



WONDER BOOK®

LA AVENTURA TROQUELADA

¡LEED CON ATENCIÓN ESTE REGLAMENTO ANTES DE EMPEZAR A JUGAR!
NO ABRÁIS LOS TROQUELES DEL LIBRO NI LOS DEMÁS COMPONENTES ANTES DE LEER EL REGLAMENTO.

Las leyendas que hablan de Oníria, el hogar de una antigua civilización dragontina, describen este mundo como un paraíso idílico, repleto de increíbles maravillas construidas por los dragones e inmerso en un exuberante paisaje natural. Y tal vez fue así... antaño. Pero las cosas están cambiando en Oníria: el mundo entero se está viniendo abajo. Sin embargo, las historias también mencionan que, hace tiempo, la intervención humana logró restaurar la paz durante un turbulento conflicto. Siglos más tarde, ha llegado el momento de que nuevos héroes respondan a la llamada de Oníria y acudan en su ayuda. El único portal que conduce a ese mundo es el Libro Mágico, un antíguísimo volumen encerrado en una torre abandonada donde descansa, polvoriento, a la espera de que aparezca su única esperanza: vosotros.

Wonder Book es un juego troquelado para 1-4 jugadores que interpretan a los miembros de un intrépido grupo de amigos adolescentes.

Se trata de un juego cooperativo: todos los jugadores ganarán o perderán la partida juntos.

El juego se divide en 6 escenarios consecutivos denominados Capítulos, cada uno de los cuales se compone de un mazo específico de cartas previamente organizadas, que contiene las reglas, la historia y los desafíos que tendréis que superar. En cada Capítulo exploraréis una parte distinta del libro troquelado interactivo y aprenderéis cosas nuevas sobre el mundo en el que se desarrollan vuestras aventuras. Aunque no es obligatorio, os aconsejamos jugar todos los Capítulos de la aventura con los mismos jugadores.

Comienza la aventura

1. En primer lugar, **leed este reglamento** para aprender las bases del juego.
2. Para jugar vuestra primera partida, sacad de la caja el mazo del **Capítulo I**. Para las siguientes partidas, sacad el mazo del **Capítulo correspondiente**.
● NO BARAJÉIS NI MIRÉIS LAS CARTAS DEL MAZO DE CAPÍTULO.
● Las cartas de Capítulo muestran un número en la esquina superior izquierda y están previamente organizadas en orden ascendente (por ejemplo, el Capítulo I va desde la carta núm. 1 hasta la carta núm. 42).
3. El último jugador que haya avistado un dragón toma el mazo de cartas y empieza a leer en voz alta el texto de la carta núm. 1, de arriba abajo. A partir de este momento, seguid siempre las instrucciones de la carta superior del mazo. Por lo general, las propias cartas os indican lo que debéis hacer para avanzar en la aventura.

Contenido

Antes de jugar vuestra primera partida, destroquelad con cuidado las fichas. Podéis guardarlas en las 2 Geekbox incluidas y en la bandeja de la caja. Abrid también los mazos de Sierpos y Pasajes. **No abráis los mazos de Capítulo hasta que os toque jugar el escenario correspondiente, para que las cartas no se desordenen.**



1 Libro Mágico
(no abráis el troquel del interior hasta que se os indique)



4 miniaturas de Héroe
(con 4 aros de plástico de colores)



5 dados
(sirven para realizar ataques, utilizar habilidades y objetos o resolver desafíos durante la partida)
x3 Acierto x3 Fallo



6 mazos de Capítulo
(Capítulos I, II, III, IV, V y VI. No los abráis hasta que se os indique)



8 miniaturas de Sierpo



17 Chispas de magia
(sirven para activar ciertas habilidades y objetos)



6 cartas de Sierpo
(forman el mazo de Sierpos)



10 fichas de Destino
(representan lo bien o lo mal que está jugando el equipo)



8 fichas de Aturdido
(podéis colocárselas a los Sierpos cuando queden aturdidos, en lugar de tumbar las miniaturas)



16 cartas de Pasaje
(forman el mazo de Pasajes)



40 fichas de Corazón
(representan la vida de los Héroes, los aliados y ciertos enemigos durante la partida)



1 ficha de Aura Oscura
(durante la partida se os indicará cuándo usarla)



1 sobre de Cofre del tesoro
(no lo abráis hasta que se os indique)

Preparación



Las partidas de **Wonder Book** se estructuran mediante un **mazo de Capítulo** que proporciona las instrucciones de preparación del escenario correspondiente. La preparación de la mayoría de los componentes es idéntica en todos los Capítulos; cualquier diferencia se os indicará mientras leéis el Capítulo. La preparación general de la partida es la siguiente:

1. Colocad el **Libro Mágico** en el centro de la mesa, dejando espacio suficiente alrededor para abrirlo y girarlo si fuera necesario durante el Capítulo.
 2. Colocad **5 fichas de Destino bocarrriba** y **5 fichas de Destino bocabajo** en la mesa. Si preferís cambiar el nivel de dificultad:
 - Modo fácil** → Colocad **6** fichas de Destino bocarrriba.
 - Modo difícil** → Colocad **4** fichas de Destino bocarrriba.
 3. Tomad **2 miniaturas de Sierpo** por cada Héroe que haya en la partida y dejadlas a un lado para formar la **reserva** (4 Sierpos en partidas de 1-2 jugadores, 6 en partidas de 3 jugadores y 8 en partidas de 4 jugadores). Los demás Sierpos no se utilizarán durante la partida y se dejan en la caja.
 4. Añadid las **Chispas** a la reserva.
 5. Dejad los **dados** al alcance de todos los jugadores.
 6. Añadid las **fichas de Corazón** a la reserva.
 7. Barajad las **cartas de Sierpo** y las de **Pasaje** por separado y dejadlas bocabajo, al alcance de todos los jugadores.
- **Solo para los Capítulos II a VI:** entregad a cada jugador su carta de Héroe, su miniatura y sus cartas de Mejora.

Los héroes

Cuatro son los **Héroes** que protagonizan esta épica aventura. Durante el Capítulo I, se os pedirá que elijáis un Héroe y recibiréis la carta que describe su ataque y su habilidad.

En partidas de 2-3 jugadores, después de elegir vuestros Héroes, devolved a la caja del juego las cartas y las miniaturas de los Héroes que no se vayan a usar.

En partidas de 1 jugador, elige **dos** Héroes en lugar de uno en el Capítulo I. Durante la partida, se considera que tus dos Héroes están controlados por dos jugadores diferentes. Por lo tanto, sus cartas, sus fichas de Corazón y sus Chispas deben permanecer en dos zonas de juego separadas. Cuando una carta te indique que obtienes, recuperas o pierdes una Chispa o una ficha de Corazón, o cuando te permita robar o descartar una carta de Objeto o Pasaje, siempre debes colocar o retirar el componente de la zona de juego del Héroe que controles en ese momento.



CARTAS DE HÉROE

Ataque: cada Héroe tiene una forma única de enfrentarse a los enemigos. Al atacar, tendréis que tirar uno o más dados para infligir daño. Los ataques también pueden incluir efectos especiales adicionales que se aplican en caso de acierto.

Corazones: los corazones representan la cantidad de daño que puede sufrir cada Héroe antes de quedar fuera de combate (ver pág. 6). Durante la partida, los Corazones se pueden perder (se devuelven a la reserva) o recuperar (se toman de la reserva). Nunca se puede sobrepasar el número máximo de Corazones que se indica en la carta de Héroe.



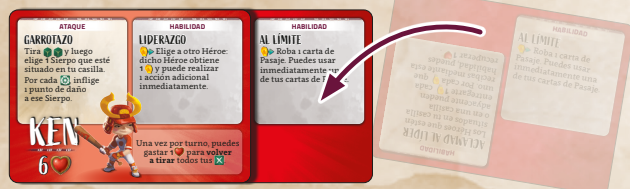
Habilidad: cada Héroe tiene habilidades propias. Todos los Héroes empiezan con una sola habilidad y van desbloqueando otras nuevas a lo largo de la partida. Para usar ciertas habilidades (como las iniciales) es necesario gastar Chispas de magia (ver pág. 4).

Repetición: una vez por turno, cada Héroe puede volver a tirar todos los dados en los que haya obtenido un resultado de **X** (ver pág. 4).

CARTAS DE MEJORA

A lo largo de la aventura, los Héroes podrán obtener cartas de Mejora para desbloquear habilidades nuevas que se suman a la que aparece en su carta de Héroe. Cada carta de Mejora muestra dos habilidades diferentes, pero **solo podéis elegir una** para añadirla a vuestro Héroe. Al obtener una nueva carta de Mejora, elegid inmediatamente cuál de las dos habilidades queréis desbloquear y colocad la carta de Mejora debajo de la carta de Héroe, de manera que únicamente quede visible la habilidad escogida.

Nota: no se permite cambiar de habilidades durante la partida, así que elegid con cuidado.



Cuando terminéis un Capítulo y guardéis las cartas de Héroe y las de Mejora, acordaos de colocarlas de la siguiente forma para no confundir las habilidades conseguidas hasta el momento: apilad las cartas y guardadlas en la caja, en la ranura específica de cada Héroe. Cuando queráis jugar un Capítulo nuevo, no tendréis más que sacar las cartas y desplegarlas sin alterar su orientación.



Cómo se juega

Las cartas del mazo de Capítulo os guiarán durante la aventura. Seguid siempre las instrucciones de cada carta en orden, empezando por la carta superior (núm. 1). En la parte inferior de cada carta se indica si hay que darle la vuelta a la carta vigente , avanzar a la siguiente carta del mazo , descartarla o continuar jugando hasta que se cumpla cierto **OBJETIVO**.

Consejo: para mayor comodidad, podéis dejar todas las cartas ya leídas y descartadas en una pila de descarte.

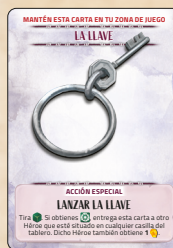


CARTAS DE HISTORIA

Casi todas las cartas de los Capítulos contienen textos narrativos, instrucciones relacionadas con los troqueles u otros elementos del juego y dilemas que tendréis que resolver. Leed siempre el texto y las instrucciones de arriba abajo; al terminar, podéis darle la vuelta a la carta o avanzar a la siguiente (según proceda).

DILEMAS

En ocasiones, la carta que estéis leyendo os planteará un dilema. Leed todas las opciones en voz alta, debatidlas y tomad una decisión grupal. Cuando hayáis elegido, se os indicará que le deis la vuelta a la carta y leáis el resultado. Leed únicamente la columna que corresponda a la decisión que hayáis tomado. A veces también se os indicará que anotéis o borrréis una Clave: en tal caso, anotad o borrad en la última página de este reglamento la palabra resaltada para llevar un registro de vuestras decisiones. Cuando debáis anotar una Clave ya anotada o borrar una Clave que no tengáis, ignorad la instrucción. Vuestras decisiones son importantes: las Claves tendrán consecuencias de cara a vuestras futuras opciones a corto y a largo plazo.



CARTAS DE OBJETO

Las cartas de Objeto representan objetos físicos y otros elementos que podéis encontrar durante vuestra aventura. Se identifican por su fondo blanco. Estas cartas os serán de utilidad para avanzar en la partida e incluso os pueden proporcionar una Acción Especial que podréis realizar durante vuestro turno. Si un jugador encuentra una carta de Objeto, debe dejarla visible junto a su carta de Héroe; ningún otro jugador podrá usar esa Acción Especial a partir de ahora. Durante su turno, el jugador puede gastar una acción para pasársela o pedirle una carta de Objeto a otro Héroe. A menos que se indique lo contrario, las cartas de Objeto no se descartan después de usarlas. Mientras el Héroe conserve una carta de Objeto, podrá seguir usando su Acción Especial.

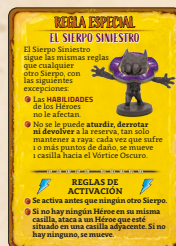
CARTAS DE PASAJE

Las cartas de Pasaje otorgan poderes útiles para potenciar la estrategia de los Héroes. Se consideran cartas de Objeto a todos los efectos, con la única diferencia de que deben descartarse tras su uso. Después de usar una carta de Pasaje, esta se descarta en una pila independiente, sin mezclarla con las cartas de Capítulo descartadas. Si hay que robar una carta de Pasaje, pero el mazo se ha agotado, barajad la pila de cartas de Pasaje descartadas para crear un mazo nuevo.

Nota: todos los Objetos (incluidas las cartas de Pasaje) que los Héroes conserven al final de un Capítulo deben descartarse y devolverse a sus respectivos mazos antes de jugar el siguiente Capítulo. ¡Usadlos mientras podáis!

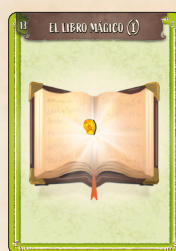
LA REGLA DE ORO

Por lo general, **las instrucciones de las cartas siempre prevalecen sobre este reglamento.**



CARTAS DE REGLA ESPECIAL

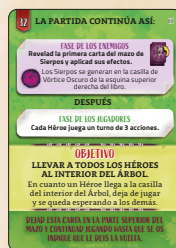
Las cartas con fondo amarillo son cartas de Regla Especial. Ofrecen nuevas opciones y restricciones que modifican las reglas básicas. Después de leer una de estas cartas, dejadla a la vista de todos los jugadores y aplicad sus instrucciones hasta que se descarte. A veces, las Reglas Especiales añaden nuevas Acciones Especiales que los Héroes podrán realizar en determinadas situaciones.



CARTAS DE INTERACCIÓN

Las cartas que muestran una línea blanca alrededor se llaman cartas de Interacción. Representan elementos del entorno con los que podéis interactuar durante la fase de los jugadores (que se describe en la siguiente sección).

En ocasiones se os indicará que saquéis del mazo de Capítulo determinadas cartas que muestran una bandera del mismo color y que las coloquéis en una pila independiente. Solamente se puede interactuar con la carta superior de dicha pila.



CARTAS DE OBJETIVO

Las cartas de Objetivo os plantean una meta que debéis cumplir. También os dan instrucciones para organizar los turnos durante la partida. La parte superior de la carta de Objetivo describe el funcionamiento de la fase de los jugadores y la fase de los enemigos; la parte inferior describe el Objetivo que debéis cumplir. Cuando encontréis una de estas cartas en el mazo de Capítulo, dejadla en la parte superior del mazo hasta que el objetivo se haya cumplido.

Mientras la carta de Objetivo sea la carta superior del mazo, los jugadores realizan sus turnos en primer lugar, tal y como se explica en la fase de los jugadores, y luego se aplican las instrucciones de la fase de los enemigos. Este proceso se repite hasta que consigáis cumplir el Objetivo o hasta que perdáis la partida (ver pág. 7). Por ejemplo, es posible que tengáis que interactuar con un objeto o derrotar a ciertos enemigos para completar un Objetivo. En cuanto se cumpla el requisito del Objetivo, seguid las instrucciones de la parte inferior de la carta de Objetivo (por lo general, se os indicará que le deis la vuelta y leáis el dorso).

Nota: a menos que se indique lo contrario, los jugadores solo pueden realizar sus turnos durante la fase de los jugadores, que suele ser una de las instrucciones de las cartas de Objetivo. Solo se juegan turnos (y se activan enemigos) cuando lo indica explícitamente una carta de Objetivo o de Historia.

La fase de los jugadores

Cuando empiece la fase de los jugadores, comprobad si hay algún Héroe fuera de combate (esta situación se explica más adelante). Después, cada jugador juega su turno. No hay un orden de turno fijo en esta fase: podéis jugar en el orden que preferáis. Incluso podéis cambiar el orden de los turnos entre fase y fase. Ciertas cartas de Capítulo pueden proporcionar nuevas instrucciones cuando se revelan: en tal caso, se aplican inmediatamente, incluso antes de que termine el turno del jugador actual o la fase de los jugadores. A menos que se indique lo contrario, después de aplicar las nuevas instrucciones, la partida continúa tal y como se indica en la carta de Objetivo vigente.

TURNO DEL JUGADOR

Durante tu turno, puedes realizar hasta 3 acciones de la siguiente lista:

- Moverse
- Recoger una Chispa
- Utilizar una habilidad
- Atacar
- Interactuar con una carta
- Pasar o pedir un Objeto
- Realizar una Acción Especial

- Puedes realizar la misma acción varias veces.
- Puedes realizar las acciones en el orden que prefieras.
- Tras realizar todas tus acciones (o si decides pasar), tu turno termina y las acciones que no hayas gastado se pierden.
- Cuando todos los jugadores hayan realizado su turno, la fase de los jugadores termina.

Ciertos efectos del juego pueden ofrecer acciones adicionales a los Héroes: una acción adicional es una acción que no se tiene en cuenta para el límite de 3 acciones por turno y que debe realizarse cuando la carta lo indique (por ejemplo, «realiza inmediatamente una acción adicional»). Si no se especifica (por ejemplo, «realiza una acción adicional»), puede emplearse para realizar cualquier acción, incluso una Acción Especial.

REPETICIÓN

Además de estas acciones, **pero solo una vez por turno**, después de realizar una tirada de Ataque, Habilidad o Acción Especial, puedes descartar 1 ficha de Corazón para volver a tirar todos los dados que muestren el símbolo . **No se permite gastar la última ficha de Corazón del Héroe para repetir una tirada de dados.**

El resultado final de la tirada es la suma de todos los dados (los que has vuelto a tirar y los que no). La repetición de una tirada no cuenta como una acción.

MOVERSE

Mueve tu miniatura de Héroe de su casilla actual a una casilla adyacente.

Los diversos escenarios troquelados se dividen en casillas delimitadas por dos clases de líneas:

- Las líneas discontinuas separan zonas **adyacentes** y **se pueden cruzar** al moverse.
- Las líneas continuas representan **obstáculos** que impiden el movimiento y **no se pueden cruzar** al moverse.

No hay límite en cuanto al número de miniaturas que puede haber en una misma casilla.



RECOGER UNA CHISPA

Recoge 1 Chispa de tu casilla (en caso de que contenga alguna) y déjala en tu reserva personal, junto a tu carta de Héroe.

Cuando gastes una Chispa, retírala de tu reserva personal y déjala en la reserva general. Las Chispas se pueden gastar para:

- Utilizar las habilidades de Héroe que las requieren.
- Realizar ciertas Acciones Especiales o interactuar con ciertas cartas.

Nota: ciertas cartas te indican que **obienes** 1 Chispa; en esos casos, la tomas directamente de la reserva general.

UTILIZAR UNA HABILIDAD

Para utilizar una habilidad, gasta una Chispa si es necesario y aplica el efecto correspondiente.

ATACAR

Durante la partida, lucharéis contra unas criaturas hostiles y misteriosas llamadas **Sierpos**. Para realizar un ataque, sigue las instrucciones de tu carta de Héroe:

1. Tira el número de dados indicado.
2. Después, aplica los resultados a un objetivo válido (*por lo general, un Sierpo situado en tu casilla o en una casilla adyacente*).

DISPARO DE TINTA

Tira y elige 1 Sierpo que esté situado en tu casilla o en una casilla adyacente. Por cada obtienes inflige 1 punto de daño a ese Sierpo.

AEROSOL EXP

Inflige 1 punto de daño a un máximo de 3 Sierpos que estén situados en tu casilla o en una casilla adyacente.

Normalmente, cada acción de ataque solo te permite atacar a 1 Sierpo (a menos que juegues con **LARA**), y cada resultado de te permite infligir 1 punto de daño al Sierpo objetivo. Ten en cuenta que no es obligatorio elegir al objetivo del ataque antes de tirar los dados.

Por otro lado, cada vez que realices un ataque puedes infligir daño al Sierpo que elijas, siempre que se trate de un objetivo válido. No es obligatorio atacar siempre al mismo Sierpo.

Además de infligir daño, los ataques pueden tener efectos especiales adicionales.

Tira y obtienes inflige 1 punto de daño a 1 Sierpo que esté situado en tu casilla o en una casilla adyacente, y 1 Héroe a tu elección recupera 1 .

Tira y cada inflige 1 punto de daño a 1 Sierpo diferente que esté situado en tu casilla o en una casilla adyacente.

DERROTAR A UN SIERPO: cada Sierpo tiene 2 puntos de vida. A diferencia de los Héroes, no hace falta llevar la cuenta de los puntos de vida de los Sierpos con fichas de Corazón.

Cuando un Sierpo sufre 1 punto de daño, se queda aturdido: tumba su miniatura (o ponle una ficha de Aturdido en la cabeza si no hay suficiente espacio) para acordarte de que ya lo habéis herido una vez.

Cuando un Sierpo sufre 2 puntos de daño de una sola vez, o cuando un Sierpo aturdido sufre 1 punto de daño más mediante otro ataque (de cualquier Héroe), el Sierpo queda derrotado y su miniatura se devuelve a la reserva.



DAÑO SOBRANTE: cuando derrotas a un Sierpo y todavía te queda daño por distribuir (es decir, resultados de sin usar), puedes infligir el daño sobrante a otro Sierpo, siempre que también sea un objetivo de ataque válido. Si no hay objetivos válidos, el daño adicional del ataque se pierde.

CURACIÓN DE LOS SIERPOS: ¡los Sierpos aturdidos se curan muy deprisa! Durante la fase de los enemigos (ver pág. 6), la primera acción que realiza un Sierpo aturdido es volver a levantarse: levanta la miniatura del Sierpo (o retira la ficha de Aturdido).

INTERACTUAR CON UNA CARTA

Si tu Héroe se encuentra en la misma casilla que el objeto que se muestra en una carta de Interacción, puedes **darle la vuelta a la carta y leerla en voz alta**. Si se trata de una pila de cartas, solo puedes interactuar con la carta de Interacción que está visible en la parte superior. Al hacerlo, se te indicará cómo acceder a las demás cartas de la pila.

PASAR O PEDIR UN OBJETO

Con esta acción, puedes entregar uno de tus Objetos (o cartas de Pasaje) a otro Héroe que se encuentre en tu misma casilla o en una casilla adyacente. También puedes pedirle un Objeto al Héroe de otro jugador en lugar de entregarle uno de los tuyos, pero solo si el otro jugador está de acuerdo.

REALIZAR UNA ACCIÓN ESPECIAL

Durante la partida, es posible que encuentres cartas que te permitan realizar Acciones Especiales. Para realizar una Acción Especial, solo tienes que seguir las instrucciones de la carta.

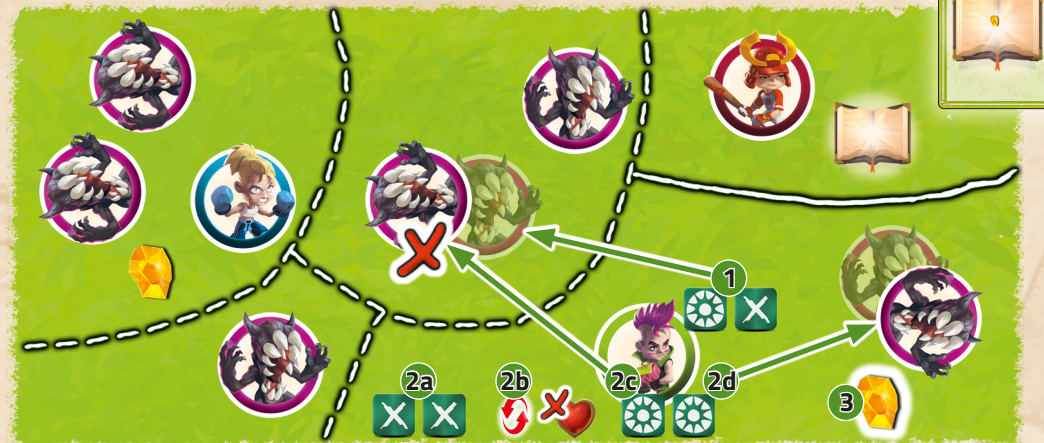
EJEMPLO DE FASE DE LOS JUGADORES

Para una partida de 3 jugadores.



AL PRINCIPIO DE LA FASE DE LOS JUGADORES,

SID está fuera de combate, de manera que levanta su miniatura y pone bocabajo una de las fichas de Destino. ¡Ups! Por suerte no era la última, así que los jugadores pueden realizar sus turnos.



LOS JUGADORES DECIDEN QUE AHORA JUEGUE SID.

- 1.ª acción:** ataca y obtiene , así que decide herir a un Sierpo situado en una casilla adyacente, causarle 1 punto de daño y dejarlo aturdido.
- 2.ª acción:** **SID** decide atacar de nuevo, pero esta vez obtiene **2a**. Como no está conforme con el resultado, decide gastar 1 Corazón para volver a tirar los dados **2b**. Esta vez obtiene . ¡Doble acierto! Decide atacar al Sierpo aturdido **2c** e infligirle 1 punto más de daño, lo que basta para derrotarlo y devolverlo a la reserva. A continuación, **SID** decide infligir el punto de daño sobrante a un Sierpo situado en su casilla para dejarlo aturdido **2d**.
- 3.ª acción:** **SID** recoge la última Chispa de su casilla.



LOS JUGADORES ACUERDAN QUE LARA JUEGUE PRIMERO.

- 1.ª acción:** recoge 1 Chispa de su casilla.
- 2.ª acción:** **LARA** utiliza la Chispa para activar su habilidad **Dúo**, que le permite intercambiar su posición con otro Héroe y realizar una acción adicional. Decide cambiarse por **SID** **2a** e intenta atacar a los 2 Sierpos de su casilla, pero obtiene un **2b**, por lo que no les causa daño.
- 3.ª acción:** **LARA** prueba a atacar de nuevo. Esta vez obtiene un , por lo que causa 1 punto de daño a los 2 Sierpos de su casilla (gracias al efecto especial de su Ataque).



KEN JUEGA EN ÚLTIMO LUGAR.

- 1.ª acción:** como está cerca del objeto que aparece en una carta de Interacción, **KEN** interactúa con él. Le da la vuelta a la carta correspondiente, la lee en voz alta y aplica sus efectos: ¡gana una carta de Pasaje! El jugador roba la primera carta del mazo de Pasajes y la deja en su zona de juego.
- 2.ª y 3.ª acción:** **KEN** quiere moverse hasta la casilla de **SID**, pero como las líneas continuas no se pueden cruzar, se ve obligado a rodearla y a gastar dos acciones para llegar.

La fase de los enemigos

Durante la fase de los enemigos, debéis seguir las instrucciones de la carta de Objetivo vigente. Por lo general, tendréis que revelar la primera carta del **mazo de Sierpos** y seguir las instrucciones de la carta revelada, leyéndola de arriba abajo.

Las cartas de Sierpo suelen incluir generación de Sierpos **1**, activación de Sierpos **2** y, en ocasiones, una regla única que debéis aplicar **3**. Ciertas cartas de Sierpo os indicarán que reveléis una nueva carta de Sierpo **4** de la parte superior del mazo después de haber aplicado las instrucciones de la carta vigente. Por lo tanto, puede darse el caso de que durante la fase de los enemigos se revelen y apliquen dos o más cartas de Sierpo. ¡Mucho ojo!



Nota: algunos símbolos tienen un **halo plateado** alrededor. Dichos símbolos solamente se aplican en partidas de 3-4 jugadores. En cualquier otro caso, se ignoran.



Después de resolver la carta de Sierpo, se deja en una pila de descartes independiente. Si hay que revelar una carta de Sierpo, pero el mazo se ha agotado, barajad la pila de descartes para crear un mazo nuevo y revelad la primera carta.

GENERACIÓN DE SIERPOS

Este símbolo indica que debéis colocar un Sierpo en la **casilla de Vórtice Oscuro**: la carta de Objetivo especifica qué Vórtice Oscuro debéis usar. El número de símbolos de Sierpo indica cuántas miniaturas de la reserva debéis colocar en dicha casilla. Si no quedan Sierpos disponibles en la reserva, pero aún quedan Sierpos por generar, el resto de símbolos de generación se ignora.

Después de devolver a un Sierpo a la reserva (es decir, una vez derrotado), dicho Sierpo vuelve a estar disponible y podrá generarse en el tablero mediante cartas de Sierpo o instrucciones posteriores.

ACTIVACIÓN DE SIERPOS

Todos los Sierpos en juego (**incluidos** los que se acaban de generar en el Vórtice Oscuro) realizan tantas acciones como símbolos de activación haya en la carta: resolved todas las acciones de un Sierpo antes de pasar al siguiente. Los Sierpos realizan una de las siguientes acciones **por cada símbolo de activación**, en este orden de prioridad:

A. Si el Sierpo está aturdido, levantadlo (o retirad la ficha de Aturdido).

Los Sierpos aturdidos siempre gastan su primera acción para curarse.

DE LO CONTRARIO,

B. Si el Sierpo se encuentra en la misma casilla que un Héroe, le ataca y le causa 1 punto de daño: el Héroe pierde 1 Corazón (no es necesario tirar dados).

Si hay más de un Héroe en la casilla, el grupo decide quién sufre el ataque.

DE LO CONTRARIO,

C. Si el Sierpo se encuentra en una casilla donde no hay Héroes, se mueve 1 casilla hacia el Héroe más cercano.

Si hay varios Héroes a la misma distancia, el grupo decide en qué dirección se mueve el Sierpo.

Nota: los Sierpos **no atacan ni se mueven** hacia Héroes fuera de combate. En el improbable caso de que todos los Héroes estén fuera de combate o sea imposible alcanzarlos mediante el movimiento, las activaciones restantes se ignoran.

HÉROES FUERA DE COMBATE

En cuanto un Héroe pierde su última ficha de Corazón, se queda **fuera de combate** y su miniatura se tumba de lado. Si el Héroe queda fuera de combate durante su turno, este termina inmediatamente y las acciones que no haya gastado se pierden.

Un Héroe fuera de combate no se ve afectado por las habilidades de otros Héroes, por los efectos de los Ataques ni por las Acciones Especiales (*por ejemplo, Tina no puede elegir a un Héroe fuera de combate para que recupere 1 Corazón mediante su ataque*). Los Sierpos también los ignoran durante la activación de Sierpos.

Al principio de la fase de los jugadores y antes de realizar cualquier acción, los jugadores ponen boca abajo 1 ficha de Destino por cada Héroe que esté fuera de combate y levantan sus miniaturas tumbadas. También recuperan todas las fichas de Corazón indicadas en su carta de Héroe. Esto no se considera una acción.

Nota: si ponéis boca abajo la última ficha de Destino, habéis perdido la partida (ver Final de la partida, pág. 7).

EJEMPLO DE FASE DE LOS ENEMIGOS

1. Reveláis una carta del mazo de Sierpos, tal y como se indica para la fase de los enemigos actual, y aplicáis las instrucciones de arriba abajo. Como se trata de una partida de tres jugadores, tendréis que aplicar todos los símbolos (incluso los que tienen un halo plateado).

2. La carta muestra 1 símbolo de generación, así que sacáis 1 Sierpo **D** de la reserva y lo colocáis en la casilla de Vórtice Oscuro.

3. La carta muestra 2 símbolos de activación. Por lo tanto, **cada Sierpo** realiza 2 acciones. Los jugadores deciden activar a los Sierpos en el orden de **A a E**.

El SIERPO **A** ataca dos veces. Por cada ataque, los jugadores pueden decidir cuál de los dos Héroes (**KEN** o **SID**) pierde 1 Corazón. Deciden que pierda 1 Corazón cada uno.

DESPUÉS

El SIERPO **B** tiene que moverse hasta la casilla de **LARA** o hasta la casilla de **KEN** y **SID**. Los jugadores deciden mover al SIERPO **B** hasta la casilla de **LARA**. A continuación, el SIERPO **B** realiza un ataque con su segunda acción y **LARA** pierde 1 Corazón.

DESPUÉS

El SIERPO **C** ataca a **LARA**, que pierde su último Corazón y queda **fuera de combate**. Con su segunda acción, el SIERPO **C** tiene que moverse hasta la casilla de **KEN** y **SID**.

DESPUÉS

El SIERPO **D** debe moverse y atacar, igual que ha hecho el SIERPO **B**. Como en este momento **LARA** está fuera de combate, el Sierpo la ignora, se mueve hasta la casilla de **KEN** y **SID** y ataca una vez. Los jugadores deciden que sea **KEN** quien pierda 1 Corazón.

DESPUÉS

El SIERPO **E**, que estaba aturdido, gasta su primera acción en levantarse y luego, con la segunda, ataca a **KEN** o a **SID**. Los jugadores deciden que sea **KEN** quien vuelva a perder 1 Corazón.

4. Por último, los jugadores **deben revelar otra carta de Sierpo**, tal y como indica la carta actual. La carta nueva les indica que generen 2 Sierpos en la casilla de Vórtice Oscuro, pero como solo queda 1 Sierpo en la reserva, únicamente pueden colocar ese Sierpo **F**. Después leen el texto de la parte inferior de la carta, que se aplica a todas las casillas que contengan 3 Sierpos o más. La casilla de **KEN** y **SID** contiene 4 Sierpos, por lo que retiran 1 Sierpo a su elección y tanto **KEN** como **SID** sufren 2 puntos de daño. **KEN** pierde 1 Corazón y queda **fuera de combate**. **LARA** debería sufrir 1 punto de daño por la explosión, pero como se encuentra fuera de combate, no recibe daño.



Final de la partida

DERROTA

Si en cualquier momento os veis obligados a poner bocabajo vuestra última ficha de Destino, la partida termina inmediatamente en derrota. ¡Habéis perdido este Capítulo!

- Reorganizad todas las cartas del Capítulo vigente en orden ascendente. Si habéis conseguido nuevas cartas de Mejora y/o habéis añadido nuevas cartas de Sierpo al mazo de Sierpos durante este Capítulo, también debéis devolverlas al mazo de Capítulo.
- Borrad todas las Claves que habéis anotado durante el Capítulo actual.
- Tendréis que volver a intentar superar el Capítulo actual, empezando por la primera carta del mazo.

VICTORIA

Si llegáis a la última carta del mazo, la carta **Final del Capítulo**, ¡habéis superado el Capítulo!

Contad las fichas de Destino que continúan bocarriba y leed el **final** correspondiente: cuantas más fichas de Destino hayáis conseguido poner bocarriba durante el Capítulo, mejor será el resultado final. ¡Los Héroes no tienen tiempo que perder!

Por último, leed las instrucciones para preparar la partida para el siguiente Capítulo o para recoger el juego hasta que decidáis jugar de nuevo.



SIGUIENTE CAPÍTULO

Los Capítulos deben completarse en orden, del I al VI.

CARTAS DE HÉROE:

Mantened las cartas de Héroe y las de Mejora bien colocadas (ver **Nota** de la pág. 2).

CARTAS DE PASAJE Y SIERPO:

Mantened las cartas de Pasaje y las de Sierpo siempre separadas de las cartas de Historia. Los dos mazos se usarán en todos los Capítulos.

NUEVAS CARTAS DE SIERPO:

A lo largo de la partida se irán añadiendo nuevas cartas moradas al mazo de Sierpos para que sea cada vez más peligroso.

Al final de cada Capítulo, **NO** devolváis estas cartas al mazo de Capítulo. ¡Ahora forman parte del mazo de Sierpos y se usarán en los siguientes Capítulos!

EL FINAL ES SOLO EL COMIENZO

Si habéis superado el Capítulo VI, enhorabuena. ¡Habéis completado el juego!

Pero la diversión aún no ha terminado. ¡Volved a jugar la aventura desde el principio!

¡Intentad conseguir un final distinto, buscad el contenido que se os haya pasado por alto en la partida anterior, añadid el nuevo contenido desbloqueado y probad con otros Héroes y tácticas de equipo!



Otras reglas

COMPONENTES LIMITADOS

Todos los componentes del juego (fichas, Chispas, Sierpos, etc.) son limitados. Por lo tanto, si las instrucciones de una carta hacen referencia a más componentes de los que haya disponibles en la reserva, seguid las instrucciones en la medida de lo posible e ignorad las que no podáis aplicar. Las fichas de Corazón con el número 10 representan 10 fichas de Corazón. Podéis intercambiar una de estas fichas por 10 fichas de Corazón o viceversa en cualquier momento.

CAMBIO DE HÉROES

Es aconsejable que los jugadores utilicen el mismo Héroe durante toda la aventura, pero no es obligatorio: si lo preferís, podéis cambiar de Héroe entre Capítulo y Capítulo. En tal caso, tomad la carta de Héroe y las cartas de Mejora disponibles para dicho Héroe y elegid su orientación. ¡Ya podéis empezar a jugar!

NÚMERO DE JUGADORES VARIABLE

Siempre pueden unirse a la aventura nuevos jugadores. Solo tienen que escoger un Héroe que esté disponible y seguir las instrucciones de Cambio de Héroes para elegir sus habilidades. Recordad añadir a la reserva 2 Sierpos por cada Héroe que haya en la partida. Y si sois 3-4 jugadores, recordad que debéis aplicar también los símbolos con el halo plateado de las cartas de Sierpo.

Créditos

Diseño e historia – Martino Chiacchiera, Michele Piccolini

Ilustraciones – Miguel Coimbra

Diseño de troqueles – Dario Cestaro

Desarrollo del juego – Marta Ciaccasassi, Roberto Corbelli

Dirección de arte – Matteo Brustenghi

Traducción al inglés – William Niebling

Traducción al español – Carlos Loscertales

Agradecimientos – Alba Kalaja, Vinia Mattioli, Silvano Sorrentino, las Spieltreffen de Darmstadt y Fráncfort, la Tana dei Goblin – Perusa, a los testers y a todos aquellos que han apoyado este proyecto.

Wonder Book

Para cualquier pregunta, comentario o sugerencia:
www.dvgiochi.com
info@dvgiochi.com



Copyright © 2021
daVinci Editrice S.r.l.
Via S. Penna, 24 - 06132 Perusa
Todos los derechos reservados

Referencia rápida

FASE DE LOS JUGADORES

Comprobad si hay algún **Héroe fuera de combate**. Después, los jugadores eligen el orden de turno y realizan hasta **3 acciones** de esta lista:

- Moverse
- Recoger una Chispa
- Utilizar una habilidad
- Atacar
- Interactuar con una carta
- Pasar o pedir un Objeto
- Realizar una Acción Especial

FASE DE LOS ENEMIGOS

Seguid las instrucciones de la carta de Objetivo vigente (y de la carta de Sierpo revelada, en su caso).

Recordatorio: los símbolos de Sierpo con un halo plateado solo se aplican en partidas de 3-4 jugadores.

GENERACIÓN DE SIERPOS

Colocad el número de Sierpos que aparece en la carta en la casilla de Vórtice Oscuro indicada.

ACTIVACIÓN DE SIERPOS

(de mayor a menor prioridad):

A. Si el Sierpo está aturdido, levantadlo (o retirad su ficha de Aturdido).

DE LO CONTRARIO,

B. Si el Sierpo se encuentra en la misma casilla que un Héroe, le ataca y el Héroe pierde 1 Corazón.

DE LO CONTRARIO,

C. Si el Sierpo se encuentra en una casilla que no contiene Héroes, se mueve 1 casilla hacia el Héroe más cercano.

Recordatorio: los Sierpos no atacan ni se mueven hacia Héroes que estén fuera de combate.

HÉROES FUERA DE COMBATE

Si tu Héroe **pierde su última ficha de Corazón**, queda **fuera de combate**; tumba su miniatura de lado. Al principio de la siguiente fase de los jugadores, pon bocabajo 1 ficha de Destino, levanta la miniatura y recupera todas las fichas de Corazón indicadas en tu carta de Héroe. Esto no se considera una acción.

Recordatorio: si en cualquier momento ponéis bocabajo la última ficha de Destino, **perdéis la partida inmediatamente**.



Claves y puntuación de Destino

¡Escribid con lápiz o fotocopiad la página!

Capítulo	Claves				 bocarriba
I					
II					
III					
IV					
V					
VI					
					Total: