MAGOS SALVADORES

Un bosque encantado ha caído en desgracia, se ve afectado por una maldición que hace que vaya desapareciendo, junto con las criaturas fantásticas que lo habitan. Un conjunto de magos intentará rescatar a las criaturas y de paso competir por ser el mejor. Para esto deberán colectar distintos símbolos mágicos que obtendrán al salvar a las criaturas. El que consiga la combinación ganadora obtendrá un gran poder, logrando romper la maldición y será reconocido como el mejor mago de su generación.

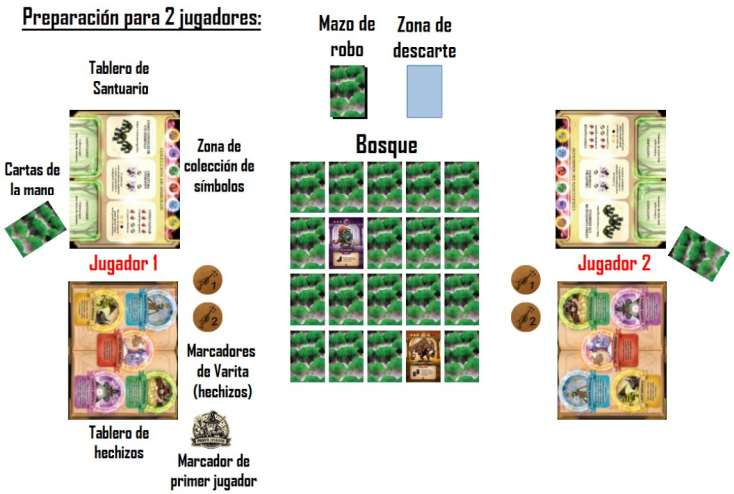
OBJETIVO DEL JUEGO:

Debes coleccionar los símbolos que tienen las cartas. Estos se consiguen salvando tríos de criaturas mágicas del bosque.

El jugador que obtenga 4 símbolos iguales o 2 pares de símbolos iguales será el ganador.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

- Cada jugador recibe dos tableros: el de Hechizos y el del Santuario, más dos fichas de varita numeradas (hechizo 1 y hechizo 2).
- Se elige al azar el primer jugador quien recibe el marcador de primer jugador, que indica donde comienza la ronda de juego.
- Se baraja el mazo y se colocan 20 cartas boca abajo, formando 5 columnas y 4 filas del bosque, como se ve en la figura de la preparación. Estas cartas representan zonas del bosque donde se encuentran las diferentes criaturas.
- Luego revela dos cartas del bosque que quedan a la vista de todos.



- Por último se entrega a cada jugador una carta , será su mano inicial.

COMO JUGAR:

En cada turno el jugador utilizará dos hechizos para poder conseguir las cartas de criaturas, para esto deberá mover y colocar sus fichas de varita sobre los hechizos que desee utilizar del tablero de hechizos. Siempre debe respetar el orden de numeración, comenzando con la ficha de varita número 1 y luego la número 2.

Para realizar un hechizo, éste no debe tener una ficha de varita colocada encima. Si no tiene ficha encima, significa que está disponible para usar.

Importante: un hechizo no se puede volver a usar hasta que no se desocupe (es decir no tenga una ficha de varita encima). **Excepción**: en la primera ronda todos los hechizos están disponibles para usar ya que las fichas de varita no se encuentran colocadas en ningún hechizo.

REALIZAR UN HECHIZO:

El jugador coloca la ficha de varita sobre un hechizo libre del tablero, respetando el orden de la numeración. Inmediatamente después procede a realizar la acción descripta. Hechizos disponibles:

Exploración: El jugador repone las cartas faltantes del bosque, completando la grilla, obteniéndolas del mazo de robo y colocándolas boca abajo. Cuando saca una carta la puede ver en secreto. Si una carta que observa le interesa puede quedársela y llevársela a su mano, **esto lo puede realizar solo una vez durante el hechizo**, luego puede seguir mirando y colocando el resto de las cartas. Si ocurre que ninguna carta le interesó, debe tomar la primera carta del mazo de robo y llevársela para su mano.

Importante: Solo se puede quedar con una carta si no la colocó en el bosque, una vez colocada en la mesa, no puede volver a tomarla.

Si el jugador elige realizar el hechizo Exploración y el bosque está completo, solo toma la primera carta del mazo de robo para su mano.

Lazo mágico: Te llevas dos cartas boca abajo del bosque a tu mano.

Trampas rúnicas: Revela dos cartas del bosque, luego quédate con una de las cartas reveladas del bosque.

Intercambio: cambia todas las cartas de tu mano o un número determinado de cartas con las de otro jugador. Importante: para realizar Intercambio siempre hay que tener al menos una carta en tu mano para cambiar.

Visión mística: Puedes tomar y observar en secreto hasta cuatro cartas del bosque (tanto boca abajo como reveladas), quédate con una y luego regresa el resto colocándolas boca abajo en el orden que desees.

En el turno anterior el jugador había realizado los hechizos Lazo Mágico y Trampas rúnicas, por lo que los marcó, dejando sus fichas de varita encima.



Ahora el jugador tiene un nuevo turno y debe realizar 2 nuevos hechizos, teniendo en cuenta, que debe elegir un hechizo que esté libre, elige "Trampas rúnicas" y coloca el marcador de varita número 1 en dicha zona del tablero y realiza la acción.



Ahora ha quedado libre "Visión mística" por lo tanto queda disponible para usar. El jugador decide colocar el segundo marcador de varita en "Visión Mística" y realiza la acción descripta.



CARTAS DE LA MANO Y SANTUARIO:

El jugador puede tener cualquier número de cartas en su mano, sin embargo, debe tener cuidado si otro jugador le lanza el hechizo de Intercambio. Para evitar esto existen dos espacios para colocar cartas de criaturas, en el tablero de Santuario. Las cartas del Santuario no pueden ser objetivo de un hechizo o efecto que involucre la mano del jugador. Durante el turno del jugador, éste considera las cartas del santuario como parte de su mano y en cualquier momento de su turno puede tomar, reordenar y colocar cartas allí.

SALVAR CRIATURAS

Las criaturas son salvadas cuando el jugador logra juntar un trío de criaturas iguales. **Importante:** Dos criaturas cuyos símbolos o colores sean iguales se consideran un comodín y equivale a cualquier criatura a elección del jugador.

Pasos para salvar criaturas:

1-Junta y salva un trío (o un par más un comodín) y lo bajas a la vista de todos

2-Debes elegir una de las cartas de criatura que has salvado como símbolo y la llevas a la zona de colección de símbolos de tu tablero.

3-Luego debes realizar el poder de la criatura que has salvado. En el caso de salvar un par más un comodín, realizas siempre el poder de la criatura que declaras que salvaste (es decir la del par).

4-Una vez hecho esto descartas las cartas restantes.

PODERES DE LAS CRIATURAS:

Ave Fénix: Renacer: Una de las aves que descartes vuelve a tu mano.

Duende: Tesoro: Lleva a tu mano la primera carta del descarte o del mazo de robo. **Aclaración:** Si tomas cartas del descarte debe ser antes de descartar los duendes o criaturas salvadas .

Cerbero: Presa Fácil: Toma cualquier carta del bosque y llévatela a tu



mano

Gárgola: Garra de Piedra: Coloca una gárgola sobre dos cartas adyacentes del bosque. En la siguiente ronda las llevas a tu mano.

Grifo: Ojo de águila: Mira la mano de un jugador contrario y quédate con una carta

Hada: Deseo: Revela dos cartas del bosque, luego puedes tomar cualquier carta revelada del bosque.

Hombre lobo: Intercambia un hombre lobo que salvaste por cualquier otra criatura del juego y llévatela a tu mano.

Aclaración: La criatura que intercambias puede ser del bosque, de la mano de un jugador o del santuario. Las cartas coleccionadas se consideran símbolos, no criaturas, por lo tanto, no se pueden intercambiar.

Minotauro: Caos: Toma hasta seis cartas del bosque, puedes quedarte con una e intercambiar el resto con las cartas de tu mano. Recoloca el resto de las cartas boca abajo en el bosque.

Ogro: Forzando puertas: Puedes llevar a tu mano cualquier criatura que esté en cualquier santuario.

Unicornio: Fantasía: Puedes realizar una exploración extra. Es decir, replicas el hechizo de Exploración.

COLECCIÓN DE SÍMBOLOS:

Cada carta de criatura tiene un símbolo. Colectarlos otorgan al mago un gran prestigio.

Cada jugador, luego de salvar a un conjunto de criaturas, se queda con una carta como símbolo (ignora el nombre e ilustración de la criatura, solo importa el símbolo) y la lleva al tablero del Santuario donde tiene su colección. Se recomienda colocar las cartas de igual símbolo en hileras de tal modo que se vean claramente.

FIN DE LA PARTIDA:

En el momento en que algún jugador obtenga 4 símbolos iguales o dos pares de símbolos iguales comienza el final de la partida, en donde se debe terminar la ronda comenzada indicada por el marcador de primer jugador. Cuando termina la ronda final, se declara ganador al jugador que haya realizado una de las combinaciones de símbolos ganadoras. En caso de empate cada carta de criatura tiene unos puntos luminosos que se deben contar, el que tenga más puntos luminosos será considerado el ganador de la partida.

Mesa Games

Contenido del juego:

60 cartas de bosque/criaturas, 4 tableros de Santuario, 4 tableros de Hechizos, 8 marcadores de varita, 1 marcador de primer jugador, 1 reglamento.

Autor: Jorge Méndez **Ilustrador:** Pablo Praino **Diseño Gráfico:** Diego Melo.

Equipo de Mesa Games: Jorge Méndez, Claudio Gancedo, Gonzalo Costa.

www.mesagames.com.uy

Industria Uruguaya