

Reglamento

Libro de hechizos



CONTENIDO

- 1 bolsa Vórtice
- 105 fichas de Elemento (en 7 colores)
- 1 ficha de Altar
- 1 marcador de Jugador inicial
- 4 tableros de Espíritu familiar (1 por jugador)
- 4 mazos de Hechizos (1 por jugador) de 21 cartas cada uno. Cada mazo está compuesto por tres sets de 7 cartas.
- 4 cartas de Ayuda al jugador (1 por jugador)
- 1 caja de Descartes (montadla antes de empezar)
- Este reglamento

Cartas de Hechizo



- A Nombre:** nombre del hechizo.
- B Set:** indica a cuál de los 3 sets (◇ / ◇◇ / ◇◇◇) pertenece la carta (útil durante las primeras partidas).
- C Color:** indica el color de los elementos que se necesitan para aprender el hechizo.
- D Efecto del nivel 3:** indica el efecto del hechizo cuando se aprende utilizando 3 elementos.
- E Efecto del nivel 4:** indica el efecto del hechizo cuando se aprende utilizando 4 elementos.
- F Efecto del nivel 5:** indica el efecto del hechizo cuando se aprende utilizando 5 elementos.
- G Puntos:** indica el número de puntos que otorga el hechizo al final de la partida, según su nivel.
- H Símbolo de acción:** cuando aparece, indica la fase durante la que se puede utilizar la acción del hechizo.

La parte trasera de cada carta de Hechizo incluye dos distintivos más:

- I** El espíritu familiar que identifica a qué jugador pertenece la carta.
- J** El color de la carta (hay 3 cartas de cada uno de los 7 colores).






Elementos

Las fichas de Elemento se utilizan como «moneda» para aprender los hechizos. También podéis almacenarlas en vuestros tableros del Espíritu familiar para ganar puntos al final de la partida. Las 105 fichas de Elemento están divididas en 7 colores (15 fichas de cada color) de la siguiente forma:

Rojo (Magma) Morado (Veneno) Verde (Plantas) Negro (Carbón) Blanco (Vapor) Azul (Mercurio) Amarillo (Oro)



Cada ficha de Elemento tiene también una runa inscrita encima. Algunos hechizos requieren ciertas runas para obtener sus efectos (ver *Apéndice*, págs. 10-14).

Hay tres tipos de runas diferentes en el juego:   .

Cada color de elemento tiene cinco fichas con cada tipo de runa.

OBJETIVO DEL JUEGO

Sois unos hechiceros que se han reunido para participar en el Gran Rito Anual. Durante esta ceremonia lucharéis por aprender nuevos hechizos para completar vuestro libro mágico. Os reunís alrededor de un vórtice (representado por la bolsa) que emite diversos componentes mágicos conocidos como elementos, algunos de los cuales deberéis colocar en el altar. Como hechiceros, utilizaréis estos elementos para aprender nuevos hechizos o para aumentar vuestro poder, que almacenaréis en vuestro espíritu familiar. Tanto una opción como la otra os harán ganar puntos. La competición terminará en cuanto uno de vosotros complete su libro de hechizos o su espíritu familiar. La hechicera o el hechicero con más puntos ganará la competición.

Preparación

- Colocad la ficha de Altar y la bolsa Vórtice en el centro de la mesa. Después, introducid todos los elementos dentro de la bolsa y mezcladlos bien. Sacad aleatoriamente 5 elementos de la bolsa y ponedlos en los espacios vacíos del altar. Dejad la caja de Descartes al lado.



- Cada uno de vosotros sacáis 2 elementos de la bolsa y los colocáis delante de vosotros, formando vuestra reserva inicial.

- Tomad cada uno un tablero de Espíritu familiar y colocadlo delante de vosotros.

- Determinad aleatoriamente quién será el primero en jugar y entregadle el marcador de Jugador inicial.

- Tomad cada uno una carta de Ayuda al jugador, así como el set de cartas de Hechizo que muestre el mismo espíritu familiar que el que aparece en vuestro tablero. Algunas de estas cartas las tendréis que colocar sobre la mesa, tal y como se explica en las siguientes secciones.

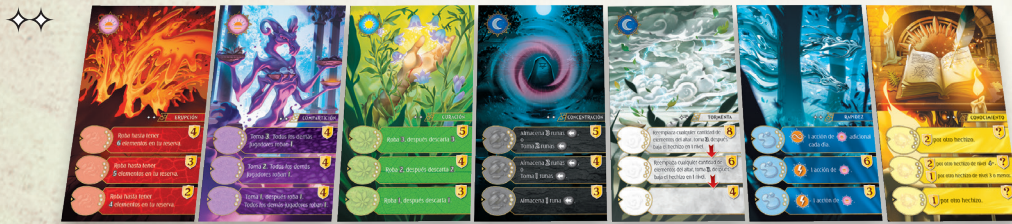
Primera partida

Para vuestra primera partida, colocad vuestro set de 7 cartas de Hechizo con el símbolo \diamond delante de vosotros, al lado de vuestra carta de Ayuda al jugador. El orden en el que coloquéis las cartas no importa.



Siguientes partidas

Para familiarizaros con el juego, os recomendamos utilizar el set de cartas \diamond varias veces. Una vez que todos os sintáis cómodos con este set, podéis empezar a utilizar el set $\diamond\diamond$, y más tarde el de $\diamond\diamond\diamond$. Una vez que ya dominéis los 3 sets de cartas (y, por lo tanto, los 21 hechizos que hay en ellos), estaréis preparados para jugar una partida clásica.






Partida clásica

Para jugar una partida clásica, cada uno de vosotros tendréis 1 hechizo de cada color. Para cada uno de los 7 colores, el jugador inicial barajará las 3 cartas de ese color de su mazo y robará una aleatoriamente. El resto de vosotros tomaréis esa misma carta de vuestros respectivos mazos. Debéis colocar la carta elegida delante de vosotros y devolver las otras 2 cartas de ese color a la caja, ya que no las utilizaréis durante la partida. Repetid este proceso con cada color.



Importante: en vez de robar los hechizos de manera aleatoria, también podéis poneros de acuerdo en una combinación específica de cartas. Independientemente del método que sigáis, todos debéis tener las mismas 7 cartas de Hechizo, 1 de cada color.

UN TURNO DE JUEGO

Empezando por el jugador inicial, cada uno de vosotros jugáis vuestro turno (día) de uno en uno. Un día está dividido en 3 fases:  amanecer,  mediodía y  anochecer. En cada fase solo podéis realizar una acción. Una vez hayáis terminado vuestro día, reabastecéis el altar y continuáis la partida en el sentido de las agujas del reloj. Esta secuencia se repite hasta el final de la partida (ver pág. 9).

Importante: estáis limitados a una única acción en cada fase. Eso sí, realizar una acción durante una fase es opcional y, además, también podéis saltaros cualquiera de las fases (ya sea por elección propia o porque no podéis realizar ninguna acción).

Al principio de la partida, solo tendréis disponibles una o dos acciones básicas en cada fase. Conforme vayáis aprendiendo más hechizos (ver *Anochecer*, pág. 6), tendréis más opciones de acciones disponibles.

Límite de la reserva

Vuestra reserva tiene un límite de 9 elementos que no podéis exceder en ningún momento durante la partida. Los elementos de la reserva pueden almacenarse (ver *Mediodía*, pág. 6), utilizarse para aprender hechizos (ver *Anochecer*, pág. 6) o descartarse cuando utilicéis la habilidad de un hechizo. Cuando tengáis que tomar o robar varios elementos, hacedlo de uno en uno.

Nota: este límite puede conllevar que solo podáis completar una acción parcialmente. Por ejemplo, si utilizáis la habilidad de un hechizo que os permite robar 4 elementos de la bolsa, pero ya tenéis 6 elementos en vuestra reserva, solo podréis robar 3 elementos.

Amanecer



Al principio de la partida, solo tenéis disponibles dos acciones básicas durante la fase del amanecer:

Tomar 1 elemento:

Tomáis 1 elemento del altar y lo añadís a vuestra reserva.



Robar 2 elementos:

Robáis 2 elementos de la bolsa y los añadís a vuestra reserva.



Ejemplo: en su fase del amanecer, el jugador A decide tomar 1 elemento. En este caso, elige el elemento rojo del altar y lo añade a su reserva. Una vez completada la acción de esta fase, continuará con su fase del mediodía.

Mediodía



Al principio de la partida, solo tenéis disponible una acción básica durante la fase del mediodía:

- ☀️ **Almacenar 1 elemento:** tomáis 1 elemento de vuestra reserva y lo almacenáis en el primer espacio disponible que haya en vuestro tablero del Espíritu familiar (dejando visible el espacio con el valor más bajo).

Nota: el número 18 no es un espacio, sino el número de puntos que obtendréis al final de la partida si completáis vuestro tablero del Espíritu familiar (ver pág. 9).

Nota: si una acción os permite almacenar más elementos que espacios disponibles tenéis en vuestro tablero del Espíritu familiar, los elementos sobrantes se quedan donde están, es decir, no se almacenan ni se descartan.

Ejemplo: en su fase del mediodía, el jugador B decide almacenar 1 elemento. En este caso, elige el elemento amarillo de su reserva y lo almacena en el primer espacio disponible de su tablero del Espíritu familiar. Una vez completada la acción de esta fase, continuará con su fase del anochecer.



Anochecer



Al principio de la partida, solo tenéis disponible una acción básica durante la fase del anochecer:



Aprender 1 hechizo: para realizar esta acción, tenéis que utilizar elementos de vuestra reserva, concretamente aquellos que sean del mismo color que el hechizo que queráis aprender. Uno de los elementos tiene que ir colocado sobre la carta de Hechizo, específicamente en el espacio correspondiente al número de elementos que utilizéis para aprender el hechizo (por ejemplo, si utilizáis 3 elementos, uno de ellos va sobre el espacio inferior de la carta de Hechizo, convirtiéndolo en un hechizo de nivel 3). Los elementos restantes van a la **caja de Descartes**.

Cuando realicéis esta acción, podéis optar por utilizar 3 elementos de cualquier color que tengan la misma runa para obtener un **elemento comodín**, lo que os proveerá con un elemento adicional del color que estéis utilizando para aprender el hechizo. Podéis repetir este proceso para obtener varios elementos comodín, pero siempre deberéis utilizar al menos 1 elemento que realmente coincida con el color de la carta de Hechizo para poder colocarlo sobre la carta y aprenderlo.



Ejemplo: los elementos verde, rojo y negro comparten la runa . El jugador puede utilizar estos 3 elementos para obtener 1 elemento comodín que combine con los otros 4 elementos amarillos que ya tenía para aprender este hechizo en su nivel 5.

Importante: un hechizo solo puede aprenderse una vez. Es decir, si aprendéis un hechizo en su nivel 3, no podéis utilizar la acción Aprender 1 hechizo más tarde para cambiarlo a un nivel más alto.

HECHIZOS

Cuando aprendáis un hechizo cuya carta incluya un símbolo de fase en la esquina superior izquierda (☀ amanecer, ☀ mediodía o 🌙 anoecer), tendréis disponible otra acción en la fase indicada desde el día siguiente en adelante. Cuando decidáis utilizar un hechizo como acción, podréis elegir entre usar el efecto **correspondiente al nivel en el que habéis aprendido ese hechizo o el correspondiente a cualquier nivel más bajo**.

Nota: la posibilidad de utilizar el efecto de un nivel más bajo que el correspondiente al hechizo en cuestión no aplica a cartas que no tengan un símbolo de fase.

Los hechizos que no incluyen un símbolo de fase tendrán un efecto permanente o instantáneo u os otorgarán puntos al final de la partida.

- ☀ **Efectos instantáneos:** si el efecto de un hechizo tiene el símbolo ⚡, el efecto debe aplicarse inmediatamente cuando aprendáis el hechizo. Después, no os proporcionará ningún otro efecto (aparte de puntos al final de la partida).
- ☀ **Efectos permanentes:** si el efecto de un hechizo tiene el símbolo ⚡, podréis aplicar el efecto durante el resto de la partida, siempre que se den las condiciones específicas **durante vuestro día** (para más información, ver *Apéndice*, págs. 10-14).

Ejemplo: en su fase del anoecer, el jugador C decide aprender el hechizo de Sacrificio. Tiene 4 elementos rojos: coloca 1 sobre la carta de Sacrificio y descarta los 3 restantes. Durante su siguiente día el jugador utiliza su hechizo de Sacrificio como su acción del amanecer. Como aprendió el hechizo en su nivel 4, puede utilizar tanto el efecto del nivel 4 como el del nivel 3.



Ejemplo: en su fase del anoecer, el jugador D decide aprender el hechizo de Abundancia. Tiene 4 elementos amarillos, pero quiere aprender el hechizo en su nivel 5, así que descarta 3 elementos adicionales que comparten la runa 🗡. Coloca 1 elemento amarillo sobre el nivel 5 de la carta de Abundancia y descarta las fichas restantes. Como el hechizo tiene el símbolo ⚡, el jugador D aplica el efecto inmediatamente y roba 4 elementos de la bolsa, que añade a su reserva.



ALTAR

Cuando completéis (u os saltéis) vuestra fase del anochecer, tenéis que reabastecer el altar.

- Si hay menos de 5 elementos en el altar: robad elementos de la bolsa hasta ocupar 5 espacios.
- Si hay entre 5 y 9 elementos en el altar: robad 1 elemento de la bolsa y colocadlo en uno de los espacios disponibles.
- Si hay 10 o más elementos en el altar: descartad todos esos elementos, robad 5 elementos de la bolsa y colocadlos en el altar.

Ejemplo: al final de su día, el jugador D tiene que reabastecer el altar. Como está lleno **1**, no puede añadir ningún elemento nuevo, así que descarta todos los elementos **2** y roba 5 nuevos de la bolsa, que coloca sobre el altar **3**. Una vez hecho esto, el siguiente jugador continúa la partida, siempre en el sentido de las agujas del reloj.



Bolsa vacía

Si la bolsa está vacía cuando necesitéis robar nuevos elementos, ya sea para realizar una acción o para reabastecer el altar, todos los elementos de la caja de Descartes vuelven a la bolsa. Una vez hecho esto, la partida se reanuda robando los elementos que no habíais podido robar.



FIN DE LA PARTIDA

La partida termina en cuanto uno de vosotros cumpla uno o más de los siguientes requisitos:

- Aprender el séptimo hechizo o hechizo final,
- Llenar el último espacio disponible **16** de vuestro tablero del Espíritu familiar.

Seguid jugando hasta que todos hayáis tenido el mismo número de turnos (el jugador que esté a la derecha del jugador inicial será quien juegue el último turno de la partida). Una vez hayáis terminado, haced el recuento de puntos.

- Por cada hechizo aprendido, ganáis el número de puntos indicado en el nivel sobre el cual tengáis colocada la ficha de Elemento.
- Por último, también ganáis el número de puntos indicado por el valor visible más bajo de vuestro tablero del Espíritu familiar.

Nota: algunos hechizos pueden otorgar un número de puntos variable **?** (ver *Apéndice*, págs. 10-14).

El jugador que tenga más puntos gana la partida. En caso de empate, el jugador empatado que haya aprendido más hechizos gana. Si aun así el empate continúa, el jugador empatado que tenga el mayor número de elementos en su reserva gana. En el improbable caso de que los jugadores todavía sigan empatados, se comparte la victoria.


Ejemplo: la partida acaba de terminar. El jugador A hace su recuento de puntos:

- 2 puntos por Sacrificio (nivel 4),
- 5 puntos por Levitación (nivel 5),
- 1 punto por Purificación (nivel 3),
- 0 puntos por Ofrenda (sin aprender),
- 4 puntos por Viaje en el tiempo (nivel 4),
- 0 puntos por Transmutación (sin aprender) y
- 7 puntos por Abundancia (nivel 5).



Además, también gana 7 puntos gracias a su tablero del Espíritu familiar (ya que el 7 es el valor visible más bajo). **En total, ha ganado 26 puntos.**

Glosario de términos

- **Tomar:** toma el número de elementos indicado del altar.
- **Robar:** roba el número de elementos indicado de la bolsa.
- **Almacenar:** almacena el número indicado de elementos de tu reserva en tu tablero del Espíritu familiar (a menos que la habilidad diga lo contrario).
- **Descartar:** descarta el número de elementos indicado de tu reserva.
- **Aumentar 1 nivel de un hechizo:** mueve el elemento que está sobre ese hechizo al espacio del siguiente nivel. Un hechizo en el nivel 5 no puede mejorarse.
- **Intercambiar:** intercambia un elemento del lugar indicado por un elemento de tu reserva. Haz esto el número de veces indicado.
- **Símbolo de la flecha** : el elemento al que hace referencia la habilidad debe tener la misma runa que el elemento que esté sobre la carta de Hechizo.



APÉNDICE – GUÍA DE LAS CARTAS

HECHIZOS ROJOS



SACRIFICIO (Amanecer)

- Nivel 5:** Descartas 1 elemento con la runa de tu reserva; después, robas 4 elementos de la bolsa y los añades a tu reserva. Vale 3 puntos al final de la partida.
- Nivel 4:** Descartas 1 elemento con la runa de tu reserva; después, robas 4 elementos de la bolsa y los añades a tu reserva. Vale 2 puntos al final de la partida.
- Nivel 3:** Descartas 1 elemento con la runa de tu reserva; después, robas 4 elementos de la bolsa y los añades a tu reserva. Vale 1 punto al final de la partida.

Nota: los niveles más altos no te permiten robar más elementos, sino que te proporcionan más opciones para desencadenar el efecto.



ERUPCIÓN (Amanecer)

- Nivel 5:** Robas de la bolsa hasta tener 6 elementos en tu reserva. Vale 4 puntos al final de la partida.
- Nivel 4:** Robas de la bolsa hasta tener 5 elementos en tu reserva. Vale 3 puntos al final de la partida.
- Nivel 3:** Robas de la bolsa hasta tener 4 elementos en tu reserva. Vale 2 puntos al final de la partida.

Nota: este hechizo no tendrá efecto si ya tienes el número indicado de elementos o más en tu reserva. Por ejemplo, si ya tienes 6 elementos en la reserva, no puedes utilizar este hechizo para ganar más elementos.



LLAMARADA (Amanecer)

- Nivel 5:** Robas 4 elementos de la bolsa y los añades a tu reserva. El resto de los jugadores toman 1 elemento del altar. Vale 5 puntos al final de la partida.
- Nivel 4:** Robas 4 elementos de la bolsa y los añades a tu reserva. El resto de los jugadores toman 1 elemento del altar. Vale 2 puntos al final de la partida.
- Nivel 3:** Robas 4 elementos de la bolsa y los añades a tu reserva. El resto de los jugadores toman 1 elemento del altar. Vale 0 puntos al final de la partida.

Nota: empezando por el jugador de la izquierda del jugador que está realizando la acción, y siempre en el sentido de las agujas del reloj, todos los demás jugadores debéis tomar un elemento del altar, a menos que el altar esté vacío o ya tengáis 9 elementos en vuestras reservas.

HECHIZOS MORADOS



LEVITACIÓN (Amanecer)

- Nivel 5:** Tomas 2 elementos con la runa del altar y los añades a tu reserva. Vale 5 puntos al final de la partida.
- Nivel 4:** Tomas 2 elementos con la runa del altar y los añades a tu reserva. Vale 4 puntos al final de la partida.
- Nivel 3:** Tomas 2 elementos con la runa del altar y los añades a tu reserva. Vale 3 puntos al final de la partida.

Nota: no está permitido tomar 2 runas diferentes. Por ejemplo, si aprendes el hechizo de Levitación en su nivel 4, puedes tomar 2 o 2, pero no 1 y 1.



COMPARTICIÓN (Amanecer)

- Nivel 5:** Tomas 3 elementos del altar. El resto de los jugadores roban 1 elemento de la bolsa. Vale 4 puntos al final de la partida.
- Nivel 4:** Tomas 2 elementos del altar. El resto de los jugadores roban 1 elemento de la bolsa. Vale 4 puntos al final de la partida.
- Nivel 3:** Tomas 1 elemento del altar y después robas 1 elemento de la bolsa. El resto de los jugadores roban 1 elemento de la bolsa. Vale 4 puntos al final de la partida.

Nota: en el nivel 3 hay que tomar el elemento antes de robar el otro elemento. Después, empezando por el jugador de la izquierda del jugador que está realizando la acción, y siempre en el sentido de las agujas del reloj, los demás jugadores debéis robar un elemento de la bolsa, a menos que ya tengáis 9 elementos en vuestras reservas.



ADIVINACIÓN (Amanecer ☀)

- ☀ **Nivel 5:** Robas 2 elementos de la bolsa y los añades al altar; después, tomas 2 elementos del altar y los añades a tu reserva. Vale 4 puntos al final de la partida.
- ☀ **Nivel 4:** Robas 2 elementos de la bolsa y los añades al altar; después, tomas hasta 2 elementos del mismo color del altar y los añades a tu reserva. Vale 3 puntos al final de la partida.
- ☀ **Nivel 3:** Robas 2 elementos de la bolsa y los añades al altar; después, tomas 2 elementos del altar y los añades a tu reserva antes de descartar 1 elemento. Vale 2 puntos al final de la partida.

***Nota:** puedes añadir elementos al altar aunque sobrepases el límite de los 10 espacios, ya que este límite solo se comprueba al final de tu día.*

HECHIZOS VERDES



PURIFICACIÓN (Mediodía ☀)

- ☀ **Nivel 5:** Intercambias 3 elementos de tu reserva por 3 elementos del altar. Vale 3 puntos al final de la partida.
- ☀ **Nivel 4:** Intercambias 2 elementos de tu reserva por 2 elementos del altar. Vale 2 puntos al final de la partida.
- ☀ **Nivel 3:** Intercambias 1 elemento de tu reserva por 1 elemento del altar. Vale 1 punto al final de la partida.

***Nota:** debes intercambiar el mismo número de elementos; no puedes, por ejemplo, colocar 2 elementos en el altar y tomar solo 1. Sin embargo, puedes realizar el intercambio aunque tu reserva esté en el límite de 9 elementos.*



CURACIÓN (Mediodía ☀)

- ☀ **Nivel 5:** Robas 3 elementos de la bolsa y los añades a tu reserva; después, descartas 3 elementos de tu reserva. Vale 5 puntos al final de la partida.
- ☀ **Nivel 4:** Robas 2 elementos de la bolsa y los añades a tu reserva; después, descartas 2 elementos de tu reserva. Vale 4 puntos al final de la partida.
- ☀ **Nivel 3:** Robas 1 elemento de la bolsa y lo añades a tu reserva; después, descartas 1 elemento de tu reserva. Vale 3 puntos al final de la partida.

***Nota:** debes robar antes de descartar. Tienes que cumplir con el límite de 9 elementos de la reserva siempre que robes. Por lo tanto, es posible que descartes más elementos de los que hayas robado.*



CRECIMIENTO (Anochece 🌙)

- ☾ **Nivel 5:** Tomas 3 elementos del altar y los almacenas en los primeros 3 espacios disponibles de tu tablero del Espíritu familiar. Después, bajas el elemento al nivel 4 en la carta de Crecimiento. Vale 6 puntos al final de la partida.
- ☾ **Nivel 4:** Tomas 2 elementos del altar y los almacenas en los primeros 2 espacios disponibles de tu tablero del Espíritu familiar. Después, bajas el elemento al nivel 3 en la carta de Crecimiento. Vale 4 puntos al final de la partida.
- ☾ **Nivel 3:** Intercambias 1 elemento de tu reserva por 1 elemento de tu tablero del Espíritu familiar. En este caso, el elemento de la carta no se mueve de sitio. Vale 3 puntos al final de la partida.

***Nota:** los puntos otorgados al final de la partida están determinados por la posición **final** de la ficha de Elemento que hay sobre la carta de Hechizo. Si la ficha está en un nivel más alto, puedes utilizar la acción del nivel 3 sin bajar el hechizo 1 nivel.*

HECHIZOS NEGROS



OFRENDA (Mediodía ☀)

- Nivel 5:** Tomas 4 elementos del mismo color de tu reserva y los almacenas en los primeros 4 espacios disponibles de tu tablero del Espíritu familiar. Vale 6 puntos al final de la partida.
- Nivel 4:** Tomas 3 elementos del mismo color de tu reserva y los almacenas en los primeros 3 espacios disponibles de tu tablero del Espíritu familiar. Vale 4 puntos al final de la partida.
- Nivel 3:** Tomas 2 elementos del mismo color de tu reserva y los almacenas en los primeros 2 espacios disponibles de tu tablero del Espíritu familiar. Vale 2 puntos al final de la partida.

Nota: en este caso, solo importa el color de los elementos, no la runa.



CONCENTRACIÓN (Anochecer 🌙)

- Nivel 5:** Tomas 3 elementos de tu reserva cuyas runas sean iguales a la del elemento que hay sobre la carta de Hechizo y los almacenas en los primeros 3 espacios disponibles de tu tablero del Espíritu familiar; O tomas 2 elementos del altar cuyas runas sean iguales a la del elemento que hay sobre la carta de Hechizo y los añades a tu reserva. Vale 5 puntos al final de la partida.
- Nivel 4:** Tomas 2 elementos de tu reserva cuyas runas sean iguales a la del elemento que hay sobre la carta de Hechizo y los almacenas en los primeros 2 espacios disponibles de tu tablero del Espíritu familiar; O tomas 1 elemento del altar cuya runa sea igual a la del elemento que hay sobre la carta de Hechizo y lo añades a tu reserva. Vale 4 puntos al final de la partida.
- Nivel 3:** Tomas 1 elemento de tu reserva cuya runa sea igual a la del elemento que hay sobre la carta de Hechizo y lo almacenas en el primer espacio disponible de tu tablero del Espíritu familiar. Vale 3 puntos al final de la partida.



FESTÍN (Mediodía ☀)

- Nivel 5:** Al final de la partida, ganas 1 punto por cada elemento de diferente color que tengas almacenado en tu tablero del Espíritu familiar, además de los puntos que ganes con el propio tablero. Este nivel no tiene acción de mediodía.
- Nivel 4:** Tomas 1 elemento del altar y lo almacenas en el primer espacio disponible de tu tablero del Espíritu familiar. Vale 2 puntos al final de la partida.
- Nivel 3:** Tomas 1 elemento del altar cuyo color coincida con el de uno de los elementos almacenados en tu tablero del Espíritu familiar y lo añades a tu reserva. Vale 2 puntos al final de la partida.

Recordatorio: los efectos de los niveles más bajos están siempre accesibles.

HECHIZOS BLANCOS



VIAJE EN EL TIEMPO (Anochecer 🌙)

- Nivel 5:** Descartas 1 elemento con ☀ de tu reserva; después, aumentas 1 nivel de un hechizo que no sea Viaje en el tiempo. Vale 6 puntos al final de la partida.
- Nivel 4:** Descartas 1 elemento con 🌙 de tu reserva; después, aumentas 1 nivel de un hechizo que no sea Viaje en el tiempo. Vale 4 puntos al final de la partida.
- Nivel 3:** Descartas 1 elemento con 🌙 de tu reserva; después, aumentas 1 nivel de un hechizo que no sea Viaje en el tiempo. Vale 2 puntos al final de la partida.

Nota: puedes aumentar el nivel de un hechizo varias veces. Puedes incrementar el nivel del hechizo de Crecimiento para poder reutilizar su efecto. Los efectos instantáneos no se producen cuando aumentas el nivel de un hechizo, ya que solo se desencadenan con la acción Aprender 1 hechizo. Los puntos que ganes con un hechizo dependerán del nivel que este tenga al final de la partida.



TORMENTA (Anochecer 🌙)

- Nivel 5:** Descartas cualquier número de elementos del altar y los reemplazas con la misma cantidad de elementos robados de la bolsa. Después, tomas 3 elementos y los añades a tu reserva. Finalmente, bajas el elemento de esta carta al nivel 4. Vale 8 puntos al final de la partida.
- Nivel 4:** Descartas cualquier número de elementos del altar y los reemplazas con la misma cantidad de elementos robados de la bolsa. Después, tomas 3 elementos y los añades a tu reserva. Finalmente, bajas el elemento de esta carta al nivel 3. Vale 6 puntos al final de la partida.
- Nivel 3:** Sin efectos. Vale 4 puntos al final de la partida.

Nota: los puntos que ganes con este hechizo al final de la partida estarán determinados por la posición final de la ficha de Elemento en la carta.



CLONACIÓN (Mediodía)

- Nivel 5:** Descartas 1 elemento de tu reserva cuya runa coincida con la que hay sobre la carta de Hechizo. Después, eliges un hechizo aprendido por otro jugador que tenga una acción de amanecer y aplicas su efecto como si tú también lo hubieses aprendido. Vale 6 puntos al final de la partida.
- Nivel 4:** Eliges un hechizo aprendido por otro jugador que tenga una acción de anochecer y aplicas su efecto como si tú también lo hubieses aprendido. Vale 5 puntos al final de la partida.
- Nivel 3:** Eliges un hechizo aprendido por otro jugador que tenga una acción de mediodía y aplicas su efecto como si tú también lo hubieses aprendido. Vale 4 puntos al final de la partida.

Nota: puedes utilizar este hechizo para copiar las acciones básicas de otro jugador (p. ej., Robar 2 elementos). Si copias el hechizo de Crecimiento de otro jugador, deberás disminuir el nivel del hechizo de Clonación. No puedes usar este hechizo para copiar uno de tus propios hechizos (a no ser que otro jugador también lo haya aprendido), un hechizo con un efecto permanente o instantáneo, u otro hechizo de Clonación. Si utilizas la acción Aprender 1 hechizo de otro jugador, no podrás utilizar el nuevo hechizo aprendido hasta el día siguiente, aunque este tenga una acción de anochecer.

HECHIZOS AZULES



TRANSMUTACIÓN (Anochecer)

- Nivel 5:** Puedes aprender 1 hechizo, pero en vez de utilizar sets de 3 runas iguales para conseguir un elemento comodín, puedes optar por utilizar 2 runas que coincidan con la runa que hay sobre esta carta para conseguir un elemento comodín por cada una. Vale 4 puntos al final de la partida.
- Nivel 4:** Puedes aprender 1 hechizo, pero en vez de utilizar sets de 3 runas iguales para conseguir un elemento comodín, puedes optar por utilizar 1 runa que coincida con la runa que hay sobre esta carta para conseguir un elemento comodín. Vale 4 puntos al final de la partida.
- Nivel 3:** Sin efectos. Vale 4 puntos al final de la partida.

Nota: la runa que haya en el elemento que está sobre esta carta es la que determinará qué runa puedes utilizar como elemento comodín cuando realices esta acción. Cuando lo hagas, la acción de este hechizo reemplaza la acción básica de Aprender 1 hechizo, lo que significa que si usas este hechizo no puedes crear elementos comodín adicionales utilizando 3 runas idénticas. La acción básica sigue estando disponible, pero no puedes combinarla con este hechizo.



RAPIDEZ

- Nivel 5:** (Permanente) Cada día, puedes realizar 2 acciones de amanecer que tengas disponibles. Vale 0 puntos al final de la partida.
- Nivel 4:** (Instantáneo) Cuando aprendas este hechizo, realizas inmediatamente 1 acción de amanecer que tengas disponible. Vale 6 puntos al final de la partida.
- Nivel 3:** (Instantáneo) Cuando aprendas este hechizo, realizas inmediatamente 1 acción de amanecer que tengas disponible. Vale 3 puntos al final de la partida.

Nota: cuando utilices el efecto del nivel 5, puedes repetir la misma acción de amanecer dos veces. Las acciones básicas de amanecer (Robar 2 o Tomar 1) siempre están disponibles.



ESPEJISMO

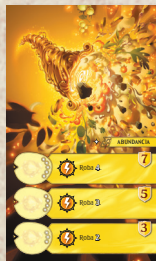
- Nivel 5:** (Permanente) Durante tu día, siempre que tomes 1 elemento del altar (no de la bolsa) cuya runa coincida con la que hay sobre este hechizo, robas 2 elementos de la bolsa y los añades a tu reserva. Vale 6 puntos al final de la partida.
- Nivel 4:** (Permanente) Durante tu día, siempre que tomes 1 elemento del altar (no de la bolsa) cuya runa coincida con la que hay sobre este hechizo, robas 2 elementos de la bolsa y los añades a tu reserva. Vale 3 puntos al final de la partida.
- Nivel 3:** (Permanente) Durante tu día, siempre que tomes 1 elemento del altar (no de la bolsa) cuya runa coincida con la que hay sobre este hechizo, robas 1 elemento de la bolsa y lo añades a tu reserva. Vale 2 puntos al final de la partida.

Nota: el efecto de este hechizo puede desencadenarse varias veces durante tu día, e incluso durante una única acción. Sin embargo, no puedes aplicar este efecto durante los turnos de los demás jugadores (como con el hechizo de Llamada).

HECHIZOS AMARILLOS

Estos hechizos desencadenan efectos que os permitirán aumentar vuestra puntuación.

ABUNDANCIA



- Nivel 5:** (Instantáneo) Cuando aprendas este hechizo, robas inmediatamente 4 elementos de la bolsa y los añades a tu reserva. Vale 7 puntos al final de la partida.
- Nivel 4:** (Instantáneo) Cuando aprendas este hechizo, robas inmediatamente 3 elementos de la bolsa y los añades a tu reserva. Vale 5 puntos al final de la partida.
- Nivel 3:** (Instantáneo) Cuando aprendas este hechizo, robas inmediatamente 2 elementos de la bolsa y los añades a tu reserva. Vale 3 puntos al final de la partida.

Nota: solo podrás aplicar el efecto instantáneo cuando aprendas el hechizo. Debes realizarlo inmediatamente, es decir, no puedes repetirlo ni reservártelo para más tarde.

CONOCIMIENTO



- Nivel 5:** Al final de la partida, ganas 2 puntos por cada hechizo aprendido (sin incluir este), además de los puntos que ganes con esos hechizos.
- Nivel 4:** Al final de la partida, ganas 1 punto por cada hechizo aprendido en su nivel 3 o menos, y 2 puntos por cada hechizo aprendido (sin incluir este) en su nivel 4 o 5, además de los puntos que ganes con esos hechizos.
- Nivel 3:** Al final de la partida, ganas 1 punto por cada hechizo aprendido (sin incluir este), además de los puntos que ganes con esos hechizos.

Nota: los puntos que ganes por el efecto del nivel 4 dependerán del nivel que tengan los otros hechizos al final de la partida.

COMUNIÓN



- Nivel 5:** (Permanente) Cuando aprendas un hechizo (incluido este), almacenas 2 de los elementos descartados en los 2 primeros espacios disponibles de tu tablero del Espíritu familiar. Vale 0 puntos al final de la partida.
- Nivel 4:** Al final de la partida, ganas 1 punto por cada elemento almacenado en tu tablero del Espíritu familiar cuya runa coincida con la que hay sobre este hechizo, además de los puntos que ganes con el propio tablero del Espíritu familiar.
- Nivel 3:** (Instantáneo) Cuando aprendas este hechizo, tomas 3 elementos del altar y los almacenas en los 3 primeros espacios disponibles de tu tablero del Espíritu familiar. Vale 0 puntos al final de la partida.

Recordatorio: solo ganarás los puntos que correspondan al nivel en el que esté el hechizo al final de la partida. Si el hechizo está en su nivel 3 o 5, no ganarás ningún punto por este hechizo. Este hechizo solo te dará puntos si está en su nivel 4.

PHIL WALKER-HARDING



«Siempre me han encantado los juegos de mesa y me siento muy afortunado por llevar quince años diseñando muchos de ellos. Mi objetivo es crear juegos que sean fáciles de aprender y que reúnan en la mesa a personas de todas las edades y perfiles para vivir grandes momentos. Vivo en Sídney, Australia, con mi mujer, Meredith, y mi gato, Remy. El diseño de *Libro de hechizos* me vino a la mente gracias a la fascinación que siento por los juegos de colección de sets de estilo *rummy*. Quería crear un juego en el que todos los sets que hicieses te dieran una habilidad especial para el resto de la partida, y cuanto más grande el set, mejor sería la habilidad. Me pareció que aprender hechizos era una temática apropiada y, gracias al trabajo del equipo de Space Cowboys, hicimos este juego realidad. ¡Espero que disfrutéis aprendiendo algo de magia!».

CYRILLE BERTIN





Con sus estudios en diseño y comunicación visual, se unió a los hechiceros de Magic Cauldron (agencia de diseño web) en Nantes en 1999. A finales de 2003 se embarcó en su aventura en solitario y trabajó para empresas web y de publicidad, además de participar en colectivos y exposiciones. Como buen aficionado a la brujería desde muy pequeño, le entusiasmó ilustrar su primer juego *Négoces* en 2006, seguido de *When I Dream*, *Team Team* y de la 10.ª entrega de *Unlock!* Durante todo ese tiempo también se dedicó a dar color a diversos cómics (*Domes*, *Sky-Doll*, *Billy Brouillard*, *Earthworm*, etc.), llenando su agenda al completo por si tenía que tomarse un descanso (¡Dios no lo quiera!).







VERSIÓN EN SOLITARIO

La versión en solitario se juega con las mismas reglas, pero realizando los siguientes cambios:

- **Preparación:** toma un segundo tablero de Espíritu familiar y utiliza el reverso para hacer un seguimiento de los puntos de tu oponente ficticio. Coloca 7 elementos en el altar (en vez de 5).
 - **Altar:** al final de tu día y antes de reabastecer el altar, toma 1 elemento de tu elección del altar y colócalo en el primer espacio disponible del tablero de tu oponente ficticio. Después, reabastece el altar con 7 elementos. Si el espacio donde has colocado el elemento lleva el símbolo , debes descartar todos los elementos del altar y robar 7 nuevos elementos de la bolsa, que colocarás en el altar.
 - **Fin de la partida:** la partida termina de la misma forma que las partidas clásicas (cuando aprendas el último hechizo o cuando hayas llenado el tablero del Espíritu familiar). Terminas tu día (y colocas un último elemento en el tablero de tu oponente ficticio). De forma adicional, la partida también termina si el último espacio de tu oponente ficticio () se llena. La puntuación de tu oponente ficticio será igual al valor más bajo visible en su tablero, más 1 punto por cada elemento que haya en la parte inferior del tablero. En cuanto a tu puntuación, la calculas del mismo modo que en una partida clásica. Finalmente, comparas ambas puntuaciones. En caso de empate, ni tú ni tu oponente ficticio ganáis la partida.
 - **Reglas especiales de hechizos: Llamarada y Compartición:** cuando realices la acción de uno de estos dos hechizos, debes tomar 1 elemento del altar (Llamarada) o robar 1 elemento de la bolsa (Compartición) y colocarlo en la parte inferior del tablero de tu oponente ficticio. Cada ficha que coloques en esta zona le otorgará 1 punto a tu oponente ficticio al final de la partida.
- Clonación:** cuando realices la acción de este hechizo, puedes copiar el efecto del nivel 4 de un hechizo que todavía no hayas aprendido.
- **Incrementar la dificultad:** si ya eres un jugador experimentado, puedes optar por robar de 1 a 3 elementos de la bolsa y colocarlos en la parte inferior del tablero de tu oponente ficticio al principio de la partida.






Reglas olvidadas con frecuencia

- Vuestra reserva personal está estrictamente limitada a 9 elementos en todo momento.
- La acción básica Almacenar 1 elemento se realiza al mediodía. Por lo tanto, tendréis que elegir si almacenáis antes de aprender un hechizo (anochecer).
- Transformar 3 elementos con la misma runa en un elemento comodín solo puede realizarse cuando aprendéis un hechizo. No puede hacerse con ningún otro efecto.
- El efecto  solo se aplica cuando aprendéis el hechizo y siempre de forma inmediata.
- Para los hechizos que hayáis aprendido y que tengan un símbolo de fase (,  mediodía o ) podéis utilizar el efecto del nivel en el que lo hayáis aprendido o el de un nivel más bajo.
- Para hechizos que no tengan un símbolo de fase, solo podéis utilizar el efecto del nivel en el que lo hayáis aprendido (no podéis usar los efectos de sus niveles inferiores).

AYUDA

Este producto ha sido fabricado con todo el cuidado posible. Sin embargo, si encuentra algún problema en su juego, contacte con nuestro servicio de atención al cliente en: soporte.asmodee.es. Intentaremos solucionar su problema lo antes posible.

Libro de hechizos es un juego de Space Cowboys – Asmodee Group –
47 rue de l'Est - 92100 Boulogne-Billancourt - FRANCIA – © 2023 SPACE Cowboys. Todos los derechos reservados.
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 menores de 3 años por contener piezas pequeñas. Peligro de Asfixia.
Editado por Scott Lewis. Más información sobre Libro de hechizos y SPACE Cowboys en:
www.spacecowboys.fr/our-board-games,  SpaceCowboysUS /  SpaceCowboys1 /  space_cowboys_official.

