

Fantasy Realms



20 Min.



Edad 14+



2-6 Jug.

Eres el máximo gobernante de una tierra lejana dispuesto a construir el reino más poderoso del mundo. Podrías reclutar un impresionante ejército para arrasarlo todo, pero ese no es el único camino hacia la victoria. Puede que tu reino tome la forma de un volcán en erupción, o de un terrible huracán que devasta todo a su paso. O tal vez reúnas una impresionante colección de poderosos artefactos o armas. Quizás controles a un gran mago en su fortaleza remota en una isla inaccesible rodeada de impenetrables llamas. La elección es tuya, porque no hay dos reinos iguales.

RESUMEN

En Fantasy Realms robarás cartas del mazo o de la zona de descarte para formar los mejores combos posibles. La victoria será para el jugador con más puntos.

Cada carta contiene 4 piezas de información: su nombre, su tipo, su fuerza base y sus bonus o penalizaciones.

- 1. Nombre** – Cada carta tiene un nombre único.
- 2. Tipo** – Cada tipo de carta tiene su propio color. Hay 10 tipos diferentes: Ejército, Líder, Mago, Arma, Artefacto, Bestia, Tierra, Aire, Agua, Fuego, y 3 cartas de tipo Variable.
- 3. Fuerza base** – Varía de 0 a 40.

Componentes

- 54 Cartas (10 tipos y 3 variables)
- Reglamento
- Cuaderno de puntuación

- 4. Bonus o Penalizaciones** – Cada carta tiene un bonus o una penalización (*algunas cartas tienen ambas*), que se activan en función de las otras cartas que tengas en la mano. (Ver pág. 2: PUNTUACIÓN)



Ejemplo de preparación de partida para 3 jugadores:



¿CÓMO SE JUEGA?

Preparación: Reparte a cada jugador siete cartas. Elige al jugador inicial aleatoriamente. Se jugará en sentido de las agujas del reloj.

Turnos: Durante el turno de un jugador este puede elegir entre robar la carta superior del mazo o coger una de las cartas boca arriba del área de descarte. El primer jugador debe robar del mazo, ya que inicialmente no hay cartas en la zona de descarte. Al final de su turno el jugador debe descartar una carta. Todas las cartas del descarte deben ser visibles para todos los jugadores.

Final de partida: El juego termina cuando hay diez cartas en el área de descarte. El jugador con la mayor puntuación en su mano será el vencedor. En caso de empate el jugador, de entre ellos, cuya mano tenga una suma menor de fuerzas base será el ganador.

¿PUNTUACIÓN?

Cuando termine el juego suma las fuerzas base de tus cartas aplicando todos los bonus y penalizaciones de todas las cartas de tu mano. Solo debes tener en cuenta las cartas de tu mano (a excepción del *Espejismo* y el *Cambiaformas*). Ignora las cartas que hayan sido anuladas.

Las cartas en las manos de tus oponentes no tienen efecto en la puntuación de tu mano.

Hay algunos términos que se usan en los Bonus y Penalizaciones de las cartas:

CON

Si una carta recibe un bonus **CON** una carta específica o tipo de carta, entonces solo recibe el bonus una vez.

EJEMPLO: Tienes la varita mágica (Bonus: +25 con cualquier Mago) y tienes dos magos. Solo recibes el bonus de +25 una vez.



POR CADA

Una carta que recibe el bonus o penalización **POR CADA** carta o tipo particular de carta, puede recibir ese bonus o penalización una vez por cada carta que tengas de la variedad nombrada.



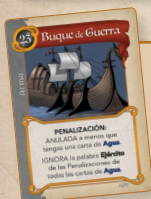
ANULA

Ciertas penalizaciones en las cartas indican que **ANULAN** otras cartas. Una carta que ha sido anulada no tiene tipo, ni bonus ni penalizaciones y no cuenta con fuerza base.



ANULADA A MENOS QUE

Esta carta es anulada según la regla anterior, a menos que una de las cartas nombradas esté en tu mano.



IGNORA

Un tipo de bonus es poder **IGNORAR** penalizaciones o parte de ellas de otras cartas. Una carta cuyas penalizaciones o parte de ellas hayan sido ignoradas mantiene su tipo, fuerza base y bonus. Todo lo ignorado ocurre antes de que cualquier penalización sea aplicada.



Todos los demás bonus y penalizaciones deberían ser autoexplicativos.

EJEMPLOS DE PUNTUACIÓN

Nombre Jugador:		LEO																		
Carta Una	Base	9																		
	Bonus/ Penalización	+50																		
	Subtotal	59																		
Carta Dos	Base	40																		
	Bonus/ Penalización	0																		
	Subtotal	40																		
Carta Tres	Base	27																		
	Bonus/ Penalización	0																		
	Subtotal	27																		
Carta Cuatro	Base	32																		
	Bonus/ Penalización	0																		
	Subtotal	32																		
Carta Cinco	Base	13																		
	Bonus/ Penalización	+40																		
	Subtotal	53																		
Carta Seis	Base	0																		
	Bonus/ Penalización	0																		
	Subtotal	0																		
Carta Siete	Base	4																		
	Bonus/ Penalización	+45																		
	Subtotal	49																		
Total:		260																		



Carta Uno



Carta Dos



Carta Tres



Carta Cuatro



Carta Cinco



Carta Seis

Al puntuar, el jugador anuncia que el **Espejismo** toma el nombre y tipo de la **Tormenta**. Ten en cuenta que la **Tormenta** apagaría el **Incendio**, pero esta tormenta copiada por el espejismo no copia los bonus ni penalizaciones de la original.

La penalización de la **Inundación** normalmente haría que ignoráramos el **Incendio**. Sin embargo, la **Montaña** elimina esta penalización, así que el **Incendio** puede continuar ardiendo en la montaña mientras las olas de la **Inundación** azotan en su base. El **Elemental de Aire** puntúa 45 puntos por las cartas de **Humo**, **Torbellino** y la falsa **Tormenta**.



Carta Siete

Esta es una de las manos con mayor puntuación posible:



Carta Uno



Carta Dos



Carta Tres



Carta Cuatro



Carta Cinco



Carta Seis



Carta Siete

Nombre Jugador:		LEO							
Carta Uno	Base	2							
	Bonus/ Penalización	+100							
	Subtotal	102							
Carta Dos	Base	3							
	Bonus/ Penalización	0							
	Subtotal	3							
Carta Tres	Base	4							
	Bonus/ Penalización	+40							
	Subtotal	44							
Carta Cuatro	Base	5							
	Bonus/ Penalización	+150							
	Subtotal	155							
Carta Cinco	Base	6							
	Bonus/ Penalización	0							
	Subtotal	6							
Carta Seis	Base	7							
	Bonus/ Penalización	+40							
	Subtotal	47							
Carta Siete	Base	8							
	Bonus/ Penalización	+15							
	Subtotal	23							
Total:		380							

Ten en cuenta que, para recibir el bonus de la **Vela** y el **Campanario**, tienes que usar el **Libro de los Cambios** para transformar cualquier carta en un **Mago** (exceptuando a la **Reina** que la necesitas para esgrimir la **Espada** y el **Escudo**).

Usar el **Libro de los Cambios** para cambiar el tipo de una carta no cambia los bonus impresos de ninguna otra carta que mencionen el nombre de la carta, solo los bonus de las cartas que necesiten ese tipo en particular.

~ VARIANTES ~

1. Reinos a dos jugadores

Preparación: Ningún jugador comienza con cartas en la mano. En cada turno, un jugador puede elegir entre coger una carta del área de descarte o dos cartas del mazo y descartar una de ellas. Esto continúa hasta que ambos tienen siete cartas.

Turnos: Cuando un jugador tiene siete cartas continúa como en una partida normal.

Final de partida: El juego termina cuando ambos jugadores tienen siete cartas y hay al menos doce cartas en el área de descarte.

2. Reinos del Caos para 3 a 7 jugadores

Preparación: Todos los jugadores reciben siete cartas. Elige un límite de tiempo. Cinco minutos está bien para jugadores experimentados. Para jugadores principiantes puede ser necesario un poco más. Es una buena idea jugar esta versión en un espacio amplio donde los jugadores puedan moverse con libertad.

El juego: Se activa el tiempo y se inicia un periodo de intercambio de cartas entre los jugadores. Cualquiera puede cambiar sus cartas, una por una, con cualquier otro jugador.

Final de partida: Cuando finaliza el tiempo, todos los jugadores suman los puntos de las cartas de sus manos. El jugador con mayor puntuación será el ganador. *(Nota: En lugar de lo que indica el texto normal, el jugador con el Nigromante, tras el tiempo de intercambios, roba tres cartas del mazo y elige una para añadir a su mano)*

~ PREGUNTAS FRECUENTES ~

- ¿Qué ocurre si dos cartas se contradicen?

Hay pocas circunstancias donde una cadena de cartas puede afectar a otras. En este caso primero decide el uso de **Doppelgänger**, **Espejismo** y **Cambiaformas** en ese orden. Después usa el **Libro de los Cambios**. A continuación sigue las instrucciones que apelan a **IGNORAR** una penalización o parte de ella. Finalmente aplica todas las penalizaciones, comenzando con las cartas que no hayan sido anuladas por otras cartas.

*EJEMPLO: Tienes una **Ventisca belada** (que anula las cartas de **Agua**), una **Inundación** (que anula las cartas de **Fuego** y **Tierra**), un **Incendio** (que anula las cartas de **Tierra**) y una **Caverna** (que ignora las penalizaciones de **Aire**).*

*La **Caverna** ignora la penalización de la **Ventisca belada** en primer lugar. Sin esta penalización, la **Inundación** no está afectada por la **Ventisca**, por lo que apaga el **Incendio** e inunda la **Caverna**. Sin embargo, aunque están anuladas, la **Caverna** sí ignora la penalización de la **Ventisca**. Las cartas activas en la mano son la **Ventisca** y la **Inundación**. Si no tuvieras la **Caverna**, entonces la **Inundación** hubiera sido anulada y la **Ventisca** y el **Incendio** hubieran estado activos.*

- ¿Qué ocurre si el Doppelgänger copia al Basilisco?

Si no hay cartas que eliminen sus penalizaciones, ambas cartas son anuladas. Los magos llevan años intrigados sobre como se reproducen estos seres.

- ¿Cómo funciona el Libro de los Cambios?

El **Libro de los Cambios** transforma el tipo de otra carta. Esto debe hacerse antes de aplicar los bonus y penalizaciones de cualquier carta. No cambia las penalizaciones, bonus ni fuerza base de la carta. El nombre de la carta tampoco es cambiado, y cualquier bonus en otras cartas que mencionen el nombre de esa carta se mantienen.

- ¿Los exploradores protegen mis ejércitos del Incendio?

No. El texto de los **Exploradores** dice: *“IGNORA la palabra Ejército de toda Penalización”*. Ya que la palabra *“Ejército”* no aparece escrita como excepción en el texto del **Incendio**, el fuego acaba abrasando a cualquier tropa.

- ¿Puedes explicar el Cambiaformas y el Espejismo?

Estas cartas copian el nombre y tipo de cualquier carta del juego. No tiene que ser una carta de tu mano. Normalmente, lo usarás para dar bonus a otra carta de tu mano, por lo que el nombre y tipo de la carta que estás copiando debe estar claro. Es posible que el nombre de la carta copiada no importe, y eso es legal. Por ejemplo, si necesitas un **Arma** para completar el **Árbol del Mundo** y dar el bonus a la **Forja**, pero no importa qué arma sea, puedes simplemente decir *“El cambiaformas se transforma en un arma genérica”*.

También la fuerza base sigue siendo 0, lo que puede ser usado como parte de las cartas seguidas que te pide la **Gema del Orden**. También puedes decidir no usar la habilidad de las cartas variables y mantener su tipo y nombre original.

- ¿Ganas el bonus +50 del Bufón si tienes una carta anulada y el resto son impares?

No. Una carta anulada no tiene fuerza base ni par ni impar, así que no cumplirías la condición de tener toda tu mano con valor impar en la fuerza base.

Tipo:	Nombre de la Carta:	Tipo:	Nombre de la Carta:
Agua	Elemental de Agua Fuente de Vida Inundación Isla Pantano	Ejército	Arqueros Élficos Caballería Exploradores Infantería Enana Paladines
Aire	Elemental de Aire Humo Torbellino Tormenta Ventisca Helada	Fuego	Elemental de Fuego Forja Incendio Relámpago Vela
Arma	Arco Élfico Buque de Guerra Dirigible de Guerra Espada de Keth Varita Mágica	Líder	Emperatriz Princesa Reina Rey Señor de la Guerra
Artefacto	Árbol del Mundo Escudo de Keth Gema del Orden Libro de los Cambios Runa Protectora	Dago	Brujo Maestro Bufón Encantadora Nigromante Recolector Señor de las Bestias
Bestia	Basilisco Caballo de Batalla Dragón Hidra Unicornio	Tierra	Bosque Campanario Caverna Elemental de Tierra Montaña
		Variable	Cambiaformas Doppelgänger Espejismo

CRÉDITOS

Diseño de juego: Bruce Glassco
Ilustraciones: Octographics.net
Diseño Gráfico: Patricia Rodriguez
Maquetación: Summer Mullins
Traducción al español: Victor Cerrato
Adaptación gráfica española: Pedro Soto

Gracias a los playtesters:

Lisa Glassco, Rick Glassco, Sylvia Glassco,
Sarah Glassco, Elinor Glassco, Amory Fischer,
Dave Platnick, Coleman Charlton, Morgan
Dontanville, Meg Glassco, Julie Glassco,
Peter Lewellen, Amy Lewellen y Wendy Qualls

© 2017 WizKids/NECA LLC.
WizKids y las marcas y
logotipos relacionados
son propiedad registrada
de WizKids. Todos los
derechos reservados.

WIZKIDS
www.wizkids.com

Edición en español:
© 2018 Looping Games, S.L.
Todos los derechos reservados.
www.loopinggames.com

looping
GAMES