

Cónclave

Reglamento

[English version here](#)



Los Emisarios de los grandes señores del reino se dirigen a la reunión de hechiceros más importante de todos los tiempos. En el Cónclave se decidirá quien tendrá el control de las magias durante los años venideros. Los grandes señores se juegan su poder y el honor de sus casas si no consiguen la suficiente influencia sobre las Magias a través de alianzas entre las tres Hermandades. ¡Hermanos Hechiceros, afilad vuestras lenguas que el Cónclave está a punto de comenzar!

Objetivo

Durante la partida, enviarás Emisarios al Cónclave para obtener el control de al menos una *Magia*, convenciendo a los Hechiceros de tu liderazgo. Para lograr el control, atraerás seguidores de cada *Magia* a tu *Zona de influencia*. Pero cuidado, al final de la partida, los seguidores que pertenezcan a una *Magia* que no controles se sentirán decepcionados y jugarán en tu contra. En *Cónclave*, gana el jugador que acumule menos puntos de decepción.

Componentes

El juego consta de 72 cartas que representan a los Hechiceros del Cónclave. Cada uno de ellos pertenece a una *Hermandad* (cuervo, gacela y jabali) y domina una *Magia* (color) con cierta *Influencia* (número del 1 al 5).



Este Hechicero pertenece a la Hermandad de la Gacela y tiene Influencia 5 sobre la Magia de la mente, la Morada.

Las *Magias* son 6 y se diferencian por su color:



Tierra: la *Magia* de la Tierra, relacionada con la energía que otorga la vida.



Azul: la *Magia* del viento, que dicta la fortuna de quienes la gobiernan.



Púrpura: la *Magia* de la mente, capaz de imponer ideas o borrar recuerdos.



Naranja: la *Magia* de la sabiduría, nos trae recuerdos del pasado o visiones del futuro.



Roja: la *Magia* del amor y de la guerra, capaz de crear las mejores alianzas o los peores conflictos.



Verde: la *Magia* de la naturaleza y de todos los seres sin consciencia que la habitan.

Ninguna *Magia* es más importante o poderosa que las demás.

Preparación

Sigue estos pasos en el siguiente orden:

- ⊗ Baraja el mazo con las 72 cartas.
- ⊗ Retira al azar tantas cartas como sean necesarias según el número de jugadores:
 - ⊗ Con 4 jugadores retira 6 cartas
 - ⊗ Con 3 jugadores retira 12 cartas
 - ⊗ Con 2 jugadores retira 18 cartas
- ⊗ Devuelve las cartas retiradas a la caja del juego sin mirarlas.
- ⊗ Reparte 4 cartas a cada jugador. Estas forman su mano. Aunque estas cartas son secretas, el resto de jugadores siempre verán sus reversos descubriendo la Magia a la que pertenecen.
- ⊗ Forma el **Cónclave de Hechiceros 1** tomando 12 cartas del mazo para formar una cuadrícula de 4x4 cartas donde los 4 espacios interiores se dejarán vacíos.
- ⊗ Divide las cartas restantes en dos montones aproximadamente del mismo tamaño que formarán dos Mazos de robo. Coloca cada uno en lados opuestos del Cónclave de Hechiceros 2. Desliza las cartas para que se pueda ver qué tipo de Magia estará disponible en el futuro en cada mazo.
- ⊗ Decidid qué esquina del Cónclave de Hechiceros será la esquina inicial 3. Esta información será muy útil durante la partida.
- ⊗ Elegid al azar al jugador inicial.



¡Ya estáis listos para disfrutar de la partida!



Has de saber...

Se puede aumentar la duración de la partida retirando menos cartas en la preparación de la partida. Se podría, incluso, jugar con todas las cartas.

Ronda de juego

La partida se juega en rondas hasta que se produzca el *Final de la partida*. En cada ronda cada jugador realiza su turno completo y después seguirá el jugador a su izquierda. El turno de cada jugador está compuesto de 5 fases que deben jugarse en el orden indicado.



1. Ceder influencia a otro jugador (opcional).
2. Enviar un Hechicero como Emisario al Cónclave.
3. Conseguir Seguidores.
4. Robar una carta.
5. Reponer el Cónclave de Hechiceros.

1 Ceder influencia a otro jugador (opcional)

Elige, si lo deseas, una de las pilas de seguidores de tu *Zona de influencia* y ponla en la *Zona de influencia* de un jugador a tu elección que no tenga seguidores de esa *Magia*.

Solo puedes ceder una pila por turno. El jugador que la recibe debe aceptarla.

Zona de influencia del Jugador 1



Zona de influencia del Jugador 2



Zona de influencia del Jugador 3



En este ejemplo, el Jugador 1, al iniciar su turno, puede enviar los seguidores de *Magia* color tierra al Jugador 3 porque no tiene Seguidores de *Magia* color tierra en su *Zona de influencia*. No podría enviarla al Jugador 2 porque este sí tiene.

2 Enviar un Hechicero como Emisario al Cónclave

Envía uno de los *Hechiceros* de tu mano al Cónclave como *Emisario*. La carta debe colocarse bocarriba en un hueco vacío, al lado de otra carta, es decir, uno de sus lados debe tocar a otra carta. Nunca puede colocarse por fuera de la cuadrícula de 4x4 formada al principio de la partida.

3 Conseguir Seguidores

Comprueba el éxito que ha tenido tu *Emisario* convenciendo a los demás *Hechiceros* para que se unan a ti.

Primero comprueba los hechiceros que estén en contacto unos con otros en la misma columna de tu *Emisario*. Si entre todos suman 10 o más puntos de *Influencia*, el discurso de tu *Emisario* habrá tenido efecto. Toma los *Hechiceros* que coincidan en *Magia* (color) o *Hermandad* (especie) con tu *Hechicero*. Si no suman 10 puntos de *Influencia* no convences a ningún *Hechicero*.

Ahora comprueba el efecto de la misma manera pero en la fila de tu *Emisario*.

Tu *Emisario* permanece en el *Cónclave* como un *Hechicero* más.

Todos los *Hechiceros* convencidos ahora son tus seguidores. Sepáralos por *Magias* (colores) y colócalos en la pila correspondiente de tu *Zona de influencia*.

4 Robar una carta

Roba la carta superior de uno de los dos *Mazos de robo* y colócala en tu mano.

Debes considerar...

Si colocas un *Emisario* en el último hueco del *Cónclave* y no consigues ningún seguidor, se produce una *Crisis Mágica*. Puedes consultar los detalles más adelante.



Al colocar esta carta, se comprueba la columna. Solo se tiene en cuenta el 4 morado de arriba. Al sumar 9, no consigue seguidores. Pero al comprobar la fila, como suma 18, consigue como seguidores todos los que coinciden con *Hermandad* o *Magia*. En este caso el 4 verde y el 4 rojo.

¿no debes olvidar...

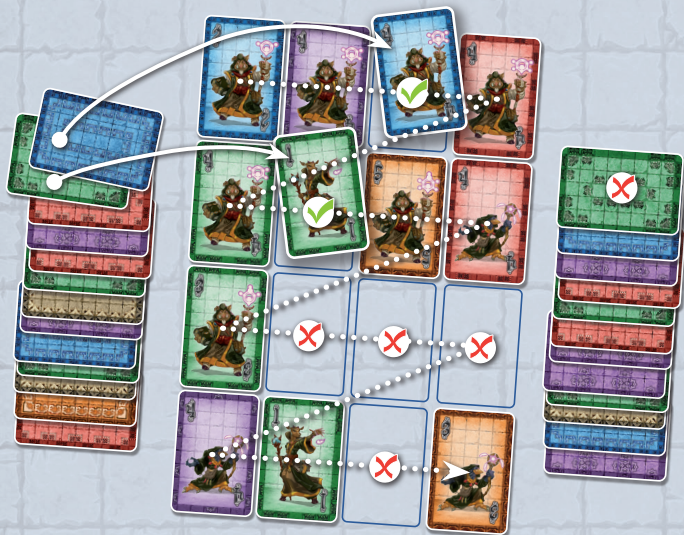
Si se termina un mazo, solo se podrá robar cartas del mazo que queda. Si se termina el segundo mazo de robo, llega el Final de la Partida. Puedes consultar los detalles más adelante.

Reponer el Cónclave de Hechiceros

Al final de tu turno, cuenta los espacios sin *Hechicero* en el Cónclave. Si hay más de cuatro huecos, debes colocar nuevos *Hechiceros*. Roba tantas cartas del mazo del que robaste tu carta y colócalas hasta que queden sólo cuatro huecos.

Completa el Cónclave desde la esquina inicial considerando esta esquina como la superior izquierda. Coloca las nuevas cartas de izquierda a derecha y de arriba abajo. Si se termina el mazo continúa robando del otro mazo.

Si durante este paso se termina el otro mazo, llega el Final de la Partida.



En el paso 4, el jugador robó una carta del mazo de robo de la izquierda. Como hay más de cuatro huecos en el cónclave, el jugador debe reponer dos cartas de este mazo.

En el paso 5 se ocupan los huecos hasta que queden cuatro. Estas cartas se toman del mazo de robo del que haya robado el jugador. Se van ocupando los huecos empezando por la esquina superior izquierda; las cartas se colocan de izquierda a derecha y de arriba abajo. En este caso, solo se colocan dos cartas en las dos primeras filas, dejando cuatro espacios sin rellenar.

Crisis mágica

La *Crisis Mágica* se produce si después del paso 4 (Conseguir Seguidores) el Cónclave está lleno. Esto sucede si colocas un *Emisario* en el último hueco y no logras convencer a ningún Hechicero.

En este caso, toma como seguidores los *Hechiceros* de la columna y fila donde colocaste tu *Emisario* que no sean de la misma *Hermandad* del *Emisario*.

Al no llevarse ningún Hechicero y completarse el Cónclave se produce una Crisis Mágica. El jugador que envió el Emisario se llevará a su Zona de influencia todos los Hechiceros que NO compartan su Hermandad (de la columna y la fila donde se colocó).



Final de la partida

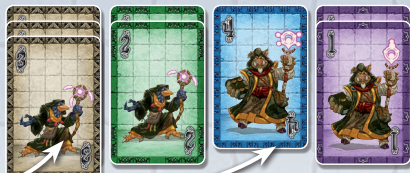
El *Final de la partida* llega al agotarse los dos *Mazos de robo*. Los jugadores juegan un último turno para enviar *Emisarios* de manera que, tras este último turno, todos los jugadores tienen solo tres cartas en la mano.

Cada jugador coloca sus últimas tres cartas en su *Zona de influencia*.

Mano del Jugador 1
en el Final de la partida



Zona de influencia del Jugador 1 en el Final de la partida



Puntuación

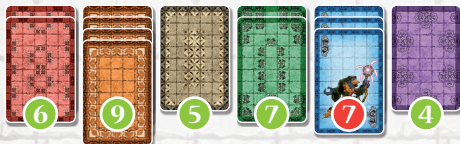
Suma los valores de influencia de cada pila de *Magia* (cada color) de tu *Zona de influencia*. A continuación, compara el valor de *Influencia* de cada *Magia* con el del resto de jugadores. Voltea el mazo de cada *Magia* en la que tengas más influencia que el resto de jugadores. Si varios jugadores empatan con el valor más alto, entonces todos ellos voltean las cartas de esa *Magia*. Una pila de *Magia* volteada indica que tienes el control de esa *Magia*.

Si un jugador no ha conseguido el control de al menos una *Magia* queda eliminado inmediatamente y no puede puntuar.

Cada jugador suma los puntos de influencia de todos sus seguidores que todavía están boca arriba en su *Zona de influencia*. Estos seguidores han sido decepcionados por no haber conseguido formar parte del control de la *Magia*. Su valor de influencia ahora juega en tu contra convirtiéndose en puntos de decepción. El jugador que tenga menos puntos de decepción gana la partida. En caso de empate, el jugador que tenga más seguidores gana la partida.



El Jugador 1 ha conseguido seguidores de todas las magias pero no ha obtenido el control de ninguna. Por tanto suma 27 puntos de decepción.



El Jugador 2 ha sido más hábil en la partida. Ha conseguido sumar más puntos de influencia en todas las magias menos en la azul. Por tanto sólo obtiene 7 puntos de decepción.



El Jugador 3 con menos cartas obtiene mejor puntuación. Consigue el control de la magia naranja porque ha empatado con el Jugador 2. Como solo suma 5 puntos de decepción en total, se proclama ganador.

Créditos

Autor: Felix Bernat

Diseño Gráfico y redacción: WAH! Studio

Playtesters: Antonio Garcia y Jesús León

Diseño de prototipo: Iris Calvalche Canadas

Audidores: Santa Clara

🏆 Ganador Granollers 2018

🏆 2º clasificado BGC 2017 categoría juegos experto

🏆 Mejor juego de cartas de los Premios Archimede 2018 de Venecia.



Agradecimientos

Quiero dar el principal agradecimiento a mi mujer por todo el apoyo y la ayuda en todo el proceso de creación de este juego. Gracias por alentar mis sueños.