

REGLAS

FANTASY

Sylvie Barc
Maud Chalmel

8+ 2-4 20'

Imagina un pequeño rincón en el bosque, oculto a la vista de los seres humanos, rebosante de pixies, duendecillos y hadas... Imagina de nuevo que un buen día esta caprichosa gente decide que necesita un líder. Pues ahí lo tienes: todos los aspirantes se han congregado y están dispuestos a pelear por cada voto en plena algarabía mágica.

¿Quién reunirá el clan más numeroso?

CONTENIDO

- 56 cartas: 8 personajes de cada una de las 7 especies del mundo mágico.
- 1 reglamento



PREPARACIÓN

- Baraja las cartas y forma un mazo bocabajo.
- Reparte 5 cartas a cada participante y a continuación deja el mazo bocabajo en el centro de la mesa.

CÓMO JUGAR

Empieza a jugar quien haya paseado por el bosque más recientemente y luego los turnos se suceden en sentido horario.

En tu turno, roba una carta. A continuación, juega una carta de tu mano en la mesa frente a ti, aplicando inmediatamente la capacidad especial que aparece en ella.

Luego el turno pasa a la persona sentada a tu izquierda.

NOTAS

- Cada carta representa a un personaje de una de las especies del mundo mágico del bosque. Cada especie tiene una capacidad especial.
- Los personajes frente a cada participante forman su **Clan**.
- Si no puedes aplicar la capacidad de un personaje, ignórala.

DISPOSICIÓN DEL CLAN

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

Por ejemplo:



CASO ESPECIAL: HADAS

Puedes protegerte contra la capacidad de otro personaje jugando un Hada inmediatamente después de ser elegido objetivo, aunque no sea tu turno. Tu Hada también puede ser contrarrestada por otra Hada... y así sucesivamente...



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.
- En el momento en el que alguien juegue la última carta de su mano, la partida termina al final de esa ronda, una vez que todo el mundo haya jugado el mismo número de turnos.
- Gana la partida quien tenga el Clan más grande (es decir, quien tenga más cartas de personaje frente a sí).
- En caso de empate todas las personas empatadas comparten la victoria.

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.

Juego bajo licencia de Week End Games.



