



DOMINIO DE LOS ELEMENTOS™

REGLAMENTO





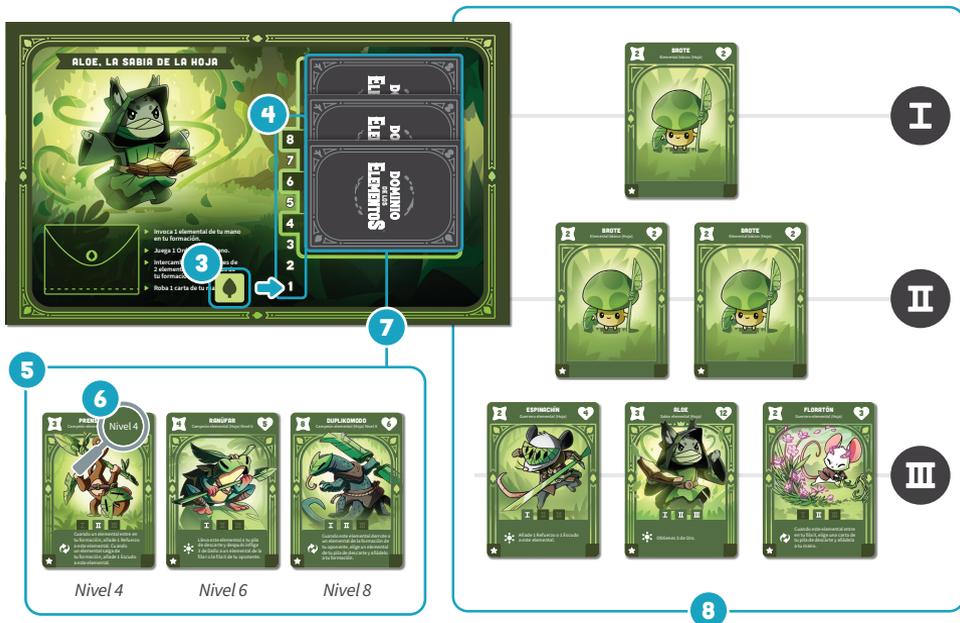
LA GLORIA AGUARDA AL MAESTRO DE LOS ELEMENTOS

Canaliza la magia del bosque y enfréntate a los Sabios rivales en este juego estratégico de creación de mazos de los creadores de *Here to Slay* y *Criaturas de las Sombras*. Invoca a los Guerreros elementales de las facciones del Guijarro, la Gota, la Rama y la Hoja y enzázate en combate para demostrar tu destreza. En el curso de la batalla subirás de nivel y accederás a habilidades nuevas y extraordinarias, y también a los poderosos Campeones elementales. Cuando todo haya terminado, ¿te habrás hecho con la victoria?



Deja tu tablero de Sabio en tu zona de juego y coloca tu **ficha de Nivel 3** en la casilla 1 del **medidor de nivel 4** de tu tablero de Sabio. Separa los **Campeones elementales 5** de tu mazo de Sabio. Tus Campeones elementales incluyen un **nivel 6** que se corresponde con una de las casillas de tu medidor de nivel; coloca los Campeones elementales bocabajo en la **zona designada 7** de tu tablero de Sabio, según su nivel.

Crea tu **formación 8** con los elementales restantes de tu kit de Sabio. Tu formación se compone de 3 filas en las que invocarás elementales durante la partida.



En partidas de 2 participantes:

La fila I de tu formación tiene sitio para 1 elemental, la fila II tiene sitio para 2 elementales, la fila III tiene sitio para 3 elementales. Sitúa tu formación justo enfrente de la formación de tu oponente.

Para empezar, separa los Elementales básicos, los Guerreros elementales y el Sabio de tu kit de Sabio. Coloca 3 Elementales básicos en tu formación, 1 en la fila I y 2 en la fila II; deja a un lado el Elemental básico restante. A continuación, coloca tu Sabio en el centro de la fila III. Por último, elige 2 Guerreros elementales y colócalos en la fila III, uno a la izquierda y otro a la derecha de tu Sabio.



En partidas de 4 participantes:

La fila I de la formación de vuestro equipo tiene sitio para 2 elementales, la fila II tiene sitio para 4 elementales y la fila III tiene sitio para 6 elementales. Tú te encargas de preparar la mitad de vuestra formación con las cartas de tu kit de Sabio, y tu compañero hará lo mismo con la otra mitad. Sitúa vuestra formación justo enfrente de la formación del equipo rival.

Para empezar, separa los Elementales básicos, los Guerreros elementales y el Sabio de tu kit de Sabio. Coloca 3 Elementales básicos en tu mitad de la formación, 1 en la fila I y 2 en la fila II; deja a un lado el Elemental básico restante. A continuación, coloca tu Sabio en el centro de tu mitad de la fila III. Por último, elige 2 Guerreros elementales y colócalos en la fila III, uno a la izquierda y otro a la derecha de tu Sabio.



Baraja tu Guerrero elemental restante con el Elemental básico que habías dejado a un lado y con las 5 Órdenes de tu kit de Sabio. Deja este **mazo 9** bocabajo debajo de tu tablero de Sabio. Deja sitio al lado del mazo para tu **pila de descarte 10**. Roba 5 cartas del mazo para formar tu mano inicial.



Baraja todos los elementales que no pertenezcan a un kit de Sabio para formar **el mazo de Mercado de elementales 11** y déjalo bocabajo al alcance de todos los participantes (*nota: todas los elementales que se barajan en el mazo de Mercado de elementales tienen un icono de moneda de Oro*  en la esquina inferior izquierda).

A continuación, baraja todas las Órdenes que no pertenezcan a un mazo de Sabio para formar el **mazo de Mercado de Órdenes 12** y déjalo bocabajo debajo del mazo de Mercado de elementales (*nota: todas las Órdenes que se barajan en el mazo de Mercado de Órdenes tienen un icono de moneda de Oro*  en la esquina inferior izquierda).

Revela las 3 primeras cartas del mazo de Mercado de elementales para formar el **Mercado de elementales 13** y las 3 primeras cartas del mazo de Mercado de Órdenes para formar el **Mercado de Órdenes 14**.

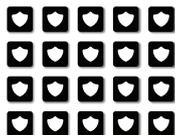
Por último, saca todas las fichas de la caja del juego, **sepáralas según su tipo (fichas de Refuerzo, fichas de Escudo, fichas de Daño y monedas de Oro)** **15** y déjalas al alcance de todos los participantes.



15



Fichas de Refuerzo



Fichas de Escudo



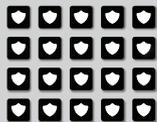
Fichas de Daño



Monedas de Oro

En partidas de 2 participantes:

Después de preparar la partida, la zona de juego debería quedar así:



Participante 1



Participante 2

El participante que tenga más plantas en casa juega en primer lugar y empieza la partida con 0 de Oro. El otro participante empieza la partida con 3 de Oro.

En partidas de 4 participantes:

Después de preparar la partida, la zona de juego debería quedar así:



El equipo que tenga más plantas en casa juega en primer lugar y empieza la partida con 0 de Oro. El otro equipo empieza la partida con 4 de Oro.





CÓMO SE JUEGA

Tu turno se divide en 4 fases:

FASE I

En la fase I, aplicas tus efectos de Amanecer. Si alguno de los elementales de tu formación (incluido tu Sabio) tiene efectos de Amanecer (que se identifican por el icono ☀️), puedes aplicar dichos efectos en el orden que quieras durante la fase I de tu turno. Si pasas a la fase II sin haber aplicado algún efecto de Amanecer, ya no podrás aplicarlo durante este turno.

Nota: solo puedes aplicar un efecto de Amanecer si al inicio de tu turno el elemental ya se encuentra en la fila requerida para dicho efecto.

FASE II

En partidas de 2 participantes:

En la fase II, gastas tus Puntos de acción (PA) para realizar Acciones básicas y Acciones de facción. Puedes gastar hasta 4 PA por turno. Los PA que no se gastan se pierden (no se conservan en el turno siguiente).

En partidas de 4 participantes:

En la fase II, tu equipo gasta sus Puntos de acción (PA) para realizar Acciones básicas y Acciones de facción. Tu compañero y tú podéis gastar hasta 6 PA entre ambos por turno. Al elegir las acciones que vais a realizar, puedes ver la mano de tu compañero. Los PA que no se gastan se pierden (no se conservan en el turno siguiente).



ACCIONES BÁSICAS

Cada Acción básica cuesta 1 PA. Puedes realizar las Acciones básicas en el orden que quieras. Puedes aplicar la misma Acción básica más de una vez por turno, siempre que tengas PA suficientes.

Estas son las Acciones básicas:

- ▶ **Invocar 1 elemental de tu mano en tu formación.** Solo puedes añadir 1 elemental si en tu formación hay un hueco.
- ▶ **Jugar 1 Orden de tu mano.** Después de aplicar el efecto de la Orden, déjala en tu pila de descarte.
- ▶ **Intercambiar las posiciones de 2 elementales conectados de tu formación.** Se considera que 2 elementales de tu formación están conectados si no hay ningún otro elemental entre ellos; los elementales conectados pueden estar situados en filas diferentes.



- ▶ **Robar 1 carta de tu mazo.** Si quieres robar 1 carta, pero no quedan cartas en tu mazo, baraja tu pila de descarte y déjala boca abajo para crear el mazo de nuevo y, a continuación, roba 1 carta.

ACCIONES DE FACCIÓN

Cada vez que derrotes a un elemental de la formación de tu oponente, tu nivel aumenta en 1. A medida que subas de nivel, desbloquearás hasta 3 Acciones de facción exclusivas de tu Sabio. Usar una Acción de facción cuesta 1 PA, y solo puedes usar 1 Acción de facción por turno (*consulta la página 18 para saber más sobre los tableros de Sabio*).

FASE III

En la fase III, puedes gastar tu Oro para **comprar** cartas de los Mercados, **vender** cartas para obtener más Oro y **reciclar** los Mercados.

Comprar: cada carta de los Mercados de elementales y Órdenes incluye un icono en la esquina inferior izquierda que indica su coste. Para comprar una carta de un Mercado, paga su coste llevando esa cantidad de Oro del Monedero de tu tablero de Sabio a la reserva común del centro de la mesa. Cuando compras una carta del Mercado, la añades a tu pila de descartar. Si dicha carta es un elemental, puedes gastar 2 de Oro adicionales para colocarla directamente en tu formación, siempre que haya hueco. En el Mercado de elementales puedes comprar elementales de cualquier facción, no solo de la tuya.



Siempre debe haber 3 cartas disponibles en cada Mercado; si compras una carta de cualquier Mercado, revela inmediatamente la primera carta del mazo de dicho Mercado para ocupar el hueco que ha dejado.



Vender: para vender una carta de tu mano, déjala en la caja del juego para retirarla de la partida. Puedes vender tantas cartas como quieras durante la fase III de tu turno. Al vender una carta, obtienes una cantidad de Oro igual a *la mitad del coste de dicha carta (redondeando hacia arriba)*. Si la carta formaba parte de tu kit de Sabio (estas cartas se identifican por el icono), obtienes 1 de Oro al venderla.

En partidas de **2 participantes**:

Nunca puedes tener más de 12 de Oro. Si vendes una carta y ya tienes 12 de Oro, no obtienes Oro adicional.

En partidas de **4 participantes**:

Tu equipo nunca puede tener más de 20 de Oro en total. Si vendes una carta y tu equipo ya tiene 20 de Oro, no obtienes Oro adicional.

Tu compañero y tú podéis gastar vuestro Oro común como queráis, pero vuestros mazos y pilas de descarte no se pueden mezclar.

Reciclar: para reciclar un Mercado, gasta 1 de Oro para retirar todas las cartas reveladas de ese Mercado, dejarlas debajo del mazo correspondiente y revelar las 3 primeras cartas de dicho mazo. Si tienes Oro suficiente, puedes reciclar varias veces por turno.

FASE IV

En la fase IV, reorganizas tu mano antes de terminar tu turno. Para hacerlo, descarta tantas cartas como quieras de tu mano y roba cartas de tu mazo hasta tener 5 cartas en la mano. Si tienes más de 5 cartas en la mano al inicio de la fase IV de tu turno, debes descartar cartas hasta que tengas 5 o menos.

Nota: si no quedan suficientes cartas en tu mazo para robar hasta tener 5 cartas en la mano, primero roba las cartas que queden en tu mazo y luego baraja tu pila de descarte. Déjala bocabajo para crear el mazo de nuevo y continúa robando hasta que tengas 5 cartas en la mano.

¿CÓMO SE GANA?

En partidas de **2 participantes**:

Cuando derrotes al Sabio de tu oponente, ¡ganas la partida y obtienes el título de Maestro de los elementos!

En partidas de **4 participantes**:

Cuando tu equipo derrote a los dos Sabios del equipo rival, ¡ganáis la partida y obtenéis el título de Maestros de los elementos!



El lado izquierdo de tu tablero de Sabio contiene tu **Monedero** **1**, donde guardarás el Oro que obtengas durante la partida. También incluye la lista de tus **Acciones básicas** **2** como recordatorio. En el lado derecho de tu tablero de Sabio verás tu **medidor de nivel** **3**. Cada vez que derrotes a un elemental de la formación de tu oponente, tu nivel aumenta en 1: haz avanzar tu ficha de Nivel en tu medidor de nivel para reflejarlo. Cada vez que tu nivel alcance un umbral determinado (4, 6 y 8), obtienes acceso a un poderoso **Campeón elemental y a una Acción de facción nueva** **4**.

- ▶ **Campeones elementales:** los Campeones elementales son elementales muy poderosos y exclusivos de cada facción. Cuando llegues a uno de los umbrales de tu medidor de nivel, coloca el Campeón elemental correspondiente en tu pila de descarte. Al hacerlo, también revelarás una Acción de facción en tu tablero de Sabio.
- ▶ **Acciones de facción:** cuando reveles y desbloques una Acción de facción de tu tablero de Sabio, podrás realizar dicha acción durante el resto de la partida durante la fase II de tu turno si gastas 1 PA. *Nota: recuerda que solo puedes realizar 1 Acción de facción por turno.*

Si llegas al nivel 8 de tu medidor de nivel, alcanzas tu nivel máximo y desbloqueas todos los Campeones elementales y todas las Acciones de facción disponibles.

FACCIONES

El juego básico incluye 4 Sabios. Cada Sabio lidera una facción elemental con un estilo de juego característico:

GUIJARRO



La facción del Guijarro se centra en la defensa mediante la generación de Escudos.

GOTA



La facción de la Gota se centra en la obtención de ventajas y la manipulación de su formación, con un equilibrio entre ataque y defensa.

RAMA



La facción de la Rama se centra en el ataque mediante el refuerzo del daño.

HOJA



La facción de la Hoja se centra en la manipulación del mazo y la pila de descartar, con un equilibrio entre ataque y defensa.

ELEMENTALES

A lo largo de la partida, invocarás elementales en tu formación. Cuando invocas un elemental, lo colocas en tu formación, en la fila más adelantada en la que haya hueco. Por ejemplo, si tienes un hueco en la fila II, no puedes invocar un elemental en la fila III.

Cada elemental tiene 2 atributos: la **Fuerza** 1 y la **Salud** 2. El atributo de Fuerza se utiliza para calcular el daño durante el combate, y la Salud representa la cantidad de daño que puede resistir tu elemental antes de resultar derrotado. Todos los Guerreros, Campeones y Sabios elementales también tienen un **efecto** 3 en la parte inferior de su carta. Los elementales del Mercado de elementales incluyen su **coste** 4 en la esquina inferior izquierda. Por último, todos los elementales incluyen un **icono** y un **borde** 5 que identifican su facción. Para poder aplicar el efecto de un Guerrero o un Campeón elemental, debes situar dicho elemental en una **fila concreta** 6 de tu formación, como se indica encima del efecto de cada Guerrero y Campeón elemental.



HAY 4 TIPOS DE ELEMENTALES:



Sabios elementales: tu Sabio es el líder de tu formación. Si no tienes un Sabio en tu formación, pierdes la partida.



Elementales básicos: estos elementales no tienen ningún efecto, pero puedes utilizarlos para combatir. Tu kit de Sabio incluye 4 Elementales básicos, y puedes comprar Elementales básicos adicionales mediante el Mercado de elementales.



Guerreros elementales: estos elementales tienen efectos que puedes aplicar si los sitúas en filas concretas de tu formación. Tu kit de Sabio incluye 3 Guerreros elementales, y puedes comprar Guerreros elementales adicionales mediante el Mercado de elementales.



Campeones elementales: estos elementales son extremadamente poderosos. Al igual que los Guerreros elementales, los Campeones elementales tienen efectos que puedes aplicar si los sitúas en filas concretas de tu formación. Para acceder a los Campeones elementales, debes derrotar elementales de la formación de tu oponente hasta alcanzar el umbral correspondiente en tu medidor de nivel.

HAY 2 TIPOS DE EFECTOS ELEMENTALES:



Los **efectos de Amanecer** solo se pueden aplicar en la fase I de tu turno. Cada efecto de Amanecer se puede aplicar una sola vez por turno, y puedes aplicarlos en el orden que quieras.



Los **efectos circunstanciales** se pueden aplicar como reacción a situaciones concretas a lo largo de la partida. El texto de cada carta explica en qué momento se puede usar su efecto circunstancial.

ÓRDENES

A lo largo de la partida, jugarás Órdenes para obtener ventajas estratégicas, proteger a tus elementales e infligir daño a las cartas de la formación de tu oponente. Para jugar una Orden, revélala, aplica su efecto y déjala en tu pila de descarte.

HAY 3 TIPOS DE ÓRDENES:

Las **Órdenes de ataque** te permiten utilizar a un elemental de tu formación para atacar a un elemental de la formación de tu oponente. Cada Orden de ataque describe el daño que inflige tu elemental y también el tipo de ataque (cuerpo a cuerpo o a distancia).



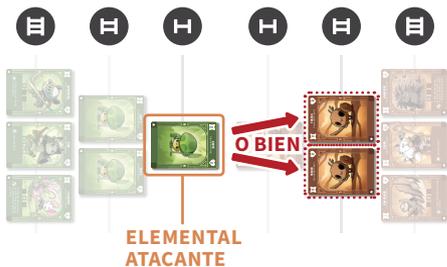
Las **Órdenes de ataque cuerpo a cuerpo** te permiten utilizar al elemental de la fila I de tu formación para atacar al elemental de la fila I de la formación de tu oponente.



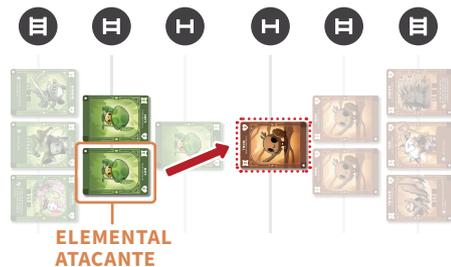
Las **Órdenes de ataque a distancia** te permiten utilizar a un elemental de tu formación para atacar a un elemental de la formación de tu oponente.

Ejemplo: si una Orden de ataque a distancia te permite infligir daño a un elemental enemigo situado a 2 filas de distancia, puedes atacar a un elemental de la fila I de tu oponente con un elemental de tu fila II, O BIEN puedes atacar a un elemental de la fila II de tu oponente con un elemental de tu fila I.

Ataque a distancia desde la fila I



Ataque a distancia desde la fila II



Nota: cada elemental puede atacar una sola vez por turno. En una partida de 4 participantes, puedes atacar con cualquier elemental de la formación de tu equipo, pero tu compañero de equipo y tú no podéis atacar con el mismo elemental en un mismo turno.

Las **Órdenes estratégicas** te permiten obtener diversos beneficios, como intercambiar las posiciones de los elementales de una formación o infligir daño a un elemental de la formación de tu oponente.



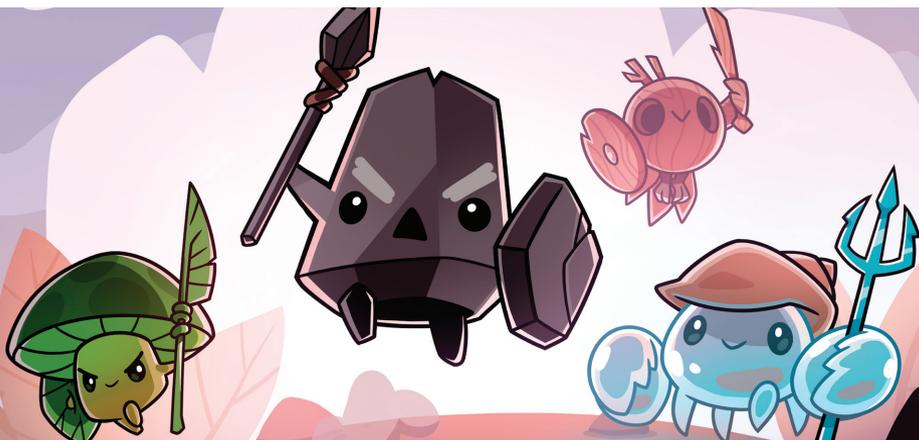
Nota: el daño infligido mediante Órdenes estratégicas no se puede reducir mediante el efecto de la Orden instantánea de un oponente.

Las **Órdenes instantáneas** son el único tipo de carta que se puede jugar durante el turno del oponente. Las Órdenes instantáneas reducen el daño de los ataques sufridos o inclinan la balanza a tu favor de otras maneras.



Nota: jugar Órdenes instantáneas no cuesta PA.

Tu kit de Sabio incluye los tres tipos de Órdenes, y puedes comprar Órdenes adicionales en el Mercado de Órdenes.



HAY 4 TIPOS DE FICHAS:



Monedas de Oro: las monedas de Oro se usan para llevar la cuenta del Oro obtenido durante la partida. Las monedas de Oro son de doble cara: un lado representa 1 de Oro y el otro representa 3 de Oro.

El Oro es la divisa de *Dominio de los Elementos*. Puedes emplear el Oro que obtengas durante la partida para comprar cartas de los Mercados en la fase III de tu turno.



Fichas de Daño: las fichas de Daño se usan para llevar la cuenta del Daño que sufren los elementales de tu formación hasta resultar derrotados. Las fichas de Daño son de doble cara: un lado representa 1 de Daño y el otro representa 3 de Daño.



Fichas de Refuerzo: ciertos efectos de cartas y Acciones de facción te permiten añadir Refuerzos a un elemental de tu formación. Las fichas de Refuerzo son de doble cara: un lado representa 1 Refuerzo y el otro representa 3 Refuerzos.

Cuando atacas con un elemental, cada ficha de Refuerzo suma 1 a la Fuerza de ese elemental durante el ataque. Después de atacar con un elemental que tenga Refuerzos, debes retirar todos los Refuerzos de ese elemental.



Fichas de Escudo: ciertos efectos de cartas y Acciones de facción te permiten añadir Escudos a un elemental de tu formación. Las fichas de Escudo son de doble cara: un lado representa 1 Escudo y el otro representa 3 Escudos.

Cada Escudo reduce en 1 el daño sufrido. Después de que un elemental que tenga Escudos haya sufrido daño, debes retirar todos los Escudos de ese elemental.

Ejemplo 1: si un elemental de tu formación tiene 3 Escudos y tu oponente le va a infligir 4 de Daño con un ataque, retira los 3 Escudos de tu elemental; tu elemental sufre 1 de Daño.

Ejemplo 2: si un elemental de tu formación tiene 3 Escudos y tu oponente le va a infligir 1 de Daño con un ataque, retira los 3 Escudos de tu elemental; tu elemental sufre 0 de Daño.

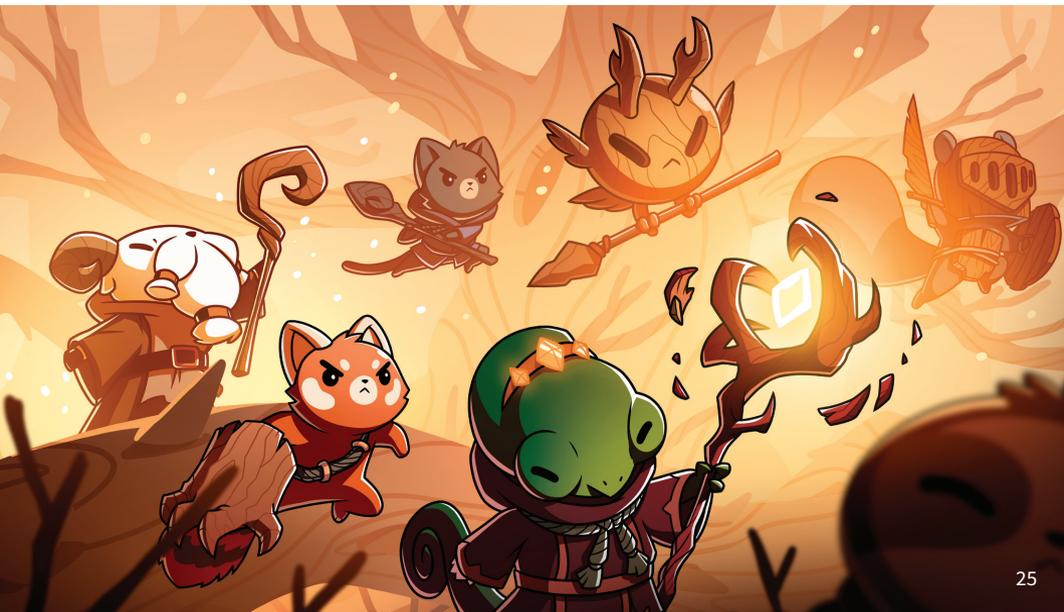
Nota: el número de Refuerzos y Escudos que puede tener un elemental de tu formación es ilimitado.

COMBATE

En tu turno, puedes iniciar el combate jugando una Orden de ataque. Tu oponente tendrá la oportunidad de reaccionar jugando tantas Órdenes instantáneas como quiera para reducir el daño u obtener otras ventajas.

Para calcular el daño de un ataque, empieza por el daño que se describe en el efecto de tu Orden de ataque y después suma 1 de Daño por cada Refuerzo que tenga tu elemental atacante. Resta la reducción de daño de las Órdenes instantáneas que juegue tu oponente y después resta 1 de Daño por cada Escudo que tenga el elemental que sufre el ataque. Si el daño resultante es mayor que 0, añade al elemental de tu oponente fichas de Daño por un valor igual al daño infligido. Después, retira todos los Refuerzos del elemental atacante y todos los Escudos del elemental que sufre el ataque (si procede).

Si en cualquier momento la cantidad de daño sufrido por un elemental es igual o mayor que la salud de su carta, se derrota a dicho elemental. Cuando se derrota a un elemental de tu formación, no lo dejas en tu pila de descarte, sino que se retira de la partida y se guarda en la caja del juego. Todas las fichas que tuviera ese elemental se devuelven a su respectiva reserva común, en el centro de la mesa.



Nota: cada vez que derrotes a un elemental de la formación de tu oponente, tu nivel aumenta y haces avanzar tu ficha de Nivel 1 casilla en tu medidor de nivel. En partidas de 4 participantes, si derrotas a un elemental de la formación de tu oponente al atacarlo con un elemental de la formación de tu equipo, solamente tú avanzas tu ficha 1 casilla en tu medidor de nivel; tu compañero no sube de nivel, ni siquiera si has usado un elemental de su mitad de la formación para el ataque.



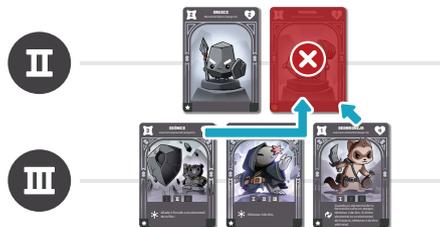
Quando se derrota a un elemental de tu formación, dejará un hueco en ella, así que es posible que tengas que reorganizar tu formación antes de poder seguir jugando. Si se derrota a un elemental de la fila I de tu formación y tienes al menos 1 elemental en la fila II, debes mover 1 elemental de la fila II a la fila I para ocupar ese hueco. Del mismo modo, si tienes un hueco en la fila II y tienes al menos 1 elemental en la fila III, debes mover 1 elemental de la fila III a la fila II para ocupar el hueco si es posible. El proceso continúa hasta que no queden huecos en las filas I y II (o hasta que ya no puedas mover elementales para ocupar los huecos). En resumen, no puedes dejar huecos en tus filas delanteras si tienes elementales adicionales (incluido tu Sabio) en las filas más atrasadas de tu formación.

En partidas de **2 participantes**:

Si derrotan a tu Sabio, pierdes la partida.

En partidas de **4 participantes**:

Si derrotan a tu Sabio, pero el Sabio de tu compañero sigue en juego, puedes continuar jugando; sin embargo, ya no podrás utilizar Acciones de facción ni subir de nivel durante el resto de la partida.



CÓMO SE RECOGE

Una vez que hayas saboreado la dulce victoria o la amarga derrota, ¡toca guardar! Mientras el Maestro de los elementos se regodea, el participante derrotado debe seguir estos pasos para facilitar la preparación de la próxima partida:

1. Vuelve a dejar en el centro de la mesa todas las cartas que se hayan guardado en la caja del juego durante la partida.
2. Recoge todas las cartas de tu kit de Sabio.
3. Recoge todas las cartas del kit de Sabio de tu oponente.
4. Devuelve todas las cartas del Mercado de elementales al mazo del Mercado de elementales y guárdalo en el compartimento izquierdo de la caja del juego.
5. Devuelve todas las cartas del Mercado de Órdenes al mazo del Mercado de Órdenes y guárdalo en el compartimento derecho de la caja del juego.
6. Guarda los kits de Sabio en la caja del juego, encima de los mazos de Mercado.
7. Guarda todas las fichas en los compartimentos correspondientes.
8. Por último, guarda todos los tableros de Sabio encima, guarda el reglamento encima de los tableros de Sabio y cierra la caja del juego.





DOMINIO
DE LOS
ELEMENTOS™

