

Fantasy Realms

E1

TESORO MALDITO

RESUMEN

Los reinos se preparan para el conflicto, pero algo diferente irrumpe para cambiar el equilibrio de poder. Ha sido descubierto un botín de antiguos artefactos con considerables poderes que pueden alterar el curso de la batalla. Sin embargo, cada uno de estos objetos porta una maldición que hundirá en las sombras a aquel que sea lo suficientemente loco o avaricioso para reclamar su poder.

Mientras tanto, los habitantes de los reinos se afanan en fortalecer sus tierras creando grandes castillos, mazmorras y criptas protegidas por no-muertos. Y más allá del reino mortal, visitantes de otros planos de existencia han llegado para unirse a la batalla...



20 Min.



14+



2-6 Jug.

Componentes

48 Cartas

1 Reglamento

La expansión “*Fantasy Realms: El Tesoro Maldito*” consta de **dos partes** que pueden ser añadidas a las partidas de forma separada o conjunta.

Un tesoro repleto de objetos malditos forma un mazo separado. Estas cartas no van a tu mano sino que se juegan frente a ti. Cuando son usadas, se voltean boca abajo y, normalmente, te proporcionarán puntos negativos al final de la partida (*son objetos malditos después de todo!*). Algunos podrán darte puntos positivos a cambio de efectos negativos.

Se añaden al mazo del juego base tres nuevos tipos de cartas que representan estructuras y habitantes. Ofrecen nuevas maneras de combinarse con otras cartas y hacen que la zona de descarte gane mucha más importancia.

PARTE 1: OBJETOS MALDITOS

Los objetos malditos forman un nuevo mazo de cartas que no se debe mezclar con el mazo del juego base (*tienen un reverso diferente*).

Al principio de la partida, baraja este mazo y reparte boca arriba una carta de objeto maldito a cada jugador.



Durante tu turno, puedes escoger una de estas tres opciones:

1) **No hacer nada con tu objeto maldito.** Seguirá boca arriba en tu zona y podrás usarlo en un turno posterior.

2) **Descartar tu objeto maldito al final de tu turno.** La carta va boca arriba a una pila de descarte separada de la zona de descarte habitual. Tras ello, roba una nueva carta de objeto maldito y ponla boca arriba en tu zona de juego. Si el mazo de objetos malditos se ha agotado, mezcla el descarte y crea un mazo nuevo del que robar.

3) **Usar el objeto maldito.** Algunos te dan una acción que sustituye tu turno normal (*“Reemplazar turno”*) y otros pueden ser jugados en cualquier momento de tu turno normal, incluyendo antes de que robes del mazo o después de que te hayas descartado (*“En cualquier momento”*). Cuando uses un objeto maldito, guárdalo boca abajo delante de ti. Todas las cartas usadas de objetos malditos puntúan al final de la partida (*la mayoría negativamente, pero no todas*). Al final de tu turno, roba un nuevo objeto maldito del mazo para sustituir el que has usado.

No importa cuál de las tres opciones escojas, al final de tu turno deberías tener siempre un objeto maldito boca arriba y cualquier número de ellos boca abajo. Puedes consultar los objetos malditos usados de tu pila en cualquier momento pero nunca los de los oponentes.

Cuando juegas con la regla de dos jugadores (empezar sin cartas y, cada turno, robar dos y descartar una) no robes ningún objeto maldito hasta que tengas siete cartas en la mano (u ocho si estás jugando con los nuevos tipos de cartas tal y como se indica a continuación).



PARTE 2: EDIFICIOS, VISITANTES Y NO-MUERTOS

Hay tres nuevos tipos que pueden ser añadidos al mazo: **Edificios**, **No-Muertos** y **Visitantes**. Debes añadirlos todos (incluida la carta **Jardín**, una nueva carta de tipo **Tierra**), además de reemplazar las siguientes cartas del juego base con su versión de la expansión: **Campanario**, **Exploradores**, **Árbol del Mundo**, **Cambiaformas**, **Espejismo**, **Inundación**, **Nigromante** y **Fuente de Vida**.

Preparación y cambio de reglas

Puesto que los nuevos tipos de cartas pueden hacer más complicado lograr combinaciones de cartas, se han ampliado las posibilidades durante el juego para restaurar el equilibrio. Al principio de la partida, roba **ocho cartas** en lugar de siete y mantén una mano de ocho cartas durante toda la partida.

Además, el final de la partida se produce cuando hay **doce cartas** en la zona del descarte, en lugar de diez.

Los tres nuevos tipos:

Edificios - No tienen reglas especiales.

Visitantes - Expanden la mano.

El **Genio** y el **Leprechaun** te permiten añadir nuevas cartas a tu mano al final de la partida (similar al **Nigromante** del juego base). Estos robos se producen antes de que haya **ANULACIONES** de cartas, efectos del **Doppelganger**, etc... y antes de cualquier puntuación de **No-Muertos**.



Cuando usas estas tres cartas en cualquier combinación, hay una regla nueva: nunca puedes tener más de nueve cartas en tu mano bajo ninguna circunstancia. Esto también se aplica al objeto maldito **Portal**. Si en cualquier momento tienes más de nueve cartas en la mano deberás descartarte inmediatamente de las necesarias hasta quedarte con ese número. No se pueden descartar cartas que ya se hayan usado para robar cartas adicionales.



*Ejemplo: Al final de la partida, Elinor tiene nueve cartas debido a que ha usado el objeto maldito **Portal**. Una de ellas es **Leprechaun**, así que roba una nueva carta del mazo tal y como indica la habilidad de este personaje. Roba al **Nigromante** y ahora tiene una mano de diez cartas. Debe descartarse de una de ellas para mantenerse dentro del límite de nueve cartas. Si decide quedarse con **Nigromante**, podrá usar su habilidad de robar del área de descarte pero tendría que volver a descartarse de una carta que no fuera **Leprechaun** o **Nigromante** puesto que ya han sido usadas.*

No-Muertos - Utilizan la zona de descarte.

Cuatro de los cinco **No-Muertos** aportan bonificaciones al final de la partida por las cartas que haya en el descarte en lugar de por las cartas que tenga el jugador en su mano. Las cartas **Doppelganger**, **Cambiaformas** y **Espejismo** que estén en el descarte no cuentan como ningún tipo de carta más allá de su propio tipo **Variable**.



~ NUEVA SECUENCIA DE FINAL ~

1. Podrás robar cartas del mazo y del descarte (tal y como indican sus habilidades) con el **Leprechaun**, luego con el **Genio** y finalmente con el **Nigromante**. Hay que hacerlo en este orden y siempre recordando descartar si tienes más de nueve cartas en la mano.
2. Asigna en qué carta se transforma el **Doppelganger**, el **Espejismo** y el **Cambiaformas**.
3. Usa el **Libro de los Cambios**.
4. Ignora las penalizaciones.
5. Si su penalización no es ignorada, el **Demonio** revisará todos los tipos de cartas de tu mano y anulará todas aquellas de las que solo tengas una carta.
*Ejemplo: Si al final de la partida tienes 5 **Lócheres**, 2 **Ejércitos**, el **Demonio**, 1 **Mago** y 1 **Artefacto**, se anularán el **Mago** y el **Artefacto** al no tener más cartas de esos tipos.*
6. Aplica todas las penalizaciones que no se hayan ignorado, comenzando por las cartas no anuladas por otras cartas.
7. Calcula la puntuación de las cartas no anuladas.



PREGUNTAS FRECUENTES

- La **Gema del Orden** del juego base no te da bonificación adicional por tener ocho cartas seguidas.
- El **Juez** te da una bonificación por las penalizaciones que tengas en la mano que no hayan sido ignoradas. Las penalizaciones que son parcialmente ignoradas (como la palabra **"Ejército"** en las cartas **Exploradores** y **Buque de Guerra**) siguen dando esta bonificación.
- La **Capilla** necesita que tengas exactamente dos cartas de los tipos indicados para recibir la bonificación. Eso significa que la recibirás si tienes dos **Líderes** o un **Visitante** y un **No-Muerto**, pero no la recibirás si tienes dos **Magos** y un **No-Muerto**; o un **Líder**, un **Mago** y un **Visitante**. Puedes seguir teniendo en tu mano cualquier número de cartas de otros tipos que no estén indicados en la **Capilla**.
- Si, con el uso de los objetos malditos **Guantes de sisar** o **Mapa de la chatarrería**, quieres coger un objeto con la habilidad de **"Reemplazar Turno"** no puedes haber realizado tu turno normal, ni podrás realizarlo posteriormente.



~ CARTA PROMO: FÉNIX ~

Esta edición española de la expansión trae una sorpresa para todos los jugadores: una carta promocional ganadora de un concurso oficial que Looping Games organizó y que ha sido elegida y aprobada por el autor del juego, Bruce Glassco y la editorial WizKids.

Gabriel Buendía resultó el ganador creando una carta muy especial ya que **Fénix** es la primera carta multiclase del juego. Cuenta como **Bestia**, **Fuego** y **Aire**, es vulnerable a las cartas de **Agua**, y, al igual que el ser mitológico que representa, resulta inmortal. En caso de ser ANULADA, pierde su fuerza base pero no desaparece ya que mantiene sus tres tipos para poder seguir siendo combinada con otras cartas.



~ CRÉDITOS ~

Diseño de juego:

Bruce Glassco

Ilustraciones:

Anthony Cournoyer

Diseño gráfico:

Richard Dadisman

Traducción y adaptación gráfica española: *Pedro Soto*

Gracias a los playtesters:

Lisa Glassco, Sarah Glassco, Sylvia Glassco, Dave Platnick, Roderick Sebentler, Coleman Charlton, Chris Fiesel y Meg y David Glassco-Polsdorfer. Gracias especiales a Rick Glassco, Andrew Dzikiewicz, Peter Lewellen, Amy Jacobi, Amory Fischer y Elinor Glassco por sus ideas para cartas.

© 2021 WIZKIDS/NECA, LLC.
WIZKIDS y las marcas y logotipos
relacionados son propiedad
registrada de WizKids.
Todos los derechos reservados.



EDICIÓN EN ESPAÑOL:
© 2021 Looping Games, S.L.
Todos los derechos reservados
www.loopinggames.com

