EFECTOS DE ESTADO DE LA CAJA BÁSICA DE *DISNEY SORCERER'S ARENA: ALIANZAS ÉPICAS*

MALDITO *Efecto activado*

Cuando se retira un contador de Estado *Maldito* durante la fase Inicial, el personaje sufre 1 punto de daño.

NERVIOSO *Efecto activado*

Cuando se retira un contador de Estado *Nervioso* durante la fase Inicial, el Invocador de este personaje aparta una carta de su mano elegida al azar.

INMOVILIZADO *Efecto persistente*

Este personaje no puede moverse por medio de ningún efecto ni carta. En cualquier momento en el que este personaje se movería una o más casillas, en lugar de esto, no se mueve.

ESCOBA MÁGICA *Efecto activado*

Cuando se retira un contador de Estado *Escoba mágica* durante la fase Inicial, el Invocador de este personaje mira las dos primeras cartas de su mazo y las devuelve a este en el orden que desee. Después, revela la carta superior de su mazo. Si es una carta Mágica, el personaje adquiere ***Escoba mágica 1*** (devolviendo el contador de Estado que activó el efecto a la ficha de Efecto de estado).

Este efecto representa el dominio de la magia de El Aprendiz de brujo. Mientras siga encontrando cartas Mágicas que «estudiar», podrá seleccionar hasta cierto punto las cartas que roba.

ENCOGIDO *Efecto persistente*

El ataque normal de este personaje es 1 y su Invocador no puede jugar ninguna carta con un símbolo durante el turno. Por otra parte, puede seguir descartándose de una carta para sumar 1 al ataque normal de este personaje.

SIGILOSO *Efecto persistente*

Un Invocador rival solo puede elegir a este personaje como objetivo de un efecto directo () si antes aparta una carta de su mano a su elección. Los efectos indirectos () no requieren que el Invocador descarte una carta (ver página 12).

FUERTE *Efecto persistente*

Suma 1 punto a cualquier daño infligido por este personaje.

PROVOCAR *Efecto persistente*

Los rivales de este personaje no pueden elegir a uno de sus aliados como objetivo de efectos directos () a menos que este también tenga *Provocar*. Los aliados pueden seguir siendo afectados por efectos indirectos ().

DURO *Efecto persistente*

Resta 1 punto de cualquier daño infligido a este personaje.

usaopoly

©Disney
©Disney/Pixar
The Op y USAOPOLY son marcas comerciales de USAopoly, Inc. © 2022 USAopoly, Inc. Todos los derechos reservados.
Diseñado y manufacturado por USAopoly, Inc. 5999 Avenida Encinas, Ste. 150, Carlsbad, CA 92008, Estados Unidos. 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.

Disney
SORCERER'S
ARENA
ALIANZAS
ÉPICAS
CAJA BÁSICA
MANUAL DEL
INVOCADOR

CONTENIDO

8 Anillos de peana

8 mazos de Personaje

(10 cartas por mazo)

8 cartas de Capacidades de personaje

4 cartas de Referencia

1 indicador de turno

15 contadores de Estado

18 fichas de puntos de Victoria

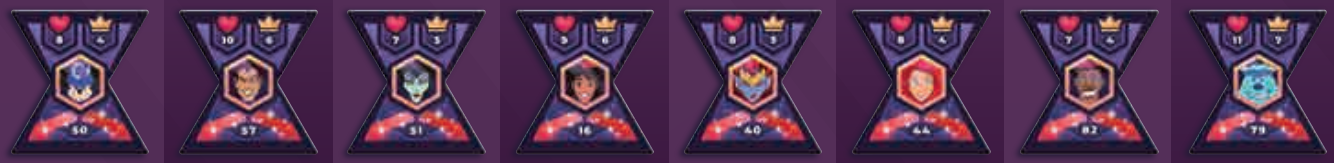
(x10)

(x8)

24 fichas de Efecto de estado

(x4) (x4) (x6) (x1) (x3) (x2) (x2) (x1) (x1)

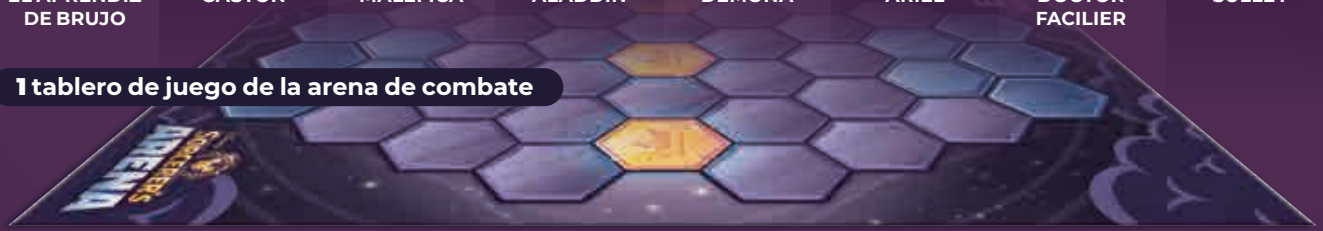
8 fichas de Orden del turno



8 figuras de Personaje con peana *(Antes de tu primera partida, retira la lámina de protección de las figuras y las peanas)*

EL APRENDIZ DE BRUJO | GASTÓN | MALÉFICA | ALADDÍN | DEMONA | ARIEL | DOCTOR FACILIER | SULLEY

1 tablero de juego de la arena de combate



13+ 2 o 4 jugadores 35+ min.

Disney Sorcerer's Arena

Alianzas Épicas

CAJA BÁSICA

ÍNDICE

02 CONTENIDO

04 INTRODUCCIÓN

05 CAPÍTULO 1

07 ELEMENTOS DE UNA CARTA DE BATALLA

ELEMENTOS DE LAS FICHAS DE ORDEN DEL TURNO

11 EFECTOS DE ESTADO

13 CAPÍTULO 2

16 CAPÍTULO 3

17 ELEMENTOS DE LAS CARTAS DE CAPACIDADES DE PERSONAJE

19 CAPÍTULO 4

20 JUEGO EN EQUIPO

23 CRÉDITOS

24 RESUMEN DE EFECTOS DE ESTADO

EN este juego estratégico de escaramuzas, jugarás como ***Invocador***, formando una alianza con héroes y villanos salidos de los universos de Disney y Pixar. Tu equipo de personajes dispondrá de un amplio abanico de opciones en su esfuerzo por derrotar a los rivales y obtener ***puntos de Victoria***. Si eres el jugador con más puntos de Victoria cuando termina la última ronda del juego, ¡ganarás la partida! Es una competición de magia, fuerza e ingenio, y solo uno de vosotros se convertirá en Invocador Supremo.

¿Podrás formar un equipo capaz de derrotar a todos los rivales y ganar la competición?

Las reglas de *Disney Sorcerer's Arena: Alianzas Épicas* se presentan a lo largo de diferentes capítulos para facilitar el aprendizaje. Explora sus diferentes mecánicas y mejora como jugador en partidas uno contra uno, o pide ayuda a otro Invocador para librar combates épicos contra otra pareja de jugadores.

TÉRMINOS DEL JUEGO

Antes de que empecemos, veamos algunos términos importantes...

Invocador – Cada jugador es un Invocador que compite en el torneo. Cada Invocador dispone de un equipo de personajes a los que controla.

Personaje, Aliado *y* ***Rival*** – Cada personaje está representado por una figura en el tablero de juego. Los personajes de tu equipo que no están activos se consideran aliados, mientras que todos los personajes del otro equipo se consideran rivales.

INTRODUCCIÓN

SISTEMA DE APRENDIZAJE POR CAPÍTULOS

Disney Sorcerer's Arena: Alianzas Épicas es un juego para 2 o 4 jugadores en el que se enfrentan dos equipos de personajes. Para ayudar a los jugadores a hacerse una idea del tipo de decisiones estratégicas a las que tendrán que enfrentarse, estas reglas se han dividido en cuatro capítulos. Después de leer uno, detente y juega una partida (o varias) para ir interiorizando las reglas. A continuación se indica lo que puedes aprender en cada capítulo.

El **capítulo 1** (página 05) enseña las mecánicas básicas del juego usando un equipo preseleccionado de 2 personajes por jugador (o ***Invocador***) y un número limitado de componentes. En esta versión se toman menos decisiones en cada turno, para que puedas familiarizarte con el desarrollo de las partidas. De forma deliberada, las reglas de este capítulo están concebidas para que empieces a jugar en poco tiempo, lo que te permite enlazar varias partidas consecutivas. ***Las reglas del capítulo 1 son para partidas de 2 jugadores.***

El **capítulo 2** (página 13) abre la posibilidad de jugar con cualesquiera de los 8 personajes y amplía el equipo de cada Invocador hasta los tres personajes. Esto añade varias capas de profundidad a las decisiones estratégicas que se toman. Para que tengas tiempo de explorarlas, se incrementa el número de puntos de Victoria necesarios para ganar la partida. Es recomendable probar varios equipos diferentes antes de pasar al capítulo 3. ***Las reglas del capítulo 2 son para partidas de 2 jugadores.***

El **capítulo 3** (página 16) presenta una preparación más detallada. Ahora se usan todos los componentes de cada personaje y se juega una nueva fase en cada turno: Habilidades. Es importante tener en cuenta que las capacidades de algunos personajes cambian llegados a este punto. ***Las reglas del capítulo 3 son para partidas de 2 jugadores.***

El **capítulo 4** (página 19) completa las reglas del juego. Aquí aprenderás a mejorar a tus personajes para que adquieran habilidades más poderosas durante el resto de la partida. El sistema de mejora no solo añade complejidad estratégica a tu modo de jugar, sino que también te obliga a pensar bien en la selección del equipo para aprovechar al máximo esta mecánica. ***Las reglas del capítulo 4 son para partidas de 2 jugadores.***

Tras el capítulo 4, encontrarás las reglas para jugar partidas épicas en equipo (página 20) donde un Invocador aliado y tú os enfrentaréis a dos Invocadores rivales. ***Las reglas para el juego en equipo son para partidas de 4 jugadores.***

Al final, podrás elegir la complejidad que prefieras. Asegúrate de que todos los jugadores saben qué reglas se van a usar antes de empezar la partida, pero no te preocupes si no usas las de todos los capítulos: ¡Lo importante es pasarlo bien!

CAPÍTULO 1

OBJETIVO DEL JUEGO

Tener el mayor número de puntos de Victoria (👑) cuando termine la partida.

PREPARACIÓN DEL CAPÍTULO 1

Para esta partida, los Invocadores elegirán entre jugar con **El Aprendiz de brujo y Aladdín (el equipo azul)**, o bien jugar con **Gastón y Ariel (el equipo rojo)**.

El Invocador de El Aprendiz de brujo y Aladdín necesita:

- La figura, el mazo de Personaje y la ficha de Orden del turno de El Aprendiz de brujo.
- La figura, el mazo de Personaje y la ficha de Orden del turno de Aladdín.
- 2 Anillos de peana azules.
- La carta de Referencia del capítulo 1.

El Invocador de Gastón y Ariel necesita:

- La figura, el mazo de Personaje y la ficha de Orden del turno de Gastón.
- La figura, el mazo de Personaje y la ficha de Orden del turno de Ariel.
- 2 Anillos de peana rojos.
- La carta de Referencia del capítulo 1.

PREPARANDO LOS COMPONENTES COMPARTIDOS

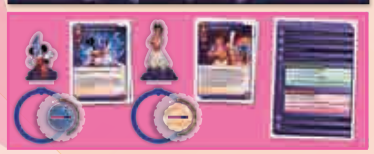
Coloca el tablero de modo que haya casillas iniciales azules frente a cada Invocador.

Coloca las fichas de Orden del turno junto al tablero del siguiente modo, rotando y dándoles la vuelta a las fichas para que muestren el color de su Invocador y estén orientadas hacia este:

1. **El Aprendiz de brujo**
2. **Ariel**
3. **Aladdín**
4. **Gastón**

Coloca el indicador de turno sobre la ficha de Orden del turno de El Aprendiz de brujo.

Equipo rojo



Equipo azul

TÉRMINOS DEL JUEGO

Puntos de Vida máximos – Los puntos de Vida de un personaje nunca pueden superar los puntos de Vida iniciales que se muestran en la peana de su figura y en su ficha de Orden del turno (ver página 05).

PREPARANDO LOS COMPONENTES DE CADA INVOCADOR

Cada Invocador coloca Anillos de peana en sus figuras de personaje, con la flecha apuntando a sus puntos de Vida máximos (❤).

Conforme un personaje va sufriendo daño en la partida, se ajusta su Anillo para que señale los puntos de Vida que tiene en ese momento.

Los jugadores colocan sus personajes en las dos casillas iniciales azules de su lado del tablero que estén más cercanas al centro. Estas casillas iniciales también pueden distinguirse por su borde, que es de color oscuro.

Para el capítulo 1 se necesitan estas fichas de Estado de efecto:

- ***Escoba mágica***
- ***Inmovilizado***
- ***Sigiloso***

Coloca estas fichas al lado del tablero, separadas de las fichas de Orden del turno y cerca de los contadores de Estado y las fichas de puntos de Victoria (♛).

Cada Invocador mezcla los mazos de sus Personajes, barajándolos juntos. Este será tu mazo para la partida. Roba las seis primeras cartas para formar tu mano inicial; no puedes tener más de seis cartas al final de tu turno.

ELEMENTOS DE UNA CARTA DE PERSONAJE

Las cartas que componen los mazos de Personaje son cartas de Personaje, pero se hace referencia a ellas, tanto en estas reglas como en el resto del texto del juego, simplemente como «cartas».

NOMBRE Y RETRATO DEL PERSONAJE
Puedes jugar esta carta durante el turno del personaje indicado.

BARRAS
Indica el número de copias de la carta que hay en tu mazo.

DISTINTIVO DE FASE
Indica la fase o fases en que se puede jugar la carta.

CATEGORÍAS DE CARTA
Indican la categoría o categorías de la carta.

SÍMBOLO DE SERIE
Indica la serie de productos a la que pertenece la carta.

TIPO DE INGREDIENTE
Indica el ingrediente que produce la carta (ver capítulo 4).

NÚMERO DE CARTA

DISTINTIVOS DE FASE

ACCIÓN

MOVIMIENTO

ACCIÓN o MOVIMIENTO

Las cartas con este distintivo cuentan como una carta tanto de Acción como de Movimiento que puede jugarse en cualquiera de estas fases.

CATEGORÍAS DE CARTA

ATAQUE
Esta carta se usa para infligir daño.

MÁGICA
Esta carta es de naturaleza mágica.

ESTADO
Esta carta produce un efecto de estado.

ELEMENTOS DE LAS FICHAS DE ORDEN DEL TURNO

PUNTOS DE VIDA
Estos son los puntos de Vida iniciales y máximos del personaje.

PUNTOS DE VICTORIA
Estos son los puntos que obtiene el Invocador rival cuando este personaje queda Fuera de combate.

RETRATO DEL PERSONAJE

VALOR DE INICIATIVA
Este valor se usa en la preparación de las partidas explicadas a partir del capítulo 2.

MARCA DE INVOCADOR
Su color, azul o rojo, señala qué Invocador controla a este personaje.

TÉRMINOS DEL JUEGO

Ronda – Una ronda es una secuencia en la que cada personaje de la partida juega su turno. Termina cuando el último personaje, siguiendo las fichas de Orden del turno, ha completado su turno.

DURANTE EL TURNO DEL PERSONAJE ACTIVO

Una de las reglas más importantes del juego es que solo uno de tus personajes está activo durante tu turno.

FASE INICIAL

A continuación se detallan los pasos de la fase Inicial de cada turno. Es posible que en los primeros turnos de la partida no se jueguen todos los pasos. Por ejemplo, si el personaje activo no está sufriendo ningún efecto de estado, el paso 1 no tiene lugar.

1. Retira un contador de Estado de cada ficha de Efecto de estado del personaje activo. Si se retira el último contador de una ficha de Efecto de estado, devuelve esa ficha a la reserva.

TÉRMINOS DEL JUEGO

Efecto de estado – Un tipo de efecto temporal que beneficia o perjudica al personaje durante la partida, y que puede durar una o más rondas. Se habla más sobre esto en la página 10.

Los efectos de estado se pueden dividir en dos tipos: Persistentes y Activados.

EFECTOS PERSISTENTES

Estos efectos están activos en todo momento.

EFECTOS ACTIVADOS

Estos efectos solo se activan cuando se retira un contador de Estado durante la fase Inicial. En lo que refiere a las reglas de este capítulo 1, solo la ***Escoba mágica*** tiene un efecto activado.

2. Si el personaje activo se encuentra en una de las tres casillas doradas de puntos de Victoria, toma 1 punto de Victoria de la reserva.

3. Si el personaje activo está Fuera de combate en este momento, devuelve los puntos del Vida del personaje a su valor inicial. Coloca la figura del personaje sobre el tablero, en una de las casillas vacías de la fila inferior de casillas azules del lado de *cualesquiera de los Invocadores*. Para ayudarte a distinguirlas, estas casillas muestran un símbolo de estrella en su interior.

Si no hay casillas vacías en la fila inferior de las casillas azules de ninguno de los dos extremos del tablero, el personaje debe colocarse sobre cualquier casilla vacía que se encuentre lo más cerca posible de esa fila de casillas.

4. Roba una carta de tu mazo.

FASES PRINCIPALES

MOVIMIENTO Y ACCIÓN

Aquí es cuando empieza la batalla. De momento, te sugerimos que ordenes las cartas de tu mano por el personaje al que pertenecen. Solo puedes jugar cartas que correspondan al personaje activo. Conforme vayas mejorando como jugador, dejarás de ordenar las cartas de este modo para que a tu rival le resulte más difícil adivinar cuáles tienes.

En tu turno contarás con dos fases principales: ***Movimiento*** y ***Acción***. Estas pueden completarse en cualquier orden (o no realizarse si no lo deseas), pero en el primer y quizás en el segundo turno lo más habitual será que quieras moverte en primer lugar.

TÉRMINOS DEL JUEGO

Antes de explicar las fases principales, veamos otros términos de juego importantes...

Alcance – El alcance se mide contando las casillas que hay desde un personaje hasta otro. Un alcance de 1 llega a las casillas adyacentes al personaje, mientras que un alcance de 2 llega a cualquier casilla que esté a dos casillas del personaje, y así sucesivamente.

Efectos directos – La mayoría de los ataques, cartas y efectos requerirán a su Invocador que elija al personaje o personajes que resultan afectados. Estos efectos se consideran *efectos directos*.

Los efectos directos de las cartas muestran este símbolo para ayudarte a identificarlos.

Efectos indirectos – Otros efectos especificarán qué tipo de personajes se verán afectados. Estos efectos se consideran *efectos indirectos*. Algunos ejemplos de efectos indirectos son las cartas que afectan a «cada rival», «a cada personaje adyacente» o «a cada aliado que esté a alcance 2».

Los efectos indirectos de las cartas muestran este símbolo para ayudarte a identificarlos.

FASE DE MOVIMIENTO

En tu fase de Movimiento, puedes hacer una de estas dos cosas:

- Usar el movimiento normal.
- Jugar una carta de Movimiento () que se corresponda con tu personaje activo.

MOVIMIENTO NORMAL

El personaje activo puede moverse **hasta 2 casillas** en cualquier dirección. Puede atravesar casillas ocupadas por aliados, pero no por rivales. En todos los casos, el movimiento de un personaje debe acabar en una casilla que no esté ocupada ya por otro personaje.

Nota: algunos efectos de juego pueden prevenir el movimiento.

CARTAS DE MOVIMIENTO

Juega una carta de Movimiento que corresponda a tu personaje activo y sigue todas sus instrucciones en el orden en el que están impresas; después, colócala en tu pila de descartes. Consulta la sección dedicada la resolución de efectos de cartas, en la página 10.

FASE DE ACCIÓN

En tu fase de Acción, puedes hacer una de estas dos cosas:

- Usar el ataque normal.
- Jugar una carta de Acción () que se corresponda con tu personaje activo.

ATAQUE NORMAL

El personaje activo puede atacar a un personaje adyacente para infligirle **2 puntos de daño**. Reduce en 2 los del personaje atacado. Los ataques normales se consideran efectos directos ().

Nota: algunos efectos de juego pueden prevenir el ataque o reducir el daño infligido.

CARTAS DE ACCIÓN

Juega una carta de Acción que corresponda a tu personaje activo y sigue todas sus instrucciones en el orden en el que están impresas; después, colócala en tu pila de descartes. Si el texto de la carta indica que tiene un efecto directo (), debe haber un personaje del tipo adecuado que pueda elegirse para jugar esta carta. Consulta la sección dedicada a la resolución de efectos de cartas, en la página 10.

RESOLVER EFECTOS DE CARTA

Muchas cartas tienen varios efectos y, en ciertas ocasiones, resolver uno de ellos impide que se pueda resolver otro efecto descrito posteriormente en la misma carta. En estos casos, resuelve tantos efectos de la carta como sea posible, en el orden en el que están impresos. Por otra parte, no puedes decidir dejar sin resolver un efecto que se puede completar, incluso si esto significa infligir daño a tus propios aliados.

La carta *Empujón* de Gastón te indica que le infliges **3 puntos de daño** a un rival adyacente. Si el rival queda Fuera de combate debido a ello, el movimiento indicado por el texto restante de la carta se ignora.

La carta *Aturdiendo y huyendo* de Aladdín te indica que le infliges **2 puntos de daño** a un rival adyacente. Si el rival queda Fuera de combate a causa de este daño, no se le aplica el efecto ***Inmovilizado***. En cualquiera de los dos casos, puedes mover a Aladdín **1 casilla**.

Algunas cartas piden que elijas un cierto número que va desde cero hasta lo que indique la carta. Siempre puedes elegir que este número sea cero.

EFECTOS DE ESTADO

Los efectos de estado son efectos temporales que se les aplican a los personajes. Estos efectos modificarán lo que el personaje puede hacer durante su turno y/o cómo interactúa con los demás personajes. Algunos efectos de estado son positivos y aumentan las capacidades de los personajes afectados, mientras que otros dificultan sus esfuerzos.

La primera vez que un personaje adquiera un efecto de estado, se coloca la correspondiente ficha de Efecto de estado junto a la ficha de Orden del turno de ese personaje. A continuación, se coloca sobre la ficha de Efecto de estado tantos contadores de Estado como el número indicado por la carta o capacidad que creó ese efecto de estado. Es importante destacar que la ficha de Efecto de estado en sí no se considera un contador, y que solo los contadores de Estado colocados sobre la ficha indican el valor o duración del efecto. Cuando un personaje afectado por un efecto de estado es afectado nuevamente por ese estado, en lugar de colocar una nueva ficha de Efecto de estado para indicarlo, se añaden los correspondientes contadores de Estado a la ficha de Efecto de estado que ya está en juego. Cuando una ficha de Efecto de estado se queda sin contadores de Estado encima, se devuelve a la reserva.

Un personaje puede estar afectado por dos o más tipos de efectos de estado diferentes simultáneamente. Si en un mismo turno se activa más de un efecto de estado, el Invocador del personaje puede elegir el orden en el que se resuelven estos efectos.

Si un efecto de estado es retirado de un personaje gracias a una carta o efecto, la ficha de Efecto de estado y todos los contadores que tenga encima se devuelven a la reserva. *Esto no provoca la activación de los efectos activados.*

EFECTOS DE ESTADO EN EL CAPÍTULO 1

INMOVILIZADO *Efecto persistente*

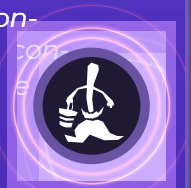
Este personaje no puede moverse por medio de ningún efecto ni carta. En cualquier momento en el que este personaje se movería una o más casillas, en lugar de eso, se queda donde está.

SIGILOSO *Efecto persistente*

Un Invocador rival solo puede elegir a este personaje como objetivo de un efecto directo ( ) si antes aparta una carta de su mano. Los efectos indirectos ( ) no requieren que el Invocador aparte una carta. Aprende más sobre las cartas apartadas en la página 12.

ESCOBA MÁGICA *Efecto activado*

Cuando se retira un contador de Estado de la ***Escoba mágica*** durante la fase Inicial, el Invocador de este personaje mira las dos primeras cartas de su mazo y las devuelve a este en el orden que desee. Después, revela la carta superior de su mazo. Si es una carta Mágica , el personaje adquiere ***Escoba mágica 1*** (devolviendo el contador de Estado que activó el efecto a la ficha de Efecto de estado). *Este efecto representa el dominio de la magia de El Aprendiz de brujo; mientras siga encontrando cartas Mágicas que «estudiar», podrá seleccionar hasta cierto punto las cartas que roba.*



PERSONAJES FUERA DE COMBATE

Cuando los de un personaje se reducen a cero, este queda Fuera de combate inmediatamente. Después de resolver la condición/indicación de la carta o capacidad que dejó al personaje Fuera de combate, retira al personaje del tablero de juego. Se retiran todos los efectos de estado y contadores de la ficha de Orden del turno de ese personaje. El Invocador rival de este personaje toma tantos puntos de Victoria de la reserva como el valor indicador en la ficha de Orden del turno del personaje. Un personaje que esté Fuera de combate no puede ser afectado por efectos directos o indirectos, a menos que la carta o capacidad lo indique específicamente.

El personaje Fuera de combate permanece fuera del tablero hasta el paso 3 de la fase Inicial de su turno. Su Invocador devuelve entonces este personaje a sus puntos de Vida iniciales y lo coloca en cualquier casilla de la fila inferior de cualquiera de los extremos del tablero (ver fase Inicial, página 08).

FASE FINAL

Si tienes más de seis cartas en la mano en estos momentos, descártate de las cartas que quieras hasta tener seis cartas en la mano.

Desplaza el indicador de turno a la ficha de Orden del turno del siguiente personaje de la fila o, si el indicador de turno se encuentra ya en la última ficha, devuélvelo al inicio de la fila. Cada vez que el indicador de turno se retira de la ficha de Orden del turno del último personaje, termina la ronda actual y comienza una nueva ronda.

La partida termina al final de cualquier ronda en la que se alcance una de estas dos condiciones:

- Un Invocador consigue su 12.º punto de Victoria.
- Un Invocador debe robar una carta, pero no le quedan cartas en el mazo.

El Invocador con más puntos de Victoria gana la partida.

REGLAS ADICIONALES

PUNTOS DE VICTORIA MÍNIMOS

Los puntos de Victoria de un Invocador no pueden ser menos de cero. Si, por alguna razón, los puntos de Victoria de un Invocador se ven reducidos a un número negativo, se quedan en cero en su lugar.

CARTAS APARTADAS

Las cartas apartadas se retiran de la partida por completo y se devuelven a la caja del juego.

CARTAS REVELADAS

Todos los Invocadores pueden mirar la carta o cartas que sean reveladas. Una vez que todos los jugadores han tenido la oportunidad de ver la carta, esta se devuelve a donde estuviese antes de ser revelada. Por ejemplo, si se le indica a un Invocador que revele la primera carta de su mazo, la carta se devuelve a este lugar cuando todos los Invocadores la hayan visto.

QUEDARSE SIN CARTAS

Si un Invocador debe robar una carta y no hay ya cartas en su mazo, simplemente ignora esta instrucción. Por otra parte, este suceso marca la ronda final de la partida. Al final de esa ronda, la partida termina y el Invocador con más puntos de Victoria gana el juego.

Si a un Invocador no le quedan cartas en la mano ni en el mazo, sigue jugando, usando solo el movimiento y ataque normales de sus personajes.

EMPATES

Si la puntuación de una partida con las reglas de este capítulo 1 termina en empate, ambos jugadores comparten la victoria.

DAÑAR A VARIOS PERSONAJES A LA VEZ

Cuando una misma carta o efecto inflija daño de forma simultánea a dos o más personajes, el jugador que controla la fuente de ese daño elige el orden en el que los personajes lo sufren.

CAPÍTULO 2

Al aprender a jugar con las reglas de este capítulo, te recomendamos que uses solo los personajes incluidos en la caja básica de *Disney Sorcerer's Arena: Alianzas Épicas*. En este capítulo se añaden y se modifican varias cosas. Para ayudarte a identificar estas diferencias entre los dos capítulos, este texto tendrá fondo naranja.

Los principales cambios del capítulo 2 son:

- Los Invocadores controlan ahora tres personajes en lugar de dos.
- Los valores de movimiento y ataque normales pueden incrementarse descartando cartas.
- La ronda final comienza cuando un jugador llega a los 20 puntos de Victoria, en lugar de a los 12.

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el jugador con más puntos de Victoria (👑) cuando termine la partida.

PREPARACIÓN DEL CAPÍTULO 2

Para esta partida, cada Invocador elige un equipo de tres personajes diferentes. Para este proceso, puede que los jugadores quieran usar el siguiente método de selección de personajes.

SELECCIÓN DE PERSONAJES

*El jugador que haya visto una película de Disney más recientemente elegirá personaje en primer lugar. De forma alternativa, puede ser el último jugador que perdió una partida quien elija en primer lugar. Llamaremos **«Invocador A»** al primer jugador en elegir personaje e **«Invocador B»** al otro. El **Invocador A** selecciona a un personaje de todos los disponibles. A continuación, el **Invocador B** seleccionas dos personajes de los restantes. El **Invocador A** selecciona entonces dos personajes que aún no se hayan escogido, y el **Invocador B** realiza después una selección final.*

- Selección 1: **Invocador A**
- Selección 1: **Invocador B**
- Selección 2: **Invocador B**
- Selección 2: **Invocador A**
- Selección 3: **Invocador A**
- Selección 3: **Invocador B**

Cada Invocador necesita:

- La figura, el mazo de Personaje y la ficha de Orden del turno de sus personajes seleccionados.
- 3 Anillos de peanas de su color.
- La carta de Referencia del capítulo 2.

PREPARANDO LAS FICHAS DE ORDEN DEL TURNO

Las fichas de Orden del turno se colocan junto al tablero de juego para mostrar cuándo actúa cada personaje. Ahora que los equipos han sido seleccionados por los Invocadores, no hay un orden predeterminado para cada personaje, como sucedía en el capítulo 1. A partir de este momento, usarás el siguiente método para preparar las fichas de Orden del turno de los personajes que participan en la partida.

Cada Invocador elige el orden en el que jugarán sus turnos sus tres personajes. Los Invocadores apilan en secreto sus fichas de Orden del turno, colocando su primer personaje en la parte superior. Una vez que ambos Invocadores han elegido este orden, revelan sus pilas de fichas de Orden del turno.

El Invocador cuyo primer personaje revelado tenga el valor de iniciativa más bajo* (es el número que hay en la parte inferior de la ficha de Orden del turno) coloca las fichas de Orden del turno de sus personajes junto al tablero, en el orden elegido, en las 1.ª, 3.ª y 5.ª posiciones. El otro Invocador coloca entonces sus fichas, en el orden elegido, en las posiciones 2.ª, 4.ª y 6.ª (ver diagrama). Coloca el indicador de turno sobre la ficha de Orden del turno del primer personaje.

En orden inverso al de las fichas de Orden del turno de los personajes, los Invocadores se turnan colocando sus figuras de personaje en cualquiera de las casillas azules vacías de su extremo del tablero.

ROBANDO LA MANO INICIAL

Cada Invocador roba seis cartas y las pone en su mano. Si no te gusta esta mano inicial de cartas, puedes devolverlas al mazo, barajarlo y robar de nuevo seis cartas. En este caso, debes aceptar la segunda mano de cartas.

*Si cuentas con varias copias de *Disney Sorcerer's Arena: Alianzas Épicas*, un equipo no puede tener más de una copia de un mismo personaje. Por otra parte, los dos Invocadores pueden elegir a un mismo personaje para sus respectivos equipos (esto es, los dos Invocadores pueden seleccionar a Gastón, por ejemplo).

Si hay empate al comparar los valores de iniciativa de los primeros personajes, compara los valores de los segundos y, si el empate persiste, compara los valores de los terceros personajes. Si sigue habiendo empate, este se resuelve tirando una moneda al aire para determinar quién coloca la primera ficha de Orden del turno de uno de sus personajes.

DURANTE EL TURNO DE TU PERSONAJE

Durante tu turno, solo uno de tus personajes está activo.

FASE INICIAL

1. Retira un contador de Estado de cada ficha de Efecto de estado del personaje activo. Si se retira el último contador de la ficha de Efecto de estado, devuelve esta ficha a la reserva.
2. Si el personaje activo se encuentra en una de las tres casillas doradas de puntos de Victoria, toma 1 punto de Victoria de la reserva.
3. Si el personaje activo está Fuera de combate en este momento, devuelve su figura al tablero siguiendo las reglas descritas en el capítulo 1 (página 08). Sus puntos de Vida vuelven a estar al máximo.
4. Roba una carta de tu mazo.

FASES PRINCIPALES

Las dos fases (Movimiento y Acción) pueden completarse en cualquier orden.

- **Movimiento**
- **Acción**

FASE DE MOVIMIENTO

En tu fase de Movimiento, puedes hacer una de estas dos cosas:

- Usar el movimiento normal.
- Jugar una carta de Movimiento que se corresponda con tu personaje activo.

MOVIMIENTO NORMAL

Cuando vayas a usar un movimiento normal, antes de llevarlo a cabo puedes descartar una carta de Movimiento CUALQUIERA para sumar 1 a tu movimiento normal de esta fase.

No es necesario que la carta descartada corresponda al personaje activo.

CARTAS DE MOVIMIENTO

Solo puedes jugar cartas que correspondan al personaje activo.

FASE DE ACCIÓN

En tu fase de Acción, puedes hacer una de estas dos cosas:

- Usar el ataque normal.
- Jugar una carta de Acción que se corresponda con tu personaje activo.

ATAQUE NORMAL

Cuando vayas a usar un ataque normal, antes de llevarlo a cabo, puedes descartar una carta de Ataque ( ) CUALQUIERA para sumar 1 a tu ataque normal de esta fase. No es necesario que la carta descartada corresponda al personaje activo.

CARTAS DE ACCIÓN

Solo puedes jugar cartas que correspondan al personaje activo.

EFECTOS DE ESTADO

En las partidas con las reglas del capítulo 2 puedes usar la mayoría de los efectos de estado incluidos en la caja básica de *Disney Sorcerer's Arena: Alianzas Épicas*. Como referencia, estos estados están detallados en la última página del reglamento.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina al final de cualquier ronda en la que se alcance una de estas dos condiciones:

- Un Invocador consigue su 20.º punto de Victoria.
- Un Invocador debe robar una carta, pero no le quedan cartas en el mazo.

El Invocador con más puntos de Victoria gana la partida.

CAPÍTULO 3

Ahora que ya dominas las reglas de los capítulos 1 y 2, ha llegado el momento de introducir nuevas reglas. En este capítulo se añaden y modifican varias mecánicas, incluidas novedades en la preparación de las partidas y en las acciones de las distintas fases del turno. Para ayudarte a identificar estas diferencias, cuando haya cambios o nuevos elementos en el capítulo 3, el texto tendrá fondo naranja.

Los principales cambios del capítulo 3 son:

- La introducción de las cartas de Capacidades de los personajes.
- Cambios en el número máximo de cartas en la mano.
- Cambios en los valores de movimiento y ataque normales de los personajes.
- La introducción de la fase de Habilidades.

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el jugador con más puntos de Victoria ( ) cuando termine la partida.

PREPARACIÓN DEL CAPÍTULO 3

Para esta partida, cada Invocador elige un equipo de tres personajes diferentes. Para este proceso, puede que los jugadores quieran usar el método de selección de personajes explicado anteriormente (ver página 13).

Cada Invocador necesita:

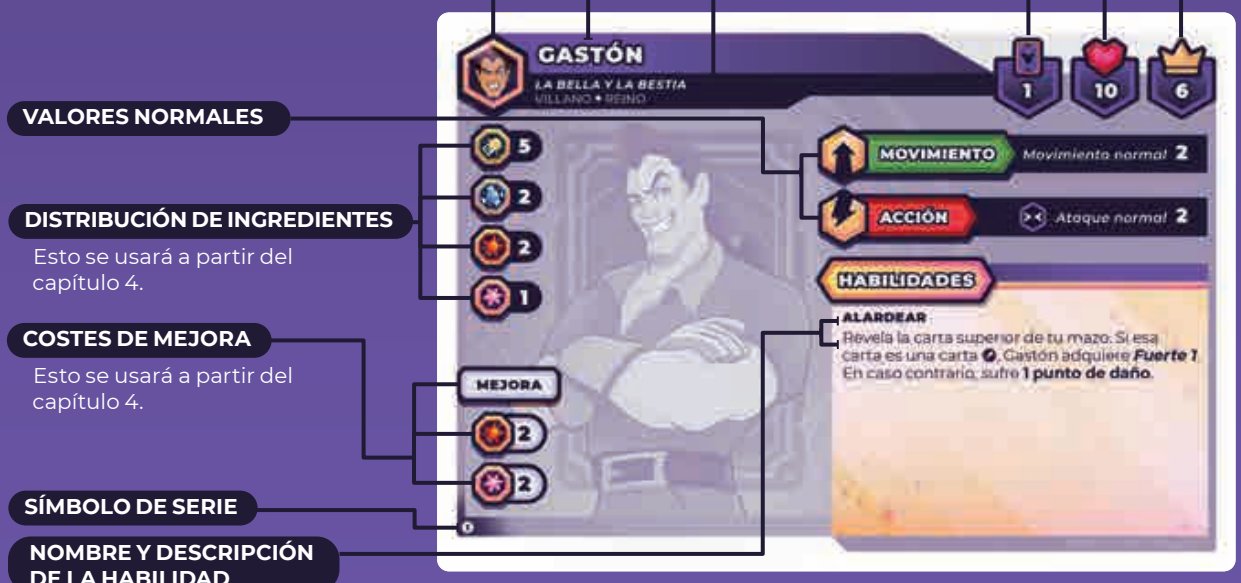
- La figura, la carta de Capacidades, el mazo de Personaje y la ficha de Orden del turno de sus personajes seleccionados.
- 3 Anillos de peanas de su color.
- La carta de Referencia del capítulo 3.

Revela y coloca las fichas de Orden del turno de tus personajes tal como se explicó en el capítulo 2.

Cada Invocador deja las cartas de Capacidades de cada uno de sus tres personajes frente a sí, con la cara inicial bocarriba, de izquierda a derecha en el orden del turno.

La cantidad total de cartas en la mano que se muestra en las cartas de Capacidades de los personajes de tu equipo es tanto el número de cartas que robas al principio de la partida como el máximo de cartas que puedes tener al final de tu turno. Si no te gusta la mano inicial de cartas, puedes devolverlas al mazo, barajarlo y robar una nueva mano de cartas. En este caso, debes aceptar la segunda mano de cartas.

ELEMENTOS DE LAS CARTAS DE CAPACIDAD DE PERSONAJE – CARA INICIAL



DURANTE EL TURNO DE TU PERSONAJE

Durante tu turno, solo uno de tus personajes está activo.

FASE INICIAL

1. Retira un contador de Estado de cada ficha de Efecto de estado del personaje activo.
2. Si el personaje activo se encuentra en una de las tres casillas doradas de puntos de Victoria, toma 1 punto de Victoria de la reserva.
3. Si el personaje activo está Fuera de combate en este momento, devuelve su figura al tablero siguiendo las reglas descritas en el capítulo 1 (página 08). Sus puntos de Vida vuelven a estar al máximo.
4. Roba una carta de tu mazo.

FASES PRINCIPALES

Las tres fases (Movimiento, Acción y Habilidades) pueden completarse en cualquier orden.

FASE DE MOVIMIENTO

En tu fase de Movimiento, puedes hacer una de estas dos cosas:

- **Usar el movimiento normal**, desplazando al personaje activo hasta el número de casillas indicado en su carta de Capacidades. Puedes descartar antes una carta de Movimiento CUALQUIERA para sumar 1 a tu movimiento normal de esta fase.
- **Jugar una carta de Movimiento** que se corresponda con tu personaje activo.

FASE DE ACCIÓN

En tu fase de Acción, puedes hacer una de dos cosas:

- **Usar el ataque normal** para infligir la cantidad de daño indicada en la carta de Capacidades del personaje. Puedes descartar antes una carta de Ataque CUALQUIERA para sumar 1 a tu ataque normal de esta fase.
- **Jugar una carta de Acción** que se corresponda con tu personaje activo.

FASE DE HABILIDADES

Cada personaje posee una o más habilidades que pueden usarse una vez durante la fase de Habilidades de ese personaje. Si cuenta con varias habilidades, puedes usar cualquier número de ellas si quieres, en cualquier orden, siguiendo las indicaciones escritas.

Si una habilidad requiere descartar una carta para activarse, puedes descartar cualquier carta que cumpla con los requisitos expuestos. No puedes descartar una sola carta para activar diferentes habilidades.

Si el texto de la habilidad indica que tiene un efecto directo (), debe haber un personaje que se pueda elegir para usarla.

Tu personaje solo dispone de una fase de Habilidades durante su turno. Si tu personaje tiene varias habilidades, no puedes usar una, pasar a la siguiente fase y después volver a tu fase de Habilidades para usar otra habilidad.

EFECTOS DE ESTADO

En el capítulo 3 se invitaba a usar todos los efectos de estado incluidos en la caja básica de *Disney Sorcerer's Arena: Alianzas Épicas*. Estos efectos se explican en la última página de este reglamento.

FASE FINAL

Después de que hayas completado (o dejado pasar) las fases principales, puedes terminar el turno de tu personaje.

Si en este momento tienes en la mano un número de cartas superior al máximo indicado, debes descartarte hasta tener ese número de cartas en la mano.

No hay otros cambios en la fase Final entre el capítulo 2 y el capítulo 3.

REGLAS ADICIONALES

EMPATES

Si la puntuación de una partida, siguiendo las reglas del capítulo 3 termina en empate, el juego continúa hasta que una ronda finalice con un Invocador teniendo más puntos de Victoria que el otro.

CAPÍTULO 4

¡Capítulo 4! ¡Lo has conseguido! Has recorrido un largo camino para llegar a este punto. Aquí vamos a enseñarte las últimas mecánicas de la caja básica de *Disney Sorcerer's Arena: Alianzas Épicas*. Estas reglas añadirán nuevas posibilidades al uso de tus personajes y guiarán el modo en el que los elegirás. No hay cambios en la preparación, los objetivos ni las fases del juego entre el capítulo 3 y el capítulo 4.

Los principales cambios del capítulo 4 son:

- Los ingredientes.
- La mejora de personajes.

ADQUIRIR INGREDIENTES

Hay un símbolo en la esquina inferior derecha en cada carta de Personaje. Estos símbolos representan objetos mágicos llamados «ingredientes». **Pueden ser de cuatro tipos:**

Fuego

Concha

Corazón

Viento

Una vez que una carta llega a tu pila de descartes, obtienes el ingrediente de esa carta. El tipo y número de ingredientes que has adquirido es información pública para todos los jugadores, así que recuerda dejar a la vista estos símbolos cuando descartes tus cartas.

Puedes usar los ingredientes que tienes para mejorar a tus personajes.

MEJORA

En la cara inicial de cada carta de Capacidades hay una sección dedicada a la mejora que muestra los tipos y cantidades de ingredientes necesarios para mejorar a ese personaje. En cualquier momento entre las fases de tu turno, puedes mejorar a tu personaje activo apartando (ver página 12) de tu pila de descartes las cartas que contengan los ingredientes necesarios. Si lo haces, dale la vuelta a la carta de Capacidades para que muestre la cara mejorada.

Cara inicial:

Los personajes mejorados tienen una nueva habilidad que se muestra sobre un fondo violeta. Cada habilidad describe cuándo se puede usar y qué se necesita para activarla.

A menos que la nueva habilidad de un personaje tenga una condición específica que haga que la carta de Capacidades vuelva a su cara inicial, un personaje que haya sido mejorado sigue usando su versión mejorada incluso si queda Fuera de combate.

Los mazos de cada personaje producen diferentes conjuntos de ingredientes. Esta distribución de ingredientes se muestra en el margen izquierdo de la carta de Capacidades de cada personaje. Si quieres optimizar las posibilidades de mejorar tus personajes, ten en cuenta su distribución de ingredientes y sus requisitos de mejora cuando formes tu equipo.

JUEGO EN EQUIPO

Puede que, después de unas cuantas partidas de dos jugadores de *Disney Sorcerer's Arena: Alianzas Épicas*, un amigo y tú queráis desafiar a otro equipo de Invocadores a una partida de juego en equipo. En esta versión se añaden y cambian muchas cosas de la preparación de las partidas. Para ayudarte a diferenciarlas, siempre que haya una variación entre la versión de reglas para dos jugadores y la versión de juego en equipo, el texto tendrá fondo naranja.

OBJETIVO DEL JUEGO

Tener más puntos de Victoria (👑) que los contrincantes cuando termine la partida.

SELECCIÓN DE PERSONAJES

Si los Invocadores no han elegido a sus personajes antes de la partida, se recomienda que usen el siguiente método de selección de personajes: el jugador que haya visto una película de Disney más recientemente elegirá personaje en primer lugar. A efectos de este proceso, el **equipo azul** estará compuesto por los **Invocadores «A» y «D»,** y el **equipo rojo**, por los **Invocadores «B» y «C»**. La elección de personajes sigue este orden:

- Selección 1: **Invocador A**
- Selección 2: **Invocador B**
- Selección 3: **Invocador C**
- Selección 4: **Invocador D**
- Selección 5: **Invocador D**
- Selección 6: **Invocador C**
- Selección 7: **Invocador B**
- Selección 8: **Invocador A**

Tal como se indica en las reglas del capítulo 2, si posees varias copias de la caja básica de Disney *Sorcerer's Arena: Alianzas Épicas*, un equipo no puede tener más de una copia de un mismo personaje. Sin embargo, cada equipo puede tener uno o más personajes que también se incluyan en el equipo rival (los dos equipos incluyen a Gastón, por ejemplo).

PREPARACIÓN DEL JUEGO EN EQUIPO

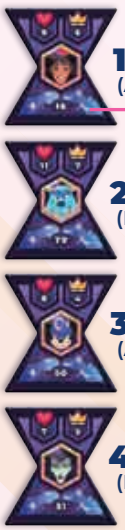
Cada equipo está formado por cuatro personajes diferentes, de los que se asignan dos a cada Invocador. Cada Invocador mezcla los mazos de sus dos Personajes y los baraja en conjunto.

Cada Invocador elige en secreto el orden en el que sus dos personajes realizarán sus turnos durante la partida, apilando sus fichas de Orden del turno en una mano, dejando arriba el primer personaje. Una vez que los Invocadores han elegido un orden, revelan la ficha de Orden del turno de su primer personaje. El Invocador cuyo personaje tenga el valor de iniciativa más bajo será el primero en colocar su ficha de Orden del turno junto al tablero y ponerle encima el indicador de turno*. A continuación, el Invocador del equipo rival con la siguiente iniciativa más baja coloca su primer personaje y después lo hace el segundo jugador del primer equipo, seguido por el último jugador. Los segundos personajes de cada Invocador siguen el mismo orden.

En orden inverso al de las fichas de Orden del turno de los personajes, los Invocadores se turnan colocando las figuras de sus personajes en las casillas azules vacías de sus respectivos extremos del tablero.

*En caso de empate entre varios Invocadores, compara los valores de iniciativa de los primeros personajes de sus compañeros de equipo. Si es necesario, lanza una moneda al aire para decidir quién coloca la primera ficha de Orden del turno.

Orden elegido para los personajes del equipo azul:



El **Invocador A**, del equipo azul, ha elegido a Aladdín como su primer personaje. Como Aladdín tiene la iniciativa más baja de todas las fichas de Orden del turno reveladas, el **Invocador A** coloca la ficha de Orden del turno de Aladdín en la primera posición y pone el indicador encima.

Orden elegido para los personajes del equipo rojo:

A continuación, el **Invocador B** coloca la ficha de Orden del turno de Demona en la segunda posición, ya que es la que tiene la menor iniciativa entre los primeros personajes elegidos por el equipo rojo.

El **Invocador D**, del equipo azul, coloca a continuación la ficha de Orden del turno de Sulley, y el **Invocador C**, del equipo rojo, coloca la ficha de Orden del turno del Doctor Facilier. Los jugadores juegan entonces las fichas de Orden del turno de sus segundos personajes.

Orden del turno:

Cada Invocador roba un número de cartas equivalente a la suma de los máximos de cartas de sus dos personajes, **más dos**. Este será tu máximo de cartas durante esta partida. Si a algún Invocador no le gusta su mano inicial de cartas, puede devolverlas al mazo, barajarlo y robar una nueva mano de cartas. En este caso, debe aceptar la segunda mano de cartas.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina al final de cualquier ronda en la que se alcance una de estas dos condiciones:

- Un equipo consigue su 20.º punto de Victoria.
- Un Invocador debe robar una carta, pero no le quedan en el mazo.

El equipo con más puntos de Victoria gana la partida.

REGLAS ESPECIALES PARA EL JUEGO EN EQUIPO

ALIADOS Y RIVALES

Los personajes de cada equipo se consideran aliados de todos los demás personajes controlados por ese equipo. Cualquier personaje controlado por cualquiera de los dos Invocadores adversarios se considera rival.

MAZOS, CARTAS, PILAS DE DESCARTES Y CARTAS APARTADAS

Cada Invocador tiene su propio mazo, mano de cartas, pila de descartes y conjunto de cartas apartadas.

GASTAR INGREDIENTES DEL COMPAÑERO EN LAS MEJORAS

Si se juega con las reglas del capítulo 4, cuando el Invocador activo mejora a un personaje, puede gastar un ingrediente (solo uno) de la pila de descartes de su compañero de equipo (con su permiso) para cumplir con los ingredientes requeridos.

INFORMACIÓN COMPARTIDA

Los compañeros de equipo pueden hablar de su estrategia común y enseñarse entre sí las cartas que tienen en la mano. En estos casos, no están obligados a permitir que los adversarios escuchen su conversación.

PRUEBAS DE JUEGO DE DSA

Amy Besancon
Joel Burdick
April Carlson
Kelvin Corbin
Jamie Corbin
John Cribbs
Dave «Eat2Surf» Crowell
Dawson Crowell
John Deatrick
Robin Fitzclemen
Tom Fowell
The Gaming Manual
Chris Goodlet
Ken Grazier
Baruch Guerrero
Justin Hasty
Jeff Jacobson
Polly Johnson
Amy Kaiser
Andy Kaiser
Jen Keller
Andrea Kindred
Lloyd Kochinka
Aaron Lacluyze
Sarah Lake
Benjamin Lake
Dan Lysne
Norman Major
Dan May
Jessica McCurdy
Megan McCurdy
Andrea McIntosh
Jeremy Moffit
Naomi Moffitt
Clayton Morgan
Dan Morrow
Victor Ortiz
Hallie Peckinpaugh
Daniel Peckinpaugh
Amanda Panda8ngel
Chrissy Peske
Tom Peske
Alex Peske
Amy Peske
Kevin Phair
Jeff Schuster
Chelsea Siaca
Christopher Sinlasath
Andrew Smith
Chrissie Stern
Shari Sullivan
Nick Torberson
Candice Vanderstreet
Frank Vanderstreet
Erik VanSprewenburg
Jonathan Velte
Walter Wakeman
Dawn Walsh
Stevie Welsh
Amy Williams
Emily Williams
Jason Winterfeld
Eric Wong
John Zachara

PRUEBAS DE JUEGO DE OP

Samantha Barlin
Emily Barnes
Keil Brendel
Heather Campbell
Jon Cohn
Jake Davis
Jaclyn DeLaune
Darren Donahue
Brian Greenwald
Chiaki Hachisu
Lauren Hatcher
Wynona Hendrickson
Jayne Kurtz
Nick Leslie
Katie Lowther
O'Neil Mabile
Delaney Mamer
Paul May
Amanda McKee
Erica Munoz
Brent Navratil
David Nevin
Michelle Quillan
Bridgette Reuther
Jason Rosenburg
Tina Sandusky
Adam Sblendorio
Casey Sershon
Jamie Scharbarth
Stephanie Schossow-Smith
Tony Serebriany
Zoey Serebriany
Mark Soraci
Ross Thompson
Geri Tscherne
Pam Weirich

DISEÑO Y DESARROLLO DEL JUEGO
Sean «Fletch» Fletcher

APOYO AL DESARROLLO Y EDICIÓN DE REGLAS
Kami Mandell
Pat Marino

PLAYTESTER RECRUITMENT & SUPPORT
Wes Ferrer

GESTIÓN DE PRODUCTO
Carol Johnston

DIRECCIÓN ARTÍSTICA
Jed Lomahan

DIRECCIÓN CREATIVA
Adam Sblendorio

DISEÑO GRÁFICO
Summer Furzer

DISEÑO 3D
Darren Donahue

ILUSTRACIONES
Patrick Spaziante

TRADUCCIÓN
Darío Aguilar Pereira

REVISIÓN
Aurora Mena

Agradecimientos especiales a...
EL EQUIPO DE WALT DISNEY GAMES Y GLU MOBILE