



ESPADA MÁGICA Y HUEVO DE DRAGÓN

Por Jochen Schwinghammer

Un juego de cartas para 2 – 4 jugadores de 12 años o más

Duración: 45 minutos

Traducido por Fran F G (<http://tetocajugar.blogspot.com>)
a partir del reglamento oficial en inglés

Sin autorización, pero sin ánimo de lucro
Versión 1.0 – Marzo de 2009

Contenido:

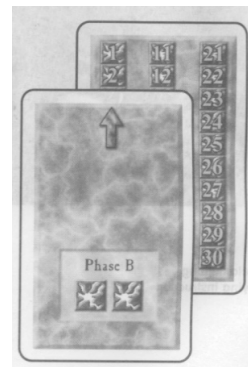
28 cartas de artefacto
25 cartas de aventura (marcadas A, B ó C en el dorso)
4 sets de mago en 4 colores (mago, marcador de magia, carta de flecha)
1 carta de jugador inicial
Reglamento de juego

Resumen y objetivo del juego:

En Ulahomar se respira magia mientras los magos se preparan para probar sus habilidades contra las criaturas mágicas. Necesitarán hechizos mágicos, lugares sagrados y artefactos poderosos para su batalla. Cuando un mago derrota a las criaturas, consigue piedras de poder; al final de todo, éstas determinarán cuál ha sido el participante con más éxito: el Gran Mago de Ulahomar.

Preparativos:

- Es necesario papel y lápiz para llevar el control de las piedras de poder.
- Cada jugador recibe un **set de mago** de un color, compuesto por un mago, un contador de magia y una carta de flecha (los sets que no se utilicen se dejan aparte porque no son necesarios).
- Al principio, cada jugador marca 2 puntos de magia con su flecha (ver ilustración)
- Separa las 25 **cartas de aventura** según las letras A, B y C de su dorso y mezcla cada mazo por separado. A continuación pon el mazo B encima del mazo C y el mazo A encima del mazo B de forma que las letras en el dorso de las cartas queden hacia arriba. Éste es el mazo de aventura.
- Mezcla las 28 **cartas de artefacto**, ponlas en un mazo boca abajo y ponlo al lado del mazo de aventura.
- Decidid quién empieza a jugar. Este jugador toma la **carta de jugador inicial** y la pone frente a él en la mesa, boca arriba.



Desarrollo de la partida:

La partida se desarrolla a lo largo de varias rondas, cada una de las cuales está dividida en 6 fases:

- Fase A: Nuevas cartas de aventura
- Fase B: Suministro de magia
- Fase C: Elegir una aventura
- Fase D: Evaluación de aventura
- Fase E: Poner artefactos en la mesa
- Fase F: Cambio de jugador inicial

**Fase A (Nuevas cartas de aventura):**

- El jugador inicia roba las dos cartas superiores del mazo de aventura y las pone en el centro de la mesa, boca arriba, a la vista de todos los jugadores. Si hay alguna carta que ha quedado de la ronda anterior, sólo roba una carta de aventura. Si hay dos cartas de la ronda anterior, no roba ninguna carta.
- Los jugadores no usan hechizos mágicos en la fase A.

**Fase B (Suministro de magia):**

- Cada jugador recibe 2 puntos magia (también en la primera ronda) y pone la flecha apuntando al nuevo valor en su marcador de magia. Ningún jugador puede nunca tener más de 30 puntos de magia; los puntos de magia en exceso se pierden.

**Fase C (Elegir una aventura):**

- Empieza el jugador inicial y pone su mago en la mesa, boca arriba, al lado de una de las dos cartas que están a la vista (ver ilustración). Los otros jugadores hacen lo mismo siguiendo el sentido de las agujas de reloj. Se permiten los acuerdos verbales, pero no es obligatorio cumplir lo que se ha acordado.

- Una vez colocados, los magos no se pueden mover.

- Si un jugador no quiere poner su mago al lado de ninguna de las dos cartas, puede pasar su turno. En este caso, recibe un punto de magia (ajusta su marcador de magia).

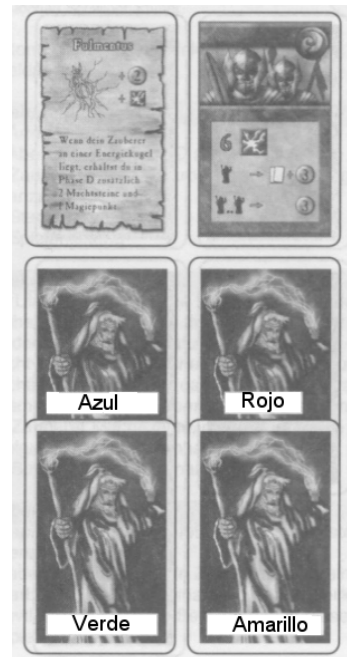
Fase D (Evaluación de aventura):

- Una vez todos los jugadores han colocado sus magos (o han pasado el turno), empieza la evaluación de las cartas de aventura.
- En primer lugar se evalúa la carta de aventura en la cual el jugador inicial ha colocado su mago. Si ha pasado su turno, se evalúa primero la carta de aventura del siguiente jugador y así sucesivamente.
- A continuación se evalúa la segunda carta de aventura.

- Las cartas de aventura que no tengan ninguna carta de mago no se evalúan. Si alguna de ellas tiene una criatura, permanece en la mesa para la ronda siguiente. Los hechizos mágicos, las bolas de energía ("Energiekugel") y los lugares sagrados ("Heilige Stätte") que no hayan sido elegidos por los jugadores se retiran del centro de la mesa.
- Las cartas de aventura evaluadas se retiran del juego.
Excepción: Una vez ganados, los hechizos mágicos se ponen enfrente del jugador correspondiente, boca arriba.
- Cada carta se evalúa sólo una vez, incluso aunque se hayan colocado varios magos en ella.
- Después de la evaluación, los jugadores recuperan sus magos.

Ejemplo (ver ilustración):

Los jugadores están sentados en el orden siguiente: rojo (jugador inicial), azul, verde y amarillo. Se evalúa la carta de la derecha en primer lugar porque rojo es el jugador inicial. El jugador amarillo también ha puesto su mago en esa carta, así que también participa en la evaluación. Después de la evaluación, rojo y amarillo recuperan sus magos a su mano. A continuación se evalúa la carta de la izquierda, porque azul es el siguiente jugador. El jugador verde también participa en esta evaluación.



DESCRIPCIÓN DE LAS CARTAS DE AVENTURA (consultar el dorso de la carta de jugador inicial): Hay hechizos mágicos, bolas de energía, lugares sagrados y criaturas mágicas. Para cada tipo de carta hay una evaluación diferente.

HECHIZO MÁGICO (6X) (Fulmentus, Stonex, Addus, Retransformus, Transformus, Harpagarus; la traducción de los textos de estas cartas se encuentra al final de este reglamento de juego):

- Si sólo **un** jugador ha puesto su mago al lado de esta carta, el jugador la recibe gratis y pone el hechizo mágico enfrente de él en la mesa, boca arriba.
- Si **dos ó mas** jugadores han puesto sus magos al lado del hechizo mágico, la carta se subasta entre los jugadores involucrados, que pujan con puntos de magia. Si el jugador inicial ha puesto su mago al lado de esta carta, él hace la primera puja. En caso contrario, el siguiente jugador en sentido horario empieza la subasta. El siguiente jugador tiene que pujar una cantidad mayor de puntos de magia o pasar. Así pues, la subasta puede durar varias rondas.
 - ♦ No puedes pujar más puntos de magia que los que puedas pagar.
 - ♦ Si pasas, no puedes participar de nuevo en la subasta.
 - ♦ El jugador que haga la puja más alta paga la cantidad de puntos de magia que ha pujado. Recibe el hechizo mágico y lo pone frente a él, **boca arriba**.
 - ♦ Los otros jugadores no tienen que pagar ningún punto de magia.
- El propietario de un hechizo mágico sólo puede usarlo **una vez por ronda**.
- Puedes utilizar varios hechizos mágicos en la misma ronda.
- Puedes utilizar hechizos mágicos incluso aunque no hayas puesto un mago en el centro de la mesa (esto es, has pasado tu turno).
- Si varios jugadores quieren usar un hechizo mágico al mismo tiempo, los juegan en secuencia (empezando por el jugador inicial).

Importante:

- Los hechizos mágicos permanecen delante de los jugadores sobre la mesa, boca arriba, hasta el final de la partida.

BOLA DE ENERGÍA (“Energiekugel”) (3x):

- **Todos** los jugadores que hayan colocado su mago al lado de esta carta reciben la cantidad de puntos de magia indicada en la carta.
- La “bola de energía”, una vez evaluada, se retira de la partida.




LUGAR SAGRADO (“Heilige Stätte”) (2x):

- **Todos** los jugadores que hayan colocado su mago al lado de esta carta reciben la cantidad de piedras de poder indicadas en la carta y roban una carta del mazo de artefactos.
- Las piedras de poder se anotan como puntos de victoria y las cartas de artefactos se **añaden a la mano**.
- El “lugar sagrado”, una vez evaluado, se retira de la partida.


CRIATURA MÁGICA (14X) (Arañas, goblins, sombras y dragones):

- Uno o varios magos pueden derrotar a estas criaturas con la ayuda de la magia. Después de derrotarlas, los magos reciben piedras de poder y cartas de artefacto. Las piedras de poder se anotan como puntos de victoria y las cartas de artefactos se **añaden a la mano**.


Características de las criaturas mágicas:






- Símbolos de artefacto:  Estos símbolos indican qué tipo de artefactos ofrecen una bonificación adicional cuando se usan contra esta criatura.
- El número rojo indica la fuerza de la criatura.
- Debajo del número rojo, se indica la ganancia para un jugador  o para varios . Los jugadores reciben esa cantidad si derrotan a la criatura.

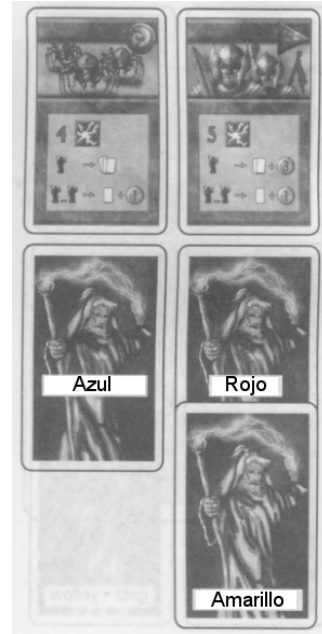
**Derrotar criaturas mágicas:**

- Si **sólo un** jugador ha puesto su mago al lado de la criatura, la puede derrotar en solitario.
- Para derrotar a la criatura, el jugador tiene que pagar tantos puntos de magia como la fuerza de la criatura. Recibe tantas piedras de poder y cartas de artefacto como se indica después de  en la criatura.
- Si tiene éxito, recibe también tantos puntos de magia y piedras de poder como esté indicado en **cada artefacto que tenga delante de él** (ver fase E: Poner artefactos en la mesa) que tenga el símbolo de la carta de criatura. En el caso de las cartas “Zaubertrank” (“poción mágica”) y “Sternsaphir” (“zafiro estelar”), debe elegir entre piedras de poder o **bien** puntos de magia.
- A continuación la criatura se retira de la partida.



Nota: Si un jugador no tiene puntos de magia suficientes, la criatura permanece en el centro de la mesa y el jugador recupera su mago. No pierde ningún punto de magia, pero no consigue ninguna ganancia o bonificación de sus cartas de artefacto.



Ejemplo (ver ilustración): Las arañas tienen 4 de fuerza y tienen el símbolo . El jugador azul es el único que ha puesto su mago al lado de esta carta, así que paga 4 puntos de magia y recibe 3 cartas de artefacto, que añade a su mano. No las podrá usar hasta la siguiente fase.

El jugador azul tiene los siguientes artefactos de rondas anteriores: una "Zauberstab" (varita mágica) de dos piezas con  un "Zauberbuch" (grimorio) con  y  y también un "Sternsaphir" ("zafiro estelar") con . El  de la araña está indicado en la varita mágica y en el grimorio. Por este motivo, el jugador azul recibe 2 piedras de poder más (varita mágica) y 1 punto de magia (grimorio). El zafiro estelar no proporciona ninguna bonificación.




Derrotar criaturas mágicas en grupo:

- Si **dos o más** jugadores han colocado sus magos al lado de la misma criatura, deben decidir si quieren luchar contra la criatura en grupo o individualmente.
- Si **todos los jugadores involucrados** están de acuerdo en luchar juntos, los puntos de magia que hay que pagar (= a la fuerza de la criatura) se dividen **a partes iguales** entre estos jugadores. Si el número no se puede dividir entre la cantidad de jugadores involucrados, se redondea hacia arriba.
- Si alguno de los jugadores involucrados no tiene suficientes puntos de magia, es eliminado de la lucha. Los jugadores restantes vuelven a dividir los puntos de magia requeridos por su cantidad. Los jugadores eliminados no pierden puntos de magia, pero no consiguen ninguna ganancia ni bonificación.
- Los jugadores restantes pagan los puntos de magia calculados y cada uno recibe las piedras de poder y las cartas de artefacto de acuerdo a los números indicados después de  en la criatura (empezando por el jugador inicial o por el primer jugador que le siga por la izquierda).
- Si tienen éxito, todos los jugadores involucrados reciben tantos puntos de magia o piedras de poder como se indique en **todos los artefactos que tengan dispuestos delante de ellos** que tengan el símbolo de la carta de criatura.
- Si sólo queda un jugador, recibe la ganancia indicada después del símbolo  en la criatura.
- Si la criatura es derrotada, se retira de la partida.

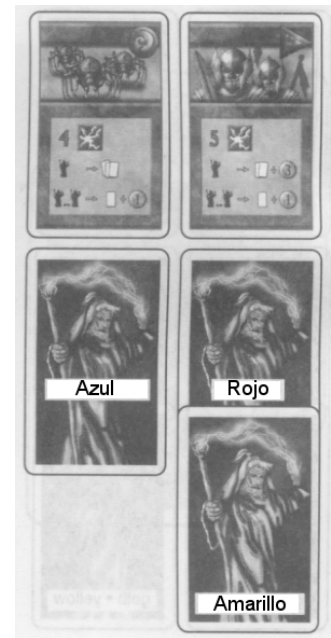
Ejemplo (ver ilustración): Los goblins tienen una fuerza de 5 y el símbolo . Rojo y amarillo han colocado sus magos aquí. Como quieren luchar juntos, dividen los puntos de magia requeridos. Como el número no se puede dividir entre 2, lo redondean hacia arriba así que todos tienen que pagar 3 puntos de magia. Como ganancia, cada uno recibe una piedra de poder. Además, cada uno recibe una carta de artefacto, que añaden a sus manos. Si alguno de los artefactos que tienen frente a ellos tiene el símbolo , consiguen una bonificación adicional.



- Pero si **uno de los jugadores quiere luchar en solitario** contra la criatura, los magos han de discutirlo. La criatura se subasta entre los jugadores involucrados; esto significa que los magos tienen que luchar contra la criatura y también entre ellos. Pujan con puntos de magia.
- Si el jugador inicial ha puesto su mago al lado de esta carta, él hace la primera puja. En caso contrario, el siguiente jugador involucrado en sentido horario empieza la puja. La primera puja debe ser al menos igual a la fuerza de la criatura.
- El siguiente jugador tiene que pujar una cantidad mayor de puntos de magia o pasar. Así pues, la subasta puede durar varias rondas.
- No puedes pujar más puntos de magia que los que puedas pagar.
- Si pasas, no puedes participar de nuevo en la subasta.
- El jugador que haga la puja más alta paga la cantidad de puntos de magia que ha pujado y derrota a la criatura **en solitario**. Recibe las piedras de poder y las cartas de artefacto indicados después de  en la criatura.
- Además, recibe tantos puntos de magia y piedras de poder como esté indicado en **cada artefacto que tenga delante de él** que tenga el símbolo de la carta de criatura.
- Los otros jugadores no tienen que pagar ningún punto de magia, pero tampoco consiguen ningún beneficio.
- A continuación la criatura se retira de la partida.

Ejemplo (ver ilustración): Rojo y amarillo han puesto sus magos al lado de los goblins, que tienen fuerza 5. Rojo es el jugador inicial. Quiere luchar en solitario con los goblins y puja 5 puntos de magia en primer lugar. Amarillo puja 7, rojo puja 8. Entonces, amarillo pasa. Así pues, rojo paga su puja y recibe 2 cartas de artefacto, que añade a su mano. Se anota 3 piedras de poder y posiblemente recibirá una bonificación de los artefactos que tiene frente a él.

Amarillo no ha participado en la lucha contra la criatura así que por tanto no puede utilizar los beneficios de sus propios artefactos. No recibe nada.



Importante:

- Tienes que tener los puntos de magia que quieres usar para derrotar una criatura **antes** de derrotarla.

Nota sobre el reparto de cartas de artefacto:

- La baraja de artefactos, una vez agotada, queda agotada para el resto de la partida.
- Por este motivo, el orden de reparto de artefactos durante la partida puede ser importante. Se reparten inmediatamente después de la evaluación de una carta de aventura siguiendo el orden en que estén sentados los jugadores involucrados (empezando por el jugador inicial).



Fase E (Poner artefactos en la mesa):

- Después de la evaluación de las cartas de aventura, los jugadores pueden jugar artefactos enfrente de ellos en la mesa.
- Algunos artefactos se componen de sólo una carta, mientras que otros están formados por dos cartas.
- Los artefactos de dos piezas a menudo sólo se pueden obtener mediante cambios con los otros jugadores.
- Los jugadores que quieran intercambiar cartas pueden ahora negociar sus cambios libremente. Sólo se pueden intercambiar cartas que se tengan en la mano (una carta a cambio de otra).
- No se pueden intercambiar puntos de magia, hechizos mágicos, piedras de poder o cartas de artefactos que ya se hayan jugado sobre la mesa.
- Cuando ya nadie pueda o quiera cambiar más cartas, todos pueden jugar delante de ellos tantos artefactos completos como quieran.
- No se puede recibir ningún beneficio de estas cartas hasta que derrotes criaturas cuyos símbolos coincidan con los indicados en tus artefactos en las **rondas siguientes**.
- Una vez jugados en la mesa, los artefactos permanecen delante de los jugadores, boca arriba, hasta el final de la partida; así pues, se pueden utilizar contra varias criaturas.



Fase F (Cambio de jugador inicial):

- Después de la fase E, el jugador inicial entrega la carta de jugador inicial al jugador de su izquierda. Esto finaliza la ronda actual y el nuevo jugador inicial empieza la siguiente ronda con la fase A.

Fin de juego

- La partida acaba en el momento en que ya no se puedan añadir cartas al centro de la mesa para que hayan 2 cartas de aventura.
- El jugador con más piedras de poder gana la partida. En caso de empate, la mayor cantidad de puntos de magia determina el ganador. Si esto también crea un empate, se tiene en cuenta la cantidad de carta de artefactos jugadas sobre la mesa.

Traducción de los textos de las cartas (hechizos mágicos):

“Fulmentus”

Si colocas tu mago al lado de una bola de energía (“Energiekugel”) recibes 2 piedras de poder adicionales y 1 punto de magia en la fase D.

“Stonex”

Si colocas tu mago al lado de un lugar sagrado (“Heilige Stätte”) recibes 2 piedras de poder adicionales y 1 punto de magia en la fase D.

“Addus”

Recibes 1 punto de magia adicional en la fase B.

“Retransformus”

Puedes cambiar 1 piedra de poder por 2 puntos de magia en la fase B.

“Transformus”

Una vez por ronda puedes cambiar 1 punto de magia por una piedra de poder (fases B–D).

“Harpagarus”

En la fase B recibes un punto de magia de un jugador a tu elección. Este jugador debe tener más piedras de poder que tú.