

RÉGIS BONNESSÉE - NAÏADE

Seasons

Reglas



Los mejores magos del reino se han reunido en el corazón del bosque de Argos, donde se lleva a cabo el legendario torneo de las 12 estaciones. Al final de la competición de tres años, el nuevo archimago del reino de Xidit será seleccionado entre los competidores.

Toma tu lugar, mago! ¡Equipa tus objetos mágicos ancestrales, convoca a tus familiares más fieles a tu lado y prepárate para enfrentar el desafío!

**CONTADOR DE CRISTALES**

Muestra la cantidad de cristales que posee cada jugador. Los cristales les permiten a los jugadores:

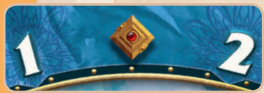
- invocar y activar algunas tarjetas de poder.
- gana tantos puntos de prestigio como cristales al final del juego.

**TABLERO Y MARCADORES**

El tablero de juego está dividido en tres zonas:



- Contador de año, con un token que indica qué turno se está jugando (1°, 2° o 3° año). El juego termina al final del tercer.



- La rueda de estaciones, con un marcador que indica el paso del tiempo (tres espacios azules, verdes, amarillos y rojos; para invierno, primavera, verano y otoño)



- El gráfico de transmutación de energía muestra a cuántos cristales se puede transmutar cada tipo de energía, según la estación.

**FICHAS DE HECHICERO**

Cada jugador tiene las cuatro fichas de hechicero del color elegido. Se usan para mostrar:

- la cantidad de cristales que posee cada jugador, en el contador de cristales.
- el nivel del indicador de invocación de cada jugador en sus tableros individuales.
- la cantidad de bonos usados por cada jugador en sus tableros individuales.

**LOS TABLEROS INDIVIDUALES**

Cada jugador tiene un tablero individual dividido en diferentes zonas

- 1 Las reservas de energía permiten a los jugadores mantener la energía que han adquirido durante el juego, hasta un máximo de siete.
- 2 El indicador de invocación indica la cantidad máxima de cartas de poder que un jugador puede tener en juego.
- 3 La pista extra le permite a un jugador obtener ventajas durante el juego. Sin embargo, ese jugador perderá puntos de prestigio al final del juego.

**DADOS DE ESTACION**

Hay un total de 20 dados de temporada, divididos en cuatro colores. Los dados azules son para el invierno, el verde para la primavera, el amarillo para el verano y el rojo para el otoño. Al comienzo de cada ronda, se lanzan los dados correspondientes a la temporada actual. Cada cara de un dado ofrece a los jugadores una o más acciones que pueden realizar. También permiten a los jugadores determinar cuántos espacios mueve el marcador de temporada en la rueda de la temporada al final de la ronda.



LAS CARTAS DE PODER

Hay 50 tarjetas de poder diferentes, con dos copias de cada una. Permiten a los jugadores:

- gana puntos de prestigio al final del juego.
- cambia el curso del juego con sus efectos.

Se dividen en dos categorías:

- Items mágicos, con bordes morados, cuyos efectos solo benefician a sus dueños.
 - Familiares, con bordes naranjas, cuyos efectos se aplican a múltiples jugadores.
- Una carta de poder se divide en varias zonas:

- 1** Nombre de la carta.
- 2** T2 El Coste de invocación en energía y / o cristales. Cuando aparecen los símbolos, indican el costo de la carta según la cantidad de jugadores (dos, tres o cuatro).
- 3** Efecto de la carta, cuando entra en juego.
- 4** Los puntos de prestigio que vale la carta al final del juego.

5 El símbolo del juego y el número de la carta. Las tarjetas numeradas del 1 al 30 son tarjetas básicas, que son ideales para jugar con principiantes; las tarjetas numeradas del 31 al 50 son tarjetas más complejas, y son ideales para actualizar tus juegos.

6 T6 El tipo de efecto de la tarjeta, que indica cuándo se aplica su efecto.



ENERGIA

Hay cuatro tipos de energía: aire, agua, fuego y tierra. Son más o menos raros dependiendo de la temporada. Los tokens de energía permiten a los jugadores:

- convoca y activa algunas cartas de poder.
- gana cristales a través de la transmutación.



Aire



Agua



Fuego



Tierra

LAS FICHAS DE BIBLIOTECA

Las fichas de biblioteca indican las cartas de poder que reponen la mano de un jugador durante el segundo y tercer año del juego.





Rules

Seasons

Primero, selecciona nueve cartas de poder al mismo tiempo que tus oponentes. Elige con cuidado, ya que tendrán un gran impacto en el resto del juego.

¡Adaptate a los cambios de estaciones para aprovechar al máximo las acciones que ofrecen los dados durante cada ronda! Reúne energía, reúne familiares y objetos mágicos, acumula suficientes cristales, símbolos de prestigio y conviértete en el mago más ilustre del reino.



Elementos neutros

- Coloca el tablero en el medio de la mesa.
- Coloca la ficha del año en el espacio numerado "1" de la pista del año y la ficha de la temporada en el espacio numerado "1" de la rueda de la temporada, como se muestra.

Con dos jugadores: coloca tres dados de cada color (elegidos al azar) en los espacios correspondientes.

Con tres jugadores: coloca cuatro dados de cada color

Con cuatro jugadores: coloca cinco dados de cada color

- Coloca el contador de cristales al lado del tablero de juego.
- Coloca las fichas de energía al lado de el contador de cristales, este es el arsenal de energía.



ELIGE EL NIVEL DE DIFICULTAD

Una vez que conozca las reglas para Seasons, use esta sección para personalizar el nivel de dificultad de sus juegos, dependiendo de si es principiante o veterano.

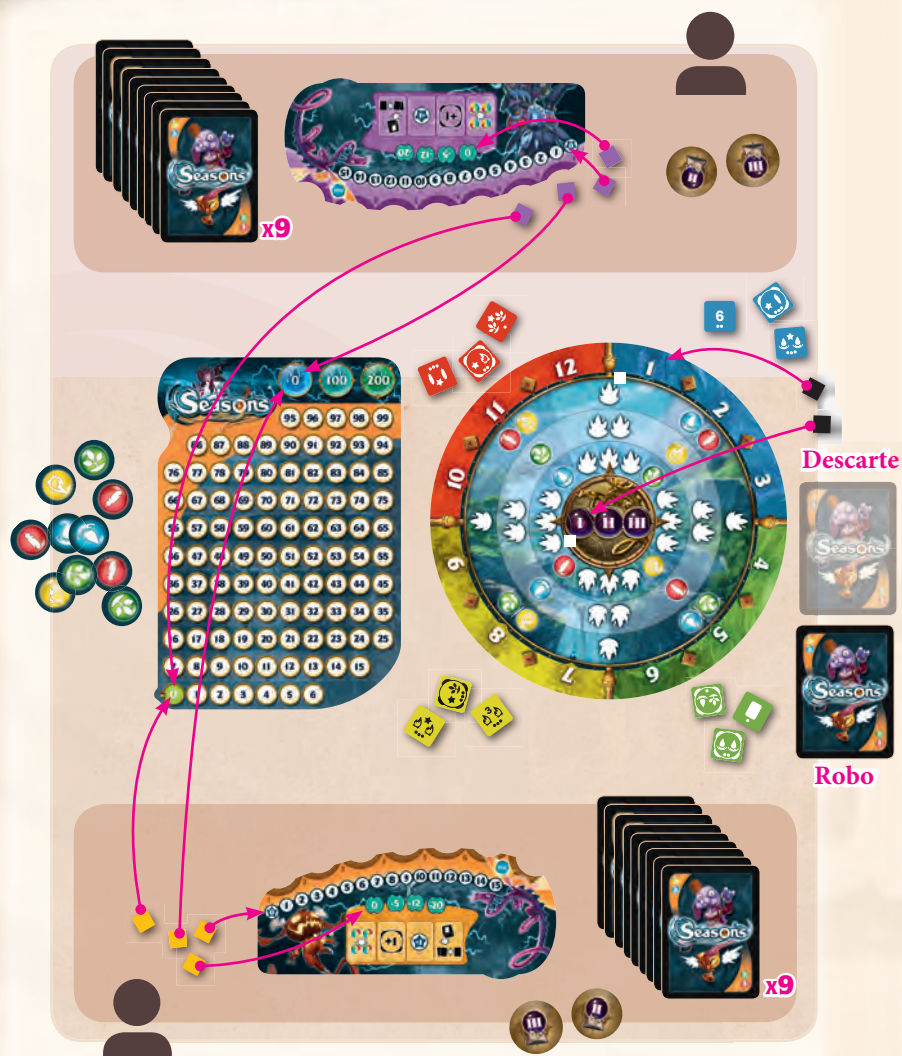
1 Nivel de asistente de aprendiz (nivel de principiante)

El paso en el cual los jugadores eligen sus nueve cartas durante la primera fase del juego (el prelude) puede ser difícil durante un primer juego.

Para que el juego sea más fácil de aprender, hemos creado juegos "preconstruidos" de nueve cartas de poder. En lugar de tomar el paso 1 de la primera fase del juego, cada jugador obtiene:

- Set nº 1: tomar las cartas nº 1, 2, 7, 17, 18, 20, 26, 29, 30.
- Set nº 2: tomar las cartas nº 3, 5, 9, 14, 15, 21, 23, 25, 28.
- Set nº 3: tomar las cartas nº 4, 6, 7, 9, 12, 16, 22, 24, 30.
- Set nº 4: tomar las cartas nº 1, 2, 3, 11, 13, 15, 18, 25, 27.

Regrese a la caja las cartas numeradas del 31 al 50. Las cartas restantes forman la pila de sorteo.



Cada jugador comienza el juego directamente en el paso "Construyendo su mazo" del prelude. El resto de las reglas permanecen sin cambios.

2 Nivel de mago (nivel intermedio)

Durante los juegos posteriores, le sugerimos que solo juegue con las cartas de poder numeradas del 1 al 30 y deje las que están numeradas del 31 al 50 en la caja. Estas cartas tienen efectos fáciles de captar y te permitirán descubrir lentamente el mundo de SEASONS.

3 Nivel de archimago (nivel avanzado)



Una vez que seas mago experimentado, podrás incluir, además de las cartas numeradas del 1 al 30, las cartas de poder numeradas del 31 al 50. Estas cartas tienen efectos más complejos que las cartas básicas, pero te permitirán extender la diversión de jugar descubriendo nuevos efectos y combinaciones de cartas.



Material del jugador

Cada jugador elige una tabla individual. Colocan esa tabla frente a ellos y toman las cuatro fichas de hechicero del mismo color que sus tablas individuales.

Ellos colocan:

- Una ficha en el espacio cero en la parte inferior de el contador de cristales.
- Una ficha en el espacio cero en la parte superior de el contador de cristales. Esta ficha es para indicar cientos cuando un jugador supera los 100 cristales.
- Una ficha en el espacio cero de la pista adicional de su tablero individual.
- Una ficha en el espacio cero del indicador de invocación de su tablero individual.

Cada jugador toma un Token de Biblioteca II y Biblioteca III. Toma todas las cartas de poder, mezclalas y da nueve boca abajo a cada jugador. Coloca las cartas restantes al lado del tablero de juego. Estas forman la pila de robo. Mantén un espacio al lado de ellas para las cartas descartadas. Las cartas que son descartadas o sacrificadas durante el juego se colocarán allí.

Si en algún momento la pila de robo está vacía, vuelva a colocar todas las cartas en la pila de descarte. Estas cartas formarán la nueva pila de robo.

El jugador más joven va primero.



GAME OVERVIEW

Las dos fases de juego de Seasons son:

- En la primera fase, llamada prelude, los jugadores eligen nueve cartas de poder. Estos determinarán su estrategia para la segunda fase del juego.
- 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 del juego - El Prelude

1 - Elige tus nueve cartas de poder

Cada jugador mira las nueve cartas de poder que le fueron entregadas. De esas cartas, eligen una y la colocan boca abajo frente a ellas. Las cartas restantes se colocan entre ellos y el jugador a su izquierda, como se muestra en la siguiente ilustración.



Once all players have done this, each player picks up the eight cards given to them by the player to their right. Once again, they choose one, which is placed face-down with the first card selected. Players repeat this until no more cards are left to be chosen. At the end of this phase, each player will have nine face-down power cards in front of them.

II - Construyendo tu mazo

De las nueve cartas de poder elegidas, cada jugador debe armar tres juegos de tres cartas cada uno. El primer set forma inmediatamente la mano del jugador, ya que corresponde a las cartas con las que los jugadores comenzarán su torneo.

El segundo conjunto se coloca debajo del token de la Biblioteca II y se agregará a la mano del jugador durante el segundo año del torneo. En cuanto al tercer conjunto de cartas de poder, se coloca debajo del token de la Biblioteca III y se agregará a la mano del jugador durante el tercer y último año del torneo. En cualquier momento durante el juego, los jugadores pueden ver las cartas de poder que han seleccionado.



Important note: algunas cartas de poder tienen efectos que son más importantes hacia el final del juego. Por lo tanto, es mejor colocarlos debajo de la ficha Biblioteca III y no ocupar la mano inicial con ellos. Otras cartas tienen efectos de combinación interesantes. Por lo tanto, sería mejor jugarlos todos en el mismo año para aprovechar ese hecho.



Segunda fase de juego: el torneo

El torneo se lleva a cabo en múltiples rondas sucesivas, al final de las cuales se elige al ganador del juego.

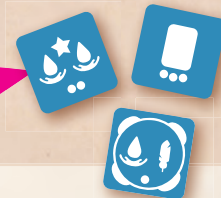
I - Comienzo de la ronda



Tira los dados de la temporada

El primer jugador de la ronda toma los dados de Temporada correspondientes a la temporada de la ronda actual y los tira.

Important note: el jugador más joven debería ser el primer jugador durante la primera ronda.



Ejemplo: Comienza un juego para dos jugadores entre Paul y Tea. Durante la primera ronda, la ficha de la temporada se coloca en el espacio "1" de la rueda de la temporada, lo que indica que la ronda tiene lugar en invierno. El primer jugador, Paul, toma los dados azules y los tira.



Rules

Seasons



1 Elegir tus dados de la temporada

Cada cara de los dados está compuesta por uno o más símbolos. Cada símbolo corresponde a una acción que un jugador podrá realizar durante su turno. Entre los dados lanzados, el primer jugador elige uno y lo coloca frente a ellos. Luego, el jugador a su izquierda hace lo mismo mientras toma uno de los dados restantes. Esto se repite hasta que cada jugador haya elegido un dado. Habrá un dado restante en la mesa, que no ha sido seleccionado por ningún jugador. Los turnos de los jugadores ahora pueden comenzar.



Ejemplo: Paul acaba de lanzar los 3 dados azules correspondientes al invierno. Toma uno y lo coloca frente a él. Lea, su oponente, elige la suya de entre los dos restantes. Entonces queda un dado, que ninguno de los jugadores ha elegido.

Important note: Como siempre hay una cantidad de dados igual a la cantidad de jugadores más uno, el último jugador de la ronda siempre tiene la opción de elegir entre dos dados de temporada.

II - Turnos de jugadores

Una vez que cada jugador ha elegido su dado, cada jugador toma su turno en orden, comenzando con el primer jugador en el sentido de las agujas del reloj.

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

- realiza la (s) acción (es) de sus dados de temporada.
- convoca / activa una o más de sus cartas de poder.
- use una o más bonificaciones de su tablero individual.

1 Las acciones relacionadas con los dados de la temporada

En su turno, un jugador puede realizar la (s) acción (es) que ofrece el dado de la temporada que eligió anteriormente:

- Gana energía:** cuando uno de estos símbolos está presente en un dado elegido por un jugador, ese jugador gana el tipo de energía que se muestra. El jugador saca de la pila el número y tipo de energía que se muestra en el dado y lo coloca en su reserva. Dependiendo de la temporada de la ronda actual, algunos tipos de energía serán más o menos abundantes.

Important note: en ningún momento puede un jugador tener más de siete fichas de energía en su reserva. Si un jugador ya tiene siete fichas de energía y una nueva acción les otorgará nuevas, solo puede conservar siete de sus fichas, y esa decisión debe tomarse antes de tomar cualquier acción nueva.



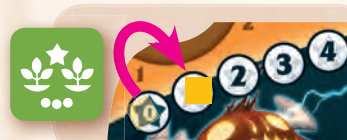
Ejemplo: Paul ha elegido este dado. Así coloca en su reserva dos fichas de energía de la tierra de la pila de reserva y mueve su ficha de hechicero dos espacios en el contador de cristales.

- 6 Ganar cristales:** cuando un número está presente en un dado elegido por un jugador, ese jugador obtiene tantos cristales como el número en el dado. Ese jugador mueve su ficha de hechicero a lo largo de el contador de cristales un número de espacios igual al número de cristales ganados. Un jugador con la acción de "ganar cristales" en su dado no puede negarse a tomarlos.



Ejemplo: Paul ha elegido este dado. Así coloca en su reserva dos fichas de energía de tierra de la pila de reserva y mueve su ficha de hechicero un espacio en el indicador de invocación de su tabla individual.

- Aumentar indicador de invocación:** cuando este símbolo está presente en el dado elegido por un jugador, ese jugador aumenta el indicador de invocación en uno. Este medidor indica la cantidad máxima de cartas de poder que un jugador puede tener en juego.



Ejemplo: Paul ha elegido este dado. Así coloca en su reserva dos fichas de energía de la tierra de la pila de reserva y mueve su ficha de hechicero un espacio en el indicador de invocación de su tabla individual.

Roba una carta: cuando este símbolo está presente en el dado elegido por un jugador, ese jugador roba una carta de poder. El jugador puede entonces mantenerlo en su mano o descartarlo. No hay límite para la cantidad de cartas que un jugador puede tener en sus manos.

Transmutar energía: cuando este símbolo está presente en un dado elegido por un jugador, ese jugador puede transformar uno o más de sus tokens de energía (de uno o más tipos) presentes en su reserva en cristales, y tienen hasta el final de su turno para hacerlo.

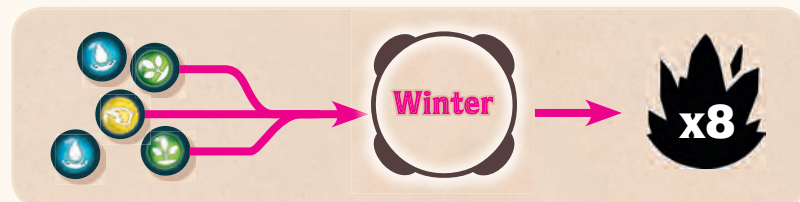
Para determinar a cuántos cristales se puede transmutar cada tipo de energía, el jugador verifica la tabla de transmutación presente en el tablero. Esto muestra, dependiendo de la estación, a cuántos cristales puede transmutarse cada tipo de energía.

La tasa de transmutación para las fichas de energía depende de la temporada y, por lo tanto, se divide en cuatro zonas. Una corresponde a la tasa de fichas de energía durante el invierno, una a la tasa de fichas de energía durante la primavera, otra a la tasa de fichas de energía durante el verano y, finalmente, la última corresponde a la tasa de fichas de energía durante el otoño.



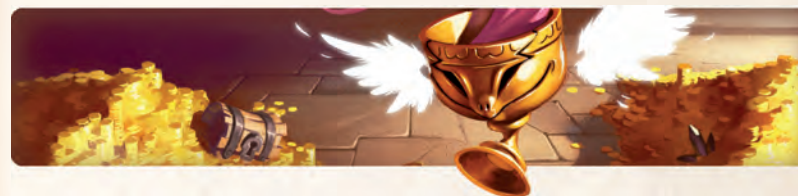
Los símbolos de energía presentes en el círculo exterior siempre se transmutan en un único cristal, los símbolos de energía presentes en el círculo central en dos cristales y los presentes en el círculo interno en tres cristales.

Un jugador que usa transmutación elige las fichas de energía que desea transmutar de su reserva. Mira la tabla de transmutación en la estación actual, para saber cuántos cristales de cada energía se obtienen. Luego, el jugador mueve su ficha en el marcador de cristales tantos espacios como cristales haya ganado. Los tokens de energía transmutados se descartan.



Ejemplo: durante una ronda de invierno, Paul decide transmutar una energía de fuego y dos de tierra. Durante esta temporada, la energía de fuego se transmuta en dos cristales cada uno, mientras que la energía de la tierra se transmuta en tres cristales cada uno. Paul descarta sus tres fichas de energía, obtiene ocho cristales y mueve su ficha de hechicero tantos espacios en el marcador de cristales como los cristales ganaron.

Important note: la acción de "transmutación" es válida hasta el final de tu turno. Por lo tanto, puedes transmutar los tokens de energía de tu reserva, realizar otra acción y luego realizar otra transmutación.



Acciones relacionadas con cartas de poder: convocación y efectos

1- CONVOCANDO UNA CARTA DE PODER

Las cartas de poder tienen muchos efectos en el desarrollo del juego.

Para usar sus poderes, deben ser convocados, es decir, deben ponerse en juego. Para hacer esto, se deben cumplir una serie de criterios:

- sus costos de invocación deben ser pagados, lo que significa que un jugador debe descartar el tipo y la cantidad de energía y / o cristales requeridos por el costo de invocación de la carta de poder.
- tener un indicador de invocación lo suficientemente completo para convocarlos. Por lo tanto, para convocar una segunda carta de poder, el indicador de invocación de un jugador debe establecerse en al menos dos.



Una vez que se han cumplido todos estos criterios, se convoca la carta de poder y se considera que está en juego. Esta carta se coloca boca arriba frente a la tabla individual del jugador. El jugador que acaba de convocarlo lee sus efectos a sus oponentes, para que todos los jugadores conozcan sus efectos.

Important note:

- Se pueden convocar varias cartas durante un turno, siempre que se respeten los requisitos presentados anteriormente.
- Un jugador puede tener la misma carta de poder en juego dos veces: el efecto de la carta es acumulativo.
- No hay límite para la cantidad de cartas de poder que un jugador puede tener en mano. Si el efecto de una carta de poder rompe una de las reglas del juego, el efecto de la carta tiene prioridad.
- Al final de este reglamento hay un apéndice con la explicación de todos los efectos de las cartas.



Ejemplo: Paul quiere invocar su carta de poder de la Mano de la Fortuna. Primero, se asegura de que tenga un indicador de convocación lo suficientemente alto como para convocar una nueva carta. Actualmente tiene tres cartas en juego, su indicador de invocación es a las cuatro y puede convocar una carta. Luego paga su costo de invocación descartando una energía de tierra, un fuego, un aire y 3 cristales. Ahora invoca su Mano de la Fortuna, colocada boca arriba frente a él.

2 - LOS TIPOS DE EFECTOS DE LAS TARJETAS DE ENERGÍA

El tipo de efecto de las tarjetas de potencia determina en qué momento debe resolverse el efecto de la carta que acaba de convocarse. Hay tres opciones diferentes:



Efecto al entrar en juego: el efecto de la carta se activa cuando la carta acaba de ser invocada.



Efectos permanentes: los efectos de esta carta duran por el resto del juego, a menos que se elimine del juego.



Efecto de activación: los efectos de la carta de poder sólo se activan cuando la carta es activada por el jugador que la posee. Se puede activar como máximo una vez por ronda, tan pronto como se convoque. Para usar el efecto de activación de una de sus cartas, un jugador debe:

- Mueve la tarjeta de potencia 90°. La carta así girada se endereza sólo al comienzo de la siguiente ronda. Una carta que ya se ha girado no puede girarse por segunda vez en un turno determinado.
- pagar el costo de activación de la carta. Para poder activarse, algunas cartas de poder piden un requisito previo, como el sacrificio de una carta. Si no puede pagar ese costo de activación, tampoco puede usar el efecto.

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



Uso de los bonos

Durante el juego, un jugador puede usar hasta tres bonos. Estas acciones ofrecen ventajas adicionales para el jugador que, por otro lado, pierde puntos de prestigio al final del juego.

Hay cuatro tipos de bonos:



Al usar esta bono, puedes intercambiar dos fichas de energía de tu reserva por dos fichas de energía de tu elección de la reserva.



Al usar esta bono, puedes transmutar los tokens de energía de tu reserva. Consulta la guía de transmutación de la temporada y agrega un cristal extra por cada token de energía transmutada. Por lo tanto, una ficha de energía de tierra que se convertiría en tres cristales en invierno se transmutaría en cuatro cristales con esta bonificación.



Al usar esta bonificación, puedes aumentar tu indicador de invocación en uno.



Al usar esta bonificación, en lugar de usar la acción "robar una carta" de tus dados de la temporada, **1** roba dos cartas de poder. Pon una en su mano y descarta la carta restante.

Cada vez que un jugador usa un bono, debe mover el marcador de bonos un espacio. Esto les da una penalización en puntos de prestigio, que se factoriza al final del juego. Por lo tanto, si un jugador solo usa una de sus bonificaciones durante el Torneo, gana un valor de -5 puntos de prestigio en su prestigio total al final del juego. Si usan dos de sus bonos, la penalización es de -12 puntos de prestigio, y finalmente, si usan los tres bonos, la penalización es de -20 puntos de prestigio.

Important note: Un jugador solo puede usar un máximo de tres bonificaciones durante un juego. Pueden usar la misma bonificación tres veces o usar diferentes bonificaciones cada vez. Pueden usar los tres durante la misma ronda o durante rondas diferentes.



Orden de las acciones de la ronda de jugador.

Las acciones de "ganar energía" y "ganar cristal" de los dados deben resolverse antes de tomar cualquier otra acción. Una vez que se resuelven estas acciones, los jugadores pueden realizar sus otras acciones, en el orden que elijan.

III - Fin de la ronda

Cuando todos los jugadores hayan terminado sus turnos, es el final de la ronda.



Avanzar en la rueda de la temporada y cambiar las estaciones.

Al final de la ronda, se debe tener en cuenta la cantidad de puntos mostrados por el dado que no fue seleccionado por ninguno de los jugadores. La ficha de temporada moverá dichos espacios hacia adelante. La distribución de todos los dados del juego es idéntica: dos caras con una, dos caras con dos y, finalmente, dos caras con tres. Por lo tanto, la velocidad del juego varía según el dado que no haya sido elegido por los jugadores.

Al final de una ronda, cuando la ficha de la temporada cruza los espacios 3, 6, 9 y 12, se produce un cambio de temporada. El cambio de estación puede desencadenar los efectos de algunas cartas de poder.



Ejemplo: este dado no fue elegido por ningún jugador. Al final de la ronda, el token de la temporada se moverá tres espacios, ya que hay tres puntos en el dado.

Cambio de año

Cuando el token de la temporada se mueve del espacio 12 al espacio 1 en la rueda de la temporada, se produce un cambio de año. La ficha de año en el medio del tablero se mueve un espacio hacia adelante. A medida que los jugadores ingresan en el segundo o tercer año del juego, agregan a su mano las tarjetas de poder almacenadas bajo su token de biblioteca correspondiente. Si un jugador todavía tiene cartas de poder en su mano del año anterior, conserva esas cartas en sus manos y agrega las nuevas cartas que acaba de ganar.

Elegir un nuevo primer jugador

El jugador a la izquierda del primer jugador se convierte en el nuevo primer jugador.

Ese jugador lanza los dados correspondientes a la temporada indicada por la ficha de la temporada en la rueda de la temporada. Una nueva ronda comienza.

IV - Fin del juego

El juego termina inmediatamente cuando el token de la temporada cruza el espacio 12 en la rueda de la temporada durante el tercer año del juego. Los jugadores suman un total de:

- el total de sus cristales Cada cristal vale un punto de prestigio.
 - los puntos de prestigio presentes en sus cartas de poder en juego.
- Desde este total, los jugadores restan:
- cinco puntos de prestigio por cada carta de poder que queda en su mano.
 - cualquier penalización presente en su bonus track.

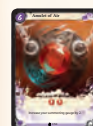
Important note: Los tokens de energía no utilizados al final del juego no valen ningún punto de prestigio.

El jugador con más puntos de prestigio se llama nuevo archimago del reino de Xidit. En caso de empate, el jugador que haya convocado la mayor cantidad de cartas de poder gana el juego.



Ejemplo: Paul tiene 72 cristales en el contador de cristales al final del juego, lo que equivale a 72 puntos de prestigio. Al sumar los puntos de prestigio en sus cartas, agrega otros 68, para un total de 140 puntos de prestigio. Sin embargo, Paul ha usado dos bonificaciones durante el juego (-12) y todavía tiene una carta de poder en su mano (-5). Su puntaje final es de 123 puntos de prestigio.

Lista de cartas y aclaraciones



1/50 Amuleto de Aire

Cuando invocas el Amuleto de aire, avanza dos espacios en tu indicador de invocación.



2/50 Amuleto de Fuego

Cuando invocas al Amuleto de Fuego, roba cuatro cartas de poder. Míralas y pon una en tu mano, y las otras tres en pila de descartes.



3/50 Amuleto de Tierra

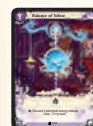
Cuando invocas al Amuleto de la Tierra, avanza mueve espacios en el marcador de cristales.



4/50 Amuleto de Agua

Cuando invocas el amuleto de agua, coges cuatro tokens de energía de la reserva y almacénalos sobre esta carta.

Los tokens de energía colocadas en el amuleto de agua no se consideran parte de tu reserva. Por lo tanto, no se ven afectados por El Cofre Maravilloso, El Cuerno del Mendigo, El elemental del 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 el Equilibrio de Ishtar, descarta cuatro tokens de energía idénticos de tu reserva y transmutalos en 12 cristales.

- La Balanza de Ishtar se puede activar incluso si no tienes acceso a la acción de ganar cristales.
- Si tienes un Monedero de Io, gana 16 cristales en lugar de 12 cada vez que actives el Equilibrio de Ishtar.



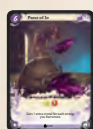
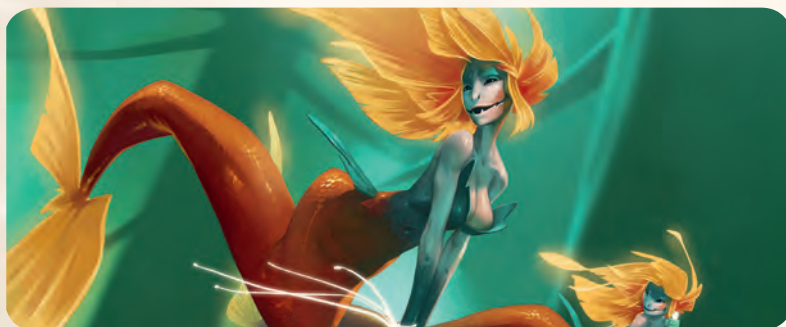
6/50 Bastón de la Primavera

Cada vez que invocas una carta de poder, mueve tu ficha de hechicero 3 espacios hacia adelante en el contador de cristales.

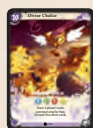
Los efectos de esta carta solo afectan las cartas convocadas por la mano del jugador. Las cartas de poder convocadas a través del uso de otras cartas como el Cáliz Divino, el Orbe de Cristal o la Poción de los Sueños no ganan cristales.

**7/50 Botas temporales**

- Las Botas Temporales no tienen un Coste de convocación y, por lo tanto, se pueden invocar de forma gratuita.
- Cuando convocas esta carta, mueve la ficha de la temporada hacia delante o hacia atrás de uno a tres espacios en la rueda de la temporada.
- Si las Botas Temporales hacen que la ficha de la temporada retroceda de invierno a otoño:
 - retrocede el contador anual un año.
 - Mantén todas las cartas de poder que tienes en tu mano.
- Si las Botas Temporales provocan un cambio de estación (moviendo la ficha de la temporada hacia adelante o hacia atrás), las cartas afectadas por el cambio de estación, como Figrim the Avaricious o Hourglass of Time, surten efecto.
- Si las Botas Temporales empujaron el juego más allá del tercer año del juego, finaliza la ronda actual antes de finalizar el juego.

**8/50 Monedero de Io**

- Cada vez que transmutes una ficha de energía, mueve la ficha de hechicero un espacio hacia adelante en el contador de cristales, además de los cristales obtenidos mediante la transmutación.
- El poder del Monedero de Io afecta el Equilibrio de Ishtar y la Poción de Vida.
- Los efectos de Purse of Io no tienen ningún impacto en Caldero Glotón y Dragon Skull.

**9/50 Cáliz Divino**

- Cuando invocas el cáliz divino, roba cuatro cartas de poder y convoca a una de ellas sin pagar el costo de activación. Esta carta de poder convocada no dispara el efecto de la Sanguijuela de Arcano, el Bastón de la Primavera o del Jarrón olvidado de Yjang. Coloca las tres cartas restantes en el descarte.
- Debes tener un indicador de invocación lo suficientemente alto como para poder invocar esta carta. De lo contrario, la carta extraída se descarta.

**10/50 Syllas el Fiel**

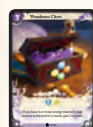
- Cuando convocas a Syllas el Fiel, cada oponente debe sacrificar una carta de poder que tenga actualmente en juego.

**11/50 Figrim el Avaro**

- El costo de invocación de Figrim the Avaricious varía según el número de jugadores.
- Cada vez que cambia la temporada, cada uno de tus oponentes debe darte un cristal. Mueven sus fichas de hechicero hacia atrás un espacio en el contador de cristales. Mueve tu ficha de hechicero en esa pista hacia delante la cantidad de cristales obtenida.
- Un oponente sin cristales no se ve afectado por el efecto Figrim the Avaricious.

**12/50 Naria la Profetiza**

- Cuando convocas a Naria la Profetisa, saca tantas cartas como jugadores (incluyéndote a ti). Elige una y agrégala a tu mano. Luego, de las cartas restantes, reparte una de tu elección entre cada uno de sus oponentes.

**13/50 Cofre Maravilloso**

- Cada vez que tengas cuatro o más energía en tu reserva al final de una ronda, gana tres cristales.
- El efecto del Cofre Maravilloso se desencadena por la energía colocada en el Grimorio Hechizado, que se considera parte de tu reserva. Por el contrario, la energía presente en el amuleto de agua o el Caldero Glotón no son parte de tu reserva y, por lo tanto, no afectan el cofre maravilloso.

**14/50 Cuerno del Mendigo**

- Cada vez que tengas una o menos energía en tu reserva al final de una ronda, obtén una energía de tu elección de la reserva y colócala en tu reserva.
- El efecto del Cuerno del Mendigo se ve afectado por la energía que se coloca en el Grimorio Hechizado, que es parte de tu reserva. Inversamente, la energía presente en Amuleto de Agua o Caldero Glotón no son parte de tu reserva y por lo tanto no afectan al Cuerno del Mendigo.

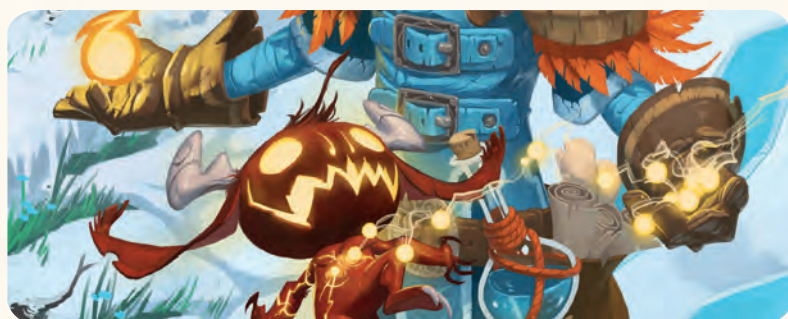
**15/50 Dado de la Malicia**

- El Dado de la Malicia no tiene Coste de convocación y, por lo tanto, puede ser convocado de forma gratuita. Cada vez que actives
- Dado de la Malicia, vuelve a tirar el dado de temporada que has elegido antes de poder usar cualquiera de sus acciones. Solo ten en cuenta el nuevo resultado para realizar tus acciones en este turno.
- Ganas dos cristales cada vez que activas el efecto de tu Dado de la Malicia.
- Si posees dos dados de malicia, puedes usar ambos uno tras otro si los resultados de sus primeros dos dados no te gustan. En este caso, obtienes cuatro cristales.



16/50 *Kairn el Destructor*

- Para activar Kairn el Destructor, descarta la energía que elijas de tu reserva. Cada oponente mueve su ficha de hechicero en el contador de cristales a cuatro espacios.



17/50 *Amsug Cuellolargo*

- Cuando convocas a Amsug Cuellolargo, cada jugador (incluido tú) recoge en sus manos una de sus cartas de objetos mágicos que ya están en juego.
- Un jugador sin un objeto mágico invocado no se ve afectado por el efecto de Amsug Cuellolargo.



18/50 *Grimorio Hechizado*

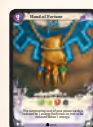
- cuando invoques el Grimorio Hechizado, obtén dos energías de tu elección del arsenal, que se colocará en esta carta.
- Mientras el Grimorio Hechizado esté en juego, aumenta el límite de tu reserva, lo que le permite almacenar hasta diez de tokens de energía en lugar de siete.

- La energía colocada en el Grimorio Hechizado se considera parte de tu reserva. Así se ven afectados por el efecto del Cofre Maravilloso, Cuerno del Mendigo, Elemental del Aire, Linterna de Xidit, Lewis Caragris, la Poción de los Sueños, la Poción de la Vida y el Tratado Maldito de Arus.
- Es posible mover la energía presente en su Grimorio Hechizado a tu reserva y viceversa en cualquier momento.
- Poseer dos Grimorios Boldópicos no te permite tener hasta 13 energía en tu reserva. El límite es de 10 de energía máxima. Por lo tanto, un jugador no puede almacenar más energía en un segundo grimorio de Bestia.



19/50 *El Yelmo de Ragfield*

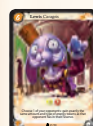
- Al final del juego, si tienes más cartas de poder en juego que cada uno de tus oponentes, recibe 20 cristales adicionales. Si estás empatado con uno o más jugadores para la mayoría, no obtienes los cristales adicionales.



20/50 *Mano de la Fortuna*

- Cada vez que convocas una carta de poder, el costo de esa carta se reduce en una energía de tu elección. Sin embargo, el costo de las tarjetas convocadas no se puede reducir a menos de una energía.

- Bajo ninguna circunstancia, Mano de la Fortuna reduce los costos de activación de sus tarjetas de poder (como la del Orbe de cristal, por ejemplo).
- La Mano de la fortuna afecta el costo de invocación del amuleto elemental.



21/50 *Lewis Caragris*

- cuando convocas a Lewis Caragris, recibe de la reserva exactamente el mismo número y tipo de energía que el oponente de tu elección en su reserva. Coloca la energía así recibida en su reserva.

- Los tokens de energía copiados de un oponente no son robados; ellos pueden quedarse con los de ellos
- Lewis Caragris no copia la energía en el amuleto de agua o el caldero glotón. Sin embargo, él puede copiar la energía colocada en el Grimorio Hechizado.



22/50 *Cubo Rúnico de Eolis*

- El cubo rúnico de Eolis no tiene ningún efecto pero vale 30 puntos de prestigio al final del juego.



23/50 *Poción de Poder*

- Para activar la Poción de poder, sacrífacelo para robar una carta de poder y adelanta tu ficha de hechicero en tu indicador de invocación dos espacios.
- Estás obligado a colocar la carta de poder extraída en tu mano. No puede ser descartado.



24/50 *Poción de Sueños*

- Para activar la Poción de los Sueños, sacrífacela y descarta toda tu energía para invocar una carta de poder de tu mano gratis.

- Si un jugador no tiene energía, ese jugador puede usar la Poción de los Sueños.

- Si un jugador activa la Poción de los Sueños, las fichas de energía colocadas en el Amuleto de agua o en el Caldero de Glotón no se descartarán. Sin embargo, se descarta la energía colocada en el Grimorio Hechizado.

- La carta convocada por la Poción de los sueños no se ve afectada por los efectos de la Sanguijuela de Arcano, el Bastón de la Primavera y el Jarrón olvidado de Yjang.



25/50 *Poción de Sabiduría*

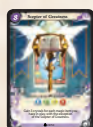
- Para activar la Poción de conocimiento, sacrífacela para obtener de la reserva cinco energías de tu elección. Coloca esta energía en tu reserva.

**26/50 Poción de Vida**

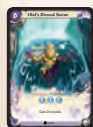
- Para activar la Poción de la Vida, sacrificala para transmutar cada una de tus energías en 4 cristales. Mueve tu ficha de hechicero tantos espacios como sea necesario en el contador de cristales.
- La Poción de vida se puede activar sin que un jugador tenga acceso a la acción de transmutación.
- Para activar la Poción de Vida, sacrificala para transmutar cada una de tus energías en 4 cristales.
- Mueve tu ficha de hechicero tantos espacios como sea necesario en el contador de cristales.

**27/50 Arenas del Tiempo**

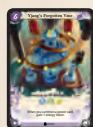
- Cada vez que se cambia una temporada, recibe una ficha de energía de tu elección de la reserva. Coloca la energía en tu reserva.
- Si ocurre un cambio de estación, recibe tu energía al final de la ronda que ocurre el cambio de estación.

**28/50 Cetro de la Grandeza**

- Cuando invoques el Cetro de la Grandeza, adelanta tu contador de cristales 3 espacios por cada objeto mágico que tengas en juego.
- Si invocas un segundo Cetro de Grandeza, el primer Cetro de Grandeza (que posees) se cuenta entre los objetos mágicos que tienes en juego.

**29/50 Estatua Bendita de Olaf**

Cuando invocas la Estatua Bendita de Olaf, mueve tu ficha de hechicero 20 espacios hacia adelante en el contador de cristales.

**30/50 Jarrón Olvidado de Yjang**

- Cada vez que convocas una carta de poder, recibe una energía de tu elección del arsenal. Coloca esta energía en su reserva.
- El efecto del jarrón olvidado de Yjang afecta solo a las cartas de poder invocadas de la mano de un jugador. Las cartas de poder convocadas a través del uso de otras cartas como el Cáliz Divino, el Orbe de Cristal o la Poción de los Sueños no merecen energía.

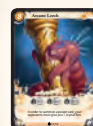
**31/50 Amuleto Elemental**

- Cada tipo de energía se asocia con un efecto específico que se dispara si este tipo de energía se incluye y se paga durante la invocación de la carta.
- Cuando convocas el Amuleto Elemental, si pagas una energía de agua, recibe dos energías de tu elección de la reserva y colócalas en tu reserva.
- Cuando convocas el Amuleto Elemental, si pagas una energía de tierra, mueve tu ficha de hechicero 5 espacios hacia adelante en el contador de cristales.

- Cuando convocas el amuleto elemental, si pagas una energía de fuego, roba una carta de poder y agrégala a tu mano. No puedes descartar esta carta después de haberla dibujado.
- Cuando convocas el Amuleto Elemental, si pagas una energía de aire, descarta una carta de tu mano.
- Los cuatro tipos de energía se pueden incluir en el costo del amuleto elemental si un jugador desea tener acceso a los cuatro efectos. Sin embargo, no puede pagar varias veces para que un tipo de energía determinado se beneficie varias veces de un efecto determinado.
- El Amuleto Elemental se beneficia de la reducción de energía ofrecida por la Mano de la Fortuna. De este modo, es posible obtener dos efectos diferentes pagando solo una energía.
- Si el amuleto Elemental se convoca mediante el uso de un Líquido de buceo, la Poción de los sueños o el Orbe de cristal, considera que el precio incluyó los cuatro tipos de energía en su costo de invocación.

**32/50 Árbol de Luz**

- para activar el Árbol de la Luz, puedes descartar tres cristales para recibir una ficha de energía de tu elección de la pila de reserva o descartar una ficha de energía para obtener la acción de transmutación.
- Durante un turno, los dos efectos de activación del Árbol de la luz no se pueden usar, ya que activar una carta hace que gire.

**33/50 Sanguijuela Arcano**

- El costo de invocación para Sanguijuela Arcano varía, dependiendo de la cantidad de jugadores.
- Antes de invocar una carta de poder, un oponente primero debe darte un cristal. Mueven su ficha de hechicero hacia atrás un espacio en el contador de cristales mientras mueves la tuya hacia adelante un espacio. Si un oponente no puede pagar, no pueden invocar su carta de poder.
- Los efectos de la Sanguijuela Arcano solo afectan a las cartas de poder invocadas de la mano de un jugador. Los jugadores que invoquen cartas de poder a través del uso de otras cartas como el Cáliz Divino, el Orbe de Cristal o la Poción de los Sueños no necesitan darle un cristal al dueño de la Sanguijuela de Arcano.

**34/50 Orbe de Cristal**

- Para activar Orbe de Cristal, puedes:
 - mira la primera carta de poder de la pila de robo, luego devuélvela a la pila de robo o descarta cuatro energías de tu reserva para convocarla gratis
 - o retrocede tu ficha de hechicero 3 espacios en el contador de cristales para poner la carta de poder de la pila de robo a la de descarte.
- El Coste de convocación de las cartas convocadas por el Orbe de cristal no tiene que ser pagado. Sin embargo, aún necesitas tener un indicador de invocación lo suficientemente alto.
- Las cartas convocadas por el Orbe de Cristal no se ven afectadas por los efectos de la Sanguijuela de Arcano, el Bastón de la Primavera o el Jarrón Olvidado de Yjang.

■ durante un turno dado, los dos efectos de activación del Orbe de cristal no se pueden utilizar ya que al activar una carta de poder, se gira.



35/50 *Caldero Glotón*

- El Caldero Glotón no tiene un costo de invocación y, por lo tanto, se puede convocar de forma gratuita.
- En cada uno de sus turnos, puede colocar una energía de su reserva en el Caldero Glotón.
- Mientras haya energía en el Caldero Glotón, no se puede usar.
- Cuando Caldero Glotón obtiene su séptima energía, sus efectos se aplican inmediatamente: sacrifica, coloca la energía del Caldero Glotón en tu reserva y mueve tu ficha de hechicero 15 espacios hacia adelante en el contador de cristales.
- Las fichas de energía colocadas en el Caldero Glotón no se consideran parte de tu reserva. Por lo tanto, no se ven afectados por los efectos del Cofre Maravilloso, el Cuerno del Mendigo, el Elemental del Aire, el Lanzón de Xidit, Lewis Caragris, la Poción de los Sueños, la Poción de la Vida y el Tratado Maldito de Arus.
- Si un jugador ya tiene energía en su reserva cuando se sacrifica el Caldero Glotón, ese jugador debe, de entre toda su energía disponible, mantener solo siete, y la decisión debe tomarse antes de realizar cualquier otra acción.



36/50 *Corona Vampírica*

- cuando invocas la corona vampírica, roba o descarta una carta de poder. Recibe tanta energía de la reserva como la cantidad de puntos de prestigio en la carta extraída o descartada. Coloca esta energía en su reserva.
- Si decides robar una carta para resolver el efecto de la Corona vampírica, debes conservar la carta dibujada.
- Debe revelar a los otros jugadores la carta extraída o descartada.
- Si la carta extraída o descartada no ofrece puntos de prestigio u ofrece puntos de prestigio negativos, el jugador no obtiene ninguna energía.



37/50 *Calavera de Dragón*

- Para activar la Calavera del Dragón, sacrifica tres cartas de poder para mover tu ficha de hechicero 15 espacios hacia adelante en el contador de cristales.
- El efecto de Calavera de Dragón no se ve afectado por Monedero de Io.



38/50 *Demonio de Argos*

- Cuando convocas al Demon of Argos, cada oponente mueve su ficha de hechicero hacia atrás un espacio en su indicador de invocación y roba una carta de poder. Resuelve esta acción en orden de juego.
- La carta de poder extraída no se puede descartar.
- Después de resolver el efecto del Demon of Argos, los jugadores que tienen demasiadas cartas de poder en juego en comparación con sus indicadores de invocación no tienen que sacrificar cartas. Sin embargo, deberán aumentar su indicador de invocación en al menos dos espacios si desean invocar una nueva carta en los próximos turnos.



39/50 *Titus Miradapenetrante*

- el costo de invocación para Titus Miradapenetrante varía, dependiendo de la cantidad de jugadores.
- Al final de la ronda, cada oponente debe darte un cristal. Mueve tu ficha de hechicero hacia delante tantos espacios como los cristales reciban. Cada oponente mueve su ficha de brujo hacia atrás un espacio en el contador de cristales.
- Si un oponente ya no tiene cristales y no puede darte ninguno, aplica el efecto de Titus Miradapenetrante solo a los oponentes que puedan pagar. Luego, al final de la ronda, sacrifica a Titus Miradapenetrante.



40/50 *Elemental de Aire*

- Cuando convocas al Elemental de aire, todos tus oponentes transforman todas las fichas de energía en sus reservas en energía de aire. Los tokens de energía colocados en el Grimorio Hechizado son parte de la reserva y, por lo tanto, se ven afectados por el efecto del Elemental de Aire. Inversamente, la energía colocada en el amuleto de agua y el caldero Glotón no son parte de la reserva y, por lo tanto, no se ven afectados por el efecto.



41/50 *Hadas Ladronas*

- El costo de invocación para las Hadas ladronas varía, dependiendo de la cantidad de jugadores.
- El efecto de las Hadas ladronas solo se aplica si un jugador activa una de sus cartas de poder. Esto no afecta las tarjetas de potencia con efectos "al ingresar al juego" o efectos permanentes.
- Cada vez que un oponente activa una de sus cartas de poder, mueve tu ficha de hechicero 2 espacios hacia adelante en el contador de cristales, mientras que ese oponente mueve su ficha de hechicero hacia atrás un espacio en la misma pista. Uno de los cristales obtenidos proviene de los cristales del jugador que ha activado una carta con un efecto de activación.
- El segundo cristal obtenido no se lo robaron al oponente.
- Si un oponente no tiene cristales cuando usa una carta de efecto de activación, no obtienes cristales de ellos; sin embargo, ese opuesto puede activar su carta de poder. Todavía obtienes un cristal extra.

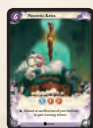


42/50 *Tratado Maldito de Arus*

- Cuando convocas el Tratado maldito de Arus, recibes dos energías de tu elección de la reserva, que colocas en tu reserva. Mueve tu ficha de hechicero un espacio hacia delante en tu indicador de invocación. Mueve tu ficha de hechicero diez espacios hacia adelante en el contador de cristales.
- Si sacrificas el Tratado Maldito de Arus, descarta toda la energía que se haya colocado en tu reserva, así como también las del Grimorio Hechizado.
- La energía colocada en el amuleto de agua y el caldero Glotón no se ven afectados.
- El Tratado maldito de Arus tiene puntos de prestigio negativos.

**43/50 Ídolo del Familiar**

- Cuando activas el ídolo del Familiar, mueve tu ficha de hechicero en el contador de cristales tantos espacios como cartas familiares en juego.

**44/50 Kris Nocrótico**

- Para activar el Kriss nocrótico, descarta una carta familiar de tu mano o sacrifica una de tus cartas familiares en juego. Luego recibe y Coloca en su reserva cuatro energías de su elección de la reserva.

**45/50 Farol de Xidit**

- Al final del juego, cada energía colocada en tu reserva te otorga tres cristales. Mueve tu ficha de hechicero tantos espacios como sea necesario en el contador de cristales.
- Las fichas de energía colocadas en el Grimoire Bspeted son parte de tu reserva. Por lo tanto, valen tres cristales cada uno.
- Los tokens de energía colocados en el amuleto de agua y el caldero Glotón no son parte de tu reserva y, por lo tanto, no te darán más cristales al final del juego.

**46/50 Cofre Sellado de Urm**

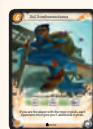
- Al final del juego, mueve tu ficha de hechicero 20 espacios hacia adelante en el contador de cristales si no tienes un familiar en juego. Tener una carta de poder familiar en tu mano no cancela los efectos del Cofre Sellado de Urm.

**47/50 Espejo de las Estaciones**

- para activar el espejo de las estaciones, mueve tu ficha de hechicero hacia atrás por espacios "X" en el contador de cristales. Luego la energía "X" idéntica de tu reserva (que desechas) en energía "X" transforma idéntica de otro tipo de la pila de reserva.
- "X" corresponde al número de cristales pagados por el jugador para activar el espejo de las estaciones. Si el jugador paga tres cristales, ese jugador podrá intercambiar tokens de energía de un solo tipo en su reserva por 3 energía idéntica de otro tipo disponible en la pila.
- "X" puede ser igual a uno.

**48/50 Pendiente de Ragnor**

- Cuando convocas el Colgante de Ragnor, recibe una energía de tu elección del arsenal para cada otro objeto mágico que tienes en juego. Coloca la energía en su reserva.
- Si llamas a un segundo Colgante de Ragnor, el primer Colgante de Ragnor que poseas se cuenta entre la cantidad de objetos mágicos en juego.

**49/50 Sid Sombranocturna**

- el costo de invocación para Sid Sombranocturna varía, dependiendo de la cantidad de jugadores.
- Cuando invocas a Sid Sombranocturna, si eres el jugador con la ficha de hechicero más alejada de el contador de cristales, roba cinco cristales de cada oponente. Luego mueve tu ficha de hechicero hacia delante tantos espacios como cristales robados. Cada uno de tus oponentes mueve su ficha de hechicero cinco espacios en el contador de cristales
- Si al menos un jugador tiene al menos tantos cristales, si no más, que tú, no robas cristales a tus oponentes.
- Si un jugador no posee cristales, Sid Sombranocturna no puede robarles cinco crípticos. Aplica el efecto de Sid Sombranocturna solo a los oponentes que pueden pagar. Mueve tu ficha de hechicero tantos espacios como cristales robados.
- Si un jugador posee menos de cinco cristales, Sid Sombranocturna roba todos sus cristales. El jugador mueve su ficha de hechicero de vuelta al espacio cero de el contador de cristales y mueves tu ficha de hechicero tantos espacios como cristales robados en la misma pista.

**50/50 Alma Maldita de Onys**

- cuando convocas al Alma maldita de Onys, mueve tu ficha de hechicero diez espacios hacia adelante en el contador de cristales y recibe una energía de agua del arsenal. Coloca esta energía en su reserva.
- Solo el jugador que convoca al Alma maldita de Onys obtiene diez cristales y una energía de agua.
- En cualquier punto durante su turno, el jugador que posee el Alma maldita de Onys puede elegir entregárselo al jugador a su izquierda descartando una energía de agua. El Alma maldita de Onys por lo tanto cambia de dueño.
- Alma maldita de Onys puede cambiar de dueño varias veces en una ronda determinada. Al final de la ronda, si un jugador posee el Alma maldita de Onys, ese jugador pierde tres cristales.
- Alma maldita de Onys tiene puntos de prestigio negativos.



Game overview

Setup

- PEncaje el tablero de juego en el medio de la mesa. Colocala ficha del año en el espacio 1 de la derrota del año y la ficha de la temporada en el espacio uno de la rueda de la temporada.
- Coloca tantos dados de cada color como jugadores más uno.
- Coloca el contador de cristales al lado del tablero de juego.
- Coloca la pila de energía al lado de el contador de cristales.
- Toma 1 tablero individual, 2 fichas de biblioteca y 4 fichas de hechicero del color de la pizarra. Coloca las fichas de hechicero de la siguiente manera:
 - uno en el espacio cero en la parte inferior de la pista de cristal.
 - uno en el segundo espacio cero en la parte superior de la pista de cristal.
 - uno en el espacio cero de la pista de bonificación de tu tablero individual.
 - uno en el espacio cero de tu indicador de invocación.

Reparte nueve cartas de poder boca abajo a cada jugador. Ponga a un lado las cartas restantes al lado del tablero de juego. Estas cartas ahora serán el sorteo, deja un espacio al lado de ellas, para el descarte.

El Preludio

Elige tus nueve cartas de poder

- Comprueba las nueve cartas de poder que te repartieron. De esas cartas, elige una y colócala boca abajo frente a usted.
- Las cartas restantes se colocan boca abajo entre tu y el jugador a su izquierda. - Una vez que todos los jugadores lo hayan hecho, toma las ocho cartas reservadas para ti por el jugador a tu derecha. Una vez más, elige una y colócala boca abajo con la carta que ha seleccionado previamente. Este paso se repite hasta que no quedan cartas para elegir.

Construyendo tu mazo

- De las nueve cartas que has seleccionado, haz tres series de tres cartas cada una. El primer juego entra en tu mano.
- El segundo y tercer set irán respectivamente debajo de los tokens de Biblioteca II y III, respectivamente, y entrarán en tu mano al principio del segundo y tercer año.

El Torneo

Inicio de la Ronda

El jugador más joven es elegido para ser el primer jugador y toma los dados de sonata correspondientes a la temporada de la ronda actual, como lo indica la ficha de la temporada, y los tira. Comenzando con el primer jugador y yendo en sentido horario, cada jugador a su vez elegirá un dado y lo colocará delante de ellos.

Turno del Jugador

El primer jugador realiza sus acciones durante su ronda:

- realizar la acción de su temporada muere.
- convocar / activar una o más de sus cartas de poder.
- use una o más bonificaciones de su tablero individual.

Las acciones de "obtener energía" y "obtener cristal" de los dados de la temporada deben resolverse antes de realizar cualquier otra acción.

Final de la Ronda

- Cuando todos los jugadores han elegido su dado y han resuelto sus acciones, el token de temporada se mueve hacia adelante, tantos espacios como puntos tengael dado que no fue elegido por ningún jugador.
- Cuando el token de la temporada se mueve del espacio 12 al espacio 1 (otoño al invierno), la ficha del año se mueve un espacio en la pista del año. Los jugadores obtienen las cartas de poder debajo de su token de biblioteca correspondiente.
- El jugador a la izquierda del primer jugador se convierte en el primer jugador nuevo. Ese jugador lanza los dados correspondientes a la temporada indicada por la ficha de la temporada en la rueda de la temporada. Una nueva ronda comienza.

Final del Juego y Puntuación

El juego termina inmediatamente cuando el token de la temporada cruza el 12º espacio de la rueda de la temporada, durante el tercer año del juego. Cada jugador suma:

- Sus cristales.
- Los puntos de prestigio en las cartas de poder que tienen en juego.

Desde este punto total, los jugadores restan:

- cinco puntos de prestigio por cada carta de poder que quede en su
- mano. los puntos de penalización presentes en sus pistas adicionales.

Las cartas de Poder

Las cartas de poder con un fondo morado representan objetos mágicos, mientras que las cartas con fondo naranja son familiares.



- 1 Nombre de la carta
- 2 Coste de convocación a pagar en energía y / o cristales.
- 3 Efecto de la carta una vez que está en juego.
- 4 Puntos de prestigio dados por la carta al final del juego.
- 5 Símbolo del juego y número de la carta.
- 6 Tipo de efecto de la carta, que indica cuándo resolverlo.



1 Rareza de los tipos de energía, según la tabla de la temporada

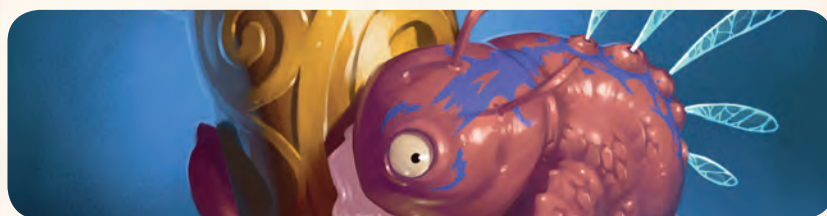
	Común	Poco común	Imposible
Invierno	Agua / Aire	Fuego	Tierra
Primavera	Tierra / Agua	Aire	Fuego
Verano	Tierra / Fuego	Agua	Aire
Otoño	Fuego / Aire	Tierra	Agua

2 Símbolos de los dados

- Obtén para cada símbolo una energía del tipo indicado en su reserva
- Obtén tantos cristales como el número indicado
- Puedes transmutar durante el turno
- Aumenta tu indicador de invocación en uno
- roba una carta de poder
- El token de temporada mueve tantos espacios como la cantidad de puntos en el dado restante.

3 Símbolos de las cartas

- Energía de Agua
- Energía de Tierra
- Energía de Fuego
- Energía de Aire
- Cristal
- Indica el coste de activación de la carta de poder, dependiendo de la cantidad de jugadores (dos, tres o cuatro).
- Efecto cuando entra en juego
- Efecto permanente
- Efecto de Activación
- Puntos de prestigio de la carta



4 Bocabulario Básico

- ▶ **Activar una carta:** Acción de usar una de tus cartas que tiene un efecto de activación para realizar dicho efecto.
- ▶ **Descartar:** Apartar en un sitio las cartas de poder sacrificadas o usadas en el juego.
- ▶ **Descarta una carta de poder:** colocar una de tus cartas de poder de tu mano en la zona de descarte.
- ▶ **Descartar energía:** colocar la energía de tu reserva en el arsenal.
- ▶ **Draw:** pila de cartas de poder que no repartidas durante el prelude.
- ▶ **Familiar:** categoría de carta de poder. Tienen un borde anaranjado superior e inferior.
- ▶ **Obteniendo cristales:** mueve tu ficha de hechicero en el tablero de cristales tantos espacios como cristales obtengas.
- ▶ **Obtener energía:** poner energía de la pila en la reserva de su tablero individual.
- ▶ **Artículo mágico:** categoría de carta de poder. Tienen un borde superior e inferior púrpura.
- ▶ **Puntos de prestigio:** puntos de victoria.
- ▶ **Reserva:** zona de tu tabla individual que te permite almacenar hasta siete energías.
- ▶ **Sacrificio:** poner una de tus cartas de poder del juego en la pila de descarte.
- ▶ **Pila de tokens:** zona donde se almacenan los tokens de energía no utilizados.
- ▶ **Reserva:** área de su tablero individual que le permite mantener hasta 7 energías.
- ▶ **Summon:** acción que te permite poner en juego una de tus cartas de poder, si puedes pagar su coste de activación y tener un indicador de invocación suficientemente alto.
- ▶ **Indicador de invocación:** zona de tu tabla individual que indica la cantidad máxima de cartas de poder que puedes tener en juego.
- ▶ **Transmutar:** acción que te permite transformar tu energía en cristales, de acuerdo con la tasa de transmutación escrita en el tablero de juego.

Traducción y revisión al inglés: Eric Harlaux , Eric Franklin y Stephanie Franklin.