

REINER KNIZIA Equinox

Varias criaturas fantásticas se reúnen en las lindes de un bosque virgen para celebrar el equinoccio. Estas criaturas se enfrentarán unas a otras utilizando sus poderes mágicos en una competición amistosa pero exigente. Su objetivo es seguir viviendo a través de las fábulas y los cuentos que hablarán de su heroísmo.

Tres de ellas perpetuarán su recuerdo, mientras que las demás se perderán en el olvido. ¿Qué criaturas lograrán convertirse en leyenda?

Objetivo del juego

Obtén la mayor cantidad de puntos apostando por las criaturas que llegarán al final del torneo. Cuanto antes hagas una predicción sobre una criatura, más puntos te otorgará. Sin embargo, apostar mucho por una criatura aumentará las probabilidades de que tus oponentes la eliminen. Al final de la partida, el jugador cuyas predicciones le otorguen mayor prestigio será el ganador.

Contenido



Cartas de Campeón (x14): estas cartas representan a las criaturas que participarán en el torneo. Cada criatura tiene un poder especial que se activa (consulta la página 5) cuando su **controlador** juega una carta de Criatura del mismo tipo.

Cartas de Criatura (x154): estas cartas representan a los participantes del torneo. Cada una de las 14 criaturas cuenta con 11 cartas de Criatura, numeradas del 0 al 10 en la esquina superior izquierda. Este número representa la **fuerza** de la carta.



Cartas de Camaleón (x11): aunque oficialmente no participa en el torneo, a esta criatura de mil caras le gusta unirse y añadir caos al torneo adoptando la apariencia de otra criatura, ya sea para ayudarla o para entorpecerla. Las cartas tienen un valor de fuerza que va del 0 al 10, al igual que las cartas de Criatura, y cancelan momentáneamente los poderes especiales de las criaturas cuya apariencia adoptan (consulta la página 5). **Nota:** el Camaleón no tiene carta de Campeón.

Cartas de Árbol (x3): los ancianos del bosque supervisan el correcto desarrollo del torneo. Estas cartas tienen diferentes efectos cuando se juegan.



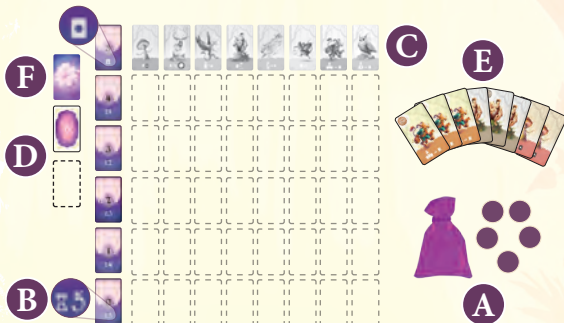
Cartas de Hilera (x6): estas cartas, identificadas con los iconos y , se utilizan para identificar cada ronda y recordar el valor de las piedras de predicción colocadas en su respectiva hilera.

Cartas de Desaparición (x11): estas cartas indican qué criaturas han quedado eliminadas en el transcurso de las rondas.



Piedras de predicción (x25) y bolsas (x5): estas piedras (5 de cada color) se utilizan para apostar por las criaturas que participan en el torneo. Las bolsas se utilizan para almacenar las piedras e identificar el color de cada jugador.

Preparación



- Cada jugador elige un color y toma las **5 piedras de predicción** y la **bolsa** del color elegido **A**. A continuación, cada jugador coloca sus 5 piedras y su bolsa frente a sí. Devuelve a la caja las piedras y las bolsas que no se vayan a usar.
- Elegid 8 de las 14 **cartas de Campeón** que utilizaréis durante la partida (podéis decidir entre todos o elegir las al azar). Devuelve a la caja las cartas de Campeón que no se vayan a usar y las cartas de Criatura correspondientes, ya que no se utilizarán durante la partida.
- Pon las **cartas de Hilera** en el centro de la mesa de manera que formen una columna (vertical), colocando esta carta **D** en la parte superior y las otras cartas **B** en orden ascendente, de la **A** a la **F**. A continuación, a la derecha de esta carta **D**, forma una única fila horizontal con las 8 cartas de Campeón elegidas, colocándolas bocarriba una junto a otra **C**. El orden de las cartas de Campeón es indiferente.
- Baraja las **cartas de Criatura** restantes junto con las **cartas de Camaleón** y las **cartas de Árbol** para formar el mazo de robo. Coloca el mazo bocabajo cerca del área de juego y deja espacio para la pila de descartes **D**. A continuación, cada jugador roba 8 cartas bocabajo; estas cartas serán su mano inicial **E**. Los jugadores pueden mirar sus cartas.
- Deja las **cartas de Desaparición** al alcance de los jugadores **F**.
- El jugador inicial será aquel cuyo cumpleaños se acerque más al próximo equinoccio*.

***Equinoccio:** Momento del año en el que, por hallarse el Sol sobre el ecuador, la duración del día y de la noche es la misma en toda la Tierra. En el hemisferio norte, el equinoccio primaveral tiene lugar alrededor del 21 de marzo, y el equinoccio otoñal tiene lugar alrededor del 23 de septiembre.

Resumen

El juego se divide en 5 rondas ⌚. Cada ronda consiste en uno o más turnos para cada jugador. Las rondas se juegan en sentido horario, comenzando por el jugador inicial. Se juega una carta en cada turno hasta que se complete la fila actual. La ronda termina cuando una criatura queda eliminada de la fila actual.

El turno de cada jugador se divide en 5 fases:

Fase 1: Hacer o revelar una predicción.

Fase 2: Jugar una carta.

Fase 3: Descartar cartas de tu mano.

Fase 4: Robar cartas hasta volver a tener 8 cartas en la mano.

Fase 5: Eliminar una criatura si procede.

Importante: si haces una **predicción secreta** durante la fase 1, omite la fase 2 y pasa directamente a la fase 3.

Carta de Criatura

Fuerza de la criatura



Poder especial de la criatura

Cómo jugar

Fase 1

Hacer o revelar una predicción

Puedes apostar por una criatura con la esperanza de que continúe en juego al final de la partida. Cuanto antes se haga una apuesta, más Puntos de Prestigio (PP) otorgará si la criatura llega al final del torneo. Durante esta fase, elige una de las siguientes opciones:

A) Hacer una predicción normal.

B) Hacer una predicción secreta.

C) Revelar una predicción secreta.

D) Omitir esta fase.

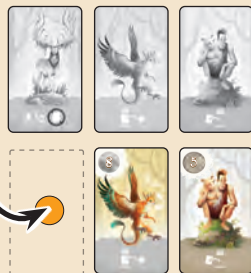
A) Hacer una predicción normal: elige un espacio sin piedras en la intersección de la fila actual y la columna de una criatura que continúe en juego. Toma una de tus piedras de predicción disponibles y colócala directamente en ese espacio si está vacío o, si hay una carta, en la esquina superior derecha de dicha carta.

- Solo puede haber una predicción normal por criatura por ronda.
- El valor de una predicción depende de la ronda en la que se haya hecho (consulta la página 4).
- **Importante:** cada jugador solo puede hacer una única predicción con cada una de sus piedras durante la partida. Un jugador no puede recuperar una piedra que ya haya colocado, a no ser que se active el poder del Hombre musgo.

Ejemplo:

Cristóbal quiere hacer una predicción sobre el Cérvido, por lo que coloca su piedra de predicción en la intersección de la fila actual y la columna del Cérvido.

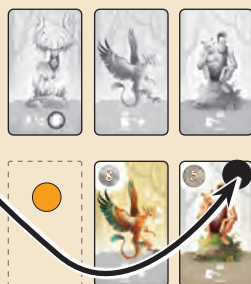
Ya no se podrán hacer más predicciones sobre esta criatura en esta ronda.



Ejemplo:

Durante su turno, Laura quiere hacer una predicción sobre Bicéfix, así que coloca una piedra de predicción en la intersección de la fila actual y la columna de Bicéfix, directamente sobre la carta.

Ya no se podrán hacer más predicciones sobre esta criatura en esta ronda.



O BIEN

B) Hacer una predicción secreta: SOLO EN LA PRIMERA RONDA (1), puedes elegir hacer una predicción secreta. En este caso, elige una **carta de Criatura** de tu mano, colócala bocabajo frente a ti y pon una de tus piedras de predicción disponibles sobre dicha carta.

No podrás jugar una carta en el turno en el que hagas una predicción secreta. Omite la fase 2 y pasa directamente a la fase 3.

- La carta de Criatura representa a la criatura sobre la que se ha hecho la predicción secreta.
- Se puede hacer una predicción secreta sobre una criatura sobre la que ya se haya hecho una predicción normal (o secreta) durante la primera ronda.
- Una predicción secreta otorga 5 PP al final de la partida si la criatura correspondiente continúa en juego.
- Un jugador solo puede hacer **una única predicción secreta** por partida.
- **Recordatorio:** las cartas de Camaleón y las cartas de Árbol no son cartas de Criatura. **No** se pueden hacer predicciones secretas sobre estas cartas.

Ejemplo:

Esteban quiere hacer una predicción secreta.

Toma una carta de su mano, la pone bocabajo y coloca una de sus piedras de predicción sobre ella.



O BIEN

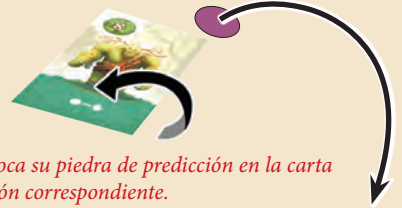
C) Revelar una predicción secreta: en lugar de hacer una predicción durante tu turno, puedes elegir revelar tu predicción secreta. Para ello, revela la carta de Criatura bajo tu piedra de predicción, descarta la carta y coloca tu piedra de predicción en la **carta de Campeón** correspondiente (de la fila 2).

Revelar tu predicción secreta podría ayudarte a convertirte en el controlador de una criatura (consulta la página 4). **Una predicción secreta revelada tiene un valor de prestigio de 5 durante la partida.**

- Si un jugador juega la carta de Árbol Ancestro, podrías verte obligado a revelar tu predicción secreta, incluso aunque no sea tu turno.
- Revelar una predicción secreta no te obliga a omitir la fase de jugar una carta durante ese turno.
- 2 o más jugadores pueden hacer una predicción secreta sobre la misma criatura. Cuando esto ocurra, se pueden colocar las piedras de esos jugadores en la misma carta de Campeón.

Ejemplo:

María quiere revelar la carta de su predicción secreta, así que retira la piedra de predicción y pone la carta bocarriba, de forma que todos los demás jugadores puedan verla.



Luego, coloca su piedra de predicción en la carta de Campeón correspondiente.



A continuación, María descarta su carta de Criatura.




O BIEN

D) Omitir esta fase: también puedes decidir no llevar a cabo ninguna acción durante esta fase.

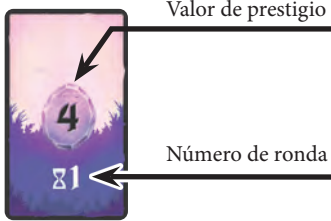


Valor de las predicciones

Cada jugador puede apostar 5 veces, usando sus 5 piedras de predicción durante la partida. Al final de la partida, una predicción otorga PP si se hizo sobre una criatura que continúe en juego tras las 5 rondas del torneo. Cada predicción otorga ciertos PP al final de la partida, en función de la ronda en la que se haya hecho. El valor de prestigio de cada ronda se indica en la carta de Hilera correspondiente.

Al final del torneo, una predicción secreta por la que se haya colocado una piedra sobre una carta de Campeón  otorga 5 PP si la criatura correspondiente continúa en juego.

Carta de Hilera



El controlador

El controlador de una criatura es el jugador que tenga el valor de prestigio total más alto en la columna correspondiente.

- Si dos o más jugadores comparten el valor de prestigio total más alto sobre una criatura, nadie controla a esa criatura.
- A menos que se revelen, las predicciones secretas no cuentan para el valor de prestigio total.

Ejemplo:

María hizo una predicción sobre el Zorro alado durante las rondas 1 y 2, lo que le da un valor de prestigio total de 7 (4 por la predicción de la ronda 1 y 3 por la predicción de la ronda 2).



A menos que otro jugador tenga un valor de prestigio total mayor o igual que 7 sobre esta criatura, María es la controladora del Zorro alado y, por tanto, puede activar su poder especial cada vez que juegue una carta de Criatura Zorro alado.

$$4 + 3 = 7$$



Fase 2

Jugar una carta

Durante cada ronda, las cartas de Criatura y las cartas de Camaleón se juegan en las columnas identificadas por las cartas de Campeón y alineadas en horizontal con la carta de Hilera actual. Estas cartas forman la fila actual. La carta superior de cada espacio de la fila actual indica la fuerza de esta criatura en esta ronda. Durante esta fase, elige una de las siguientes opciones:

- A) Jugar una carta de Criatura.
- B) Jugar una carta de Camaleón.
- C) Jugar una carta de Árbol.
- D) Omitir esta fase.

Nota: no puedes jugar una carta en el mismo turno en el que hayas hecho una predicción secreta.

A) Jugar una carta de Criatura: coloca una carta de Criatura de tu mano en la intersección de la fila actual y la columna de la carta de Campeón correspondiente.

- No puedes jugar una carta de una criatura eliminada.
- Si ya hay otras cartas en este espacio, coloca la nueva carta encima. Solo la carta superior de una pila determina la fuerza actual de una criatura.
- Si ya hay una piedra de predicción en este espacio, pon tu carta de Criatura bajo la piedra.
- Nadie puede consultar las cartas tapadas.

Poder especial

Cuando juegues una carta de Criatura Y SEAS SU CONTROLADOR, puedes usar su poder especial de inmediato. Los poderes de las criaturas se describen en la sección «Poderes de criaturas» del apéndice. Sin embargo, hay ciertas reglas generales que se aplican a todas las criaturas:

- El poder especial de una criatura puede contradecir las reglas. Si, en cualquier momento, un poder especial contradice una regla, el poder especial tiene preferencia.
- Solo su controlador puede usar el poder especial de una criatura. Ningún otro jugador tiene acceso a ese poder especial.
- El controlador de una criatura solo puede activar su poder especial jugando una carta de Criatura de su mano. ¡Las cartas de Camaleón y las cartas de Criatura movidas por otros poderes especiales **no activan** el poder especial de una criatura!

O BIEN

B) Jugar una carta de Camaleón: coloca una carta de Camaleón en la intersección de la fila actual y la columna de una criatura a tu elección (como si fuera del mismo tipo que la carta de Criatura).

- No puedes jugar una carta de Camaleón en la columna de una criatura eliminada.
- Jugar una carta de Camaleón no activa el poder especial de una criatura.
- Si ya hay otras cartas ocupando ese espacio, coloca la nueva carta encima. Solo la carta superior de una pila determina la fuerza actual de una criatura.
- Posteriormente, una carta de Criatura jugada **directamente encima** de una carta de Camaleón bocarriba **no activa** el poder de esta criatura.



Ejemplo:

María juega una carta de Camaleón encima de Ululo, cubriendo su carta.

En el siguiente turno, Esteban (que controla a Ululo) juega una carta de Criatura Ululo, cubriendo la carta de Camaleón.

Como la carta de Criatura Ululo ha cubierto una carta de Camaleón, ¡Esteban no puede activar el poder especial de Ululo!



O BIEN

C) Jugar una carta de Árbol: cuando juegues una carta de Árbol, sigue sus instrucciones y, a continuación, descártala. Hay dos tipos de cartas de Árbol: el Ancestro y la Dríade (consulta la sección «Poderes de los Árboles» del apéndice).




O BIEN

D) Omitir esta fase: en ocasiones, tu mano podría estar compuesta solo por cartas de Criatura de criaturas que ya hayan quedado eliminadas. Si esto ocurriera, no puedes jugar ninguna de tus cartas. En ese caso, debes enseñar tu mano al resto de jugadores para demostrar que no puedes hacer ninguna jugada y que omites esta fase en este turno. Sin embargo, no puedes omitir esta fase si tienes cartas en la mano que puedas jugar.

Fase 3


Descartar cartas de tu mano

Durante esta fase, puedes descartar  hasta **3 cartas de Criatura** de criaturas que hayan quedado eliminadas. Enseña cada carta que descartes al resto de jugadores para demostrar que cada una de ellas corresponde a una criatura eliminada.

Nota: no se puede consultar la pila de descartes durante la partida.

Fase 4

Robar cartas hasta volver a tener 8 cartas en la mano


Si tienes menos de 8 cartas en la mano, roba cartas  hasta que tengas 8 cartas en la mano.

Si robas la última carta del mazo de robo, la partida termina de inmediato. No elimines ninguna criatura en esta ronda. Este es el único caso en el que la partida puede terminar con más de 3 criaturas en juego.

Fase 5

Eliminar una criatura si procede

Tu turno termina verificando si se elimina una criatura. Hay que eliminar una criatura de la fila actual si, en dicha fila, todas las columnas de las criaturas que continúen en juego están ocupadas por cartas de Criatura o cartas de Camaleón, y si **solo una** carta visible tiene la fuerza más baja.

- En caso de que haya varias criaturas empatadas con la fuerza más baja, la ronda continúa.
- La **ronda actual termina** si una criatura queda eliminada. Coloca una carta de Desaparición  en la siguiente fila, en la columna de esa criatura. A continuación, puedes preparar la siguiente ronda.

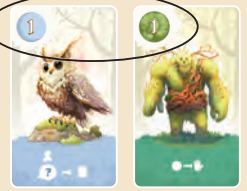
Preparar la siguiente ronda

Rellena parcialmente la siguiente fila colocando una carta de Desaparición bajo cada criatura eliminada en rondas anteriores.

Ahora, en sentido horario, el siguiente jugador puede jugar su turno.

Ejemplo:

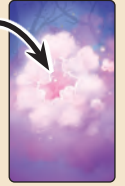
Al final del turno de un jugador, hay una carta en todas las columnas de las criaturas que continúan en juego, pero Ululo y el Hombre musgo están empatados por la fuerza más baja: 1 punto. Por tanto, esta ronda no finaliza.




La ronda continúa y se juega una carta de Ululo de valor 4. El Hombre musgo es ahora la única carta de la fila actual con el valor de fuerza más bajo. El Hombre musgo queda eliminado y la ronda finaliza.




En la siguiente fila, coloca una carta de Desaparición bajo el Hombre musgo y, para preparar la siguiente ronda, una carta de Desaparición debajo de cada criatura eliminada en rondas anteriores.



Fin de la partida

La partida termina tras la quinta ronda  o cuando el mazo de robo se acabe.

Si la partida termina al final de la quinta ronda, cubre la última criatura eliminada colocando una carta de Desaparición  directamente sobre la última carta de su columna.

Al final de la partida, la disposición normalmente consiste en una fila de cartas de Campeón y una fila por cada una de las 5 rondas. Revela las predicciones secretas restantes y coloca sus piedras de predicción sobre las cartas de Campeón correspondientes (como se describe en la página 3).



Puntuación final

Cada jugador calcula el valor total de las predicciones que haya hecho sobre las criaturas que continúen en juego. Gana el jugador que tenga más Puntos de Prestigio. En caso de empate, gana el jugador empatado que haya hecho una predicción secreta sobre una de las criaturas que continúen en juego. Si el empate persiste, gana el jugador empatado que haya colocado más piedras de predicción sobre esas criaturas en la fila 1. Si el empate continúa, procede de la misma forma con las piedras de predicción de la siguiente fila. En última instancia, si el empate persistiera en la fila 5, se comparte la victoria.

										Fila de cartas de Campeón 🏆
										Cada predicción secreta otorga 5 PP
										Fila 1 – Ronda 🎲
										Cada predicción otorga 4 PP
										Fila 2 – Ronda 🎲
										Cada predicción otorga 3 PP
										Fila 3 – Ronda 🎲
										Cada predicción otorga 2 PP
										Fila 4 – Ronda 🎲
										Cada predicción otorga 1 PP
										Fila 5 – Ronda 🎲
										Cada predicción otorga 0 PP

Hongui, Tamia y Ululo continúan en juego.



En consecuencia, solo las predicciones hechas sobre estas tres criaturas otorgan puntos de la siguiente manera:

$4 + 1 + 5 + 4 + 3 = 17$ PP para Esteban,

$5 + 3 + 3 + 1 = 12$ PP para María,

$4 + 2 = 6$ PP para Cristóbal y

2 PP para Laura.

¡Esteban gana la partida!

Créditos

Diseño:	Reiner Knizia
Producción:	Sophie Gravel
Ilustraciones:	Chris Quilliams
Diseño gráfico:	Stéphane Vachon y Tarek Saoudi
Edición:	Sophie Gravel y Anh Tú Tran
Traducción al inglés:	Louise Samoisette y Moritz Thiele
Traducción al español:	Luis Álvarez Dato
Revisión:	Carlos Loscertales



Todos los derechos reservados. © 2021 Plan B Games Inc.
19 rue de la Coopérative, Rigaud, QC J0P 1P0 Canadá
Conserve esta información para futuras referencias.
Ninguna parte de este producto se puede reproducir sin consentimiento explícito.

Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. ATENCIÓN: No apropiado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas. Peligro de Asfixia.

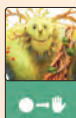
Apéndice

Poderes de las criaturas



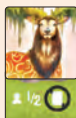
Tamia:

Roba 3 cartas (ni una más, ni una menos) del mazo de robo y añádelas a tu mano. Si robas la última carta y el mazo se acaba, la partida termina de inmediato.



Hombre musgo:

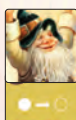
Recupera una de tus piedras de predicción ya colocadas; puedes recuperarla de la columna de una criatura eliminada o que siga en juego. También puedes recuperarla de una predicción secreta; en ese caso, descarta la carta de Criatura a la que esté asociada. Coloca tu piedra frente a ti. Puedes hacer una nueva predicción con esa piedra en un turno posterior.



Cérvido:

Elige inmediatamente a otro jugador, elige al azar la mitad (redondeando hacia arriba) de las cartas de su mano y, sin mirarlas, ponlas bocabajo frente a ese jugador.

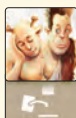
El jugador no puede usar estas cartas en su próximo turno de ninguna forma. Las recupera obligatoriamente en la fase 3, tras descartar cartas, pero antes de reponer su mano hasta llegar al total de 8 cartas.



Cascajo:

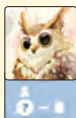
Coloca inmediatamente una de tus piedras de predicción disponibles sobre una criatura que no tenga ya una piedra sobre ella, en cualquier fila (incluyendo filas jugadas anteriormente). No puedes colocarla sobre una carta de Campeón.

Ejemplo: si estás en la cuarta ronda, puedes colocar tu piedra de predicción sobre el Zorro alado en la primera fila, siempre que no tenga otra piedra encima. El valor de la predicción será de 4 PP, como si la hubieras colocado durante la primera ronda.



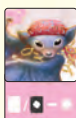
Bicéfix:

Juega de inmediato una segunda carta como si tuvieras una fase 2 adicional en este turno. Este poder especial **no** se puede usar más de una vez por turno.



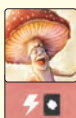
Ululo:

Elige a un jugador y selecciona una criatura que continúe en juego. El jugador elegido debe entregarte una carta de Criatura de la criatura seleccionada, si la tiene. Si no tiene ninguna, debe enseñarte su mano. No puedes revelar al resto de los jugadores las cartas de su mano. El jugador no puede darte ni mostrarte ninguna carta que se encuentre bocabajo debido al poder especial de Cérvido.



Carmen:

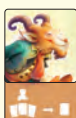
El poder especial de Carmen solo se puede aplicar en la fase 3 de tu turno. En la fase 3, puedes descartar cartas de Criatura que continúen en juego o que hayan quedado eliminadas. No tienes que enseñarle cada carta que descartes al resto de los jugadores. Sin embargo, no puedes descartar más de 3 cartas en el turno actual.



Hongui:

Elige otra criatura que haya quedado eliminada y activa su poder especial de inmediato. No puedes activar el poder especial de las criaturas retiradas antes de la partida.

Nota: si eliges a Colmillo ardiente (ver más abajo) mediante el poder de Hongui, puedes recuperar una carta bocarriba de Hongui.



Hombre chivo:

Elige a un jugador que tenga al menos 3 cartas en la mano. Roba 3 cartas de su mano y míralas. Elige una de las cartas para quedártela y devuélvele las otras dos a su dueño sin enseñárselas al resto de los jugadores. No puedes robar cartas que se encuentren bocabajo debido al poder especial de Cérvido.



Colmillo ardiente:

Recupera una carta de Criatura Colmillo ardiente jugada en una fila anterior y añádelas a tu mano.



Rayuela:

Elige la columna de una criatura que continúe en juego. Puedes intercambiar una **carta de Criatura** visible de esa columna por otra carta de Criatura de la misma columna.

Ejemplo: si una criatura tiene una carta de Criatura de fuerza 4 en la fila actual y una carta de Criatura de fuerza 8 en una fila anterior, puedes intercambiar estas dos cartas, dejando la carta de fuerza 8 en la fila actual en lugar de la carta de fuerza 4, que a su vez quedará colocada en el espacio en el que se encontraba la carta de fuerza 8.



Zorro alado:

Descarta cualquier carta de Criatura o carta de Camaleón visible de otra columna en la fila actual. Cualquier carta que quede revelada debido a este poder se considera la carta actual de la criatura. Una vez que elijas qué carta descartar, no puedes cambiar de opinión.

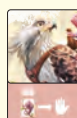


Ursus:

Durante la partida, Ursus no tiene poder especial. Sin embargo, la fuerza de cada una de sus cartas de Criatura aumenta en 0,5. Por tanto, su rango de valores de fuerza va desde 0,5 hasta 10,5.

Nota: el valor de fuerza de una carta de Criatura Ursus no se ve afectado cuando dicha carta se juega directamente encima de una carta de Camaleón bocarriba.

Durante la puntuación final, si Ursus continúa en juego, los jugadores obtienen 0,5 PP por cada una de sus piedras de predicción que se encuentre en esa columna.



Peregrino:

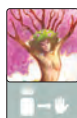
Recupera una carta de Camaleón visible de cualquier fila a tu elección y añádelas a tu mano. Cualquier carta que quede revelada debido a este poder se considera la carta actual de la criatura.

Poderes de los árboles



Ancestro:

Elige una criatura que continúe en juego. Los jugadores que hayan hecho predicciones secretas sobre dicha criatura deben revelar inmediatamente su predicción secreta. Esto podría provocar que la criatura cambie de controlador. Una predicción secreta otorga 5 PP.



Dríade:

Recupera una carta de Criatura visible (de la ronda actual o de una ronda anterior) y añádelas a tu mano.