

Un juego de Mathieu Aubert y Théo Rivière
Ilustraciones de Suzanne Demontrond

Inori

REGLAS

RESUMEN DEL JUEGO

En el valle de Inori, las aldeas se encuentran al resguardo de las hojas de un inmenso árbol sagrado, donde coexisten en armonía con los bondadosos, aunque también algo envidiosos, espíritus.

Cada año, los jefes de las aldeas llevan ofrendas a los espíritus y erigen altares en su honor en el Gran Árbol.

¡Recibe el mayor número de favores de los espíritus para convertirte en el Guardián del Gran Árbol de este año!

CONTENIDO

- A** 1 tablero de juego
- B** 90 fichas de Favor (15 por cada color de los espíritus)
- C** 15 fichas de Runa
- D** 6 fichas de Altar reversibles (1 por cada color de los espíritus)
- E** 12 cartas de Inicio
- F** 6 cartas de Nuevo inicio
- G** 36 cartas de Viaje (6 por cada color de los espíritus)
- H** 2 marcadores neutrales de Ofrenda
- I** 4 marcadores de Puntuación (1 por participante)
- J** 28 marcadores de Ofrenda (7 por participante)
- K** 4 fichas de participante (1 por participante)
- L** Este reglamento

PREPARACIÓN

- 1** Coloca el tablero en el centro de la mesa. **A**
- 2** Ordena las fichas de Favor por colores para formar la reserva. Tienen que estar al alcance de todos los participantes. **B**
- 3** Mezcla las fichas de Runa, ponlas bocabajo formando una pila y colócala al lado del tablero. **C**
- 4** Coloca las fichas de Altar al lado del tablero (el orden no importa). **D**
- 5** Prepara las cartas de la siguiente manera:
 - Baraja las cartas de Nuevo inicio, forma un mazo y colócalo al lado del tablero. **F**
 - Ordena las cartas de Viaje por color, baraja cada color por separado y, después, coloca los 6 mazos resultantes bocabajo. **G**
- 6** Toma al azar 1 carta de Inicio de cada tipo (☉, ☽ y ☾) y coloca estas 3 cartas en los espacios de la parte central del tablero **E**. Devuelve el resto de las cartas de Inicio a la caja.

Partidas de 2-3 personas: utiliza las cartas con ☼/☾ en la parte trasera.

Partidas de 4 personas: utiliza las cartas con ☼/☾ en la parte trasera.
- 7** Mira el color en la esquina inferior derecha de cada carta de Inicio (☉, ☽ y ☾) que acabas de revelar. Coloca 2 fichas de cada uno de esos colores en los espacios correspondientes del tablero.
- 8** Coloca los 2 marcadores neutrales de Ofrenda sobre su lugar de inicio designado en el tablero. **H**
- 9** Cada participante elige un color y coloca el marcador de Puntuación correspondiente en la casilla 0 del contador. **I**
- 10** Cada participante toma el número correspondiente de marcadores de Ofrenda de su color:
 - 2 personas: 7 marcadores de Ofrenda**
 - 3 personas: 6 marcadores de Ofrenda**
 - 4 personas: 5 marcadores de Ofrenda**
 Devuelve a la caja los marcadores de Ofrenda sobrantes.
- 11** Cada participante coloca 1 de sus marcadores de Ofrenda en cada uno de los espacios indicados en el tablero. **J** (En partidas de 4 personas, no se coloca ningún marcador de Ofrenda en el espacio superior **J**)
- 12** Cada participante empieza la partida con 3 marcadores de Ofrenda (en partidas de 2 personas, se empieza con 4 marcadores cada uno). Determina al azar con el resto de los participantes quién jugará en primer lugar.



El favor de los espíritus está representado por las fichas de Favor. Cuantas más fichas de Favor de un color tengas, más favorable será ese espíritu contigo.

CÓMO JUGAR

La partida se desarrolla en 4 rondas, denominadas estaciones, tras las que se lleva a cabo un recuento de puntos final en el Gran Árbol. Durante cada estación, los participantes jugaréis por turnos en el sentido de las agujas del reloj hasta que todos os quedéis sin fichas de Ofrenda.

En tu turno, **debes** realizar 1 de las 2 acciones siguientes:

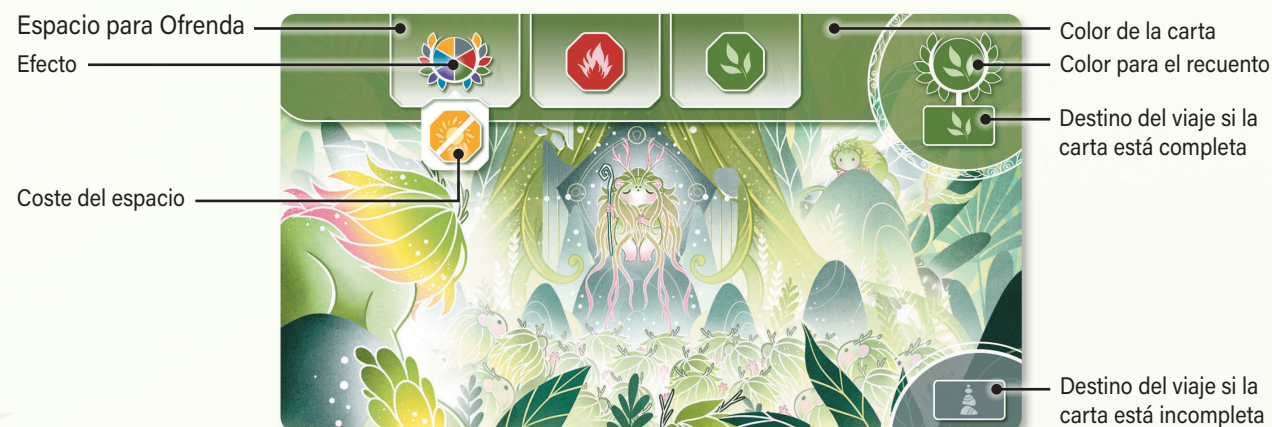
Colocar 1 marcador de Ofrenda sobre cualquier carta **O** Colocar 1 marcador de Ofrenda sobre el Gran Árbol

OPCIONAL: también puedes jugar 1 o más fichas de Runa en tu turno.

COLOCAR 1 MARCADOR DE OFRENDA SOBRE CUALQUIER CARTA

Coloca 1 marcador de Ofrenda en un espacio para Ofrenda disponible de cualquier carta. Paga el coste de ese espacio, si lo tiene, y aplica su efecto. **Un espacio disponible es un espacio que no tiene ningún marcador de Ofrenda encima.**

CARACTERÍSTICAS DE LAS CARTAS



COSTES

Algunos espacios tienen un coste que debes pagar para poder colocar tu marcador de Ofrenda sobre ellos.



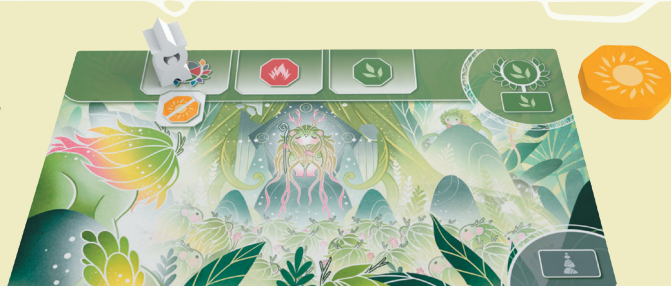
Devuelve 1 ficha de Favor del color indicado a la reserva.



Devuelve 1 ficha de Favor de tu color **más fuerte** (es decir, el color del que más fichas tengas) a la reserva. Si tienes más de un color fuerte, puedes elegir con cuál quieres pagar el coste.

Las fichas de Favor que se utilizan para pagar el coste de un espacio se devuelven a la reserva. Si no puedes pagar el coste, no podrás colocar tu marcador de Ofrenda sobre ese espacio y deberás elegir otro espacio disponible.

Ejemplo: *Julia* quiere colocar 1 marcador de Ofrenda en el espacio de la izquierda. Para ello, paga 1 ficha de Favor amarilla, que devuelve a la reserva. Una vez hecho esto, aplica el efecto de ese espacio.
Si *Julia* no hubiese tenido fichas de Favor amarillas con las que pagar el coste del espacio, no habría podido colocar su marcador de Ofrenda en él.



EFFECTOS DE LOS ESPACIOS DE LAS CARTAS

Después de colocar un marcador de Ofrenda sobre un espacio debes aplicar su efecto inmediatamente en la medida en la que sea posible.



Toma tantas fichas de Favor del color correspondiente como se indique. No hay un límite para la cantidad de fichas de Favor que puedes tener. Sin embargo, sí hay una cantidad limitada de fichas de Favor disponibles; por lo tanto, si hay menos fichas en la reserva de las que se te indica, toma todas las fichas que haya de ese color.

Si no quedan fichas de un color en la reserva, no podrás tomar ninguna hasta que algunas sean devueltas a la reserva.



Toma 2 fichas de Favor de tu color **más débil** (es decir, el color del que menos fichas tengas o si no tienes fichas de un color). Si tienes más de un color débil, puedes elegir de cuál las quieres tomar.



Roba la primera ficha de Runa de la pila (ver *Jugar las runas*, pág. 7).



Ganas 1 punto por cada ficha de Favor de color diferente que tengas.

Ejemplo: *Marcos* tiene 2 fichas de Favor verdes, 3 azules, 1 roja y 1 morada, es decir, 4 colores diferentes en total. Por lo tanto, se lleva 4 puntos.



Ganas 1 punto por cada ficha de Favor que tengas del color indicado.



Ganas 1 punto por cada ficha de Favor que tengas de tu color **más fuerte**.

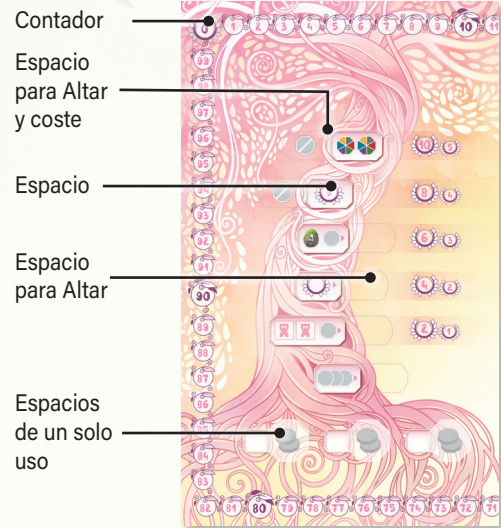
Ejemplo: al colocar su marcador de Ofrenda en este espacio, *Carolina* gana 1 punto por cada ficha que tiene de su color más fuerte. Como tiene 5 fichas de Favor rojas, se lleva 5 puntos.



COLOCAR 1 MARCADOR DE OFRENDA SOBRE EL GRAN ÁRBOL

Coloca 1 marcador de Ofrenda en cualquier espacio disponible del Gran Árbol. Paga el coste de ese espacio, si lo tiene, y aplica su efecto.

ESPACIOS PARA ALTAR VACÍOS



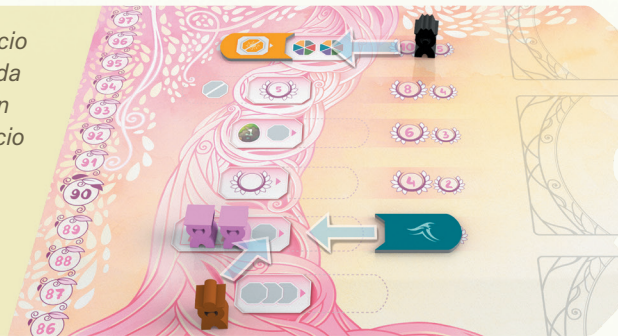
El Gran Árbol tiene 6 espacios para Altar, que están vacíos al inicio de la partida. Cuando colocas un marcador de Ofrenda en un espacio del Gran Árbol, si su espacio para Altar correspondiente está vacío, debes elegir una de las fichas de Altar disponibles y colocarla en dicho espacio. Una vez colocada, la ficha de Altar no puede ni moverse ni eliminarse del Gran Árbol, por lo que permanecerá en ese espacio hasta el final de la partida. Una vez hecho esto, aplica el efecto de la ficha de Altar (independientemente de si la acabas de colocar o ya estaba ahí).

IMPORTANTE: los 2 espacios superiores del Gran Árbol tienen un coste, que se puede ver dentro de sus espacios para Altar. Si todavía no se ha asignado un Altar a uno de estos espacios, debes devolver 1 ficha de Favor de uno de los colores que tengas disponibles a la reserva antes de poder colocar tu marcador de Ofrenda en el espacio correspondiente. Coloca el Altar del color que hayas elegido al lado del espacio donde has colocado tu marcador de Ofrenda. A partir de ahora, este espacio tendrá un coste de 1 ficha de Favor del mismo color que el Altar.

Las fichas de Altar son reversibles. La cara que muestra un coste solo se utiliza en los 2 espacios superiores del Gran Árbol, mientras que la otra cara se usa en el resto de los espacios.

Ejemplo: *Carolina* quiere colocar 1 marcador de Ofrenda sobre el espacio del Gran Árbol. Como todavía no hay una ficha de Altar asignada al espacio para Altar de ese espacio, coloca su marcador de Ofrenda en el espacio que quería, elige la ficha de Altar azul y la coloca en el espacio para Altar correspondiente a su marcador. Después, aplica el efecto de ese espacio.

Después, *Marcos* coloca 1 marcador de Ofrenda en el espacio . Paga el coste del Altar (1 ficha de Favor amarilla) y aplica el efecto correspondiente.



LOS EFECTOS DEL GRAN ÁRBOL

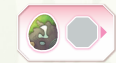
Después de colocar un marcador de Ofrenda sobre un espacio debes aplicar su efecto inmediatamente en la medida en la que sea posible.



Toma 2 fichas de Favor de cualquier color. Las fichas pueden ser del mismo o de diferentes colores.



Ganas 5 puntos.



Roba 1 ficha de Runa y, después, toma 1 ficha de Favor del mismo color que el Altar.



Ganas 1 punto por cada ficha de Favor que tengas del mismo color que el Altar.



Coloca los marcadores neutrales de Ofrenda en 2 espacios disponibles en la carta o cartas que quieras y, después, toma 1 ficha de Favor del mismo color que el Altar. Ignora los costes y los efectos de los espacios donde estén colocados los marcadores neutrales de Ofrenda.



Toma 3 fichas de Favor del mismo color que el Altar.



Los 3 espacios ubicados en la base del Gran Árbol son de un solo uso y no tienen espacio para Altar. Si colocas un marcador de Ofrenda en uno de estos espacios, toma las 2 fichas de Favor que se han colocado durante la preparación. Estos espacios no se reabastecen y, una vez que alguien haya tomado las fichas de uno de estos espacios, ya no se puede volver a colocar un marcador de Ofrenda sobre él.

JUGAR LAS RUNAS

Cuando robes una ficha de Runa, mantenla bocabajo delante de ti, aunque puedes mirarla cuando quieras. Después de jugar una ficha de Runa, descártala bocarriba al lado de la pila de Runas. No hay un límite en la cantidad de fichas de Runa que puedes tener.

PODERES DE LAS FICHAS DE RUNA

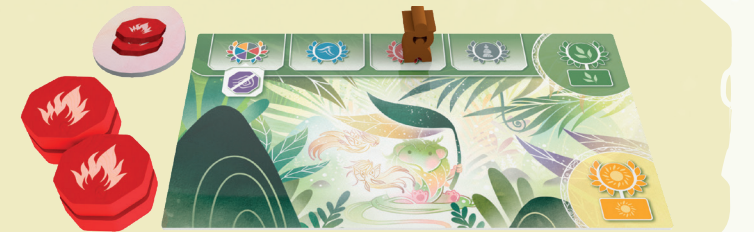


2 Favores (1 por cada color): puedes revelar esta ficha de Runa en cualquier momento. Una vez la hayas revelado, esta ficha vale por 2 fichas de Favor del color indicado a todos los efectos, tanto en el recuento de puntos al final de la partida, así como a la hora de determinar cuáles son tus colores más fuertes y más débiles.

En tu turno también puedes descartar esta ficha para pagar el coste de un espacio. Sin embargo, ten en cuenta que si el coste es solo de 1 ficha, no tomas 1 ficha de la reserva como «cambio», sino que pierdes el exceso de valor de la ficha de Runa.

Nota: puedes revelar tus fichas de Runa durante el recuento final.

Ejemplo: *Carolina*, que robó la ficha de Runa ya tenía 4 fichas rojas. Revela su ficha de Runa roja y coloca 1 marcador de Ofrenda en un espacio que otorga puntos por cada ficha roja que tienes. Como ahora tiene un equivalente a 6 fichas de Favor rojas delante de ella, se lleva 6 puntos.



Viaje rúnico (1 por cada color): estas fichas se juegan al inicio del turno, antes de colocar tu marcador de Ofrenda. Solo los marcadores de Ofrenda de otros colores se pueden ver afectados por ellas. Elige 1 de los 2 poderes siguientes:



Elige 1 marcador de Ofrenda de una de las cartas y colócalo sobre un espacio disponible de una carta de tu elección que sea del mismo color que la ficha. Ignora el coste (si lo tiene) y el efecto del nuevo espacio.



Mueve 1 marcador de Ofrenda de una carta del mismo color que la ficha a otro espacio disponible de otra carta de tu elección. Ignora el coste (si lo tiene) y el efecto del nuevo espacio.

Ejemplo: *Marcos* juega la ficha de Viaje rúnico morado. Mueve el marcador de Ofrenda marrón de *Carolina* de una carta morada a un espacio disponible de la carta roja. El coste del espacio de la carta roja, así como su efecto, se ignoran.



Compañía (x3): puedes descartar esta ficha para colocar tu marcador de Ofrenda sobre cualquier espacio ocupado por un marcador de Ofrenda de otro color. Esta es la única excepción a la regla «Solo 1 marcador de Ofrenda por espacio». Aun así, tendrás que pagar cualquier coste asociado a dicho espacio y, después, resolver su efecto.

FIN DE LA ESTACIÓN

Cuando todos los participantes hayáis colocado todos vuestros marcadores de Ofrenda, pasad a la fase Fin de la estación; que resolveréis todos juntos, siguiendo estos pasos en orden:

1. Comprobar las cartas
2. Recuperar y añadir marcadores de Ofrenda
3. Elegir una carta de Nuevo inicio

1. COMPROBAR LAS CARTAS

Comprobad cada carta, una tras otra, para determinar si están completas o incompletas.

Una carta está completa si todos sus espacios están ocupados.

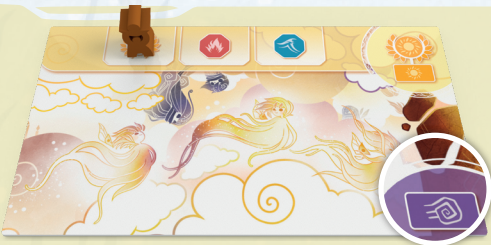
Proceded con el recuento de puntos. Quienes tengáis al menos 1 marcador de Ofrenda en la carta, ganáis 1 punto por cada ficha de Favor que tengáis del mismo color que se muestra en la esquina superior derecha de la carta. En este momento, recuperaréis vuestros marcadores de Ofrenda de la carta, mientras que cualquier marcador neutral de Ofrenda se devuelve a su espacio en el Gran Árbol. Reemplazad la carta con la primera carta del mazo de Viaje del color que se indica en la esquina superior derecha de la carta.



Ejemplo: la carta verde está completa. **Carolina** y **Julia** ganan tantos puntos como fichas de Favor verdes tienen y reemplazan la carta con la primera carta del mazo de Viaje de color verde, como se indica en la esquina superior derecha de la carta.

Una carta está incompleta si al menos 1 de sus espacios está disponible.

En este caso, nadie gana ningún punto. Simplemente, quienes tengáis marcadores de Ofrenda en la carta, los recuperaréis; y cualquier marcador neutral de Ofrenda se devuelve a su espacio en el Gran Árbol. Reemplazad la carta con la primera carta del mazo de Viaje del color que se indica en la esquina inferior derecha de la carta.



Ejemplo: esta carta amarilla está incompleta. Por lo tanto, nadie gana puntos por ella. Simplemente se reemplaza con la primera carta del mazo de Viaje morado, como se indica en la esquina inferior derecha de la carta.

Puntuación de la carta de Nuevo inicio

Estas cartas siguen reglas diferentes para su puntuación.

Si la carta está completa, haced el recuento de puntos de la manera que se ha descrito anteriormente.

Si la carta está incompleta, quienes tengáis al menos 1 marcador de Ofrenda en la carta, ganáis 1 punto por cada ficha de Favor que tengáis del color que se indica en la esquina inferior derecha de la carta. Después, recuperad los marcadores de Ofrenda y reemplazad la carta de forma normal.



Ejemplo: la carta de Nuevo inicio azul está incompleta. Como solo **Marcos** tiene 1 marcador de Ofrenda sobre la carta, él es el único que gana tantos puntos como fichas de Favor verdes tiene. Después, recupera su marcador de Ofrenda y reemplaza la carta por una carta de Viaje verde.

2. RECUPERAR Y AÑADIR MARCADORES DE OFRENDA

Todos recuperaréis vuestro marcador de Ofrenda del espacio de la siguiente estación del tablero. También recuperaréis cualquier otro marcador de Ofrenda que hayáis colocado en el Gran Árbol durante esta ronda.

Importante: en partidas de 4 personas, no hay marcadores de Ofrenda que ganar al final de la primera estación.

3. ELEGIR UNA CARTA DE NUEVO INICIO

Quien tenga menos puntos* en el contador roba las 2 cartas superiores del mazo de **Nuevo inicio**, elige 1 y la coloca en el espacio de la siguiente estación del tablero de juego. La carta que no ha elegido se descarta. *En caso de empate, elegid al azar quién va a tomar la decisión de entre las personas empatadas. Por ejemplo, podéis hacer esto tomando 1 marcador de Ofrenda de cada uno de los participantes empatados y eligiendo uno al azar.

Nota: este paso se ignora al final de la cuarta y última estación.



Ejemplo: tras comprobar las cartas, **Marcos** es quien tiene menos puntos en el contador al final de la estación, así que roba las 2 cartas de Nuevo inicio, elige 1 y la coloca en el espacio disponible que hay en el lado derecho del tablero.

La persona que elige la carta de Nuevo inicio es la primera en jugar su turno durante la siguiente estación.

FIN DE LA PARTIDA

Una vez completéis el recuento de puntos de la cuarta estación, los espíritus os recompensarán una última vez más y ganaréis puntos adicionales dependiendo del número de Altares que haya colocados en el **Gran Árbol**.



Por cada espacio del Gran Árbol que tenga un Altar, contaréis el número de fichas de Favor que tengáis del mismo color que el Altar (incluidas las fichas de Runa de 2 Favores). Quien tenga más fichas de ese color se lleva tantos puntos como indica el círculo grande que está al lado del Altar; y la segunda persona con más fichas de ese color se lleva los puntos que indica el círculo pequeño.

En caso de empate en el número de fichas, todas las personas empatadas se llevan los puntos indicados en el círculo grande; mientras que los demás participantes **no se llevan ningún punto**. En caso de empate en el segundo puesto, todas las personas empatadas se llevan los puntos indicados en el círculo pequeño, pero solo si tienen al menos 1 ficha.

Ignorad los espacios que no tengan un Altar asignado. Esto sucede si nadie ha colocado un marcador de Ofrenda en ese espacio durante la partida.

En partidas de 2 personas, solo gana puntos la persona con más fichas del mismo color que el Altar; es decir, se ignora la segunda posición. Si ambos participantes empatan, nadie gana puntos.

Ejemplo del recuento de puntos final

La partida ha terminado. Durante el transcurso de las cuatro estaciones, **Marcos** (negro) ha ganado 32 puntos; **Carolina** (marrón) ha ganado 28 puntos; y **Julia** (blanco) 24 puntos.

Por cada Altar, determinan quién tiene el mayor número de fichas del mismo color y quién está en segunda posición, y ajustan las puntuaciones con cada Altar.

Altar amarillo: **Carolina** gana 10 puntos porque es quien tiene más fichas de Favor amarillas. **Marcos** y **Julia** están empatados con 1 ficha de Favor cada uno, así que ambos se llevan 5 puntos.

Altar verde: **Julia** y **Carolina** están empatadas y ganan 6 puntos cada una.

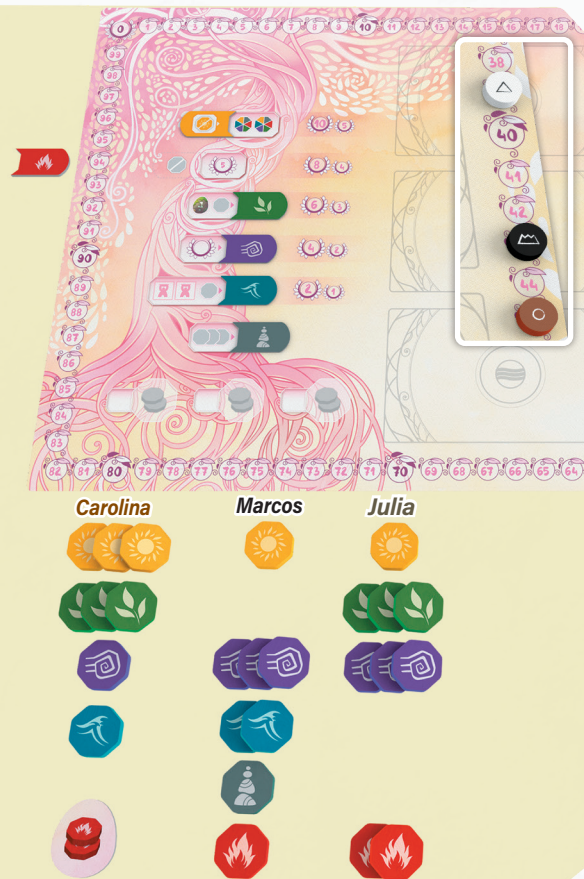
Altar morado: **Julia** y **Marcos** están empatados y se llevan 4 puntos cada uno. En este caso, **Carolina** se lleva 0 puntos al ser la segunda con más fichas del mismo color, ya que no se ganan puntos cuando hay un empate en el primer puesto.

Altar azul: **Marcos** gana 2 puntos, mientras que **Carolina** se lleva 1.

Altar gris: no hay puntos asociados a este espacio del Gran Árbol.

Altar rojo: el Altar rojo no está colocado en el Gran Árbol, así que nadie se lleva puntos por las fichas de Favor rojas.

Durante este recuento de puntos final, **Carolina** ha ganado 17 puntos adicionales, lo que le otorga un total de 45 puntos; **Marcos** ha ganado 11 puntos, consiguiendo un total de 43; y **Julia**, que ha obtenido 15 puntos adicionales, suma un total de 39 puntos. Por lo tanto, **Carolina** gana la partida.



Quien consiga más puntos gana. Además, en el valle de Inori no existen los desempates, así que puede ganar la partida más de una persona. Quien gane se alzará como Guardián del Gran Árbol. ¡Hasta la competición del año siguiente!

CREADORES DEL VALLE DE INORI



MATHIEU AUBERT

"Entré en el mundo de los juegos casi por casualidad, por la puerta trasera de la Étable des Jeux, una asociación de juegos y, poco después, probando juegos por las tardes en Libellud. Tardes en las que conocí al ya gran Théo Rivière, que pronto se convertiría en un eminente diseñador de juegos.

Después, Régis me propuso unirme a Libellud, donde he conocido a seres humanos maravillosos tanto dentro de la empresa como por todo el mundo.

Cada uno siguió su camino seis años después, pero todos mantuvimos el contacto y nos motivamos mutuamente para lanzar una colaboración. En octubre de 2018 en Bruselas, sentamos las bases de esta idea cooperativa en dos días, y la fuimos mejorando poco a poco. El prototipo ha pasado por las manos de unos cuantos equipos de todo el mundo, y quiero darle las gracias a Space Cowboys por publicarlo: Anouk, Thomas y Suzanne, gracias.

Todo mi agradecimiento también a los primeros que probaron el juego y a quienes creyeron en él: Elodie, Marie, Régis, Gaëtan, Richard, Mathieu, Croc, Adrien, Franck, Adrien...

Por último, a mis pequeños Rose y Charlie, con los que jugaré."

Créditos de la fotografía: Hélène Delforge



THÉO RIVIÈRE

"Cuando empecé a diseñar juegos hace diez años, nunca imaginé que algún día se convertiría en mi trabajo a tiempo completo. Estoy agradecido a todos los que me han apoyado y me han permitido llegar hasta aquí. Haré todo lo que esté en mi mano para seguir ofreciendo experiencias de juego que os llenen de alegría.

Ahora mismo, me emociona imaginarnos con este reglamento en la mano. *Inori* es un juego que ha tenido un proceso plagado de obstáculos, y estoy encantado de que por fin llegue a las ludotecas y esté a disposición de los jugadores que quieran descubrirlo. Mathieu, el equipo de Space Cowboys, Suzanne y yo hemos puesto todo nuestro corazón en este juego, ¡así que espero que lo disfrutéis mucho! Quiero aprovechar esta oportunidad para dar las gracias a todos los que han contribuido a que el juego exista, con un agradecimiento especial para Elodie, Gaëtan, Anouk (y todo el equipo de Space Cowboys) y Adrien.

Recordemos siempre que el viaje es más importante que el destino y que debemos dejarnos llevar, que todo saldrá bien."



SUZANNE DEMONTROND

"Como ilustradora, afincada en el Franco Condado, y gran soñadora me gusta imaginar universos donde coexisten criaturas míticas, mundos irreales y abundante flora. Mi pasión por el mundo de la imaginación, la naturaleza y todo lo que brilla se manifiesta a través de un universo artístico a todo color en el que se entremezclan diferentes técnicas, tanto tradicionales como digitales.

Desarrollar el universo gráfico de *Inori* y sus traviesos personajes fue una experiencia increíblemente enriquecedora y una oportunidad para mí de explorar nuevos mundos. ¡Espero que os divirtáis tanto jugándolo como yo ilustrándolo! Os deseo momentos muy agradables y viajes de lo más alegres en compañía de los pequeños espíritus de la naturaleza :)"



LISTA DE LOS SÍMBOLOS DE INORI

CARTAS



Toma la cantidad de fichas de Favor indicada.



Reemplaza la carta por una carta de Viaje del color indicado.



Toma 2 fichas de Favor de tu color más débil. Si tienes más de un color débil, elige de cuál las quieres tomar.



Toma 1 ficha de Runa.



Ganas 1 punto por cada ficha de Favor que tengas de tu color más fuerte.



Devuelve 1 ficha de Favor del color indicado a la reserva.



Ganas 1 punto por cada ficha de Favor de color diferente que tengas.



Devuelve 1 ficha de Favor de tu color más fuerte a la reserva. Si tienes más de un color fuerte, elige de qué color la quieres devolver.



Ganas 1 punto por cada ficha de Favor que tengas del color indicado.

ESPACIOS DEL GRAN ÁRBOL



Toma 2 fichas de Favor de cualquier color.



Toma las 2 fichas de Favor colocadas aquí. Estos espacios no se reabastecen.



Ganas 5 puntos.



Cartas de Inicio. Roba 1 al azar de cada categoría.



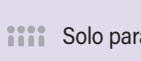
Toma 1 ficha de Runa y después 1 ficha de Favor del mismo color que el Altar.



Solo para partidas de 2 o 3 personas.



Ganas 1 punto por cada ficha de Favor que tengas del mismo color que el Altar.



Solo para partidas de 4 personas.



Coloca los 2 marcadores neutrales de Ofrenda en 2 espacios disponibles de tu elección que haya en cualquier carta, ignorando su coste (si lo tiene) y el efecto de esos espacios. Después, toma 1 ficha de Favor del mismo color que el Altar.



Recuento final: por cada espacio con un Altar, quien tenga más fichas del mismo color que ese Altar gana los puntos del círculo grande, mientras que la segunda persona con más fichas del mismo color se lleva los puntos del círculo pequeño.



Toma 3 fichas de Favor del mismo color que el Altar.

RUNAS



Una vez revelada, esta ficha cuenta como 2 fichas de Favor del color indicado.



Coloca tu marcador de Ofrenda en un espacio ocupado por un marcador de Ofrenda de otro color. Debes pagar cualquier coste asociado y, después, resolver el efecto.



Mueve 1 marcador de Ofrenda de otro color de un espacio a cualquier otro espacio de una carta del color indicado; o de un espacio de una carta del color indicado a otro espacio en cualquier otra carta.

