

LAS TRIBUS DEL VIENTO

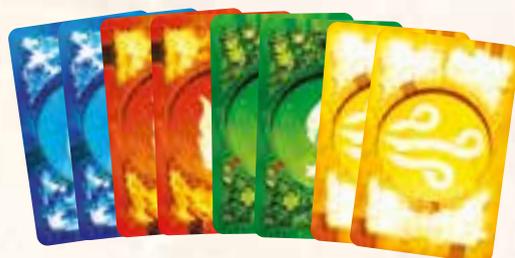
CONTENIDO



- 5 tableros personales



- 5 soportes para cartas



- 80 cartas de Elemento



- 30 cartas de Aldea



- 20 cartas de Guía



- 39 losetas de Bosque/Aldea



- 5 losetas iniciales



- 25 marcadores de Aldea



- 20 marcadores de Templo



- 35 marcadores de Jinete del Viento



- 90 fichas de Polución



- 76 fichas de Agua



- 6 fichas de Agua x5



- 1 ficha de bonificación final

OBJETIVO DEL JUEGO

La explotación inconsciente de la naturaleza nos ha llevado a la catástrofe. La polución se ha extendido por el mundo, más nociva que nunca, amenazando a todas las formas de vida del planeta. Incluso a la humanidad.

Quienes han conseguido sobrevivir se refugian en ciudades construidas entre el follaje de los bosques que aún no se han visto afectados. Estas Tribus del Viento vuelan de lado a lado, evitando acercarse a la polución.

En este juego seréis Guías, seres que usan la magia de los elementos para combatir la polución. Haced crecer nuevos bosques y construid aldeas en las copas de los árboles para intentar labrar un futuro para la humanidad.

PREPARACIÓN (1)

- 1 Coloca la ficha de bonificación final sobre la mesa.
- 2 Forma una reserva con las fichas de Agua y las fichas de Polución y sitúala al alcance de todo el mundo.
- 3 Baraja todas las cartas de Elemento y coloca el mazo resultante **bocabajo** en el centro de la mesa. Deja espacio a su lado para una pila de descartes de Elementos (que se colocarán bocarriba para distinguirlas del mazo de robo).

Coloca las 4 primeras cartas del mazo de Elementos, **bocabajo**, formando la **fila de cartas de Elemento**.

- 4 Baraja todas las cartas de Aldea y coloca el mazo resultante **bocabajo** junto al mazo de Elementos, como se muestra en la imagen inferior. Deja espacio a su lado para una pila de descartes de cartas de Aldea (también bocarriba).

Coloca las 4 primeras cartas del mazo de cartas de Aldea, esta vez **bocarriba**, formando la **fila de cartas de Aldea**.

CENTRO DE LA MESA

2 RESERVA DE FICHAS



1 MAZO DE CARTAS DE ALDEA



5 PILA DE LOSETAS DE BOSQUE



4 PILA DE DESCARTES DE ALDEA



MAZO DE CARTAS DE ELEMENTO



3 PILA DE DESCARTES DE ELEMENTO



FILA DE LOSETAS DE BOSQUE



FILA DE CARTAS DE ALDEA



FILA DE CARTAS DE ELEMENTO



LOSETA DE BOSQUE



- 5 Según cuántas personas vayáis a jugar, selecciona las losetas de Bosque a utilizar, consultando el símbolo en su esquina superior izquierda (devuelve el resto a la caja):

- **2 personas:** solo las losetas base (sin símbolo).
- **3 personas:** losetas base y las que muestren 3+.
- **4 personas:** losetas base y las que muestren 3+ y 4+.
- **5 personas:** todas las losetas de Bosque.

Mézclalas, formando una pila bocarriba (mostrando los espacios para Jinete del Viento , la otra cara es la de Aldea). Coloca a su lado las 4 primeras losetas, formando la fila de losetas de Bosque.

* Nota: las partidas para 2 personas tienen reglas adicionales (ver página 9).

Consejo: Si la pila es demasiado alta, formad la fila de losetas de Bosque con 5 pilas de similar altura. Lo importante es que siempre haya 5 losetas de Bosque visibles bocarriba.

PREPARACIÓN (2)

Cada persona sigue los siguientes pasos:

- A** Elige un tablero personal (son todos diferentes).
- B** Toma las 4 cartas de Guía que coincidan con el personaje de su tablero personal y las coloca junto al mismo.
- C** Toma 7 marcadores de Jinete del Viento y los coloca en la Capital de su tablero personal. Toma 5 marcadores de Aldea y los coloca en la parte superior de su tablero (ver imagen).
- D** Toma 16 fichas de Polución y las coloca en el Terreno de su tablero, según lo mostrado en cada espacio.
- E** Toma 4 marcadores de Templo y los coloca en el área de Templos.
- F** Toma un soporte para cartas y una mano inicial de 5 cartas del mazo de Elementos, y las coloca en el soporte de forma que sus oponentes vean la parte de atrás de cada carta.

ÁREA PERSONAL



- G** Elegid al azar quién comenzará a jugar. Repartid las losetas iniciales (las que tienen el símbolo ) en orden, comenzando por esa persona y siguiendo en sentido horario. La primera recibe la loseta con el número "1", la siguiente con el "2" y así sucesivamente. Colocad la loseta inicial, con el lado coloreado hacia arriba, en el espacio marcado con una bandera en el Terreno de vuestro tablero personal.



- H** Cada persona obtiene la bonificación inicial indicada en la esquina superior derecha de su loseta inicial:

-  Elimina X fichas de Polución cualesquiera de tu Terreno (de cualquier espacio del mismo).
-  Toma X fichas de Agua y colócalas en tu reserva personal.
-  Mueve X Jinetes del Viento desde tu Capital hasta tu loseta inicial.

- I** Cada persona toma una carta del mazo de Aldea y la coloca a la izquierda de su tablero personal, solapada como muestra la imagen. Este será su primer objetivo en la partida.



CÓMO SE JUEGA

Cada ronda, vuestros turnos se sucederán en sentido horario, comenzando por quien tenga la loseta inicial con el número "1". Después de que cada persona haya jugado su turno, la ronda acaba y comienza una nueva.

La partida se desarrolla así, ronda tras ronda, hasta que alguien desencadene el final de partida. Esto sucede cuando alguien construya su 5ª Aldea, momento en el que se terminará la ronda en curso para que todo el mundo juegue el mismo número de turnos. Tras ello, se juega una única ronda más.

Cada turno consta de dos fases:

1. Realizar una acción.
2. Reponer tu mano de cartas.

Ambas fases son obligatorias.

1. REALIZAR UNA ACCIÓN

Debes realizar **solo una** de las tres acciones posibles:

- Jugar una carta de Elemento.
- Colocar un Templo.
- Construir una Aldea.

Jugar una carta de Elemento

Es la acción más común. Te permite desencadenar efectos específicos utilizando los elementos que hay en tu mano y/o en las manos de tus vecinos (quienes se sientan a tu izquierda y a tu derecha en la partida). Las caras traseras de las cartas de tus vecinos indicarán qué elementos tienen en sus manos.



Las cartas de Elemento tienen una o dos filas de símbolos.



Los símbolos de la izquierda son los **requisitos** que debes cumplir para poder jugar la carta. Los símbolos de la derecha son los **efectos** que se aplican al jugarla.

Si la carta tiene dos filas, debes cumplir o bien el requisito menor (fila superior) o el mayor (fila inferior). En la pág. 11 hay un Glosario donde se explican todos los requisitos y efectos.

Tras cumplir sus requisitos y aplicar sus efectos, colócala bocarriba en la pila de descartes de Elementos.

Colocar un Templo



Para colocar un Templo, descarta 3 cartas de Elemento de tu mano. No tienes que cumplir ninguno de sus requisitos para esto.

Consejo: Esta acción puede ser útil incluso al principio de la partida si tus cartas tienen requisitos difíciles de cumplir o quieres conseguir nuevas cartas más rápido (ver 'Reponer tu mano de cartas' en la pág. 9).

Elige uno de los marcadores de Templo de su área en tu tablero personal (puedes construirlos en cualquier orden).

Coloca el marcador de Templo sobre una **loseta** de tu Terreno en la que no haya ya un marcador de Templo. No puede haber más de un Templo por loseta, pero sí puede haber un Templo y una Aldea (ver 'Construir una Aldea').

El espacio donde coloques el templo es importante, pues puede ayudarte a completar objetivos de las cartas de Aldea.



Tras construir un Templo, puedes activar el efecto que aparece dibujado adyacente a él. Cada Templo activará un efecto distinto y es opcional activarlo. No puedes reactivar el efecto que te haya dado un Templo construido anteriormente ni activarlo en turnos posteriores si decides no activarlo inmediatamente al construir el Templo.

Ejemplo: Ana descarta 3 cartas de su mano y coloca un Templo sobre una loseta de su Terreno. Puede, inmediatamente, hacer 2 movimientos de Jinete del Viento.

Si no te gustan las cartas de tu mano y has construido ya todos tus Templos, puedes descartar 3 cartas sin construir un Templo.

Construir una Aldea

Recuerda: construir una Aldea es una acción. Las Aldeas no se construyen automáticamente, debes usar tu turno para ello.



Este símbolo es un espacio de Jinete del Viento. Cada loseta de Bosque tiene entre 2 y 4. Cuando todos ellos están ocupados por Jinetes del Viento (uno en cada espacio), puedes voltear la loseta para que muestre su lado de Aldea. **Solo puedes construir una Aldea por turno.** Para ello, retira de los espacios tantos Jinetes del Viento como espacios tenga la loseta y devuélvelos a tu Capital. Si hubiera un Templo o Jinetes adicionales sobre la loseta, se mantienen sobre la loseta tras voltearla.

Coloca una ficha de Polución en cada espacio del Terreno que sea **adyacente ortogonalmente a la nueva Aldea** y no tenga ya una loseta (los iconos sirven de recordatorio).



Después, toma uno de los marcadores de Aldea de la parte superior de tu tablero personal y colócala sobre la loseta de Bosque que acabas de voltear.



Bonificación al construir

Cada loseta otorga una o más bonificaciones que se activan tras construir una Aldea sobre dicha loseta. Los iconos de bonificación son grises por el lado de Bosque, cuando todavía no se han activado, y están coloreados por el lado de Aldea, cuando se han recibido.



Si en la loseta hay un **Aerogenerador**, no coloques ninguna ficha de Polución al construir esta Aldea (las losetas con Aerogenerador no muestran el icono).



Si muestra una **Catapulta**, al construir la Aldea puedes mover cualquier Jinete del Viento de tu tablero (incluso uno que hayas usado para construir la Aldea o uno de tu Capital) a cualquier otra de tus losetas.



Si presenta un **Portal**, no ocurre nada al construir la Aldea, pero cualquier Aldea con Portal se considera adyacente a tu Capital y a otras losetas con Portal. Por tanto, un Jinete del Viento solo usa un movimiento para moverse de la Capital a un Portal, o de un Portal a otro.

Ejemplo: Ana juega una carta que le permite hacer 2 movimientos. Decide hacer estos dos:



Cartas de Aldea

Cada vez que construyas una Aldea, elige una carta de la fila de cartas de Aldea. Decide si usar su lado derecho para activar un efecto inmediato o si conservar la carta para intentar cumplir el objetivo mostrado al final de la partida.

Objetivo para el final de la partida



Efecto inmediato



! Si eliges el **lado derecho**, resuelve inmediatamente sus efectos y coloca la carta en la pila de descartes de Aldea.



Una Catapulta te permite mover cualquiera de tus Jinetes del Viento a cualquiera de tus losetas.



Un Templo te permite realizar la acción de colocar un Templo **inmediatamente** sin tener que descartar cartas de Elemento. El efecto asociado al Templo sí se activa.



Si eliges el **lado izquierdo**, coloca la carta a la izquierda de tu tablero personal, solapada como muestra la imagen, de forma que solo sea visible el lado izquierdo. Una vez colocada ahí, no puede usarse el lado derecho. No puedes tener más de 4 cartas de Aldea colocadas en esta área (incluyendo la que colocaste aquí durante la preparación). Si ganas una 5ª carta de Aldea y eliges su lado izquierdo, tendrás que descartar una de las 4 que ya habías colocado aquí. **Cada objetivo que cumplas de las cartas de Aldea que conserves aquí te otorgará puntos adicionales al final de la partida.**



2. REPONER TU MANO DE CARTAS

Al final de tu turno, tras completar tu acción, toma tantas cartas de Elemento como necesites hasta tener 5 en tu mano. Puedes tomar la carta superior del mazo de Elementos o cualquiera de las cartas en la fila de Elementos.

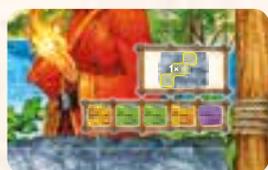
Si has elegido la acción de *Colocar un Templo* y ahora tienes que tomar 3 cartas, hazlo boca abajo, de una en una y **sin mirarlas**.

Tras reponer tu mano, rellena la fila hasta que tenga 4 cartas.



PODERES DE GUÍA

Cada tablero personal muestra dos condiciones específicas, conocidas como 'condiciones de Guía'.



Si al final de tu turno cumples una condición de Guía, consigues una de tus cartas de Guía. Estas cartas te otorgan un nuevo poder. Solo puedes cumplir cada condición de Guía una vez por partida, por lo que como máximo tendrás dos poderes a tu disposición.

CONDICIONES DE GUÍA

Una de las condiciones es haber colocado tus losetas formando un camino en un orden concreto de colores, indicado en tu tablero personal. Para cumplir esta condición debes poder seguir un camino por tus losetas con el mismo orden de colores, moviéndote entre losetas adyacentes ortogonalmente y sin pasar dos veces por la misma loseta. No tienes por qué empezar en tu loseta inicial.

Ejemplo: Este camino cumple la condición de Guía mostrada.



El otro tipo de condición de Guía es único para cada Guía.

8	Ten 8 espacios sin fichas de Polución en tu Terreno. No importa cuántas fichas de Polución haya en el resto de espacios. Los espacios con losetas, incluyendo la inicial, también cuentan.
2!	Activa el lado derecho de 2 cartas de Aldea.
3★	Ten solapadas 3 cartas de Aldea por el lado izquierdo bajo tu tablero (la que has colocado en la preparación se cuenta).
1x	Construye una Aldea en uno de los espacios señalados de tu Terreno.
1x	Coloca un Templo en uno de los espacios señalados de tu Terreno.

Al final del turno en el que cumplas una de las condiciones de Guía, elige una de tus cartas de Guía y solápala como se muestra bajo el lado derecho de tu tablero personal. Puedes usar el efecto de esta carta desde tu siguiente turno en adelante. Es posible cumplir ambas condiciones de Guía al final del mismo turno. Si lo consigues, elige 2 cartas de Guía.



FIN DE PARTIDA

Cuando alguien construya su 5ª Aldea, toma la ficha de bonificación final y la coloca junto a su tablero personal. La ronda en curso termina (todas las personas juegan el mismo número de turnos). Tras ella, se juega una ronda completa más.

PUNTUACIÓN FINAL

X Los Puntos de Victoria (PV) se identifican con este símbolo. Hay un recordatorio de las formas de obtener PV en la parte inferior de tu tablero personal.

- Si conseguiste la ficha de bonificación final (por haber sido la primera persona en construir su 5ª aldea) obtienes 5 PV.
- marcador de Aldea en tu Terreno te otorga 3 PV.
- Si has colocado tus 4 marcadores de Templo en tu Terreno, obtienes 7 PV. Si has colocado 3 Templos, obtienes 3 PV. Si has colocado 2 o menos Templos, no te otorgan PV.
- Cuenta el nº de **espacios** de tu Terreno que aún tienen alguna ficha de Polución (sin importar cuántas) y obtén:

Espacios con Polución	0	1	2	3 o más
Puntos de Victoria	12	7	3	0

- Cuenta cuántas losetas hay en tu Terreno, contando tu loseta inicial y sin importar si tienen o no una Aldea, y puntúa según la siguiente tabla:

Número de losetas	9 o más	8	7	6 o menos
Puntos de Victoria	12	7	3	0

- Por último, puntúa aquellas cartas de Aldea solapadas bajo tu tablero cuyos objetivos hayas conseguido cumplir.

Suma los puntos de todos los apartados anteriores para saber tu puntuación final. **Quien haya conseguido más PV gana la partida.** En caso de empate, gana quien más fichas de Agua tenga. Si el empate persiste, las personas que hayan empatado comparten la victoria.

Ejemplo de puntuación

Este es el tablero de Jesús tras acabar la partida:

No ha conseguido la ficha de bonificación final (0 PV).

Ha construido 5 Aldeas (5 × 3 = 15 PV).

Solo ha colocado 2 Templos (0 PV).

En su terreno hay 7 losetas (3 PV).

Solo hay Polución en 1 espacio de su Terreno (7 PV).

Ha cumplido el objetivo de su primera carta de Aldea (8 PV) y también el de su segunda carta de Aldea (10 PV), pero no el de la tercera (0 PV).

Por tanto, su puntuación final es de 43 PV.



PARA 2 PERSONAS

Únicamente cambian las reglas en torno a los requisitos de las cartas de Elemento. La fila de cartas de Elemento y la carta superior del mazo de Elementos actúan como tu 2º vecino.



RECORDATORIOS

No confundas los iconos que aparecen en la parte trasera de las cartas (🔥💧🌬️🌿) con los iconos que hacen referencia a los distintos componentes del juego (🏠👤💧🌿). Los requisitos de las cartas siempre se refieren a la parte trasera de las cartas, mientras que los efectos de las cartas siempre hacen referencia a componentes (fichas, marcadores o losetas).

Solo hace falta que tengas en cuenta tus cartas y las de tus vecinos. Si sois más de 3 personas, no te afectan las cartas de quien no se siente a uno de tus lados (izquierda o derecha).

La carta que juegues siempre cuenta para cumplir sus propios requisitos. Comprueba que cumples el requisito ANTES de jugar la carta para no olvidarla.

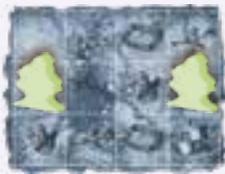
Los Templos te permiten evitar atascos. Si ves que los requisitos de las cartas de tu mano son complicados de cumplir, colocar un Templo te permitirá renovar parte de tu mano para buscar nuevas opciones.

La partida es una carrera. Quien antes construya su 5ª Aldea gana una bonificación importante e inicia el fin de partida. Vigila cuántas Aldeas han construido tus rivales y, ¡no te duermas o la partida acabará antes de que puedas reaccionar!

GLOSARIO

CARTAS DE ALDEA

A continuación se listan los diferentes objetivos posibles, que pueden variar según los tipos, espacios, cantidades, regiones y bonificaciones que muestran. El requisito de color puede ser "del mismo color" o "de diferentes colores". Todos los objetivos se aplican a tu Terreno.

	Ambos espacios de tu Terreno con este símbolo deben estar cubiertos por una loseta.
	Cada espacio señalado debe tener un marcador de Aldea sobre él.
	Cada espacio señalado debe tener un marcador de Templo sobre él.
	Debes colocar al menos X losetas en la región señalada (3 losetas en este ejemplo).
	Debes tener 3 losetas seguidas del mismo color en la misma fila de tu Terreno.
	Debes tener 3 losetas seguidas del mismo color en la misma columna de tu Terreno.
	Debes tener 3 losetas seguidas del mismo color en diagonal (ya sea en la dirección mostrada o en la contraria).

	Debes tener 3 losetas del mismo color formando una L (orientada como quieras).
	Debes tener al menos tantas losetas con Aldea y con la misma bonificación al construir (en este ejemplo, 3 losetas con Portal donde hayas construido una Aldea).
	Debes tener por lo menos 9 bonificaciones al construir entre todas tus losetas con Aldea.

	Cada vez que coloques una loseta de Bosque en tu Terreno, puedes mover uno de tus Jinetes del Viento a cualquier espacio.
	Cada vez que coloques una loseta de Bosque en tu Terreno, puedes eliminar todas las fichas de Polución de uno de los espacios de tu Terreno.
	Cada vez que coloques una loseta de Bosque en tu Terreno, te cuesta 1 ficha de Agua menos (el coste mínimo es siempre 1). Además, elimina una ficha de Polución.
	Obtén 2 fichas de Agua por cada ficha de Polución que elimines.
	Una vez por turno, puedes gastar 6 fichas de Agua para colocar una loseta de Bosque (además de tu acción de este turno).
	Cada vez que coloques una loseta de Bosque en tu Terreno, te cuesta 2 fichas de Agua menos (el coste mínimo es siempre 1).

CARTAS DE GUÍA

A continuación se listan los poderes de Guía. Pueden aparecer valores o símbolos distintos, pero los tipos de efecto son los detallados a continuación:

	Cada vez que juegues una carta del Elemento indicado, gana el beneficio de la derecha (en este ejemplo, gana 3 movimientos cuando juegues una carta roja). Este efecto no se activa cuando descartas una carta de ese color al colocar un Templo, solo al jugar una carta de Elemento.
	Una vez por turno, puedes descartar la cantidad indicada de Agua para ganar el beneficio de la derecha (en este ejemplo, descartas 2 de Agua para eliminar 3 de Polución).
	Cada vez que coloques una loseta de Bosque en tu Terreno, gana el beneficio indicado (en este ejemplo, 4 de agua).
	Cada vez que una carta de Elemento, un Templo o una carta de Aldea muestre el tipo de efecto indicado, increméntalo según el número mostrado (en este ejemplo, cada vez que vayas a eliminar Polución, elimina 1 ficha adicional).
	Una vez por turno, puedes descartar 2 fichas de Agua para mover uno de tus Jinetes del Viento a cualquier espacio.



CARTAS DE ELEMENTO

A continuación se listan los distintos **requisitos** que pueden mostrar las cartas de Elemento. En los ejemplos se usa el icono del elemento Fuego, pero puede aparecer cualquiera de los Elementos. «Tus vecinos» se refiere a quienes se sientan a tu izquierda y a tu derecha.

2 	Debes tener al menos el número indicado de cartas de este Elemento.
	No debes tener cartas de este Elemento.
	Debes tener al menos 1 carta de cada uno de los 4 Elementos.
x  	La fuerza del efecto de esta carta es la suma de cartas de este Elemento que tenéis tú y tus 2 vecinos.
 	Uno de tus vecinos debe tener, como mínimo, una carta de este Elemento para cumplir el requisito menor. Para cumplir el requisito mayor, ambos vecinos deben tener, cada uno, una carta del Elemento, como mínimo.
+  	Debes tener más cartas de este Elemento que uno de tus vecinos (requisito menor) o que ambos vecinos (requisito mayor).
-  	Debes tener menos cartas de este Elemento que uno de tus vecinos (requisito menor) o que que ambos vecinos (requisito mayor). No puedes tener menos cartas que quien tenga 0 cartas de este Elemento.
2 4 6  	La fuerza del efecto de esta carta depende de la suma de cartas de este Elemento que tenéis tú y tus 2 vecinos: 2-3, 4-5, o 6 o más.

IMPORTANTE: Cuando juegas una carta, ella misma cuenta para cumplir sus requisitos. Comprueba tu mano completa ANTES de jugar la carta para ver si cumples sus requisitos.

Después de jugar la carta, resuelve su **efecto**. A continuación se listan los efectos distintos que hay:

- 4** Toma de la reserva de fichas el número indicado de fichas de Agua (en este ejemplo, 4) y colócalas en tu reserva personal.
- 2** Elimina la cantidad indicada de fichas de Polución (en este ejemplo, 2) de tu Terreno y devuélvelas a la reserva de fichas. Puedes eliminar las fichas de Polución de cualquier espacio y en cualquier orden.
- 4** Gasta fichas de Agua (en este ejemplo, 4) de tu reserva personal para elegir una loseta de Bosque de la fila (o la superior de la pila) y colocarla, bocarriba, en cualquier espacio **vacío** de tu Terreno (sin loseta y sin fichas de Polución), **adyacente** a otra loseta que hayas colocado anteriormente. Después, rellena la fila de losetas de Bosque para que haya 4 losetas visibles.
Ejemplo: Ana juega la carta de Elemento mostrada. Puede gastar 4 fichas de Agua para tomar una loseta de Bosque de la fila (o pila) de losetas de Bosque. Toma una y la coloca en un espacio vacío de su Terreno, asegurándose de que queda adyacente a otra que colocó en un turno anterior. Después, rellena la fila de losetas de Bosque para que haya 4 visibles.



5 Realiza tantos movimientos de Jinetes del Viento como indique el número (en este ejemplo, 5). Un movimiento consiste en desplazar **un** Jinete del Viento a cualquier loseta adyacente ortogonalmente. La **Capital** se considera adyacente a la loseta inicial, por lo que mover un Jinete del Viento entre ellas cuesta un movimiento.

Ejemplo: Ana puede realizar 5 movimientos. Mueve 2 de sus Jinetes del Viento 2 espacios cada uno desde su Capital, y mueve otro Jinete del Viento distinto un espacio.



6 Elige entre tomar tantas fichas de Agua o realizar tantos movimientos de Jinetes del Viento como indique el número (en este ejemplo, 6). Puedes repartir dicho número como quieras entre ambas opciones (por ejemplo, tomar 2 fichas de Agua y realizar 4 movimientos).

X Si un efecto indica una X, el valor de la misma lo define el requisito cumplido de la carta.



Aquí el valor de X (definido por el requisito cumplido) abaratará el coste de colocar una loseta de Bosque (el coste final no puede ser menor que 1).

Ejemplo: Si entre tus vecinos y tú tenéis 6 , pagas 8 - 6 = 2 fichas de Agua por una loseta de Bosque.



1 + 5 y **3 / 6** Si el efecto muestra varios iconos, presta atención a los signos entre ellos. El signo "+" significa «Y», mientras que el signo "/" significa «O», es decir, elegir **un solo** efecto de entre varios.



Quando se muestren dos o más iconos en una columna, cada uno de ellos corresponde al requisito cumplido de la columna izquierda.



Ejemplo: Jesús juega esta carta. Tiene 3  en su mano. Su vecino a la izquierda tiene 1  y la de la derecha no tiene cartas de . En total suman 4 , así que Jesús puede eliminar 2  de su Terreno.



Edición en español:

© 2023 Tranjis Games, S.L. (B-87478038)
 Dirección editorial: Álex Garcigregor
 Traducción y maquetación: Álex Garcigregor
 Artefinalización: Jesús R. Mejías
 Calle Clavo 14, 28522 Rivas Vaciamadrid, Madrid.



Edición original:

© 2022 La Boite de Jeu
 Todos los derechos reservados.

Diseño del juego: Joachim Thôme
 Ilustraciones: Vincent Dutrait

