



# REGLAS

FLAUTZ! – Los Magos, brujas, druidas, hadas y necromantes de la Academia de Magia de Rolzberg llaman así a su reunión tradicional.

En el evento, el resto de aprendices y tú transformáis el estudio de la torre de magia en una arena, ¡para competir en un torneo secreto!

Es la hora de impresionar al resto de participantes invocando criaturas mágicas – los familiares. Debería ser algo muy sencillo, ¡excepto por un hechizo piñado que ha desperdigado los pergaminos mágicos de los participantes por toda la sala!

Tenéis muy poco tiempo hasta que los profesores vuelvan de su reunión, así que todos os lanzáis sobre los pergaminos para recitar sus hechizos (aunque no sean los vuestros...). ¡Todavía puedes triunfar en el FLAUTZ!

Aunque esto también puede terminar en el caos más absoluto...

Si eres una persona daltónica te alegrará saber que FLAUTZ! utiliza los siguientes símbolos para distinguir los 5 colores de las cartas:



## OBJETIVO DEL JUEGO

Como aprendices presas del pánico cada jugador intentará conseguir los pergaminos adecuados para invocar a sus familiares. Cambiando las cartas de la mano con las cartas de hechizo del centro de la mesa, los jugadores conseguirán bien cartas de hechizo del mismo color con números consecutivos, bien cartas de hechizo de distinto color pero del mismo valor.

El objetivo es conseguir el hechizo mejor valorado y el mayor número de familiares invocados al final de la última ronda de la partida. La jugada FLAUTZ! da las mejores posibilidades de victoria y puede terminar la partida antes de tiempo. Al final, el ganador de la competición será el jugador con más puntos o el que más cristales mágicos tenga, dependiendo de cómo se juegue.

## PREPARACIÓN

Cada jugador recibe una carta de aprendiz (1) al azar y la coloca frente a él bocarriba. En el centro de la mesa se colocan las cartas de arena (2) tal como se muestra y los 25 cristales mágicos (3) frente a ellas.

Al principio de la partida el jugador inicial es el aprendiz más joven que esté jugando. Recibe el contador de jugador inicial (4) y tiene que barajar las cartas de hechizo y repartir 5 cartas de hechizo a cada jugador, bocabajo.

El jugador inicial coloca 3 cartas de hechizo bocarriba encima (5) y debajo (6) de las cartas de arena, y con el resto de cartas de hechizo crea el mazo de robo (4) y lo coloca bocabajo delante de él para marcar el primer jugador. Las cartas encima de las cartas de arena representan los hechizos que todavía están revoloteando por el **aire** y los de abajo son aquellos que ya han caído al **suelo**.

¡Puede dar comienzo la competición!

JUGADOR 2

JUGADOR 3



Todas las cartas de arena tienen una versión alternativa en el reverso.

Podéis usar esas versiones para crear distintos despliegues y tener más o menos rondas de juego con distintas condiciones para las cartas de hechizos en el suelo o en el aire.

## SECUENCIA DE JUEGO

Cada partida se divide en varios encuentros. Por cada encuentro hay que resolver los siguientes pasos:

1. El jugador inicial coloca un cristal mágico en la primera casilla de la carta de arena (A), marcando la primera ronda de juego.
2. Comenzando por el jugador inicial, cada jugador en orden de las agujas del reloj, bien cambia una de las cartas de hechizo bocarriba por una de las cartas de su mano o pasa el turno (ver Concentrase después). El marcador de ronda indica si la carta de hechizo se puede recoger del suelo (B), del aire (C) o de los dos (D). Como cambio tiene que colocar otra de sus cartas en una localización vacía.
3. Al comienzo del siguiente turno del jugador inicial, mueve el cristal mágico a la siguiente casilla a la derecha para marcar la siguiente ronda.
4. Se repiten los pasos 2 y 3 hasta que el cristal mágico llega a la casilla "FLAUTZ!" (E), en ese momento el encuentro actual termina y se calcula el valor de los hechizos de cada jugador.



## VALORANDO HECHIZOS

Para ganar el FLAUTZ! necesitarás un hechizo muy poderoso. Un hechizo siempre contiene la carta de tu aprendiz y de una a cinco cartas de hechizo que se complementan. Las cartas de hechizo se complementan cuando son cartas de hechizo del mismo color con valores consecutivos ascendentes (A) o cartas de hechizo de distinto color pero del mismo valor (B). En ningún caso se puede utilizar una carta de hechizo duplicada.



Un hechizo vale tantos puntos como la carta de inicio más 5 por cada carta adicional en el hechizo. Los hechizos A y B del ejemplo valen 13 (3+5+5) y 17 (2+5+5+5) puntos.

La puntuación de cada jugador se cuenta de manera individual para cada encuentro. El jugador con más puntos en cada encuentro lo gana y consigue el cristal mágico que se ha usado como contador en la carta de arena.

## FLAUTZ!

En cuanto un jugador pueda combinar las 5 cartas de su mano en un hechizo, habrá conseguido un FLAUTZ!. En ese momento puede decidir continuar con la partida como si nada o puede revelar sus cartas y decir "FLAUTZ!". Si lo hace el resto de jugadores tendrá un turno más para jugar. Cuando le vuelva a tocar el turno al jugador que declaró el FLAUTZ!, el encuentro termina inmediatamente y se calculan los valores de los hechizos.



## ESCALERA FLAUTZ!

Si un jugador consigue jugar un FLAUTZ! usando cartas del mismo color, se llama escalera FLAUTZ!. Una escalera FLAUTZ! hay que mostrarla inmediatamente y el jugador debe decir "Escalera FLAUTZ!". El encuentro termina inmediatamente. Todos los jugadores apuntan el valor de sus hechizos y el jugador que declaró la escalera FLAUTZ! Consigue el cristal mágico que se usaba como marcador de ronda en la carta de arena y un segundo cristal mágico de la reserva.



## ESCALERA REAL FLAUTZ!

Una Escalera Real FLAUTZ! es igual que una escalera FLAUTZ! pero del mismo color que la carta del aprendiz. Una Escalera Real FLAUTZ! hay que mostrarla inmediatamente y el jugador debe decir "Escalera Real FLAUTZ!". El encuentro termina inmediatamente. Los otros jugadores no reciben ningún punto mientras que el jugador que realizó la Escalera Real FLAUTZ! Se anota sus puntos de manera normal. Además consigue el cristal mágico que servía de marcador en la carta de arena y dos cristales mágicos de la reserva.



## ENCUENTROS ADICIONALES

Después de la valoración de los hechizos comienza un nuevo encuentro hasta que se llegue al final de la partida. Cada vez que comienza un nuevo encuentro, la baraja de hechizos pasa al jugador a la izquierda del actual jugador inicial.

## GANANDO EL FLAUTZ!

Antes de comenzar los jugadores deben elegir uno de los métodos para determinar el ganador de la partida:

1. La partida termina en cuanto un jugador consigue 3 cristales mágicos. Ese jugador será declarado inmediatamente el ganador del ¡FLAUTZ! En este método los jugadores no apuntan los puntos que obtienen de sus hechizos, sólo reciben los cristales mágicos al ganar los encuentros.

2. La partida termina después de un determinado número de encuentros, p.e. 3, 5 o más encuentros. En este método cada jugador recibe 10 puntos adicionales por cada cristal mágico que tenga al final de la partida. El ganador del FLAUTZ! Será aquel que tenga más puntos al sumar los de los hechizos y los de los cristales mágicos.

## CONCENTRACIÓN

En vez de intercambiar cartas cualquier jugador puede declarar que se concentra durante su turno. Tendrá que voltear su carta de aprendiz del lado del personaje (A) al de concentrado (B) y su turno termina inmediatamente.



Si un jugador comienza su turno con el lado de concentrado en su carta de aprendiz deberá intercambiar una carta de hechizo del suelo o del aire (según indique el marcador de ronda de la carta de arena) con el primer hechizo de la baraja de robo. La carta intercambiada se dejará a un lado para formar la baraja de descarte.

El jugador dará la vuelta de nuevo a su carta de aprendiz y deberá intercambiar una de sus cartas de hechizo con una de las cartas de hechizo válidas (según indique la carta de arena). Su turno terminará a continuación.

Si un jugador está concentrado al terminar un encuentro, ¡no suma ningún punto! Simplemente estaba demasiado distraído para lanzar ningún hechizo.

## CARTAS ESPECIALES

Las cartas especiales tienen sus propios efectos y se pueden usar para cualquier FLAUTZ! pero nunca para una Escalera FLAUTZ! o una Escalera Real FLAUTZ!.

## CARTA ESPECIAL: ILUSIÓN

Las ilusiones reemplazan una carta de hechizo. Tienen un valor determinado pero se pueden usar para cualquier color (azul, verde, morado, naranja o rosa). Los puntos de las ilusiones se calculan de la manera habitual y se pueden utilizar como valores consecutivos o en hechizos del mismo valor.



*Ejemplo A: La ilusión actúa como un 2 azul y se crea un hechizo de valores consecutivos 1, 2, 3 y 4. Para un total de 16 puntos (1+5+5+5).*

*Ejemplo B: La ilusión actúa como un 4 verde y se crea un hechizo con tres 4s. Para un total de 14 puntos (4+5+5).*

## CARTA ESPECIAL: PRISMA

Una carta de prisma se debe colocar en la primera posición de un hechizo. No suma puntos al valor del hechizo. En su lugar elige dos colores (azul, verde, morado, naranja o rosa) y permite cambiar el color de las cartas de su mano de uno de los colores elegidos al otro.



*Heike elige verde y azul en ambos ejemplos. En el ejemplo A utiliza los 2 y 3 verdes como 2 y 3 azules y consigue un FLAUTZ! (puede jugar las 5 cartas) de 16 puntos (1+5+5+5). En el ejemplo B usa su segundo 4 verde como 4 azul y consigue un hechizo de 4s de distinto color puntuando 14 puntos (4+5+5).*

**Juego:** André Schillo & Martin Müller  
**Ilustraciones y Cubiertas:** Dominik Mayer  
**Logo e iconos:** André Schillo  
**Traducción:** Jordi Gómez

Muchas gracias a todos los probadores, especialmente a Alexander, Hannelore, Susy, Anja y Heike!

©2018 Voodoo Games  
All Rights Reserved  
Voodoo Games  
Schillo & Müller GbR  
Zur Pappelallee 4  
65474 Bischofsheim  
Germany  
[www.voodoo-games.com](http://www.voodoo-games.com)

