GRIMORIO
REGLAMENTO

COMPONENTES

1. **Poder:** valor numérico del Hechizo.

2. **Elemento:** tipo de elemento del Hechizo.

3. **Nombre:** nombre del Hechizo (sin efecto en el juego).

4. **Efecto**: *Hechizos Básicos,* la habilidad única de un Hechizo.

5. **Propiedad:** *Hechizos Especiales,* texto recordatorio de la habilidad **Elemental** de los **Hechizos Especiales**. Consulta la página 9.

24 Hechizos básicos

Cartas de Hechizo con el borde negro
6 Hechizos x 4 Elementos

6 Hechizos especiales

Cartas de Hechizo con el borde blanco
6 Hechizos x 1 Elemento

Elementos Básicos

Fuego : rápido e intenso
Tierra : contundente y fiable
Viento : engañoso y flexible
Agua : calmada y reconstituyente

Elemento Especial

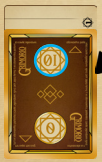
Luz : poder justo

8 cartas de puntuación

1 punto

9 puntos

11 puntos



Desliza la carta de Puntuación para indicar tus puntos y gira la carta superior para indicar que ya tienes 10 puntos.

4 fichas de vida

Solo se utilizan en el modo Supervivencia, consulta la página 16.

2 de Vida

1 de Vida

Introducción

Libros antiguos, dispersos por todo el mundo, yacen ocultos a plena vista. Se dice que estos tomos místicos contienen los secretos arcanos de la vida, del poder y de las mismas fuerzas de la naturaleza. También se dice que quien encuentre estos tomos podrá controlar la propia magia.

Grimorio encarna la mecánica clásica de los juegos de naipes, ¡pero con un toque de magia! *Grimorio* es una nueva versión de un juego clásico. En el modo normal, 4 jugadores se dividen en 2 equipos, y los compañeros de equipo se sientan uno frente al otro. Los equipos compiten por puntos en cada Capítulo (turno) jugando 1 Hechizo (carta) para ver quién consigue la victoria para su equipo. También se puede jugar con 3-4 jugadores enfrentados todos contra todos en el modo Supervivencia para ver quién es el último mago que consigue quedar en pie.

Los Hechizos pueden afectar al Capítulo o a los otros Hechizos, cambiando así el juego a tu favor. Pero, ven con cuidado, las reglas de la magia son estrictas y el castigo por romperlas es muy severo. ¡Combina estrategia, astucia y un poco de suerte para ganar la competición!

Dedicado (e inspirado) a la memoria de:
Jeff Fischer, Don y Goldie O'Neill y Edwin Yu

PREPARACIÓN

MODO NORMAL/POR EQUIPOS (4 JUGADORES)

Los jugadores se dividen en 2 equipos y compiten uno contra otro, ganando puntos como equipo. Este es el modo de juego habitual de *Grimorio*. Para otros modos adicionales, consulta el **MODO DUELO** (página 14) o el **MODO SUPERVIVENCIA** (página 16).

1. Los jugadores se dividen en 2 equipos de 2. Los compañeros de equipo deben sentarse uno frente al otro. Un miembro de cada equipo será el encargado de llevar la puntuación; dale a ese jugador las cartas de Puntuación.

2. Determina un repartidor al azar. Cada jugador recibe 6 Hechizos; los 6 Hechizos restantes se colocan bocabajo en el centro de la mesa, formando el **mazo de Elementos**.

Mazo de Elementos

CÓMO SE JUEGA

Cada ronda de juego se divide en 6 turnos, que se denominan Capítulos.

3. Para comenzar un Capítulo, el repartidor toma el primer Hechizo de la parte superior del **mazo de Elementos** y lo revela al resto de jugadores, colocándolo bocarriba. Ese Hechizo será el **Hechizo de Título** del Capítulo.

Mazo de Elementos *Hechizo de Título*

JUGAR UN TURNO

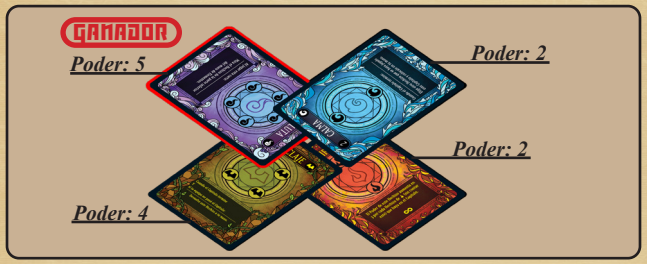
4. El jugador situado a la izquierda del repartidor comienza el primer Capítulo jugando un Hechizo de su mano bocarriba. A continuación, el juego continúa en sentido horario hasta que todos los jugadores hayan jugado un Hechizo.

Repartidor

Ganar un Capítulo

5. Una vez que cada jugador haya jugado un Hechizo, se puede determinar qué Hechizo es el **más fuerte** (ganador).

Normalmente, el Hechizo con el **Poder** más alto es el Hechizo **más fuerte** y gana el Capítulo.



PERO… si el **Elemento** de un **Hechizo Básico** es el mismo que el del **Hechizo de Título**, este Hechizo Básico es **más fuerte** que cualquier Hechizo de otro **Elemento**, independientemente del **Poder**. Estos Hechizos se denominan **Triunfo**.

Si hay más de un Hechizo de **Triunfo**, el Hechizo de **Triunfo** con el **Poder** más alto es el **más fuerte**.

En caso de empate, se comprueba el orden en el que se han jugado los Hechizos. El Hechizo que se haya jugado primero es el **más fuerte**.

USAR EFECTOS

La mayoría de los Hechizos tienen un efecto que puede ayudar a cambiar el Capítulo a favor de su equipo. Pero, para usar este efecto, los jugadores tienen que cumplir las reglas de la **Cadena**.

El primer **Hechizo Básico** que se juegue en cada Capítulo puede activar su efecto, y también comienza una **Cadena** de ese **Elemento**.

Durante una **Cadena**, si se juega un **Hechizo Básico** con el mismo **Elemento** que la **Cadena**, ese Hechizo gana su efecto. La **Cadena** continúa para el siguiente jugador.

PERO... si se juega un **Hechizo Básico** con un **Elemento** diferente al de la **Cadena**, ¡la **Cadena** se rompe! El Hechizo que haya roto la **Cadena** se **silencia**.

Un Hechizo **silenciado** no puede activar su efecto. Su **Poder** y **Elemento** no se ven afectados, los efectos de otros Hechizos afectan al Hechizo silenciado de forma habitual. Los Hechizos de **Triunfo** siguen siendo **Triunfos**.

Una vez que se haya roto la **Cadena**, TODOS los Hechizos restantes se pueden jugar sin repercusión alguna. Hasta el siguiente Capítulo no comienza una nueva **Cadena**.

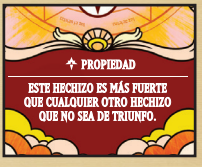
Una **Cadena** solo se inicia con el primer **Hechizo Básico** que se juega durante un Capítulo, y la **Cadena** solo se puede romper una vez por Capítulo. ¡Solo el Hechizo que rompe la **Cadena** queda **silenciado** por haberla roto! Para más detalles sobre Hechizos, consulta la página 19.

El Hechizo de Título no tiene ningún efecto sobre la Cadena o viceversa. El Hechizo de Título no inicia una Cadena, y un Hechizo de Triunfo seguirá siendo más fuerte que los Hechizos de otro Elemento incluso aunque esté silenciado.

HECHIZOS ESPECIALES

Los **Hechizos Especiales** se pueden identificar por su borde blanco. Tienen tres atributos únicos.

- Los **Hechizos Especiales** no tienen efecto. Cada **Elemento Especial** tiene una **Propiedad** que comparte con todos los Hechizos de ese **Elemento**.



Esa **Propiedad** no pertenece a ningún Hechizo concreto, sino al propio **Elemento**. Una **Propiedad** funciona incluso aunque el Hechizo esté **silenciado**. Cualquier Hechizo con ese **Elemento** tendrá siempre esa **Propiedad** mientras siga siendo de ese **Elemento**.

Si el **Elemento** de un **Hechizo Especial** cambia, pierde esa **Propiedad** de **Elemento**. Si un **Hechizo Básico** se convirtiera en un **Elemento Especial**, obtendría la **Propiedad** de ese **Elemento**.

- Los **Hechizos Especiales** no inician ni rompen la **Cadena**.

Si el primer **Hechizo** jugado es un **Hechizo Especial**, la **Cadena** no comienza hasta que se juegue un **Hechizo Básico**.

Cadena sin comenzar *Cadena*

Si durante una **Cadena** se juega un **Hechizo Especial**, la **Cadena** no se rompe, sino que permanece intacta para el siguiente Hechizo.

Cadena *Cadena*

- Los **Hechizos Especiales** no pueden ser **Triunfos**.

Si el **Hechizo de Título** es un **Hechizo Especial**, ningún **Elemento** es **Triunfo** en ese Capítulo, siempre y cuando el **Hechizo de Título** siga siendo un **Elemento Especial**.

LUZ ✦

✦ es el **Elemento** especial de *Grimorio: Edición Luz*.

Los Hechizos de ✦ son **más fuertes** que los Hechizos que no sean **Triunfos**. Si el **Hechizo de Título** es de ✦, no hay **Triunfo**, por lo que los Hechizos de ✦ serán **más fuertes** que todos los demás Hechizos.

Flujo

Cada **Elemento** tiene un Hechizo de **Flujo**, indicado con un **Poder** de **F**.

F es el **Poder** más alto que un Hechizo puede tener. Un **Poder** de **F** es inmune a los aumentos y disminuciones de **Poder**, pero no a que se cambie a otro **Poder** específicamente.

Aunque para los Hechizo de Flujo el **silencio** no tiene efecto, se pueden usar para iniciar o romper una **Cadena**.

Terminar un Capítulo

6. Una vez determinado el Hechizo ganador, el equipo al que pertenezca el jugador ganador obtiene puntos:

    - Los primeros 5 Capítulos otorgan 1 punto cada uno.
    - El Capítulo final otorga 2 puntos.

7. El repartidor toma las cartas que se hayan jugado en ese Capítulo y las deja a un lado en una pila de descartes bocabajo. Los jugadores no pueden mirar estas cartas.

8. El repartidor revela un nuevo **Hechizo de Título** de la parte superior del **mazo de Elementos** y lo coloca bocarriba sobre el **Hechizo de Título** anterior, comenzando un nuevo Capítulo.

9. El ganador del Capítulo anterior es el nuevo jugador líder y juega el primer Hechizo.

Terminar la ronda

10. Una vez que se haya jugado el Capítulo final, baraja todos los Hechizos, incluidos los que queden en las manos de los jugadores.

11. El jugador que se encuentre a la izquierda del repartidor actual se convierte en el nuevo repartidor. Se reparte una nueva ronda y el jugador que se encuentre a la izquierda del repartidor será el líder del primer Capítulo.

Ganar la partida

La partida termina cuando se cumplan estas dos condiciones:

- Un equipo tiene 15 puntos o más.
- Ese equipo va ganando por 2 puntos o más.

Si un equipo llega a 15 puntos mientras que el otro equipo tiene 14, ¡la partida no ha terminado! El otro equipo aún tiene una oportunidad, siempre que no se quede atrás por 2 puntos o más. ¡Lucha con todas tus fuerzas e intenta lograr una remontada épica!

Hablar

Los compañeros de equipo no pueden decirse el uno al otro qué Hechizos tienen o qué Hechizo debe jugar el otro jugador durante la partida. La verdadera magia es inefable, y hablar de ella directamente es señal de que no eres más que un lanzador de hechizos aficionado.

Más formas de jugar

Jugar con varias versiones

Grimorio: Edición Luz se puede combinar con otros juegos de *Grimorio* que contengan Elementos distintos a los que aquí se incluyen. Para combinar Hechizos de otras versiones, primero debes construir el mazo de Tomos.

1. Toma el Flujo de cada **Elemento Básico** que haya y barájalos. Colócalos bocabajo y, a continuación, por turnos, cada jugador revela uno.

Toma los Hechizos restantes de cada uno de los **Elementos** revelados y devuelve a la caja los Hechizos de Flujo que no se vayan a utilizar. La cantidad de **Elementos Básicos** que habrá en el mazo depende de la cantidad de jugadores:

- 2 jugadores - 4 **Elementos Básicos**
- 3 jugadores - 3 **Elementos Básicos**
- 4 jugadores - 4 **Elementos Básicos**

2. Toma el Flujo de cada **Elemento Especial** que haya y barájalos. Colócalos bocabajo y elige a un jugador para que revele 1.

Toma los Hechizos restantes del **Elemento** revelado y devuelve a la caja los Hechizos de Flujo que no se vayan a utilizar.

Un mazo de Tomos siempre tendrá 1 único **Elemento Especial**.

3. Una vez seleccionados todos los **Elementos**, baraja todos los Hechizos. Consulta **PREPARACIÓN**.

Modo fácil

Se pueden alterar ciertas reglas para que la experiencia sea más relajada. Para los jugadores principiantes o para aquellos que quieran jugar una partida más informal de *Grimorio*, recomendamos los siguientes cambios:

- Dejar bocarriba la pila de descartes de Hechizos.
- Permitir que los compañeros de equipo puedan hablar de sus cartas entre ellos.

Modo duelo (2 jugadores)

Este modo es para que 2 jugadores se enfrenten el uno al otro. Los jugadores van usando Hechizos y pueden planear combinaciones para intentar abrumar a su oponente. Todas las reglas sobre cómo usar los efectos de los Hechizos y la **Cadena** (página 8) son las mismas que para el **modo por Equipos**.

PREPARACIÓN

1. Ambos jugadores toman 2 cartas de Puntuación.

2. Se determina un repartidor al azar. Cada jugador recibe 6 Hechizos; se colocan los 6 Hechizos restantes bocabajo en el centro de la mesa, formando el **mazo de Elementos**.

3. Los 12 Hechizos restantes se colocan bocabajo en una pila entre los dos jugadores, formando el **mazo de Robo**.

JUGAR

4. Para comenzar un Capítulo, empezando por el repartidor, ambos jugadores roban 1 Hechizo del **mazo de Robo**.

5. El repartidor revela un **Hechizo de Título** de la parte superior del **mazo de Elementos**; a continuación, el otro jugador comienza el primer Capítulo jugando un Hechizo de su mano.

6. Por turnos, los jugadores juegan 1 Hechizo hasta que cada uno haya jugado 2 Hechizos en ese Capítulo.

7. El jugador que haya jugado el Hechizo **más fuerte** (página 7) gana y obtiene puntos:

    - Los primeros 5 Capítulos otorgan 1 punto cada uno.
    - El Capítulo final otorga 2 puntos.

8. El repartidor toma los Hechizos que se hayan jugado en ese Capítulo y los deja a un lado en una pila de descartes bocabajo.

9. Ambos jugadores roban un Hechizo del **mazo de Robo**. Entonces, el repartidor revela un nuevo **Hechizo de Título** de la parte superior del **mazo de Elementos** y comienza un nuevo Capítulo.

10. El ganador del Capítulo anterior es el nuevo jugador líder y juega el primer Hechizo.

11. Una vez que se hayan jugado todos los Capítulos, el jugador que no fuera el repartidor se convierte en el nuevo repartidor. Se reparte una nueva ronda y el jugador que no haya repartido será el líder el primer Capítulo.

Ganar la partida

La partida termina cuando se cumplan estas dos condiciones:

- Un jugador tiene 15 puntos o más.
- Ese jugador va ganando por 2 puntos o más.

Modo supervivencia (3-4 jugadores)

Este es un modo especial de *Grimorio* en el que se juega de forma individual. El objetivo no es ganar un Capítulo jugando el Hechizo **más fuerte**, sino sobrevivir. Todas las reglas sobre cómo usar los efectos de los Hechizos y sobre la **Cadena** (página 8) son las mismas que en el modo por Equipos, pero los puntos se consiguen de forma distinta.

Cada jugador comienza la ronda con 2 de Vida. Cada Capítulo, el jugador que juegue el Hechizo **más débil** perderá 1 de Vida. Si un jugador pierde toda su Vida, queda fuera de la ronda y el resto de los jugadores obtienen puntos.

PREPARACIÓN

1. Cada jugador toma 2 cartas de Puntuación y 1 ficha de Vida.

2. Para partidas de 3 jugadores, prepara el mazo (pág. 13).

3. Se determina un repartidor al azar. Cada jugador recibe 6 Hechizos; los 6 Hechizos restantes se colocan bocabajo en el centro de la mesa, formando el **mazo de Elementos**.

JUGAR

4. El jugador que se encuentre a la izquierda del repartidor comienza jugando un Hechizo de su mano y el juego continúa en sentido horario hasta que cada jugador haya jugado 1 Hechizo en el Capítulo.

5. Una vez que cada jugador haya jugado un Hechizo, se determina cuál es el Hechizo **más débil**.

El Hechizo **más débil** es aquel que no sea **más fuerte** que ningún otro Hechizo.

Hechizo de Título

Una vez determinado el Hechizo **más débil**, ese jugador pierde 1 de Vida. Si un jugador pierde sus 2 puntos de Vida, queda eliminado de la ronda; descarta su mano bocabajo y no juega más turnos hasta que se reparta la siguiente ronda.

- Cada vez que se elimine un jugador, el resto de los jugadores obtienen 1 punto.
- Si solo queda 1 jugador, la ronda termina y ese jugador obtiene 1 punto.
- Si el que se está jugando es el Capítulo final, el ganador de ese Capítulo obtiene 1 punto (solo para partidas de 4 jugadores).

6. El repartidor toma los Hechizos que se hayan jugado en ese Capítulo y los deja a un lado en una pila bocabajo. A continuación, revela un nuevo **Hechizo de Título** de la parte superior del **mazo de Elementos** y comienza un nuevo Capítulo.

7. El jugador que haya jugado el Hechizo **más fuerte** del Capítulo anterior es ahora el jugador líder y juega la primera carta.

8. Una vez que hayan quedado eliminados todos los jugadores excepto 1 o se haya jugado el último Capítulo, baraja todos los Hechizos, incluidos los que les queden a los jugadores en la mano. El jugador que se encuentre a la izquierda del repartidor actual se convierte en el nuevo repartidor. Todos los jugadores recuperan sus fichas de Vida.

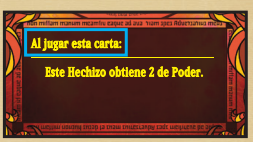
GANAR LA PARTIDA

Al final de la ronda: si el jugador con la puntuación más alta tiene 10 puntos o más Y no está empatado con otro jugador, ¡ese jugador gana! De lo contrario, comienza una nueva ronda.

RESOLVER HECHIZOS

MOMENTO Y CONDICIONES

La mayoría de los Hechizos requieren que ciertas circunstancias se cumplan para activar su magia, incluso aunque el Hechizo no esté **silenciado**.



El **momento** de un Hechizo indica cuándo se activará este una vez que se encuentre en el Capítulo.

Cuando llegue el **momento** de un Hechizo, el efecto se activará de inmediato.

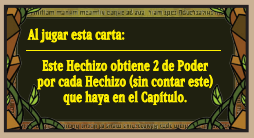
Siempre que esté dentro de las normas, un Hechizo se activará, a menos que se especifique en el efecto. ***Ejemplo:*** «***Puedes***...»

Después de activar el efecto de un Hechizo, su magia se agota y el Hechizo no continúa. Solo afectará a los Hechizos del Capítulo cuando se active; los nuevos Hechizos que se jueguen después no se verán afectados.

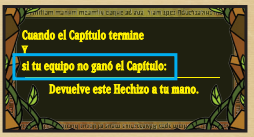
Silenciar un Hechizo que ya se haya activado no puede deshacer su magia; solo puede detener la activación de un Hechizo.

Hay Hechizos que es mejor jugarlos al final, mientras que otros es mejor jugarlos al principio. ¡Usar el efecto de un Hechizo en el momento adecuado puede ser la clave para la victoria!

*Este Hechizo solo cuenta otros Hechizos del Capítulo cuando se activa. Si se juega en primer lugar, este Hechizo obtendría 0 de **Poder**, si se juega en segundo lugar, obtendría 2, si se juega en tercer lugar, obtendría 4, etc.*



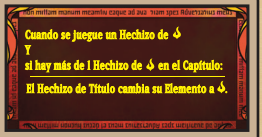
La **condición** o **condiciones** de un Hechizo describen si un Hechizo puede activarse. Cuando sea el **momento** de un Hechizo, también deben cumplirse todas las **condiciones** para que este se active.



Un Hechizo cuyo **momento** haya llegado, pero cuyas **condiciones** no se hayan cumplido, no puede activarse. Incluso aunque las **condiciones** de un Hechizo se cumplan en un punto posterior, si su **momento** ya ha pasado, ya no se puede activar.

Un Hechizo puede activarse varias veces si su **momento** y **condiciones** se cumplen varias veces.

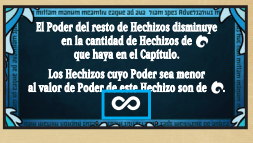
*Este Hechizo comprobará su **condición** cada vez que se juegue un Hechizo de , incluido este mismo Hechizo. Se activará cada vez que se cumpla su **condición**, incluso aunque ya se haya activado.*



Si dos efectos de Hechizo tuvieran que activarse al mismo tiempo, estos se resuelven en el orden en el que se hayan jugado los Hechizos.

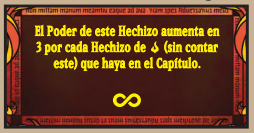
HECHIZOS CONSTANTES

Hay algunos Hechizos que no tienen **momento**. Están marcados con el símbolo ∞ y se denominan **Hechizos Constantes**. Su efecto no se «activa», sino que dura todo el Capítulo.



Considéralos una regla adicional para ese Capítulo.

*El efecto de un **Hechizo Constante** puede cambiar a medida que cambian las circunstancias del Capítulo con cada nuevo Hechizo que se juegue.*

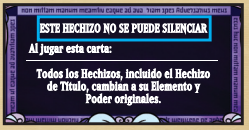


- *Este Hechizo tiene +3 de **Poder** por cada Hechizo de 🔥 (aparte de este) que haya en el Capítulo.*
- *Si se juegan más Hechizos de 🔥, o si los Hechizos del Capítulo obtienen o pierden el **Elemento** de 🔥, el **Poder** de este Hechizo fluctuará en consecuencia.*

Un **Hechizo Constante** que se haya **silenciado** no tendrá ningún efecto en el Capítulo, y cualquier efecto que haya tenido desaparecerá.

ATRIBUTOS

En ocasiones, los **Hechizos Básicos** tienen un **Atributo** indicado antes de los efectos del Hechizo. Los **Atributos** se describen EN MAYÚSCULAS.



Los **Atributos** del Hechizo siempre se tienen en cuenta, incluso aunque el efecto del Hechizo no se active o el Hechizo se haya **silenciado**.

PREGUNTAS FRECUENTES

Se considera que el Hechizo de Título «no está» en el Capítulo al aplicar los efectos de Hechizo; los Hechizos no tiene en cuenta el Hechizo de Título para sus efectos, y el Hechizo de Título no se ve afectado por los efectos a menos que así se indique.

Cuando termine una ronda, ¿los Hechizos que me queden permanecen en mi mano?
No. Si tienes Hechizos adicionales debido a un efecto como el de Reciclaje, debes descartarlos después del último Capítulo.

¿Un Hechizo puede tener menos de 1 de Poder?
No, 1 es el valor de Poder más bajo que puede tener un Hechizo. Si un Hechizo con 1 de Poder tuviera que perder Poder, en su lugar, se mantiene con 1 de Poder.

¿Ignición comienza una Cadena si se convierte en un hechizo de ✦?
Sí. Era un Hechizo de 🔥 cuando se jugó, por lo que comienza una Cadena de 🔥, incluso aunque después cambie de Elemento.

¿Puedo elegir Reciclaje con Calma, si el equipo de ese jugador perdió?
Sí, si Calma se jugó en primer lugar. Los Hechizos que deban resolverse al mismo tiempo se resuelven en el orden en el que fueron jugados.

¿Puedo usar Brisa si alguien ha jugado Robustez?
*Sí. Robustez solo evita que el Elemento del Hechizo de Título actual **cambie** debido a un efecto como el de Fogonazo. No impide que alguien reemplace el Hechizo de Título por un Hechizo completamente diferente.*

¿Tormenta o Colisión romperían la Cadena?
Sí. Estos Hechizos romperían la Cadena, pero su Atributo evita que queden silenciados por ello.

¿Cómo funciona Remolino?
Por cada Hechizo de , incluido Remolino, todos los demás Hechizos perderán Poder. Si el Poder de un Hechizo queda por debajo del valor de Poder de Remolino, ese Hechizo se convierte en otro Hechizo de ... ¡que luego se sumará al efecto de Remolino!

¿Tormenta funciona en Hechizos Constantes?
No. Revertirá cualquier Hechizo cuyo Poder y Elemento originales hayan resultado alterados, pero cualquier efecto de Hechizo Constante continuará activo una vez que el efecto de Tormenta se haya resuelto.

CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO
Anthony Thorp y Angelo Aquino

EQUILIBRIO
Marina Common, Gwyneth Moore, Jason Munford, Evan Ruth y Christopher Thornton

EQUIPO DE PRUEBAS
Justin DeSmet, Eric Gasman, James Henry, Ryan Holzen, Darryl L. Houston, Ashley Kohling, Steve Leung, Maureen Munford, Jordan Philips, Donnell Sampson, Christopher Skelly y Corey Thomas

TRADUCCIÓN
Luis Álvarez Dato

REVISIÓN
Joaquín C. Martín-Rayo

DIRECCIÓN ARTÍSTICA
Lauren Yu

REVERSAL GAMES LLC, 2021
Todos los derechos reservados.

CONTACTO
Para más información, visita: asmodee.es ¿Necesitas ayuda? soporte.asmodee.es

Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, 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.

RESUMEN

PREPARACIÓN

1-A. [EQUIPOS] Los jugadores se dividen en equipos de 2; los compañeros de equipo se sientan uno frente al otro.

2-A. [EQUIPOS/DUELO] Un jugador de cada equipo toma 2 cartas de Puntuación.

1-B. [SUPERVIVENCIA] Si hay 3 jugadores, prepara el mazo (página 12).

2-B. [SUPERVIVENCIA] Cada jugador toma 1 ficha de Vida y 2 cartas de Puntuación. Los jugadores comienzan cada ronda con 2 de Vida.

3. Cada jugador recibe 6 Hechizos.

3-C. [SOLO DUELO] Coloca 12 Hechizos en una pila bocabajo para formar el **mazo de Robo**.

4. Coloca los 6 Hechizos restantes en una pila bocabajo para formar el **mazo de Elementos**.

JUGAR UNA RONDA

5. El repartidor revela un Hechizo de Título de la parte superior del **mazo de Elementos**.

5-C. [SOLO DUELO] Ambos jugadores roban 1 Hechizo del **mazo de Robo**.

6. En el primer Capítulo de cada ronda, el jugador a la izquierda del repartidor es el líder.

7. Siguiendo el sentido horario, cada jugador juega 1 Hechizo.

7-C. [SOLO DUELO] Comenzando por el jugador líder, cada jugador juega 1 Hechizo.

8-A. [EQUIPOS/DUELO] El Hechizo **más fuerte** gana el Capítulo.

8-B. [SUPERVIVENCIA] El jugador con el Hechizo **más débil** pierde 1 de Vida.

9. Recoge los Hechizos utilizados y déjalos a un lado bocabajo.

10. El repartidor revela el siguiente **Hechizo de Título**; el ganador del último Capítulo es el líder.

11. Tras el Capítulo final: recoge todos los Hechizos y barájalos. El jugador a la izquierda del repartidor actual se convierte en el nuevo repartidor y comienza una nueva ronda.

PUNTUACIÓN

12-A. [EQUIPOS/DUELO]

- Los primeros 5 Capítulos otorgan 1 punto cada uno.
- El Capítulo final otorga 2 puntos.

13-A. [EQUIPOS/DUELO]
Un equipo gana si:
llega a 15 puntos o más Y va ganando por, al menos, 2 puntos.

12-B. [SUPERVIVENCIA] Si la Vida de un jugador llega a 0, queda eliminado de la ronda.

- Cada jugador que quede obtiene 1 punto.
- Si solo queda 1 jugador, la ronda termina y ese jugador obtiene 1 punto.
- Si el que se está jugando es el Capítulo final, el ganador de ese Capítulo obtiene 1 punto (solo partidas de 4 jugadores).

13-B. [SUPERVIVENCIA] Al final de la ronda:
si el jugador con la puntuación más alta tiene 10 puntos o más Y no está empatado con otro jugador, ¡ese jugador gana!