jugadores almacenar las fichas de energía que han obtenido durante la partida, hasta un máximo de 7 fichas.
- 2 el indicador de invocación permite controlar el número máximo de cartas de poder que puede tener un jugador en juego.
- 3 el indicador de bonus permite a un jugador obtener ventajas durante el juego. Sin embargo, este jugador perderá puntos de prestigio al final de la partida.

DADOS DE ESTACIÓN

Hay un total de 20 dados de estación, divididos en cuatro colores. Los dados azules son para el invierno, los verdes para la primavera, los amarillos para el verano y los rojos para el otoño. Al comienzo de cada ronda, se tiran los dados correspondientes a la estación que se esté jugando. Cada cara de los dados ofrece a los jugadores una o más acciones a realizar. También permitirá a los jugadores determinar cuántas casillas se mueve el marcador de estación al final de la ronda.



CARTAS DE PODER

Hay 50 cartas de poder diferentes, con 2 copias de cada una. Éstas permiten a los jugadores:

- ganar puntos de prestigio al final de la partida.
- cambiar el curso de la partida con sus efectos.

Se dividen en dos categorías:

- objetos mágicos (con bordes morados), cuyos efectos solo benefician a sus propietarios
- familiares (con bordes naranjas), cuyos efectos se aplican a varios jugadores.

Una carta de poder tiene varias zonas:

- 1 el nombre de la carta.
- 2 el coste de invocación en fichas de energía y/o cristales. Cuando los símbolos aparecen, indican el coste de la carta en función del número de jugadores (2, 3, o 4).
- 3 el efecto de la carta, cuando entra en juego.

4 los puntos de prestigio que da la carta al final de la partida.

5 el símbolo del juego y el número de carta. Las cartas numeradas del 1 al 30 son las cartas básicas, que son ideales para jugar con principiantes, las cartas numeradas del 31 al 50 son las cartas más complejas, y son ideales para darle un aire nuevo a tus partidas.

6 el tipo de efecto/s de la carta, y el momento en el que cada efecto se aplica durante la partida.



FICHAS DE ENERGÍA

Hay cuatro tipos de fichas de energía: aire, agua, fuego y tierra. Son más o menos raras, dependiendo de la estación. Las fichas de energía permitirán a los jugadores:

- invocar y activar algunas cartas de poder.
- obtener cristales a través de la cristalización.



FICHAS DE BIBLIOTECA

Las fichas de biblioteca indican las cartas de poder que se añaden a la mano de cada jugador durante el segundo y tercer año de juego.



En primer lugar, selecciona nueve cartas de poder, al mismo tiempo que tus oponentes. Elige con cuidado, ya que en gran medida éstas van a afectar al resto de la partida.

A continuación, adaptación a las estaciones con el fin de sacar el máximo provecho a las acciones que te ofrecen los dados en cada ronda. Almacena energía, reúne familiares y objetos mágicos, y acumula suficientes cristales, símbolos del prestigio, para convertirte en el mago más ilustre del reino.

PREPARACIÓN

Elementos comunes

- Coloca el tablero de juego en el centro de la mesa.
- Coloca el marcador de año en la casilla «I» del indicador de años y el marcador de estación en la casilla «1» de la rueda de estación, tal y como se muestra en la imagen.
- **Para dos jugadores:** coloca 3 dados de cada color (elegidos al azar) en su zona correspondiente.
- **Para tres jugadores:** coloca 4 dados de cada color (elegidos al azar) en su zona correspondiente.
- **Para cuatro jugadores:** coloca todos los dados de cada color en su zona correspondiente.
- Coloca el tablero de cristales junto al tablero de juego.
- Coloca las fichas de energía junto al tablero de cristales. Ésta será la reserva general de energía.

ELIGE EL NIVEL DE DIFICULTAD DE LA PARTIDA

Una vez que te sepas las reglas de Seasons, utiliza esta sección para personalizar el nivel de dificultad de tus partidas, dependiendo de si eres un principiante o un veterano.

1 Nivel aprendiz de mago (nivel principiante)

El paso en el que los jugadores eligen sus 9 cartas durante la primera fase del juego (Preludio) puede ser complicado durante la primera partida.

Con el fin de hacer el juego más fácil de aprender, hemos creado grupos «pre-definidos» de 9 cartas de poder. En lugar de hacer el paso I de la primera fase del juego, cada jugador recibe uno de los siguientes grupos pre-definidos:

- ▶ **Grupo 1:** toma las cartas con los números: 1, 2, 7, 17, 18, 20, 26, 29, 30.
- ▶ **Grupo 2:** toma las cartas con los números: 3, 5, 9, 14, 15, 21, 23, 25, 28.
- ▶ **Grupo 3:** toma las cartas con los números: 4, 6, 7, 9, 12, 16, 22, 24, 30.
- ▶ **Grupo 4:** toma las cartas con los números: 1, 2, 3, 11, 13, 15, 18, 25, 27.



Devuelve a la caja las cartas cuya numeración vaya del 31 al 50. El resto de las cartas forman el mazo de robo.

Cada jugador comienza la partida directamente en el paso «II - Construye tu mazo» del Preludio. El resto de las reglas permanecen sin cambios.

2 Nivel mago (nivel intermedio)

Durante las partidas posteriores, te sugerimos que solo juegues con las cartas de poder numeradas del 1 al 30 y que dejes las numeradas del 31 al 50 en la caja. Estas cartas tienen efectos fáciles de entender y te permitirán descubrir poco a poco el mundo de Seasons.

3 Nivel Archimago (nivel avanzado)



Una vez que los jugadores son magos experimentados, podrán incluir en sus partidas, además de las cartas numeradas del 1 al 30, las numeradas del 31 al 50. Estas cartas no solo tienen efectos más complejos que las cartas básicas, sino que además te permitirán alargar la diversión con nuevos efectos y combinaciones de cartas.



Material de los jugadores

Cada jugador elige un tablero individual, y lo coloca frente a él. Además toma los 4 marcadores de hechicero del color de su tablero y los coloca:

- uno en la casilla "0", en la parte inferior del tablero de cristales.
- uno en la casilla "0" en la parte superior del tablero de cristales. Este marcador sirve para indicar cuando un jugador supera la centena.
- uno en la casilla "0" del indicador de bonus de su tablero individual.
- uno en la casilla "0" del indicador de la capacidad de invocación de su tablero individual.

Cada jugador toma las fichas de biblioteca II y III. Se barajan las cartas de poder, se reparten 9 a cada jugador (boca abajo), y el resto se dejan al lado del tablero, formando el mazo de robo. Deja un espacio al lado de este mazo, para las cartas que se descarten o sacrifiquen durante la partida. Las cartas que se descarten o sacrifiquen durante la partida, se colocarán aquí boca abajo y no pueden ser consultadas.

Si en algún momento no quedan cartas en el mazo de robo, toma las cartas descartadas, barájalas y forma con ellas un nuevo mazo de robo.

Comienza el jugador más joven.



RESUMEN DE LA PARTIDA

Seasons tiene lugar en dos fases distintas de juego.

- En la primera fase, llamada Preludio, los jugadores eligen nueve cartas de poder. Éstas determinarán la estrategia a seguir en la segunda fase de la partida.
- En la segunda fase, llamada Torneo, los jugadores tienen tres años para adquirir tantos puntos de prestigio como puedan y así reclamar el título de Archimago del reino de Xidit.



Primera fase de juego - Preludio

I - Elige tus 9 cartas de poder.

Cada jugador mira las nueve cartas de poder que ha recibido. Elige una y la deja boca abajo frente a él, colocando el resto de las cartas boca abajo entre él y el jugador de su izquierda, tal y como se muestra en la ilustración.



Luego, cada jugador toma las ocho cartas que le ha pasado el jugador de su derecha, elige una, que deja boca abajo junto con la primera carta seleccionada, y coloca las siete restantes entre él y el jugador de la izquierda. Se repite esta operación hasta que no queden más cartas a elegir. Al final de esta fase, cada jugador tendrá enfrente nueve cartas de poder boca abajo.

II - Construye tu mazo

Con las nueve cartas de poder elegidas, cada jugador debe hacer tres grupos de tres cartas cada uno. El primer grupo forma la mano del jugador, ya que corresponde a las cartas con las que los jugadores comenzarán el Torneo.



El segundo grupo se coloca debajo de la ficha de biblioteca II y se añadirá a la mano del jugador en el segundo año del Torneo. Finalmente, el tercer grupo de cartas de poder se coloca debajo de la ficha de biblioteca III, y se añadirá a la mano del jugador durante el tercer y último año del Torneo. En cualquier momento durante la partida, los jugadores

pueden consultar las cartas de poder que han seleccionado.

Nota: algunas cartas de poder tienen efectos que son decisivos al final de la partida. Por lo tanto, es mejor colocarlas bajo la ficha de biblioteca III, y añadirlas a la mano el último año del Torneo. Otras cartas tienen efectos interesantes al combinarse entre ellas, por consiguiente, es mejor jugarlas todas dentro del mismo año con el fin de hacerlas más poderosas.



Segunda fase de juego - Torneo

El Torneo se desarrolla a través de varias rondas. Cuando éstas terminan se decide el ganador de la partida.

I - Inicio de la ronda



Enderezar cartas giradas

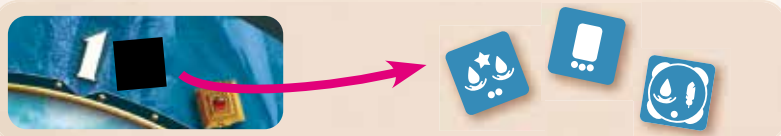
Los jugadores que tengan cartas giradas por haber ejecutado sus efectos de activación, las enderezan para poder volver a activarlas durante su turno.



1 Tirar los dados de estación

El jugador inicial de la ronda tira los dados de estación correspondientes a la estación de la ronda actual, tal y como indica el marcador de estación.

Nota: el jugador más joven es el jugador inicial durante la primera ronda.



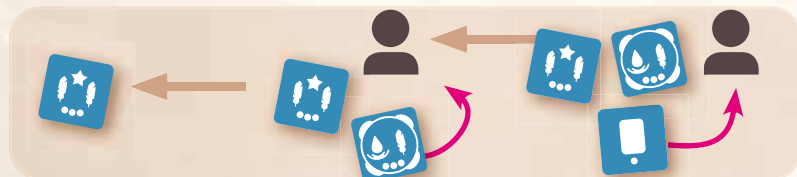
Ejemplo: Comienza una partida a dos jugadores entre Javier y Lidia. Durante la primera ronda, el marcador de estación está en la casilla «1» de la rueda de estación, lo que indica que la ronda se lleva a cabo en invierno. El primer jugador, Javier, tira los dados azules.

2 Elegir tu dado de estación

Cada cara de los dados se compone de uno o más símbolos. Cada símbolo corresponde a una acción que el jugador puede hacer durante su turno.

De entre los dados lanzados, el primer jugador elige uno y lo coloca delante de él. Luego, el jugador de su izquierda hace lo mismo, tomando uno de los dados restantes. Se repite el proceso hasta que todos los jugadores tengan un dado. Habrá un dado restante sobre la mesa, que será aquel que no haya querido ningún jugador.

Los turnos de los jugadores ya pueden comenzar.



Ejemplo: Javier tira los 3 dados azules correspondientes al invierno. Toma uno y lo coloca delante de él. Lidia, su oponente, elige otro de entre los restantes, quedando un dado más sobre la mesa que nadie ha elegido.

Nota: el número de dados es siempre el número de jugadores más uno, por lo que el último jugador siempre podrá elegir entre dos dados de estación.

II - Turnos de los jugadores

Una vez que cada jugador ha elegido su dado de estación, cada jugador realiza su turno por orden, comenzando con el jugador inicial y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj.

Un jugador puede hacer tantas acciones como desee durante su turno:

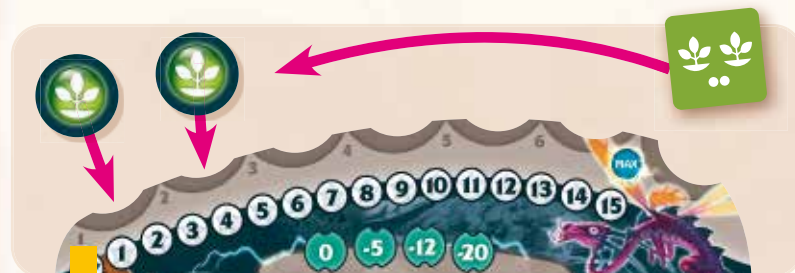
- ☐ realizar la acción (o acciones) de su dado de estación.
- ☐ invocar o activar efectos de las cartas de poder.
- ☐ utilizar uno o más bonus de su tablero individual.

3 Acciones vinculadas a los dados de estación

En su turno, un jugador **debe** realizar la acción (o acciones) que aparece en el dado de estación elegido previamente:

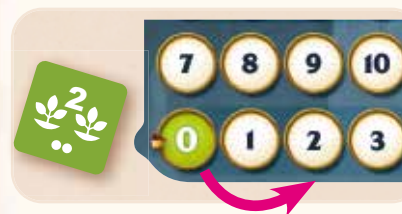
- Obtener fichas de energía:** cuando uno de estos símbolos aparece en el resultado del dado elegido por un jugador, dicho jugador obtiene el tipo de energía que se indica. El jugador toma de la reserva general el número y tipo de energía que se indica y la añade a su reserva. Dependiendo de la estación, algunos tipos de energía serán más o menos abundantes.

Nota: un jugador nunca puede tener más de siete fichas de energía en su reserva. Si un jugador tiene siete fichas de energía y una nueva acción le otorga más, tendrá que deshacerse de tantas fichas como sea necesario para tener de nuevo un máximo de siete, antes de realizar cualquier nueva acción.



Ejemplo: Lidia ha optado por este dado. Añade a su reserva dos fichas de energía de tierra de la reserva general.

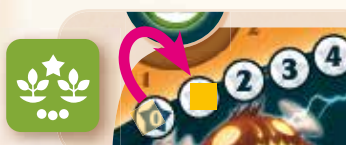
6 Obtener cristales: cuando aparece un número en el dado elegido, el jugador recibe tantos cristales como el número indica. Dicho jugador avanza su marcador de hechicero en el tablero de cristales tantas casillas como cristales haya obtenido.



Ejemplo: Javier ha optado por este dado, por lo tanto añade a su reserva dos fichas de energía de tierra de la reserva general y avanza su marcador de hechicero dos casillas en el tablero de cristales.

★ Aumentar la capacidad de invocación: cuando este resultado aparece en el dado elegido, el jugador aumenta su capacidad de invocación en uno.

Este indicador muestra el número máximo de cartas de poder que un jugador puede tener en juego. La capacidad de invocación de un jugador tiene un límite de 15.



Ejemplo: Javier ha optado por este dado, por lo tanto, añade a su reserva dos fichas de energía de tierra de la reserva general y avanza su marcador de hechicero una casilla en el indicador de la capacidad de invocación de su tablero personal.

Robar una carta: cuando este resultado aparece en el dado elegido, el jugador roba una carta de poder, que puede añadir a su mano o descartar. No hay límite para el número de cartas que un jugador puede tener en su mano.

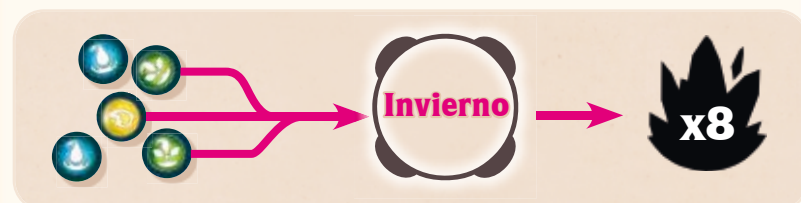
Cristalizar fichas de energía: cuando este resultado aparece en el dado elegido, el jugador **puede** cristalizar una o más de sus fichas de energía (de uno o más tipos) de su reserva en cristales. El jugador dispone de todo su turno para cristalizar fichas de energía y tantas veces como quiera.

Para saber en cuántos cristales se puede cristalizar cada tipo de energía, el jugador consulta la tabla de cristalización del tablero de juego, en la que se muestra, según la estación, en cuántos cristales se puede cristalizar cada tipo de energía. La tasa de cristalización de las fichas de energía depende de la estación y se divide en cuatro zonas. Cada una de las zonas de la tabla corresponde a la tasa de cristalización en invierno, primavera, verano y otoño, respectivamente.



Las energías presentes en el círculo exterior de la tabla siempre se cristalizan en un solo cristal, las del círculo central en dos cristales y las del círculo interior en tres cristales.

Cuando un jugador utiliza la cristalización, elige las fichas de energía de su reserva que desea cristalizar. Para ello, tendrá que consultar la tasa de cristalización en la tabla, con el fin de determinar cuántos cristales obtiene a cambio de las fichas de energía que ha cristalizado. El jugador avanza su marcador de hechicero en el tablero de cristales tantas casillas como cristales haya obtenido. Las fichas de energía cristalizadas se devuelven a la reserva general.



Ejemplo: durante una ronda de invierno, Lidia decide cristalizar una ficha de energía de fuego y dos fichas de energía de tierra. Durante esta estación, cada ficha de energía de fuego se cristaliza en dos cristales, mientras que cada ficha de energía de tierra se cristaliza en tres cristales. Lidia descarta sus tres fichas de energía y recibe ocho cristales, que son las casillas que avanza su marcador de hechicero en el tablero de cristales.

Nota: la acción «cristalizar» es válida durante todo tu turno. Por lo tanto, puedes cristalizar fichas de energía de tu reserva, realizar otra acción, y luego realizar otra cristalización.



Acciones vinculadas a las cartas de poder: invocación y efectos.

1- INVOCAR UNA CARTA DE PODER

Las cartas de poder tienen numerosos efectos a lo largo de la partida. Para poder usarlos, deben ser invocadas, es decir, puestas en juego. Para ello, deben cumplirse los siguientes requisitos:

- pagar los costes de invocación. Cada carta de poder tiene un coste de energía y/o cristales que ha de ser pagado por el jugador para poder invocar dicha carta.
- tener la capacidad de invocación suficiente (ver pág. 6 «Aumentar la capacidad de invocación»). Por ejemplo, para invocar una segunda carta de poder, la capacidad de invocación de un jugador ha de ser como mínimo dos.

Una vez que se cumplen los requisitos, la carta de poder es invocada y debe ser puesta en juego. Esta carta se coloca boca arriba, delante del tablero individual del jugador, el cual ha de leer los efectos de la misma a sus oponentes, para que todos los jugadores los conozcan.

Importante

- Se pueden invocar varias cartas por turno, siempre y cuando se cumplan los requisitos anteriormente indicados.
- Si la capacidad de invocación se ve reducida, tus cartas en juego no se ven afectadas aunque tengas más de las permitidas. La capacidad de invocación deberá ser aumentada lo suficiente para poder poner en juego nuevas cartas en el futuro.
- Un jugador puede tener en juego la misma carta varias veces: el efecto de las mismas es acumulativo.
- Un jugador puede tener en su mano un número ilimitado de cartas.
- Si el efecto de una carta de poder contradice alguna de las reglas del juego, el efecto de la carta tiene prioridad.
- Al final de estas reglas hay un apéndice que detalla los efectos de las cartas de poder.
- Una carta que se pone en juego gratis no se considera que ha sido invocada.



Ejemplo: Javier quiere invocar su *Mano de la Fortuna*. En primer lugar, se asegura de tener la capacidad de invocación suficiente como para invocar una nueva carta. Tiene tres cartas en juego y su capacidad de invocación es cuatro, por lo que puede invocarla. Después paga el coste de invocación, descartando a la reserva general una energía de tierra, una de fuego, una de aire y tres cristales. Su *Mano de la Fortuna* ha sido invocada, y por lo tanto, colocada boca arriba frente a su tablero individual.

2 - TIPOS DE EFECTOS DE LAS CARTAS DE PODER

El tipo de efecto de las cartas de poder determina en qué momento se ejecuta el efecto de la carta que acaba de ser puesta en juego. Hay tres tipos de efecto:



Efecto inmediato: el efecto de la carta se ejecuta en el momento en el que ésta es puesta en juego.



Efecto permanente: el efecto de la carta se ejecuta en el momento en que se pone en juego y dura hasta el final de la partida, a no ser que sea retirada de la partida.



Efecto de activación: el efecto de la carta se ejecuta solamente cuando el poseedor de la misma la activa. Se puede activar a lo sumo una vez por ronda, a partir del turno en que es puesta en juego. Para activar el efecto, el jugador debe:

- girar la carta de poder 90°. La carta podrá ser enderezada de nuevo al comienzo de la siguiente ronda. Una carta girada no se puede girar una segunda vez en un mismo turno.

- pagar el coste de activación de la carta. Para activar algunas cartas de poder, hay que cumplir antes un requisito previo, como por ejemplo sacrificar una carta. Si no se puede pagar dicho coste de activación, no se puede activar el efecto.

Una vez que estos dos requisitos previos se cumplen, el jugador puede ejecutar los efectos de la carta.



Acciones relacionadas con el uso de bonus

Durante la partida, un jugador puede utilizar hasta tres bonus. Estas acciones ofrecen ventajas adicionales a dicho jugador que, por otro lado, pierde puntos de prestigio al final de la partida.

Hay cuatro tipos de bonus:



utilizando este bonus, puedes cambiar dos fichas de energía de tu reserva por dos fichas de energía de tu elección de la reserva general.



utilizando este bonus, puedes cristalizar fichas de energía de tu reserva. Fíjate en la tasa de cristalización de la estación en curso y añade un cristal adicional por cada ficha de energía que cristalices. Por lo tanto, una ficha de energía de tierra, que normalmente se cristaliza en tres cristales en invierno, se cristaliza en cuatro cristales con este bonus.



utilizando este bonus, puedes aumentar tu capacidad de invocación en uno.



utilizando este bonus, en lugar de utilizar la acción «robar una carta» de tu dado **D**, roba dos cartas de poder. Añade una de ellas a tu mano y descarta la otra.

Cada vez que un jugador utiliza un bonus, debe avanzar el marcador de hechicero una casilla en el indicador de bonus. La posición de dicho marcador al final de la partida reportará al jugador una penalización en puntos de prestigio. Por lo tanto, si un jugador utiliza solo uno de sus bonus durante el Torneo, tendrá una penalización de 5 puntos de prestigio al final de la partida. Si utiliza dos, la penalización será de 12 puntos de prestigio y, por último, si utiliza tres bonus, la penalización será de 20 puntos de prestigio.

Nota: un jugador solamente puede utilizar un máximo de tres bonus durante una partida, y puede repetir bonus o no según le convenga. Se pueden utilizar varios bonus en una misma ronda o en rondas diferentes.



Orden de resolución de acciones en el turno de los jugadores

Las acciones del dado de estación («Robar una carta», «Obtener fichas de energía», «Obtener cristales» y «Aumentar la capacidad de invocación») deben realizarse antes que cualquier otra acción. Una vez que estén resueltas, los jugadores pueden realizar las demás acciones, en el orden que elijan.

III - Final de la ronda

Cuando todos los jugadores han terminado su turnos, la ronda finaliza.



Avanzar en la rueda de estación y cambios de estación

Al final de la ronda, se cuentan el número de puntos que aparecen en el dado que no fue seleccionado por nadie al inicio de la ronda, y se avanza el marcador de estación tantas casillas como puntos. La distribución de todos los dados del juego es idéntica: dos caras con un solo punto, dos caras con dos puntos, y finalmente dos caras con tres puntos. Así, la velocidad del juego variará en función del dado que los jugadores no elijan.

Al final de una ronda, si el marcador de estación cruza las casillas 3, 6, 9, y 12, se produce un cambio de estación, el cual puede afectar a los efectos de algunas cartas de poder.



Ejemplo: este es el dado que no ha sido elegido por nadie en esta ronda, por lo que al final de la misma, el marcador de estación se moverá tres casillas, ya que hay tres puntos en el dado.

Cambio de año

Cuando el marcador de estación avanza desde la casilla 12 a la 1 en la rueda de estación, se produce un cambio de año, por lo que el marcador de año avanza una casilla en el indicador de años del tablero de juego. A medida que los jugadores entran en el segundo o tercer año de juego, irán añadiendo a su mano las cartas de poder correspondientes, almacenadas bajo sus fichas de biblioteca. Si un jugador todavía tiene cartas de poder en su mano del año anterior, las mantiene, juntándolas con las nuevas cartas que acaba de obtener.

Nuevo jugador inicial

El jugador situado a la izquierda del jugador inicial, se convierte en el nuevo jugador inicial. Dicho jugador será quien tirará los dados correspondientes a la estación indicada por el marcador de estación al inicio de la siguiente ronda.

IV - Final de la partida

La partida termina inmediatamente cuando el marcador de estación cruza la casilla 12 de la rueda de estación durante el tercer año de juego.

Entonces los jugadores cuentan sus puntos de prestigio:

- el total de cristales obtenidos. Cada cristal equivale a un punto de prestigio.
- los puntos de prestigio presentes en sus cartas de poder en juego.

A este total de puntos, los jugadores han de restar:

- cinco puntos de prestigio por cada carta de poder que quede en sus manos.
- los puntos de penalización indicados en su marcador de bonus.

Nota: las fichas de energía no utilizadas al final de la partida no dan puntos de prestigio.

El jugador con más puntos de prestigio será el nuevo Archimago del reino de Xidit. En caso de empate, el jugador que tenga más cartas de poder en juego, gana la partida.



Ejemplo: Javier tiene 72 cristales en el tablero de cristales al final de la partida, lo que equivale a 72 puntos de prestigio. A esto, suma los puntos de prestigio de sus cartas en juego, 20, obteniendo un total de 92 puntos de prestigio. Sin embargo, Javier ha utilizado dos bonus durante la partida, y todavía tiene una carta poder en la mano. Por lo tanto, tiene una penalización de -12 puntos y otra de -5. Su puntuación final es de 75 puntos de prestigio.

Lista de cartas y aclaraciones



1/50 **Amuleto de Aire**

Al poner en juego el Amuleto de Aire, avanza tu marcador de hechicero dos casillas en el indicador de la capacidad de invocación.



2/50 **Amuleto de Fuego**

Al poner en juego el Amuleto de Fuego, roba cuatro cartas de poder. Míralas, añade una a tu mano y descarta las otras tres.



3/50 **Amuleto de Tierra**

Al poner en juego el amuleto de Tierra, avanza tu marcador de hechicero nueve casillas en el tablero de cristales.



4/50 **Amuleto de Agua**

- Al poner en juego el Amuleto de Agua, obtienes cuatro fichas de energía de tu elección de la reserva general que has de colocar sobre esta carta.
- Estas fichas no se consideran parte de tu reserva, aunque pueden ser utilizadas como si estuvieran allí. Además, no se ven afectadas por los efectos del Cofre Maravilloso, el Cuerno del Mendigo, el Elemental de Aire, la Linterna de Xidit, Lewis Caragris, la Poción de los Sueños, la Poción de la Vida, y el Tratado Maldito de Arus.



5/50 **Balanza de Ishtar**

- Para activar la Balanza de Ishtar, descarta tres fichas iguales de energía de tu reserva, y cristálizalas en 9 cristales. Esto, por supuesto, hace avanzar tu marcador de hechicero 9 casillas en el tablero de cristales.
- La Balanza de Ishtar se puede activar aunque no tengas acceso a la acción de «cristalizar fichas de energía».
- El efecto de la Balanza de Ishtar se ve afectado por la Bolsa de lo y por el bonus de Cristalización.



6/50 **Bastón de Primavera**

- Cada vez que invoques una carta de poder, avanza tu marcador de hechicero tres casillas en el tablero de cristales.



- Los efectos del Bastón de Primavera solo afectan a las cartas de poder invocadas por el propio jugador. Las cartas de poder puestas en juego mediante el uso de otras cartas, como el Cáliz Divino, el Orbe de Cristal, o la Poción de los Sueños, no proporcionan cristales al poseedor del Bastón de Primavera.

**7/50 Botas Temporales**

- Las Botas Temporales no requieren cristales ni fichas de energía para ser puestas en juego.
- Al poner en juego las Botas Temporales, avanza o retrocede el marcador de estación de una a tres casillas en la rueda de estación.
- Si las Botas Temporales hacen que el marcador de estación cambie de invierno a otoño:
 - haz retroceder el marcador de año una casilla.
 - mantenidas todas las cartas de poder que tengáis en la mano.
- Si las Botas Temporales provocan un cambio de estación (avanzando o haciendo retroceder el marcador de estación), el efecto de aquellas cartas a las que afecte un cambio de estación, como Figrim el Avaro o el Reloj de Arena del Tiempo, se ejecuta inmediatamente.
- Si las Botas Temporales avanzan el marcador de estación más allá de la casilla 12 del tercer año, la partida termina al final de esta ronda.

**8/50 Bolsa de lo**

- Cada vez que cristalices fichas de energía, por cada ficha cristalizada avanza tu marcador de hechicero una casilla en el tablero de cristales, adicionalmente a los cristales que hayas obtenido.
- El poder de la Bolsa de lo afecta a la Balanza de Ishtar y a la Poción de la Vida.
- Los efectos de la Bolsa de lo no afectan al Caldero Glotón ni al Cráneo de Dragón.

**9/50 Cáliz Divino**

- Al poner en juego el Cáliz Divino, roba cuatro cartas de poder, elige una y ponla en juego gratis, sin pagar su coste de invocación. Esta carta de poder no hace ejecutar el efecto de la Sanguijuela Arcana, el Bastón de Primavera, o del Jarrón Olvidado de Yjang. Descarta las tres cartas restantes.
- Debes tener una capacidad de invocación lo suficientemente alta para poner en juego esta nueva carta. De lo contrario, la carta elegida se descarta.

**10/50 Sylas el Fiel**

Al poner en juego a Sylas el Fiel, cada oponente deberá sacrificar una de sus cartas de poder que se encuentre actualmente en juego.

**11/50 Figrim el Avaro**

- El coste de invocación de Figrim el Avaro varía dependiendo del número de jugadores.
- En cada cambio de estación, cada uno de tus oponentes te tiene que dar un cristal. Haz retroceder los marcadores de hechicero de tus oponentes una casilla en el tablero de cris-

tales, y avanza el tuyo tantas casillas como el total de cristales que hayan perdido tus oponentes.

- Un jugador que no posea cristales no se verá afectado por el efecto de Figrim el Avaro.

**12/50 Naria la Profetisa**

Al poner en juego a Naria la Profetisa, roba tantas cartas de poder como jugadores haya en la partida (incluido tú). Elige una y añádela a tu mano, y después entrega una a cada uno de tus oponentes, de tu elección.

**13/50 Cofre Maravilloso**

- Cada vez que tengas en tu reserva cuatro o más fichas de energía al final de una ronda, obtienes tres cristales.
- Para el efecto del Cofre Maravilloso, se tienen en cuenta las fichas de energía que se hayan colocado sobre el Grimorio Descifrado. Por el contrario, no se tienen en cuenta las fichas de energía colocadas en el Amuleto de Agua o en el Caldero Glotón, ya que no forman parte de tu reserva.

**14/50 Cuerno del Mendigo**

- Cada vez que tengas en tu reserva una o menos fichas de energía al final de una ronda, obtén una ficha de energía de tu elección de la reserva general y colócala en tu reserva.
- Para el efecto del Cuerno del Mendigo, se tiene en cuenta la energía que se haya colocado sobre el Grimorio Descifrado, ya que forma parte de tu reserva. Por el contrario, no se tiene en cuenta la energía colocada en el Amuleto de Agua o en el Caldero Glotón, ya que no forma parte de tu reserva.

**15/50 Dado de Malicia**

- El Dado de Malicia no requiere cristales ni fichas de energía para ser puesto en juego.
- Si quieres activar el Dado de Malicia debes hacerlo antes de las acciones del dado de estación («Robar una carta», «Obtener fichas de energía», «Obtener cristales» y «Aumentar la capacidad de invocación») que son las primeras en el orden de resolución de acciones.
- Cada vez que actives el Dado de Malicia, tira de nuevo tu dado de estación, antes de realizar cualquiera de sus acciones. Ten en cuenta solamente el nuevo resultado para realizar las acciones de este turno.
- Obtienes dos cristales cada vez que actives el efecto del Dado de Malicia.
- Si tienes dos Dados de Malicia, puedes utilizar los dos seguidos si el resultado del dado no te satisface la primera vez. En ese caso, obtienes cuatro cristales.



16/50 **Kairn el Destructor**

Para activar Kairn el Destructor, descarta una ficha de energía de tu elección de tu reserva. Cada oponente hace retroceder su marcador de hechicero cuatro casillas en el tablero de cristales.



17/50 **Amsug Cuellolargo**

- Al poner en juego a Amsug Cuellolargo, cada jugador (incluido tú) devuelve de nuevo a su mano un objeto mágico que ya esté en juego.
- Amsug Cuellolargo no afecta a los jugadores que no tengan en juego ningún objeto mágico.



18/50 **Grimorio Descifrado**

- Al poner en juego el Grimorio Descifrado, obtienes dos fichas de energía de tu elección de la reserva general, que se colocan sobre el Grimorio Descifrado.
- Mientras el Grimorio Descifrado esté en juego, aumenta el límite de tu reserva, lo que te permite almacenar hasta diez fichas de energía en lugar de siete.
- La energía colocada sobre el Grimorio Descifrado se considera parte de tu reserva. Le afectan el Cofre Maravilloso, el Cuerno del Mendigo, el Elemental de Aire, la Linterna de Xidit, Lewis Caragris, la Poción de los Sueños, la Poción de la Vida, y el Tratado Maldito de Arus.
- Es posible desplazar fichas de energía del Grimorio Descifrado a tu reserva y viceversa en cualquier momento.
- Tener dos Grimorios Descifrados no te permite tener hasta 13 fichas de energía en tu reserva. El límite máximo es de 10. Un jugador no puede, por tanto, almacenar más fichas de energía en un segundo Grimorio Descifrado.



19/50 **Yelmo de Ragfield**

Al final de la partida, si tienes más cartas de poder en juego que tus oponentes, obtienes 20 cristales adicionales. Si estás empatado con uno o más jugadores, no hay ganancia.



20/50 **Mano de la Fortuna**

- Cada vez que invocas una carta de poder, el coste de la misma se reduce en una energía de tu elección. Sin embargo, el coste de invocación de dichas cartas no puede ser reducido por debajo de 1 ficha de energía.
- En ningún caso la Mano de la Fortuna puede reducir el coste de activación de una carta (como el del Orbe de Cristal, por ejemplo).
- La Mano de la Fortuna afecta al coste de invocación del Amuleto Elemental.



21/50 **Lewis Caragris**

- Al poner en juego a Lewis Caragris, elige a un oponente. Recibes de la reserva general exactamente el mismo número y tipo de fichas de energía que dicho jugador tenga en su reserva. Coloca las fichas de energía recibidas en tu reserva.
- Las fichas de energía copiadas del oponente no son robadas; cada jugador mantiene sus propias fichas.
- Lewis Caragris no copia las fichas de energía colocadas en el Amuleto de Agua o en el Caldero Glotón. Sin embargo, puede copiar la energía del Grimorio Descifrado.



22/50 **Cubo Rúnico de Eolis**

El Cubo Rúnico de Eolis no tiene ningún efecto, pero otorga 30 puntos de prestigio al final de la partida.



23/50 **Poción de Poder**

- Para activar la Poción de Poder, sacrícala para robar una carta de poder y avanzar tu marcador de hechicero dos casillas en tu indicador de la capacidad de invocación.
- Estás obligado a añadir la carta de poder robada a tu mano. No puede ser descartada.



24/50 **Poción de los Sueños**

- Para activar la Poción de los Sueños, sacrícala y descarta todas las fichas de energía en tu reserva para poner en juego una carta de poder de tu mano de forma gratuita.
- Si un jugador no tiene fichas de energía, puede usar la Poción de los Sueños.
- Si un jugador activa la Poción de los Sueños, las fichas de energía colocadas sobre el Amuleto de Agua o el Caldero Glotón no se descartan. La energía colocada sobre el Grimorio Descifrado, sin embargo, sí.
- La carta puesta en juego por la Poción de los Sueños no se ve afectada por la Sanguijuela Arcana, el Bastón de Primavera ni el Jarrón Olvidado de Yjang.



25/50 **Poción del Conocimiento**

Para activar la Poción del Conocimiento, sacrícala para obtener cinco fichas de energía de tu elección de la reserva general. Coloca esta energía en tu reserva.



26/50 **Poción de la Vida**

- Para activar la Poción de la Vida, sacrícala para poder cristalizar cada una de tus fichas de energía en cuatro cristales. Avanza tu marcador de hechicero tantas casillas como sea necesario en el tablero de cristales.
- La Poción de la Vida se puede activar aunque el jugador no tenga opción a realizar la acción «cristalizar fichas de energía».
- Las fichas de energía colocadas sobre el Amuleto de Agua o el Caldero Glotón no se ven afectadas por el efecto de la Poción de la Vida, las colocadas sobre el Grimorio Descifrado, sí.



- No se puede continuar cristalizando después de haber activado la Poción de la Vida a menos que se haya elegido un dado con la acción de «cristalizar fichas de energía» o se esté usando el bonus de cristalización.
- El efecto de la Bolsa de lo afecta a la Poción de la Vida.

**27/50 Reloj de Arena del Tiempo**

- Cada vez que se cambia de estación, obtén una ficha de energía de tu elección de la reserva general y colócala en tu reserva.
- Obtienes la ficha de energía al final del turno o de la ronda en que sucede el cambio de estación.

**28/50 Cetro de Grandeza**

- Al poner en juego el Cetro de Grandeza, avanza tu marcador de hechicero tres casillas en el tablero de cristales por cada otro objeto mágico que tengas en juego.

**29/50 Estatua Sagrada de Olaf**

- Al poner en juego la Estatua Sagrada de Olaf, avanza tu marcador de hechicero 20 casillas en el tablero de cristales.

**30/50 Jarrón Olvidado de Yjang**

- Cada vez que invoques una carta de poder, obtendrás de la reserva general una ficha de energía de tu elección, que tendrás que colocar en tu reserva.
- El efecto del Jarrón Olvidado de Yjang solo afecta a las cartas de poder invocadas desde la mano del jugador. Las cartas de poder puestas en juego con el uso de otras cartas, como el Cáliz Divino, el Orbe de Cristal, o la Poción de los Sueños no aportan energía.

**31/50 Amuleto Elemental**

- Cada tipo de energía se asocia con un efecto específico, que se obtiene si ese tipo de energía está incluido y pagado durante la invocación de la carta.
- Si al invocar el Amuleto Elemental pagas una ficha de energía de agua, recibes dos fichas de energía de tu elección de la reserva general, que debes colocar en tu reserva.
- Si al invocar el Amuleto Elemental pagas una ficha de energía de tierra, avanzas tu marcador de hechicero cinco casillas en el tablero de cristales.
- Si al invocar el Amuleto Elemental pagas una ficha de energía de fuego, robas una carta de poder y la añades a tu mano. No se puede descartar esta carta después de haberla robado.
- Si al invocar el Amuleto Elemental pagas una ficha de energía de aire, aumentas tu capacidad de invocación en 1.
- Si el jugador quiere tener acceso a los cuatro efectos puede incluir los cuatro tipos de energía en el coste del Amuleto Elemental. Sin embargo, no puedes pagar con varias fichas del mismo tipo de energía para beneficiarte varias veces del mismo efecto.
- El Amuleto Elemental puede beneficiarse de la reducción de fichas de energía que se obtiene mediante la Mano de la Fortuna.

Por tanto, es posible obtener dos efectos diferentes pagando una sola ficha de energía.

- Si el Amuleto Elemental es invocado a través del uso del Cáliz Divino, la Poción de los Sueños o el Orbe de Cristal, se considera que se han pagado cada uno de los cuatro tipos de energía por su invocación y se obtienen los 4 efectos.

**32/50 Árbol de Luz**

- Para activar el Árbol de Luz, puedes elegir entre perder tres cristales en el tablero de cristales para obtener una ficha de energía de tu elección de la reserva general; o descartar una ficha de energía para obtener la acción de «cristalizar fichas de energía».
- En un mismo turno no se pueden activar los dos efectos del Árbol de Luz, ya que al activar uno la carta se gira.

**33/50 Sanguijuela Arcana**

- El coste de invocación de la Sanguijuela Arcana varía dependiendo del número de jugadores.
- Antes de que un oponente invoque una carta de poder te tiene que dar un cristal. Para ello, haz retroceder su marcador de hechicero una casilla en el tablero de cristales, y avanza una casilla el tuyo. Si un oponente no puede pagar, no puede invocar su carta de poder.
- El efecto de la Sanguijuela Arcana solo afecta a las cartas de poder jugadas desde la mano de un jugador. Las cartas puestas en juego gratis con el uso de otras cartas, como el Cáliz Divino, el Orbe de Cristal, o la Poción de los Sueños no se ven afectadas por la Sanguijuela Arcana.

**34/50 Orbe de Cristal**

- Para activar el Orbe de Cristal, puedes:
 - mirar la carta superior del mazo de robo, y dejarla de nuevo en la parte superior del mazo o descartar cuatro fichas de energía de tu reserva para ponerla en juego de manera gratuita si te interesa.
 - o hacer retroceder tu marcador de hechicero tres casillas en el tablero de cristales, para poner la carta de poder situada en la parte superior del mazo de robo en la pila de descartes.
- El coste de invocación de las cartas puestas en juego a través del Orbe de Cristal no tiene que ser pagado. Sin embargo, tienes que tener la capacidad de invocación suficiente para poner en juego la carta.
- Las cartas puestas en juego a través del Orbe de Cristal no se ven afectadas por los efectos de la Sanguijuela Arcana, el Bastón de Primavera, o el Jarrón Olvidado de Yjang.
- En un mismo turno no se pueden activar los dos efectos del Orbe de Cristal, ya que al activar uno la carta se gira.



35/50 **Caldero Glotón**

- El Caldero Glotón no requiere cristales ni fichas de energía para ser puesto en juego.
- En cada uno de tus turnos, puedes colocar una ficha de energía de tu reserva sobre el Caldero Glotón.
- Mientras haya menos de 7 fichas de energía en el Caldero Glotón, no pueden ser utilizadas.
- Cuando colocas en el Caldero Glotón la séptima ficha de energía, su efecto se ejecuta inmediatamente: sacrifica la carta, coloca las fichas de energía del Caldero Glotón en tu reserva y avanza tu marcador de hechicero 15 casillas en el tablero de cristales.
- Las fichas de energía colocadas en el Caldero Glotón no se consideran como parte de tu reserva. Por lo que no se ven afectadas por el Cofre Maravilloso, el Cuerno del Mendigo, el Elemental de Aire, la Linterna de Xidit, Lewis Caragris, la Poción de los Sueños, la Poción de la Vida, ni por el Tratado Maldito de Arus.
- Si un jugador ya tiene fichas de energía en su reserva cuando sacrifica el Caldero Glotón, el jugador debe, de entre todas sus fichas, mantener solo siete y descartar el resto. Debe hacer esto antes de realizar cualquier otra acción.



36/50 **Corona Vampírica**

- Al poner en juego la Corona Vampírica, roba o descarta una carta de poder. Obtienes de la reserva general tantas fichas de energía como puntos de prestigio tenga la carta robada o descartada. Coloca las fichas de energía obtenidas en tu reserva.
- Si decides robar una carta para ejecutar el efecto de la Corona Vampírica, debes quedarte dicha carta.
- Debes revelar a los demás jugadores la carta robada o descartada.
- Si la carta robada o descartada no tiene puntos de prestigio o éstos son negativos, el jugador no recibe ninguna ficha de energía.



37/50 **Cráneo de Dragón**

- Para activar el Cráneo de Dragón, sacrifica tres cartas de poder para avanzar tu marcador de hechicero 15 casillas en el tablero de cristales. El propio Cráneo de Dragón puede ser una de las cartas de poder sacrificadas.
- La Bolsa de lo no tiene efecto sobre el Cráneo de Dragón.



38/50 **Demonio de Argos**

- Al poner en juego el Demonio de Argos, cada oponente hace retroceder su marcador de hechicero una casilla en su indicador de la capacidad de invocación y roba una carta poder. Esta acción se resuelve respetando el orden de juego.
- La carta de poder robada no se puede descartar.
- Después de resolver el efecto del Demonio de Argos, aquellos jugadores que tengan en juego más cartas de las permitidas en su capacidad de invocación no tendrán que sacrificar cartas.



39/50 **Titus Miradaprofunda**

- El coste de invocación de Titus Miradaprofunda varía dependiendo del número de jugadores.
- Al final de la ronda, cada oponente debe entregarte un cristal. Avanza tu marcador de hechicero en el tablero de cristales tantas casillas como cristales recibas. A su vez todos tus oponentes hacen retroceder una casilla su marcador de hechicero en el tablero de cristales.
- Si un oponente no tiene cristales para darte, aplica el efecto de Titus Miradaprofunda solo a los jugadores que puedan pagar, y, al final de la ronda, sacrifica a Titus Miradaprofunda.



40/50 **Elemental de Aire**

- Al poner en juego el Elemental de Aire, todos tus oponentes transforman todas las fichas de energía de sus reservas en energía de aire.
- Las fichas de energía colocadas en el Grimorio Descifrado son parte de la reserva y por lo tanto se ven afectadas por el efecto del Elemental de Aire. Por el contrario, las fichas de energía colocadas en el Amuleto de Agua y en el Caldero Glotón no se ven afectadas, ya que no forman parte de la reserva.



41/50 **Hadas Ladronas**

- El coste de invocación de las Hadas Ladronas varía dependiendo del número de jugadores.
- El efecto de las Hadas Ladronas solo se aplica si un jugador activa una de sus cartas de poder. Esto no afecta a las cartas de poder con efectos permanentes o inmediatos.
- Uno de los cristales obtenidos proviene de los cristales del jugador que ha activado la carta.
- El segundo cristal es obtenido de la reserva general, no se le roba al oponente.
- Si un oponente no tiene ningún cristal cuando activa el efecto de una carta, no obtienes ningún cristal de él, sin embargo, dicho oponente todavía puede activar su carta de poder, por lo que tú igualmente obtendrás un cristal, el de la reserva general.



42/50 **Tratado Maldito de Arus**

- Al poner en juego el Tratado Maldito de Arus, obtienes dos fichas de energía de tu elección de la reserva general que tendrás que colocar en tu reserva, avanzas tu marcador de hechicero una casilla en tu indicador de la capacidad de invocación, y avanzas tu marcador de hechicero 10 casillas en el tablero de cristales.
- Si sacrificas el Tratado Maldito de Arus, descarta todas las fichas de energía de tu reserva, así como del Grimorio Descifrado (si lo tienes).
- Las fichas de energía colocadas sobre el Amuleto de Agua y el Caldero Glotón no se ven afectadas.
- El Tratado Maldito de Arus tiene puntos de prestigio negativos.



43/50 **Ídolo del Familiar**

- Cuando actives el Ídolo del Familiar, avanza tu marcador de hechicero en el tablero de cristales tantas casillas como cartas de familiar tengas en juego.
- Cuando pongas en juego el Ídolo del Familiar, avanza tu marcador de hechicero 10 casillas en el tablero de cristales.



44/50 **Kriss el Negrótico**

Para activar a Kriss el Negrótico, descarta una carta de familiar de tu mano o sacrifica una de tus cartas de familiar en juego. A continuación, obtén cuatro fichas de energía de la reserva general de tu elección y colócalas en tu reserva.



45/50 **Linterna de Xidit**

- Al final de la partida, obtienes tres cristales por cada ficha de energía en tu reserva. Avanza tu marcador de hechicero en el tablero de cristales tantas casillas como cristales obtengas.
- Las fichas de energía colocadas en el Grimorio Descifrado son parte de tu reserva. Así pues, también otorgan tres cristales cada una.
- Las fichas de energía colocadas en el Amuleto de Agua y en el Caldero Glotón no son parte de tu reserva, por lo que no otorgan cristales adicionales al final de la partida.



46/50 **Cofre Sellado de Urm**

- Al final de la partida, avanza tu marcador de hechicero 20 casillas en el tablero de cristales si no tienes familiares en juego.
- Tener una carta de familiar en la mano no anula el efecto del Cofre Sellado de Urm.



47/50 **Espejo de las Estaciones**

- Para activar el Espejo de las Estaciones, haz retroceder tu marcador de hechicero «X» casillas en el tablero de cristales. A continuación, transforma «X» fichas de energía iguales de tu reserva (que se descartan) en «X» fichas de energía iguales de otro tipo (que se toman de la reserva general).
- «X» corresponde al número de cristales pagados por el jugador para activar el espejo de las estaciones. Si el jugador paga tres cristales, podrá convertir tres fichas de un mismo tipo de energía de su reserva en tres fichas de energía idénticas de otro tipo.
- «X» debe ser mayor que 0.



48/50 **Colgante de Ragnor**

- Al poner en juego el Colgante de Ragnor, obtienes una ficha de energía de tu elección de la reserva general por cada otro objeto mágico que tengas en juego. Coloca la energía obtenida en tu reserva.



49/50 **Sid Sombranocturna**

- El coste de invocación de Sid Sombranocturna varía dependiendo del número de jugadores.
- Al poner en juego a Sid Sombranocturna, si eres el jugador con más cristales, robas cinco cristales a cada oponente. A continuación, avanza tu marcador de hechicero en el tablero de cristales tantas casillas como cristales hayas robado. Cada uno de tus oponentes hará retroceder su marcador de hechicero en el tablero de cristales cinco casillas.
- Si al menos un jugador tiene la misma cantidad de cristales que tú, no robas nada.
- Si un jugador no tiene cristales, Sid Sombranocturna no puede robarle. Roba al resto de jugadores.
- Si un jugador tiene menos de cinco cristales, Sid Sombranocturna roba la totalidad de sus cristales, y avanza ese número de casillas con su marcador de hechicero. El jugador robado sitúa su marcador de hechicero en la casilla cero en el tablero de cristales.



50/50 **Alma Maldita de Onys**

- Al poner en juego el Alma Maldita de Onys, avanza tu marcador de hechicero 10 casillas en el tablero de cristales y obtén una ficha de energía de agua de la reserva general.
- Solo el jugador que pone en juego el Alma Maldita de Onys recibe diez cristales y una ficha de energía de agua.
- En cualquier momento durante su turno, el jugador que posee el Alma Maldita de Onys puede optar por dársela al jugador de su izquierda descartándose una ficha de energía de agua. El Alma Maldita de Onys, por lo tanto, cambiará de propietario.
- El Alma Maldita de Onys puede cambiar de propietario varias veces durante la ronda.
- Al final de la ronda, el jugador que posea el Alma Maldita de Onys perderá tres cristales.
- El Alma Maldita de Onys tiene puntos negativos de prestigio.
- Un jugador puede recibir el Alma Maldita de Onys del jugador de su derecha aunque su capacidad de invocación no sea suficiente.



Resumen de la partida

Preparación

- Coloca el tablero de juego en el centro de la mesa. Coloca el marcador de año en la casilla «I» del indicador de años y el marcador de estación en la casilla «1», de la rueda de estación.
- Coloca tantos dados de estación de cada color como jugadores más uno.
- Coloca el tablero de cristales al lado del tablero de juego.
- Coloca la reserva general de energía junto al tablero de cristales.
- Entrega un tablero individual, dos fichas de biblioteca y cuatro marcadores de hechicero del mismo color a cada jugador. Coloca los marcadores de hechicero de la siguiente manera:
 - uno en la casilla «O» en la parte inferior del tablero de cristales.
 - uno en la casilla «O» en la parte superior del tablero de cristales.
 - uno en la casilla «O» del indicador de bonus del tablero individual.
 - uno en la casilla «O» del indicador de la capacidad de invocación.

Reparte, boca abajo, nueve cartas de poder a cada jugador. Pon a un lado del tablero el resto de las cartas, formando un mazo de robo. Deja al lado un hueco para la pila de descartes.

Preludio

Elige tus nueve cartas de poder

- Mira las nueve cartas de poder que has recibido. Elige una y déjala en la mesa, boca abajo frente a ti.
- Las cartas restantes se colocan boca abajo entre el jugador de tu izquierda y tú.
- Una vez que todos los jugadores han realizado este paso, toma las ocho cartas colocadas entre el jugador de tu derecha y tú. Una vez más, elige una, déjala boca abajo, al lado de la carta que has seleccionado antes, coloca el resto entre el jugador de tu izquierda y tú, y repite este paso hasta que no queden cartas por elegir.

Construir tu mazo

- A partir de las nueve cartas que has seleccionado, haz tres grupos de tres cartas cada una. El primer grupo lo añades a tu mano.
- Coloca las fichas de biblioteca II y III encima de los dos grupos restantes, que añadirás a tu mano al principio del segundo y tercer año respectivamente.

Torneo

Inicio de la ronda

Se enderezan las cartas giradas y el jugador inicial tira los dados de estación correspondientes, tal y como indica el marcador de estación. Luego, comenzando por él y en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador elige un dado y lo coloca delante de él.

Turnos de los jugadores

Empezando por el jugador inicial, en su turno, un jugador:

- realiza la acción (o acciones) de su dado de estación.
- invoca/activa una o más de sus cartas de poder.
- utiliza uno o más bonus de su tablero individual.

Las acciones del dado de estación («Robar una carta», «Obtener fichas de energía», «Obtener cristales» y «Aumentar la capacidad de invocación») han de ser resueltas antes que cualquier otra acción.

Final de la ronda

- Cuando todos los jugadores han elegido su dado y resuelto sus acciones, el marcador de estación avanza en la rueda de estación tantas casillas como puntos tenga el dado que ha sobrado (el dado que no ha sido elegido por ningún jugador).
- Cuando el marcador de estación avanza desde la casilla 12 a la 1 en la rueda de estación, se produce un cambio de año, por lo que avanza el marcador de año una casilla en el indicador de año del centro del tablero de juego. Los jugadores reciben las cartas de poder del año correspondiente.
- El jugador a la izquierda del jugador inicial se convierte en el nuevo jugador inicial.

Fin de la partida y puntuación

La partida termina durante el tercer año si, al final de una ronda, el marcador de estación ha superado la casilla 12 de la rueda de estación. Cada jugador suma:

- sus cristales.
- los puntos de prestigio de las cartas de poder que tiene en juego.

De este total de puntos, cada jugador resta:

- cinco puntos de prestigio por cada carta de poder que queda en sus manos.
- los puntos de penalización correspondientes a la posición de su marcador de hechicero en su indicador de bonus.

Las cartas de poder

Las cartas de poder con un fondo **morado** representan los **objetos mágicos**, mientras que las cartas de **familiar** son de color **naranja**.





Tabla de los tipos de energía, dependiendo de la estación

	Común	Poco Común	Imposible de encontrar
Invierno	Agua / Aire	Fuego	Tierra
Primavera	Tierra / Agua	Aire	Fuego
Verano	Tierra / Fuego	Agua	Aire
Otoño	Fuego / Aire	Tierra	Agua

Símbolos de los dados

- Obtienes de la reserva general una ficha de energía del tipo indicado por cada símbolo.
- Obtienes tantos cristales como el número indicado.
- Puedes cristalizar durante este turno.
- Aumenta en uno tu capacidad de invocación.
- Roba una carta de poder.
- Mueve el marcador de estación tantas casillas como el número de puntos del dado restante.

GLOSARIO DE CONCEPTOS

- Activar una carta:** la acción de girar una de tus cartas para que se ejecute el efecto de dicha carta.
- Cristalizar:** acción que te permite transformar tus fichas de energía en cristales, de acuerdo con la tasa de cristalización que indica el tablero de juego.
- Descartar fichas de energía:** colocar energía de tu reserva en la reserva general.
- Descartar una carta de poder:** colocar una de las cartas de poder de tu mano en la pila de descartes.
- Familiar:** categoría de carta de poder. Son aquellas cartas cuyos bordes superior e inferior son de color naranja.
- Indicador de la capacidad de invocación:** zona del tablero individual que limita el número de cartas de poder que puedes poner en juego.
- Invocar:** acción que te permite poner en juego una carta de poder de tu mano, siempre que puedas pagar su coste de invocación y que tengas una capacidad de invocación suficientemente alta.
- Mazo de robo:** pila de cartas de poder, que no se han repartido durante el Preludio.

Símbolos de las cartas

- Ficha de energía de Agua
- Ficha de energía de Tierra
- Ficha de energía de Fuego
- Ficha de energía de Aire
- Cristal
- Indica el coste de invocación de la carta de poder, en función del número de jugadores (dos, tres, o cuatro).
- Efecto inmediato
- Efecto permanente
- Efecto de activación
- Puntos de prestigio de la carta



- Obtener cristales:** avanzar tu marcador de hechicero en el tablero de cristales tantas casillas como cristales hayas obtenido.
- Obtener energía:** tomar fichas de energía de la reserva general y colocarla en tu reserva.
- Objeto mágico:** categoría de carta de poder. Son aquellas cartas cuyos bordes superior e inferior son de color morado.
- Pila de descartes:** zona en la que se colocan, boca abajo, las cartas de poder que se descartan de la mano, o aquellas que, estando en juego, se sacrifican.
- Puntos de prestigio:** puntos de victoria.
- Reserva:** la zona del tablero individual en la que un jugador puede almacenar hasta siete fichas de energía.
- Reserva general:** zona donde se almacenan las fichas de energía que no se están utilizando.
- Sacrificar:** poner una de tus cartas de poder en juego en la pila de descartes.

AGRADECIMIENTOS

REEL, LE MIPEUL, DAMOCLÈS, L'ORDALIE, L'ÉTABLE DES JEUX, A QUI LE TOUR, PAUL, JEAN-LOUIS, BENOIT F., BENOIT D., BENJAMIN, GHISLAIN, CÉDRIC, FRANÇOIS, LAURENT, MARC, EMMELINE, NATACHA, MATHIEU, JC.

Traducción: Haritz Solana
Revisión de textos: David Amorín
Revisión de diseño: Vitamina Disseny
Editor: César Sánchez



© 2021 Ed. en Español SD Games
c/Montsià 9-11 Pl. Can Bernades
08130 Sta. Perpètua de Mogoda
Barcelona, España
info@playsdgames.com
www.playsdgames.com

