

REGLAS

Necesitas el juego básico de **Fantasy** para poder jugar a esta expansión.

FANTASY

ELIXIRES Y SECRETOS

Sylvie Barc
Maud Chalmel



Los tiempos están cambiando... Tras siglos de bromas y dimes y diretes, los pixies, las hadas y los duendecillos se han quedado patidifusos al ver que su foresta está siendo invadida por criaturas grandes y feas. Ogros, licántropos y, por si fuera poco, humanos, están intentando arrebatarles su hogar, perturbando así las costumbres ancestrales de la gente mágica del bosque.

CONTENIDO

- 56 cartas :
 - 16 cartas de Humano
 - 8 cartas de Ogro
 - 8 cartas de Licántropo
 - 14 cartas de Elixir del sueño
 - 10 cartas de Secreto
- 1 reglamento



CARTAS NUEVAS

Esta expansión ofrece a los incondicionales de Fantasy mejorar y renovar su experiencia de juego con la incorporación de tres nuevas especies.

Al igual que sucede con las especies del juego básico, las cartas de Humano, Licántropo y Ogro que estén delante de cualquier participante cuentan a la hora de determinar quién tiene el Clan más grande al final de la partida.



La magia ya no puede afectar a los Humanos... En tu turno puedes jugar una carta de Humano para ser inmune a las capacidades que afecten a las cartas que estén frente a ti. Sin embargo, las capacidades que afecten a las cartas de tu mano siguen aplicando su efecto.

Por ejemplo: no puedes jugar una Driada para robar una carta frente a otra persona que tenga un Humano en la mesa (ni siquiera esa carta de Humano). En cambio, sí que puedes jugar una carta de Pixie y aplicar el efecto de su capacidad.



En tu turno puedes jugar una carta de Licántropo para «convertir» una carta de Humano ya jugada por otra persona en cualquier otra especie, menos Humano, presente en tu Clan (esto incluye al Licántropo). Solo los Humanos pueden cambiar de especie de esta manera.



En tu turno puedes jugar una carta de Ogro frente a ti para devorar (descartar) una carta de Humano del Clan de otra persona (o cualquier otra carta si no tiene cartas de Humano en el Clan). Un Ogro puede devorar a cualquier personaje.



En tu turno puedes descartar un Elixir del sueño para dormir a un Humano (solo durante el turno actual) y luego jugar una carta que afecte a un personaje del Clan del Humano dormido (incluido ese Humano). Si hay más de un Humano protegiendo el Clan, deberás descartar un Elixir del sueño por cada Humano que tengas que dormir.

SECRETOS

En tu turno puedes jugar un Secreto. Cada especie tiene su carta de Secreto que la hace más poderosa.



- Las cartas de Secreto nunca cambian de lugar durante la partida. Eso significa que nunca pueden ser robadas.
- Puedes jugar Secretos para especies que aún no estén frente a ti.
- Al final de la partida, las cartas de Secreto no tienen valor propio, pero cada personaje de la especie afectada por el Secreto vale doble.

PREPARACIÓN

- Toma las cartas del juego básico y barájalas junto con las de la expansión para formar un mazo bocabajo.
- Reparte 5 cartas a cada participante y a continuación deja el mazo bocabajo en el centro de la mesa.

CÓMO JUGAR

La persona más joven que haya jugado recientemente a Fantasy juega en primer lugar; luego los turnos se suceden en sentido horario. En tu turno, roba una carta. A continuación **puedes** jugar uno o más Elixires del sueño para cancelar las capacidades de uno o más Humanos frente a otra persona. Para terminar **debes** jugar una carta de tu mano en la mesa frente a ti, aplicando inmediatamente la capacidad especial que aparece en ella (si se da el caso). Luego el turno pasa a la persona sentada a tu izquierda.

NOTAS

- Las cartas frente a cada participante forman su **Clan**.
- Si no puedes aplicar la capacidad de una carta, ignórala.
- Las cartas descartadas permanecen así hasta el final de la partida.

DISPOSICIÓN DEL CLAN

Organiza las cartas que componen tu Clan en columnas frente a ti (una columna por especie).

- Coloca las cartas de Humano en la columna de más a la izquierda para que todo el mundo pueda saber de un vistazo qué Clanes están protegidos.
- Coloca las cartas de Secreto bocarriba debajo de la primera carta de la columna correspondiente.
- Cuando juegues una carta de Licántropo, coloca la carta de Humano convertido en la columna de la especie correspondiente de tu Clan. Por ejemplo, si mueves una carta de Humano metamorfoseado a una columna de Gnomo, ese Humano se convierte en Gnomo.

Ejemplo:



NOTAS



- La capacidad de las Hadas anula las capacidades de un Ogro o de un Licántropo.
- La capacidad de las Hadas también puede cancelar el efecto de varios Elixires del sueño jugados a la vez. Las cartas de Elixir del sueño canceladas por un Hada se pierden.



- Al aplicar el efecto de la capacidad de una carta de Duendecillo (ya provenga de una carta de Duendecillo o de una carta de Elfo copiando a un Duendecillo), las personas implicadas cambian sus lugares en lugar de intercambiar sus cartas. Debido a ello puedes llegar a jugar dos turnos en una ronda... ¡o puede que ninguno!

Ejemplo: Berto, Cloe, Felicia y Greta están jugando una partida en ese mismo orden. Si Berto cambia de sitio con Cloe (intercambiando sus cartas en el proceso), podrá volver a jugar otro turno de inmediato, mientras que la pobre Cloe pierde su turno.

- No puedes aplicar la capacidad de un Duendecillo si un Humano está protegiendo al Clan objetivo (y por tanto, el lugar de esa persona).



- Un Elfo puede copiar la capacidad de un Ogro o de un Licántropo que se encuentre en el Clan de la persona que juega al Elfo.

FINAL DE LA PARTIDA

- La partida continúa hasta que se agote el mazo.
- Llegado ese momento, todo el mundo seguirá jugando con las cartas que todavía tengan en su mano.
- Siempre que alguien se quede sin cartas en la mano, deberá robar al azar 1 carta de la mano de cada oponente con más de una carta en su mano.
- La partida termina inmediatamente cuando alguien no pueda robar cartas. Esto se da cuando sus oponentes no tienen más de una carta en su mano.
- A continuación, determina la puntuación de cada Clan: cada personaje vale 1 punto, o 2 si tienen el Secreto de su especie.
- ¡Quien tenga más puntos gana la partida!

Atención: si quieres puedes utilizar las reglas de final de partida de esta expansión en partidas con el juego básico.



Traducción: Moisés Busanya

Revisión: Joaquín C. Martín-Rayó

Un juego publicado por Zygomatic - Asmodee Group
18 rue Jacqueline Auriol - Quartier Villaroy •
BP 40119 • 78041 Guyancourt • Francia

www.asmodee.com • www.zygomatic-games.com

© Asmodee Group 2024. Todos los derechos reservados.

