



Evenfall

Reclamato



1 Medidor de Puntos de Victoria y Maná



3 Regiones



52 Lugares de Poder



58 Rituales



42 Especialistas o Miembros del Consejo



4 Fichas de Puntos de Victoria



1 Marcador de Inicio



1 Marcador de Ronda

12 Piedras de Poder



1 Automa



60 Recursos



20 Hierbas



20 Libros



20 Pociones

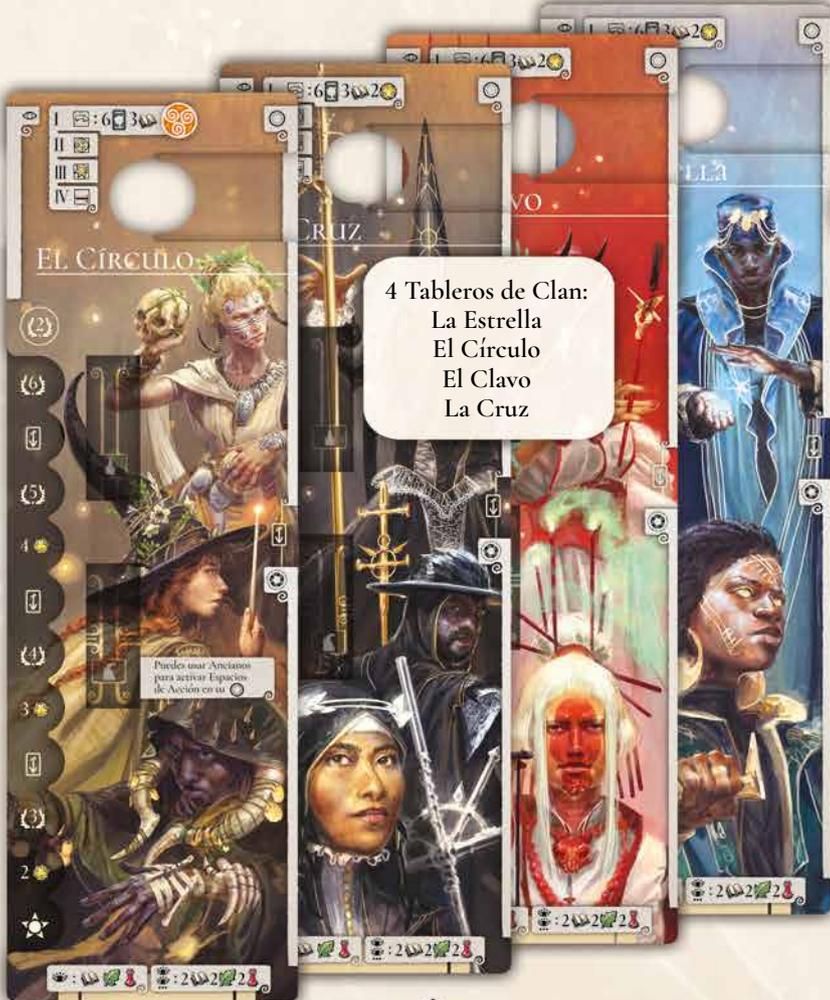
1 Piedra de Poder Roja



24 Fichas de Recursos (Libro, Poción, Hierba)



44 Catalizadores Frontal: Hoz Trasera: Orbe

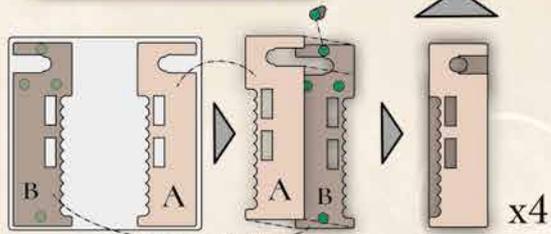


4 Tableros de Clan:
La Estrella
El Círculo
El Clavo
La Cruz

8 Fichas de Clan
(2 por cada clan)



4 Losetas de Referencia



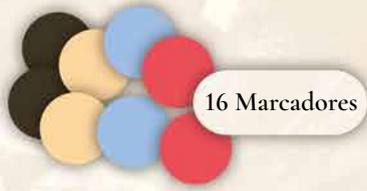
4 Lugares de Poder Iniciales



16 Brujas



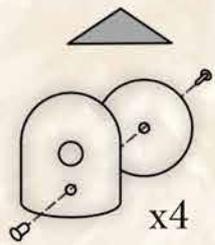
16 Ancianos



16 Marcadores



4 Discos de Maná



x4



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA



1 Las Regiones deben estar colocadas por el lado con el número de personas en juego (indicado en la parte inferior). Colócalas una debajo de la otra en el centro de la mesa, dejando algo de espacio entre ellas: los Lagos del Norte en la parte superior, las Montañas Centrales en el medio y las Laderas del Sur en la parte inferior. Para partidas en solitario o partidas a dos personas, la Región Laderas del Sur no es necesaria.

2 Coloca el Medidor de Puntos de Victoria y Maná arriba de las Regiones y una Ficha de Puntos de Victoria por persona en el Trono Mágico. Coloca el Marcador de Ronda en el primer espacio del Medidor de Ronda.



3 Baraja los Lugares de Poder para formar el Mazo de Lugares. Para cada Región, roba 3 o 4 Lugares de Poder y colócalos boca arriba sobre los Tableros de Región (ver las marcas). Coloca el Mazo de Lugares arriba del Medidor de Puntos de Victoria y Maná.

4 Baraja las cartas de Rituales y Especialistas para formar el Mazo Principal. Coloca el Mazo Principal arriba del Medidor de Puntos de Victoria y Maná, dejando un espacio adyacente para la pila de descartar.



5 Mezcla todas las Piedras de Poder y coloca 4 aleatorias en cada Región, con el lado del símbolo boca arriba. Devuelve las Piedras de Poder restantes a la caja. La Piedra de Poder Roja solo se necesita al jugar con el lado de la Luna de los clanes.

6 Coloca el Marcador de Inicio en el espacio correspondiente de la Región Lagos del Norte.

7 Coloca los recursos (Hierbas, Pociones y Libros), Fichas de Recursos y Catalizadores cerca de las Regiones, al alcance de todo el mundo. Esto servirá como reserva general.



PREPARACIÓN INDIVIDUAL

CÍRCULO EXTERIOR

Área para Lugares de Poder y Rituales

En primer lugar, decidid si queréis jugar con el lado del Sol o de la Luna. Para vuestra primera partida, recomendamos que elijáis el lado del Sol. El lado de la Luna otorga a cada persona habilidades y efectos especiales (para más detalles, consulta las págs. 16-17). A continuación, cada persona toma:

Área para ESPECIALISTAS



CÍRCULO INTERIOR

Área para Lugares de Poder y Rituales

8 Un **Tablero de Clan**, y lo coloca delante de sí con el lado del Sol o de la Luna boca arriba.

9 La **Ficha de Clan** (Sol o Luna) en el color de clan correspondiente, y la inserta con el lado activo (☀️) boca arriba en el hueco correspondiente de su Tablero de Clan.

10 El **Lugar de Poder Inicial** para su clan correspondiente, y lo coloca con el lado adecuado boca arriba (Sol o Luna) a la derecha de su Tablero de Clan, en el Círculo Interior:

- La Estrella: Pozo de Nqobantu • La Cruz: Iglesia de los Profetas
- El Círculo: Árbol Eterno • El Clavo: Arca de Longjiang

11 Cuatro **Brujas** en el color de clan correspondiente, y las coloca en el hueco superior de su Tablero de Clan (formando así su reserva).

12 Cuatro **Ancianos** en el color de clan correspondiente, y los coloca en el hueco inferior (formando así su reserva).

13 Cuatro **Marcadores** en el color de clan correspondiente:

- Un marcador en el espacio inferior del **Medidor de Aquelarre**
- Un marcador en el espacio 0 del **Medidor de Maná**
- Un marcador en el espacio 0 de la fila superior del **Medidor de Puntos de Victoria**
- Un marcador en el espacio 0 de la fila inferior del **Medidor de Puntos de Victoria**

14 Un **Disco de Maná** y una **Loseta de Referencia** en el color de clan correspondiente. *Antes de tu primera partida, ensambla los Discos de Maná usando los remaches de plástico.*

Área para Miembros del Consejo



15 Tres **Hierbas y tres Pociones**. Estos son tus recursos iniciales.

Cada persona debe tener suficiente espacio alrededor de su Tablero de Clan, ya que irá añadiendo cartas nuevas allí en cada ronda, durante la Fase de Acción. Elegid quién jugará el primer turno. Esta persona toma el Marcador de Inicio de los Lagos del Norte. Ya podéis empezar a jugar a EVENFALL. ¿Queréis jugar en solitario? Sigue estos pasos adicionales (A1 - A3) y prepara el Automa para una partida en solitario.

PREPARACIÓN DEL AUTOMA

Rondel

ESPECIALISTAS

CÍRCULO EXTERIOR

CÍRCULO INTERIOR

A1 Coloca el tablero del Automa al lado o arriba de tu Tablero de Clan, dejando suficiente espacio para las cartas.

A2 Toma cuatro **Marcadores** de uno de los tres colores de clan restantes y colócalos:

- En el espacio inferior del **Medidor de Aquelarre** del tablero del Automa
- En el espacio superior del **rondel** (con un borde amarillo)
- En el espacio 0 de la fila superior del **Medidor de Puntos de Victoria**
- En el espacio 0 de la fila inferior del **Medidor de Puntos de Victoria**

A3 Coloca las cuatro **Brujas** del color elegido en el espacio correspondiente del tablero del Automa. El Automa no utiliza Ancianos.

El tablero del Automa también cuenta con un Círculo Exterior, un Círculo Interior y un área para Especialistas. El Automa nunca juega Miembros del Consejo, por lo que no necesita espacio para ellos.

Resumen y OBJETIVO DEL JUEGO

En Evenfall, lideras a un poderoso clan de brujas en una época agitada, el Ocaso. La partida se desarrolla a lo largo de tres rondas. Cada ronda se divide en cuatro fases.



La partida termina al final de la tercera ronda. La persona con más puntos de victoria gana la partida y asciende al Trono Mágico, desde donde dirigirá el mundo hacia una nueva era.

Cómo se juega

Cada ronda se divide en cuatro fases:



Fase de Búsqueda

Fase de Acción

Fase de Batalla

Fin de la Ronda

En la Fase de Búsqueda, obtenéis recursos, Maná y cartas, según se muestra en vuestro Tablero de Clan. En la Fase de Acción, jugáis por turnos en sentido horario, realizando una Acción Principal y cualquier número de Acciones Gratuitas, hasta que todo el mundo haya pasado. En ese momento, se libra una batalla en cada región con el fin de ganar recompensas y Piedras de Poder. Durante el Fin de la Ronda, os preparáis para la siguiente ronda o, en el caso de la tercera ronda, para el recuento final.

Fase de Búsqueda

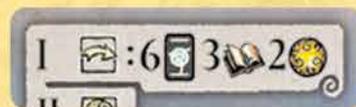


Todo el mundo recibe simultáneamente recursos, Maná y cartas según se muestra en sus Tableros de Clan (ver ejemplo).

Al recibir recursos, tómalos de la reserva general.

Al recibir Maná, mueve el marcador ese número de espacios en el Medidor de Maná.

Al recibir cartas, róbalas del Mazo Principal.



Ejemplo: Alicia e Ismael están jugando con el lado del Sol. Roban 6 cartas del Mazo Principal, toman 3 Libros de la reserva general y obtienen 2 Maná.

Variante para personas experimentadas: En la primera ronda, cada persona roba 2 cartas adicionales y descarta 2 cartas de su mano. De esta manera, tendréis más control y podréis planificar vuestras estrategias desde el principio.

Fase de Acción



La Fase de Acción se juega en sentido horario, comenzando por quien tenga el Marcador de Inicio. En tu turno, debes realizar **exactamente una Acción Principal**. Luego, juega su turno la siguiente persona en sentido horario.

Si no puedes o no quieres realizar una Acción Principal en tu turno, debes pasar y quedarte fuera hasta el final de la fase. La Fase de Acción continúa hasta que **todo el mundo haya pasado**.

En tu turno, puedes elegir una de las siguientes cinco Acciones Principales:

1. Descubrir un Lugar de Poder
2. Activar tu Ficha de Clan
3. Jugar una carta: Ritual, Especialista o Miembro del Consejo
4. Activar un Espacio de Acción
5. Construir Catalizadores

Además de realizar una Acción Principal, en tu turno puedes realizar **cualquier número de Acciones Gratuitas**. Como Acción Gratuita, puedes descartar 2 cartas para obtener 1 recurso de tu elección (Hierba, Poción o Libro).

ACCIONES	
Descubre un Lugar de Poder	
Activa tu Ficha de Clan	
Juega una Carta de tu mano: Ritual, Especialista o Miembro del Consejo	
Activa un Espacio de Acción	
Construye Catalizadores (cualquier cantidad):	
→	Copia la cosecha de este Lugar de Poder
→	Avanza en el Medidor de Aquelarre
ACCIÓN GRATUITA (en cualquier momento)	

1. DESCUBRIR UN LUGAR DE PODER

Con esta Acción Principal, puedes tomar un Lugar de Poder de una de las Regiones y añadirlo a tu clan. Los Lugares de Poder se pueden usar para cosechar recursos, Maná, cartas o puntos de victoria, y son necesarios para jugar Rituales.

Elige un Lugar de Poder, luego toma la cantidad requerida de Brujas de tu reserva (ver iconos en la carta) y colócalas en el espacio redondo de la Región. A continuación, añade ese Lugar de Poder a tu Círculo Exterior, a la derecha de tu Tablero de Clan.

Importante: Los Ancianos no pueden descubrir Lugares de Poder.



Ejemplo: (1) Alicia coloca 2 Brujas de la reserva de su Tablero de Clan en el espacio redondo de las Montañas Centrales. (2) Descubre un Pantano y añade ese Lugar de Poder a su Círculo Exterior.

Círculo Exterior: El Círculo Exterior es la fila superior a la derecha de tu Tablero de Clan. Puedes cosechar los Lugares de Poder en esta fila activando tu Ficha de Clan (ver 2. Activar tu Ficha de Clan). Los Lugares de Poder y Rituales en el Círculo Exterior no otorgan puntos de victoria al final de la partida (ver 3A. Jugar un Ritual para más detalles).

2. ACTIVAR TU FICHA DE CLAN

Con esta acción, activas el efecto de tu Ficha de Clan. Al activar tu Ficha de Clan, anúncialo en voz alta (ya que esto puede activar ciertos efectos). Realiza el efecto indicado en la Ficha de Clan y voltea la hacia su lado agotado (el lado que muestra el símbolo del Sol o la Luna). Solo puedes activar tu Ficha de Clan **una vez por ronda**. La Ficha de Clan se volteará de nuevo al lado activo durante el Fin de la Ronda.

Cada Ficha de Clan con el símbolo del Sol tiene el mismo efecto:

- Cosecha todos los Lugares de Poder en tu Círculo Exterior (☀️).
- Obtén 1 Hierba y 1 Poción.



Ficha de Clan: activo



Ficha de Clan: agotado

Ejemplo: (1) Alicia activa su Ficha de Clan. Al hacerlo, cosecha todos los Lugares de Poder en su Círculo Exterior, más la poción y la Hierba de su ficha de Clan. En total, obtiene 2 Hierbas, 2 Pociones y 2 Maná.

(2) Después, voltea su Ficha de Clan hacia el lado agotado. No puede volver a realizar esta acción en esta ronda.



3. JUGAR UNA CARTA: RITUAL, ESPECIALISTA O MIEMBRO DEL CONSEJO

Esta Acción Principal te permite jugar cartas de tu mano en tu clan. Hay tres opciones al jugar una carta:

- A. JUGAR UN RITUAL ENCIMA DE UN LUGAR DE PODER
- B. JUGAR UN ESPECIALISTA A LA IZQUIERDA DE TU TABLERO DE CLAN
- C. JUGAR UN MIEMBRO DEL CONSEJO DEBAJO DE TU TABLERO DE CLAN

Cara Trasera :



RITUAL



ESPECIALISTA/MIEMBRO DEL CONSEJO



Nota: Las cartas que representan a un personaje pueden ser jugadas como Especialista o como Miembro del Consejo.

A. JUGAR UN RITUAL

Paga el coste a la reserva general. Coloca el Ritual encima de un Lugar de Poder libre, dejando visible su parte superior. Cada Lugar de Poder tiene espacio para exactamente un Ritual.

Algunos Lugares de Poder proporcionan una Bonificación de Vínculo, que se activa en el momento de jugar un Ritual encima del Lugar de Poder.



Esta Bonificación de Vínculo te otorga 1 Hierba. Si el Ritual que has jugado es un Artefacto (ver Palabras Clave), también ganas 2 puntos de victoria.

Los Rituales tienen tres tipos de efecto:



Este efecto permanece siempre activo. El texto describe en qué situación se activa.



Un efecto inmediato se activa una vez, en el momento de jugar el Ritual.



Algunos Rituales tienen un Espacio de Acción. Después de jugar el Ritual, puedes activar su Espacio de Acción (ver pág. 10).



Ejemplo:

- (1) Alicia juega el Cáliz de Transmutación. Paga el coste (1 Hierba y 2 Pociones) a la reserva general y coloca el Ritual encima de su Pantano de Espíritus.
- (2) Obtiene 1 Hierba y 2 puntos de victoria como Bonificación de Vínculo, ya que el Cáliz de Transmutación es un Artefacto. Avanza inmediatamente su marcador en el Medidor de Puntos de Victoria.
- (3) Coloca el Ritual encima del Pantano, desplazado hacia abajo, de manera que la Bonificación de Cosecha y el Icono de Piedra de Poder quedan visibles.

B. JUGAR UN ESPECIALISTA:

Paga el coste a la reserva general. Coloca el Especialista a la izquierda de tu Tablero de Clan. A partir de este momento, el efecto del Especialista está activo. Hay dos copias de cada Especialista en el mazo. ¡No puedes jugar dos Especialistas con el mismo nombre!

Los Especialistas tienen tres tipos de efecto:



Este efecto permanece siempre activo. El texto describe en qué situación se activa.



Acción Gratuita: Gira esta carta y realiza su efecto. Este efecto puede ser activado una vez por ronda.



Este efecto se activa durante la Fase de Batalla.

Ejemplo:

(1) Alicia juega la Especialista Irene. Paga el coste (2 Libros y 1 Hierba) a la reserva general y coloca la carta a la izquierda de su Tablero de Clan.

(2) A partir de este momento, el efecto de la Especialista queda activo. En este caso, Alicia puede cosechar Lugares de Poder en el momento de descubrirlos.



C. JUGAR UN MIEMBRO DEL CONSEJO:

Paga el coste a la reserva general. El coste de un Miembro del Consejo está representado en tu Tablero de Clan (ignora el coste en la carta). Por ejemplo: cuando juegas con el lado del Sol, el primer Miembro del Consejo cuesta 1 Libro, 1 Hierba y 1 Poción. Cada Miembro del Consejo después del primero cuesta 2 Libros, 2 Hierbas y 2 Pociones. Después de pagar el coste correspondiente, coloca la carta debajo de tu Tablero de Clan de forma que su efecto inferior quede visible. El efecto del Especialista y las Palabras Clave quedan ocultas y se ignoran.

Los Miembros del Consejo tienen tres tipos de efecto:



Este efecto permanece siempre activo. El texto describe en qué situación se activa.

FIN DE LA RONDA: Este efecto se activa una vez al final de cada Ronda.

FIN DE LA PARTIDA: Este efecto se activa una vez, durante el recuento final.

Ejemplo:

(1) Alicia juega un Miembro del Consejo. Como es el primero en su clan, paga 1 Libro, 1 Hierba y 1 Poción. Coloca el Miembro del Consejo debajo de su Tablero de Clan.

(2) A partir de ahora, gracias a este efecto continuo, Alicia gana 2 puntos de victoria cada vez que descubre un Lugar de Poder.



4. ACTIVAR UN ESPACIO DE ACCIÓN

Toma una **Bruja** o un **Anciano** de la reserva en tu Tablero de Clan y colócalo en un **Espacio de Acción**. Resuelve su efecto. Puedes encontrar Espacios de Acción en los Tableros de Región o en ciertos Rituales. Cada **Espacio de Acción** solo puede ser ocupado por una **Bruja** o un **Anciano**. Mientras esté ocupado por una Bruja o un Anciano, un Espacio de Acción no puede ser activado nuevamente.



Las Brujas pueden activar cualquier Espacio de Acción en tu clan y cualquier Espacio de Acción en los Tableros de Región.



¡Los Ancianos solo pueden activar los Espacios de Acción en tu **Círculo Interior**! Algunos efectos te permiten ignorar esta regla.

Recordatorio: El **Círculo Interior** es la fila inferior a la derecha de tu Tablero de Clan.



Espacio de Acción

A veces el efecto de un Espacio de Acción tiene un coste, seguido de una flecha. Para resolver uno de estos efectos, primero debes pagar el coste a la izquierda de la flecha. Si no hay flecha, el efecto se puede activar de forma gratuita (ver el siguiente ejemplo).

Espacios de Acción de las Regiones:



Lagos del Norte

Descarta 1 carta para obtener 3 recursos de tu elección.



Montañas Centrales

Roba 3 cartas del Mazo Principal.
o
Realiza un Traslado y roba 2 cartas del Mazo Principal.



Laderas del Sur

Paga 1 recurso para obtener 2 recursos de tu elección y 3 Maná.

Traslado: Cada vez que obtengas un Traslado, puedes mover un **Lugar de Poder** de tu **Círculo Exterior** a tu **Círculo Interior**. Si hay un **Ritual** encima de ese **Lugar de Poder**, el Ritual se traslada también, incluidos sus **Catalizadores**, si los tuviera. Puedes renunciar a un Traslado si no deseas realizarlo.

Recordatorio: ¡Los Rituales otorgan puntos de victoria solo cuando están en tu **Círculo Interior**! Además, puedes activar Espacios de Acción en tu **Círculo Interior** usando Ancianos.

Ejemplo de Bruja:

- (1) Ismael activa el Espacio de Acción de los Lagos del Norte con una Bruja.
- (2) Descarta 1 carta y obtiene 3 recursos de su elección. Elige 3 Libros.

Ejemplo de Anciano:

- (1) Ismael ha logrado Trasladar su Pantano junto con el Cáliz de Transmutación a su **Círculo Interior**. Ahora, puede usar un Anciano para activar su Espacio de Acción. Toma un Anciano de la reserva en su Tablero de Clan y lo coloca en el Espacio de Acción.
- (2) A continuación, paga 2 recursos, obteniendo así 3 recursos de su elección y 1 punto de victoria.

5. CONSTRUIR CATALIZADORES

Esta acción principal te permite construir cualquier cantidad de Catalizadores (Hoz u Orbe) encima de tus Rituales. Cada Ritual tiene espacio para, al menos, un Catalizador. Debes pagar el coste por cada Hoz u Orbe que construyas con esta acción.



Espacio de Construcción para un Catalizador. Aquí, puedes construir 1 Hoz o 1 Orbe.



Hoz: Paga 1 Hierba para construir 1 Hoz (ver Loseta de Referencia). Tómala de la reserva general y colócala en un Espacio de Construcción libre.

Cada Hoz copia la **Bonificación de Cosecha** de su Lugar de Poder al cosecharlo. Ver ejemplo a continuación.



Orbe: Paga 2 Pociones para construir 1 Orbe (ver Loseta de Referencia). Tómalo de la reserva general y colócalo en un Espacio de Construcción libre.

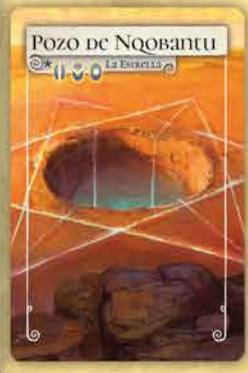
Por cada Orbe que construyas, **avanza** un espacio en tu **Medidor de Aquelarre**. Para más detalles sobre el Medidor de Aquelarre, ver más abajo.



Medidor de Aquelarre (↕): El Medidor de Aquelarre se encuentra en el lado izquierdo de tu Tablero de Clan. Cada vez que **avances en tu Medidor de Aquelarre**, mueve el Marcador un espacio hacia arriba. Ganas inmediatamente la **Bonificación** del espacio que acabas de cubrir. Por lo tanto, con el primer espacio, obtienes 2 Maná. Con el segundo espacio, ganas 3 puntos de victoria, etc.

Varios efectos pueden permitirte avanzar en el Medidor de Aquelarre, incluida la construcción de 1 Orbe. Si subes múltiples espacios en el mismo turno, ganas la Bonificación de cada uno de ellos.

Una vez que alcances el final del Medidor de Aquelarre, gana 2 puntos de victoria por cada espacio adicional que debieras avanzar.



Ejemplo:

- (1) Alicia está construyendo 3 Catalizadores en su turno. Decide construir 2 Hoces (Distorsión Espacial tiene dos Espacios de Construcción) y 1 Orbe. Paga 2 Hierbas y 2 Pociones a la reserva general y coloca las Hoces y el Orbe en Espacios de Construcción libres.
- (2) Dado que ha construido 1 Orbe, avanza un espacio en el Medidor de Aquelarre. Mueve el marcador un espacio hacia arriba, obteniendo así un Traslado.
- (3) Decide realizar el Traslado y mueve el Santuario con el Pilar de Energía al Círculo Interior.

A partir de ahora, cada vez que coseche su Pantano, obtendrá un total de 3 Hierbas, ya que cada Hoz copia la Bonificación de Cosecha.

☉ Fase de Batalla



Una vez que todo el mundo haya pasado en la Fase de Acción, puede comenzar la Fase de Combate. Durante esta fase, tu clan luchará en cada Región para ganar Recompensas de Batalla y Piedras de Poder. Las batallas siempre se resuelven siguiendo las mismas reglas y en el siguiente orden:

La primera batalla tiene lugar en los **Lagos del Norte**,

la segunda en las **Montañas Centrales**,

y la última en las **Laderas del Sur**.



Efectos:

Antes de comenzar una batalla, comprueba si hay algún efecto que se active en esta fase.

Reconocerás estos efectos por el icono de la Fase de Combate:

Batalla: Cada persona participa automáticamente en una batalla si tiene al menos una Bruja o un Anciano (esto último solo es posible con ciertos efectos) en la Región actual. Quienes participéis en la batalla tomad vuestros Discos de Maná. Luego, en secreto y simultáneamente, decidid cuánto Maná (máximo 9) deseáis gastar para aumentar la fuerza de combate. No podéis gastar más Mana del que tengáis y podéis elegir no gastar nada.

Una vez hayáis decidido, revelad simultáneamente vuestros Discos de Maná. Cada persona gasta la cantidad de Maná mostrada en su Disco de Maná moviendo su marcador hacia atrás en el Medidor de Maná. Luego, determinad quién ha tenido la mayor fuerza de combate.

Tu **fuerza de combate** es la suma de tus **Brujas y Ancianos en la Región más el Maná que has gastado**.

Ejemplo: El clan azul tiene una fuerza de combate de 9 (2 Brujas + 1 Anciano + 6 Maná = 9).



Recompensas de Batalla:

Quienes hayan participado en la batalla ahora ganan Recompensas de Batalla según su fuerza de combate. En el lado derecho de cada Tablero de Región se encuentra una lista de Recompensas de Batalla. Para ganar una recompensa, debes haber alcanzado una fuerza de combate igual o mayor al valor representado. Si tienes una fuerza de combate de 4 o más, ganas la Recompensa de Batalla de 4+. Si tienes una fuerza de combate de 6 o más, ganas las Recompensas de Batalla de 4+ y 6+. Si tienes una fuerza de combate de 8 o más, ganas las tres Recompensas de Batalla.



Piedra de Poder: Además de ganar Recompensas de Batalla, la persona con la mayor fuerza de combate toma una Piedra de Poder de esa Región y la coloca en su Clan. En caso de empate, la persona que haya gastado más Maná gana la batalla. Si el empate persiste, se tiene en cuenta el orden de turno, empezando por quien tenga el Marcador de Inicio.

Las **Piedras de Poder** pueden **duplicar los puntos de victoria** de un Ritual que esté en tu **Círculo Interior** durante el recuento final. Sin embargo, esto solo es posible si el icono en ese Lugar de Poder (debajo del nombre) coincide con el símbolo de la Piedra de Poder. Las Piedras de Poder se colocan encima de los Lugares de Poder durante el recuento final. Las Piedras de Poder que no se puedan colocar no tienen efecto.



Además de ganar Recompensas de Batalla y obtener una Piedra de Poder, el ganador o ganadora de la batalla en los **Lagos del Norte** también toma el **Marcador de Inicio**.



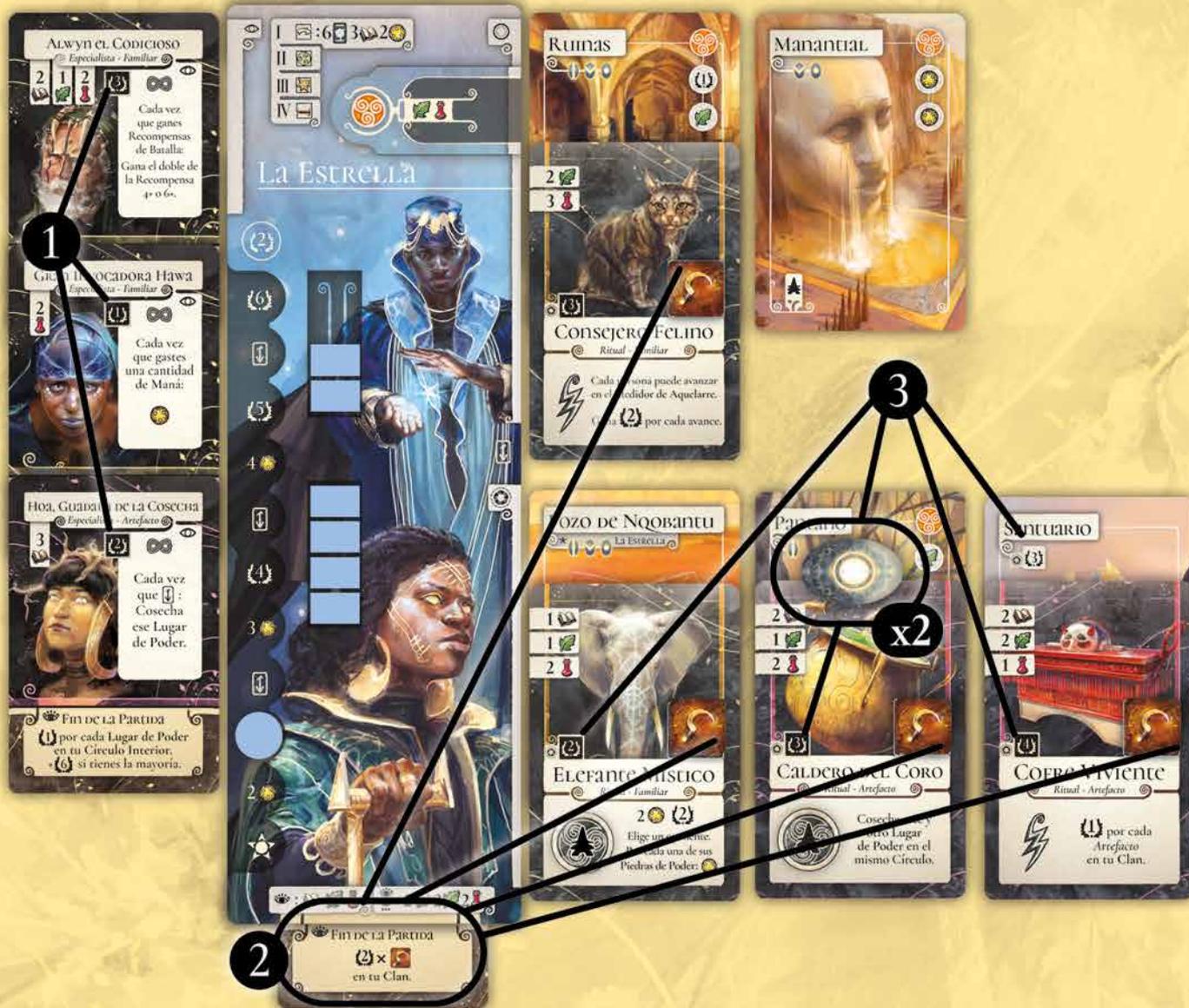
Fin de la Partida

Después de tres rondas, la partida termina. Descarta todas las cartas de tu mano y devuelve todos los recursos restantes a la reserva general. A continuación, coloca todas las Piedras de Poder encima de los Lugares de Poder de tu **Círculo Interior** con el icono correspondiente, para **duplicar el valor de puntos de victoria de sus Rituales**. Cada Lugar de Poder solo puede contener una Piedra de Poder. Es hora del recuento final.

Recuento Final: Añade los siguientes puntos de victoria a tu puntuación actual

1. Puntos de victoria de todos los **Especialistas** en tu clan
2. Puntos de victoria de tus **Miembros del Consejo** con un efecto de **Fin de la Partida**
3. Puntos de victoria de los **Rituales** y **Lugares de Poder** en tu **Círculo Interior** (las Piedras de Poder duplican los puntos de victoria del Ritual correspondiente).

Una vez que hayas pasado de los 100 puntos de victoria, toma una **Ficha de Puntos de Victoria** del Trono Mágico y coloca tus marcadores nuevamente en el espacio «0» para continuar contando desde allí. La persona con más puntos de victoria gana la partida. En caso de empate, la persona con más **Maná** restante gana la partida. Si el empate persiste, se comparte la victoria.



Ejemplo de recuento final: Al final de la partida, Alicia tiene 79 puntos de victoria. A continuación, añade:

1. 6 puntos de victoria por sus tres Especialistas
2. 8 puntos de victoria de su Miembro del Consejo
3. 12 puntos de victoria por sus Rituales y 3 puntos de victoria por su Santuario. Sin embargo, su Consejero Felino no otorga puntos de victoria, ya que todavía está en su **Círculo Exterior**.

Por lo tanto, Alicia tiene una puntuación final de 108 puntos de victoria.

EFECTOS DE LAS CARTAS EN DETALLE

3x (Hoz) (Orbe)
En tu Clan.

Gana 3 puntos de victoria por cada Hoz (u Orbe) en tu clan. Todas las cartas a la izquierda, a la derecha y debajo de tu Tablero de Clan se consideran parte de tu clan.

2x (Piedra) (Piedra) (Piedra)
En tu Círculo Interior
Piedras de Poder e Iconos

Gana 2 puntos de victoria por cada Piedra de Poder y por cada icono que coincida con ella en tu Círculo Interior.



Elimina un Ritual de tu clan y devuélvelo a la caja junto con cualquier Catalizador que haya sido colocado encima de él. Gana 2 puntos de victoria, 1 Hierba, 1 Poción y mueve a todas las Brujas/Ancianos del Ritual de vuelta a la reserva de tu Tablero de Clan. Estas Brujas/Ancianos vuelven a estar disponibles para ti.



Gana 1 punto de victoria por cada carta de Familiar en tu clan. Este efecto se refiere a todas las cartas que has jugado que muestran la palabra clave Familiar y son visibles (Especialistas y Rituales en tu Círculo Interior y Exterior).



Obtén 2 Maná inmediatamente. Además, mueve a todas las Brujas/Ancianos de un Ritual a una Región. Incrementarán tu fuerza de combate en la Fase de Batalla. Este movimiento no activa el Espacio de Acción de esa Región, pero sí libera un Espacio de Acción en tu clan.



Elige una Región. Rellena todos los espacios de la Región con nuevas cartas del Mazo de Lugares. Luego, descubre cualquier Lugar de Poder en esa Región. Este efecto te permite descubrir un Lugar de Poder sin gastar Brujas.



Cada vez que coseches un Lugar de Poder, gana 1 punto de victoria. Si cosechas varios Lugares de Poder, ganas 1 punto de victoria por cada uno. Este efecto continuo también se activa si un efecto te permite cosechar Lugares de Poder en otro clan.



Al construir Catalizadores, en lugar de pagar su coste habitual, puedes pagar 2 Maná para construir 1 Hoz y/o 3 Maná para construir 1 Orbe.

Recordatorio: Puedes construir tantos Catalizadores como quieras con una sola acción.



Cada vez que descartes 1 carta, gana 1 punto de victoria.

Recordatorio: Puedes descartar 2 cartas como una Acción Gratuita para obtener 1 recurso de tu elección. Las cartas que se eliminan no se consideran descartadas y, por lo tanto, no activan este efecto.



Después de activar el efecto (y girar la carta), coloca un Anciano encima de cualquier Especialista del clan de un oponente. Mientras ese Anciano esté colocado allí, el efecto de ese Especialista también está activo para ti. Durante el Fin de la Ronda, devuelve ese Anciano a tu reserva.



Al final de la partida, cuenta todos los iconos de recurso visibles en las Bonificaciones de Cosecha en tu Círculo Interior y Exterior. Ganas 1 punto de victoria por cada icono de recurso. Si has construido 1 Hoz en un Lugar de Poder con un icono de recurso, gana 1 punto de victoria adicional.



Después de que todo el mundo haya revelado sus Discos de Maná en la Fase de Batalla, puedes cambiar el valor que hayas elegido hasta +2 o -2. Esto incluye dejar el valor como está, así como sumar 1 o restar 1. Si dos personas tienen este Especialista, realizan su efecto al mismo tiempo. Si participáis en múltiples batallas en la misma ronda, este efecto se activa varias veces.

☉ LADO DE LA LUNA ☾

También podéis jugar a EVENFALL con los lados asimétricos de la Luna. Para hacerlo, en la preparación toma todos los componentes del juego que muestren el icono de la Luna. En una partida con el lado de la Luna, cada clan tiene habilidades y efectos especiales. Las reglas del juego no cambian. Las excepciones a las reglas estándar del juego se describen como texto o iconos en los efectos y habilidades.

HABILIDADES Y EFECTOS DE LOS CLANES

☉ La ESTRELLA

1. En la Fase de Búsqueda, roba 9 cartas del Mazo Principal.
2. Al activar tu Ficha de Clan, cosecha todos los Lugares de Poder en tu Círculo Exterior, pero no te llevas recurso alguno de la Ficha de Clan.
3. Como Acción Gratuita, en cualquier momento de tu turno, puedes descartar 1 carta para obtener 1 recurso de tu elección o 1 Maná.
4. El Medidor de Aquelarre es idéntico al Medidor de Aquelarre del lado del Sol.
5. El primer Miembro del Consejo que juegas es gratuito. Cada Miembro del Consejo adicional cuesta 5 recursos en cualquier combinación.
6. Tu Lugar de Poder Inicial tiene una Bonificación de Vínculo: Descarta 1 carta para obtener 3 recursos en cualquier combinación.



☉ La CRUZ

1. En la Fase de Búsqueda, roba 5 cartas del Mazo Principal, obtén 3 Libros y 2 Maná.
2. Al activar tu Ficha de Clan, cosecha todos los Lugares de Poder en tu Círculo Exterior, luego elige y gana cualquier bonificación del Medidor de Aquelarre que ya hayas alcanzado.
3. En el Medidor de Aquelarre hay varias bonificaciones con una «/» entre ellas. Al ganarla, elige entre uno de los dos efectos.
4. Tu clan tiene un Espacio de Acción adicional que puede activarse con una Bruja: Avanza en el Medidor de Aquelarre y reemplaza / por +. Esto significa que ganas ambas bonificaciones.
5. El coste de tus Miembros del Consejo es idéntico que en el lado del Sol.
6. Tu Lugar de Poder Inicial tiene una Bonificación de Vínculo: Avanza en el Medidor de Aquelarre y reemplaza / por +. Esto significa que ganas ambas bonificaciones.





6 EL CÍRCULO

1. En la Fase de **Búsqueda**, roba 6 cartas del Mazo Principal, obtén 3 Libros y cosecha tu **Círculo Exterior**.
2. Al activar tu Ficha de Clan, obtén 1 Maná por cada **Lugar de Poder** en tu **Círculo Exterior**.
3. El Medidor de Aquelarre es diferente del Medidor del lado del Sol. Por ejemplo, la primera bonificación significa: roba un **Lugar de Poder** del Mazo de Lugares y colócalo boca arriba en tu **Círculo Exterior**.
4. Tienes la habilidad de usar **Ancianos** para activar **Espacios de Acción** en tu **Círculo Exterior**. Recordatorio: Normalmente, los **Ancianos** solo pueden activar **Espacios de Acción** en tu **Círculo Interior**.
5. El coste de tus **Miembros del Consejo** es idéntico que en el lado del Sol.
6. El texto en tu **Lugar de Poder Inicial** no es una **Bonificación de Vínculo**, sino **información** sobre la preparación. Como parte de la **preparación**, coloca el **Árbol Eterno** y una **Caverna** sin **Bonificación de Vínculo** en tu **Círculo Exterior**.



EL CLAVO

1. En la Fase de **Búsqueda**, roba 5 cartas del Mazo Principal, obtén 3 Libros y 3 Maná.
2. Al activar tu Ficha de Clan, cosecha todos los **Lugares de Poder** en tu **Círculo Exterior**.
3. El Medidor de Aquelarre es idéntico al Medidor de Aquelarre del lado del Sol.
4. El coste de tus **Miembros del Consejo** es idéntico que en el lado del Sol.
5. Como **Acción Gratuita**, puedes colocar una **Piedra de Poder** en uno de los espacios de tu **Tablero de Clan** para activar ese efecto. Como de costumbre, durante el recuento final puedes colocar estas **Piedras de Poder** para duplicar los puntos de victoria de tus **Rituales**.
6. Tu **Lugar de Poder Inicial** tiene una **Bonificación de Vínculo**: Obtén la **Piedra de Poder Roja** de la reserva general.



La **Piedra de Poder Roja** se puede usar para ganar una de las **bonificaciones** en tu **Tablero de Clan** y, al igual que las otras **Piedras de Poder**, para duplicar los puntos de victoria de un **Ritual** en tu **Círculo Interior**. Para este propósito, la **Piedra de Poder Roja** cuenta como **comodín** y, por lo tanto, al final de la partida se puede colocar encima de cualquier **Lugar de Poder** con un icono de **Piedra de Poder**.



Automa



También puedes jugar a EVENFALL en solitario, contra el Automa. En una partida en solitario, hay algunos cambios de reglas que deben seguirse, pero la estructura del juego sigue siendo la misma.

En la Fase de Búsqueda y el Fin de la Ronda, el Automa **no está activo** y, por lo tanto, no obtiene recursos o efectos. Tú conservarás siempre el Marcador de Inicio en la Fase de Acción, incluso si el Automa gana la batalla en los Lagos del Norte y le correspondería obtenerlo. Cada vez que realizas una Acción Principal, el Automa llevará a cabo su turno después del tuyo.

Fase de Acción con el Automa

En el turno del Automa realiza los siguientes pasos:

- Roba la **carta superior** del Mazo Principal y colócala boca arriba en la pila de descarte.
- Mueve el **marcador del rondel** en sentido horario un número de **espacios** igual al valor de **puntos de victoria** de la carta descartada.
- Cada vez que el marcador se coloca encima de un **espacio con un anillo amarillo**, debe detenerse allí, sin importar cuántos espacios le queden por avanzar.
- Realiza la **acción del espacio** donde se ha detenido el marcador.

Después de realizar esta acción, vuelve a ser tu turno. Si pasas en tu turno, el Automa también pasa. Por lo tanto, el Automa realiza el mismo número de turnos que tú. A continuación, pasa a la Fase de Batalla.



Descubre un Lugar de Poder en los Lagos del Norte o en las Montañas Centrales. El Automa descubre los Lugares de Poder de izquierda a derecha, y coloca el número correspondiente de Brujas en esa Región. Con su **última Bruja**, el Automa puede descubrir un Lugar de Poder incluso si este requiere dos Brujas.



Avanza en el Medidor de Aquelarre. El Automa gana la bonificación correspondiente.



Toma la carta superior del Mazo de Lugares y colócala boca arriba en el Círculo Exterior.



Cosecha el Círculo Exterior. El Automa gana puntos de victoria en lugar de recursos, Maná o cartas.

Los **espacios** en el rondel con un **anillo amarillo** **nunca** se pueden omitir. Si el marcador pasa por uno de estos espacios, debe detenerse allí.



Traslada un Lugar de Poder con un **Ritual**. El Automa prioriza el valor de los puntos de victoria o, en caso de empate, de izquierda a derecha.



Roba 1 carta del Mazo Principal y el Automa la añade a su clan de forma gratuita:

Especialista: Coloca la carta a la izquierda del tablero del Automa. Los efectos de los Especialistas están inactivos para el Automa, pero otorgan puntos de victoria durante la puntuación final.

Ritual: El Automa prefiere jugar Rituales en Lugares de Poder con una Bonificación de Vínculo. El Automa elige dónde colocar la carta de izquierda a derecha. Si se activa una Bonificación de Vínculo de esta manera, el Automa gana puntos de victoria en lugar de recursos, Maná o cartas. El Automa también gana puntos de victoria si coincide la palabra clave.

Los efectos de los Rituales están inactivos para el Automa.



El Automa gana X puntos de victoria y avanza en el Medidor de Aquelarre. X es el nivel de dificultad del Automa que hayas decidido al principio de la partida:

- X = 1 → Aprendiz
- X = 3 → Bruja
- X = 4 → Excelencia
- X = 5 → Aspirante al Trono



Ejemplo de turno del Automa: (1) Robas y descartas 1 carta con un valor de puntos de victoria de 3. (2) Mueves el marcador 3 espacios hacia delante. El marcador se detiene en Montañas Centrales, así que el Automa descubre un Lugar de Poder. (3) Colocas 2 Brujas en esa Región, ya que el Automa selecciona los Lugares de Poder de izquierda a derecha. (4) Finalmente, tomas el Lugar de Poder de la izquierda y lo colocas en el Círculo Exterior a la derecha del tablero del Automa.

EL AUTOMA EN LA FASE DE BATALLA

El Automa en la Fase de Batalla sigue las reglas estándar. Primero, determina tu fuerza de combate eligiendo un valor en el Disco de Maná. La fuerza de combate del Automa es la suma de:

- La ronda actual (ver Marcador de Ronda).
- Número de Brujas
- Roba cartas del Mazo Principal igual al número de Brujas que tiene el Automa en la Región y suma sus puntos de victoria.

El Automa gana **Recompensas de Batalla** según su fuerza de combate (pero gana puntos de victoria en lugar de recursos, Maná o cartas). Si el Automa gana la batalla, obtiene una **Piedra de Poder** eligiendo de izquierda a derecha. En caso de empate, tú ganas la batalla.



Ejemplo de batalla contra el Automa:

- (1) Eliges el valor de 4 en tu Disco de Maná, así que tienes una fuerza de combate de 6.
- (2) Como el Automa tiene 2 Brujas en esa Región, robas 2 cartas. La suma de sus puntos de victoria es 4. Como es la primera ronda, el Automa tiene una fuerza de combate total de 7 (4 de las dos cartas, 1 de la ronda y 2 de las Brujas).
- (3) Ambos ganáis **Recompensas de Batalla**, pero el Automa gana la batalla y obtiene 1 **Piedra de Poder**. El Marcador de Inicio permanece contigo.

EL AUTOMA DURANTE EL FIN DE LA PARTIDA

Durante el Fin de la Partida, el Automa gana los siguientes puntos de victoria:

- Los puntos de victoria de todos los Especialistas en su clan.
- Los puntos de victoria de los **Rituales** y **Lugares de Poder** en su **Círculo Interior**. Coloca sus **Piedras de Poder** en los **Rituales** del **Círculo Interior** con los valores de puntos de victoria más altos, ignorando los símbolos en los **Lugares de Poder** (para hacerlo más fácil, puedes colocar las **Piedras de Poder** boca abajo). Estas **Piedras de Poder** duplican los valores de puntos de victoria de los **Rituales**.

Si tienes más puntos de victoria que el Automa, ganas la partida. En caso de empate, gana el Automa.



Resumen de la partida



3 Rondas divididas en 4 fases:



Fase de Búsqueda: Cada persona obtiene cartas, recursos, Maná y otros efectos (ver parte superior del Tablero de Clan).



Fase de Acción: Cada persona realiza una Acción Principal. Una vez que todo el mundo haya pasado, la fase de acción termina.

- Descubre un Lugar de Poder: coloca tus Brujas en su Región y añade ese Lugar de Poder a tu Círculo Exterior.
- Activa tu Ficha de Clan: resuelve todos los efectos de tu Ficha de Clan, luego voltéala a su lado agotado.
- Juega una carta: Ritual (encima de un Lugar de Poder), Especialista (a la izquierda del Tablero de Clan), Miembro del Consejo (debajo del Tablero de Clan).
- Activa un Espacio de Acción: Coloca una Bruja en un Espacio de Acción y resuelve su efecto (o Anciano en el Círculo Interior).
- Construye Catalizadores (tantos como desees): ver Loseta de Referencia.



Fase de Batalla: Lagos del Norte → Montañas Centrales → Laderas del Sur

- Cada persona presente en la Región elige un valor en el Disco de Maná. Luego, todo el mundo lo revela simultáneamente.
- Determina tu fuerza de combate: Brujas + Ancianos + valor en el Disco de Maná.
- Se otorgan las Recompensas de Batalla.
- Quien haya ganado la batalla obtiene 1 Piedra de Poder. En caso de empate, el valor más alto en el Disco de Maná. Si el empate persiste, se resuelve según el orden de turno en sentido horario.

Lagos del Norte: Marcador de Inicio



Fin de la Ronda: Prepara la siguiente ronda.

- Efectos de Fin de la Ronda
- Rellena las Regiones
- Devuelve las Brujas y los Ancianos a tu Tablero de Clan
- Voltea tu Ficha de Clan al lado activo
- Gira hacia arriba todas las cartas con el efecto
- Avanza el Marcador de Ronda

FIN DE LA PARTIDA:

Descarta todas las cartas y los recursos sobrantes. Coloca tus Piedras de Poder.

Puntuación Final:

Puntos de victoria de los Especialistas
 Puntos de victoria de los efectos de Fin de la Partida
 Puntos de victoria de los Rituales en el Círculo Interior
 (Piedra de Poder: x2)



SÍMBOLOS y TERMINOLOGÍA



BONIFICACIÓN DE VÍNCULO: Presente en algunos Lugares de Poder, este efecto se activa al jugar un Ritual encima de él.



MEDIDOR DE AQUELARRC: El medidor en el lado izquierdo de tu Tablero de Clan. Cada vez que avances en el Medidor de Aquelarre, mueve el Marcador un espacio hacia arriba y gana la bonificación correspondiente.



Bruja: Puede activar un Espacio de Acción en tu clan o en una Región, y puede descubrir Lugares de Poder.

Anciano: Puede activar un Espacio de Acción en tu Círculo Interior.



Espacio de Acción



Orbe: Avanza en el Medidor de Aquelarre.



Cosecha todos los Lugares de Poder en tu Círculo Exterior.



Hoz: Copia la Bonificación de Cosecha.



Traslada un Lugar de Poder del Círculo Exterior al Círculo Interior.



Gira esta carta para activar su efecto.



Efecto inmediato



Efecto continuo



© 2023 Nanox Games e.U.
 A-2540 Bad Vöslau
 Waldwiese 6/23
 Österreich
www.nanox.games



Tranjis Games, S.L. (B-87478038)
 Calle Clavo 14, 28522
 Rivas Vaciamadrid, Madrid.
tranjisgames.com
 @tranjisgames

CRÉDITOS EDICIÓN ORIGINAL

Diseñador: Stefano di Silvo
 Ilustración y Diseño: Martin Mottet
 Desarrollo: Tino Jokic

CRÉDITOS EDICIÓN EN ESPAÑOL

Dirección Editorial: Álex Garcigregor
 Maquetación: Paola Prieto y Jaime Wah
 Traducción: Ewa Jakubowska-Pérez
 Revisión: Llubí, David Vaquero y Sergio Pérez