

# TRISMEGISTUS

La FÓRMULA DEFINITIVA



Reglamento

⌚ 90-120'  
👥 1-4 ⌚ 14+

# Introducción

*A lo largo de la historia, los alquimistas han trabajado sin descanso para desentrañar el secreto más codiciado del universo: la Piedra Filosofal.*

*Siguiendo las enseñanzas y fórmulas halladas entre los vastos trabajos de Hermes Trismegistus, varias figuras de gran sabiduría y renombre trascienden al tiempo, para enfrentarse unos contra otros en una carrera para convertirse en el mejor alquimista que el mundo ha conocido.*

## Resumen del juego

**Trismegistus: la fórmula definitiva** se juega a lo largo de tres rondas. En cada ronda, cada jugador cogerá exactamente tres dados. La Potencia de los dados obtenidos te permitirá transmutar valiosos Materiales, recolectar Esencias alquímicas, adquirir y activar Artefactos, y realizar Experimentos que te harán avanzar a lo largo de cuatro medidores de Maestría.

Además, reunirás una mano de cartas de Publicación que (junto con el valor de tus Experimentos, las Fórmulas de tu Piedra Filosofal completadas y el oro obtenido) determinarán tu puntuación final en Puntos de Victoria y así, quizás alguno de vosotros logre ser el mejor alquimista, llegando incluso a rivalizar con el mismísimo Hermes Trismegistus!

## Componentes del juego



~ 1 tablero de juego principal



~ 5 tableros de Laboratorio a doble cara

~ 108 cartas:



8 Experimentos Iniciales



16 Experimentos de Nivel 1



16 Experimentos de Nivel 2



16 Experimentos de Nivel 3



8 Experimentos Magistrales



24 cartas de Publicación



16 cartas de Logro



4 cartas de Referencia

~ 48 losetas de Artefacto:



8 Artefactos Iniciales



13 Artefactos de Nivel 1



15 Artefactos de Nivel 2



12 Artefactos de Nivel 3

~ 40 losetas de madera de Fórmula (8 para cada uno de los cinco alquimistas)



~ Fichas de cartón:



Fichas de Esencia Dominante



Fichas de Dado Étéreo



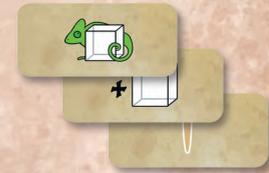
Fichas de Reacción



Fichas de Camaleón



Fichas de Esencia (de tres tipos)



Fichas de Bonificación

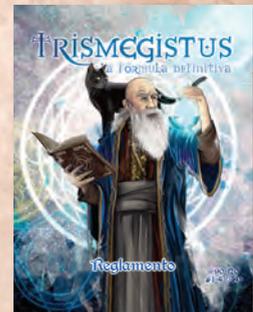
~ 20 discos de madera pequeños (5 del color de cada uno de los cuatro jugadores más uno de sobra; para ser usados en los cuatro medidores de Maestría)



~ 16 dados personalizados (5 blancos, 5 rojos y 6 negros)



~ Este reglamento



~ 12 discos de madera grandes (3 del color de cada uno de los cuatro jugadores; para ser usados como marcador de Puntos de Victoria, marcador de orden de turno y marcador de color del jugador)



~ 80 cubos de Material



~ Componentes para las partidas en solitario (con Botmegistus como oponente):



9 cartas Básicas



4 cartas de Especialización



4 cartas de Personalidad



1 carta de Inventario



1 dado de 6 caras

# Preparación de la partida

Para preparar una partida de Trismegistus, sigue los siguientes pasos en orden:

## Preparación para partidas introductorias

Si esta es tu primera vez jugando a Trismegistus, te recomendamos esta preparación para partidas introductorias. Si no lo es, ve a la página siguiente. Primero, localiza los siguientes tableros de Laboratorio: **Claude Duval**, **Isaac Newton**, **Heinrich Cornelius Agrippa** y **Roger Bacon**. Los componentes para los alquimistas pueden identificarse mediante sus retratos, como puede verse abajo en los puntos 1-4.

1. Determina el jugador inicial al azar (o elige al jugador más experimentado de la mesa). Recibe el tablero del **Laboratorio de Duval**, junto con la carta de Experimento Inicial, la carta de Experimento Magistral, la carta de Publicación y el Artefacto Inicial mostrados abajo. Dicho jugador coloca uno de sus discos grandes en la 1.<sup>a</sup> posición del medidor de orden de la ronda actual.



2. El segundo jugador debe recibir el tablero del **Laboratorio de Newton**, así como las cartas y la loseta de Artefacto mostradas a continuación. Dicho jugador coloca uno de sus discos grandes

en la 2.<sup>a</sup> posición del medidor de orden de la ronda actual y recibe 1 ficha de Dado Etéreo.



3. El tercer jugador (si lo hay) debe recibir el tablero del **Laboratorio de Agrippa**, así como las cartas y el Artefacto mostrados abajo. Dicho jugador coloca uno de sus discos grandes en la 3.<sup>a</sup> posición del medidor de orden de la ronda actual y recibe 2 fichas de Dado Etéreo.



- El cuarto jugador (si lo hay) debe recibir el tablero del **Laboratorio de Bacon**, así como las cartas y el Artefacto mostrados abajo. Dicho jugador coloca uno de sus discos



- Ahora, cada jugador debe colocar su Artefacto Inicial bocarriba sobre la ranura de Artefacto ubicada en el espacio más a la derecha de la parte inferior de su tablero de jugador. Devuelve a la caja del juego todos los tableros de Laboratorio, los Experimentos Iniciales, los Experimentos Magistrales y los Artefactos Iniciales que no se hayan usado. Sigue con normalidad las indicaciones de la preparación general, ignorando cualquier paso relacionado con la determinación del orden de los jugadores, o la recepción o devolución de Experimentos, Artefactos o Publicaciones.

## Preparación general

- Despliega el tablero de juego principal y colócalo en el centro de la mesa.
- Organiza las cartas en mazos separados: Experimentos Iniciales, Experimentos Magistrales, Experimentos de Nivel 1, de Nivel 2, de Nivel 3 y Publicaciones.
- Retira todas las cartas que solo se usen con más jugadores que los presentes. Ejemplo: En una partida de 2 jugadores, retira todas las cartas de «3+» y «4+». En partidas de 3 jugadores, retira todas las cartas de «4+».
- Baraja cada mazo por separado. Coloca todos los mazos bocabajo cerca del tablero principal.
- Coloca el mazo de Experimentos de Nivel 1 en el espacio del tablero para el mazo de Experimentos actual y coloca bocarriba 1 carta de Experimento sobre cada espacio de Experimento.
- Coloca el mazo de Publicaciones sobre el espacio correspondiente del tablero.
- Separa en pilas las losetas de Artefactos en función de su nivel: Iniciales, de Nivel 1, de Nivel 2 y de Nivel 3.
- Baraja cada pila por separado. Coloca todas las pilas bocabajo cerca del tablero de juego.
- Coloca la pila de Artefactos de Nivel 1 sobre el espacio del tablero reservado para la pila de Artefactos actual y coloca bocarriba 1 Artefacto en cada uno de los 6 espacios del Mercado de Artefactos.
- Al azar, coloca bocarriba 1 ficha de Esencia Dominante sobre cada uno de los espacios superiores de los medidores de Maestría. Este paso es opcional; puedes saltártelo y usar la preparación impresa en el tablero principal, si prefieres.
- Baraja todas las fichas de Bonificación y después, al azar, coloca una ficha de Bonificación bocarriba sobre cada espacio de Bonificación de cada medidor de Maestría. Devuelve a la caja las fichas de Bonificación no usadas.
- Coloca las fichas de Reacción, Dado Etéreo y Camaleón, los cubos de Material y las fichas de Esencia en los espacios correspondientes del tablero principal.

## Preparación de los dados

En función del número de jugadores, retira de la partida el número de dados correspondiente (devuélvelos a la caja del juego):

- ~ Con 4 jugadores, no retires ningún dado.
- ~ Con 3 jugadores, retira 1 dado negro.
- ~ Con 2 jugadores, retira 1 dado negro y 1 rojo.

Coloca los dados restantes junto al tablero principal.

# Preparación del tablero principal



22

5

12

17  
18

13

5

5

13

13

13

5

13

13

13

9

22

11

92

02

69

09

55

7

8

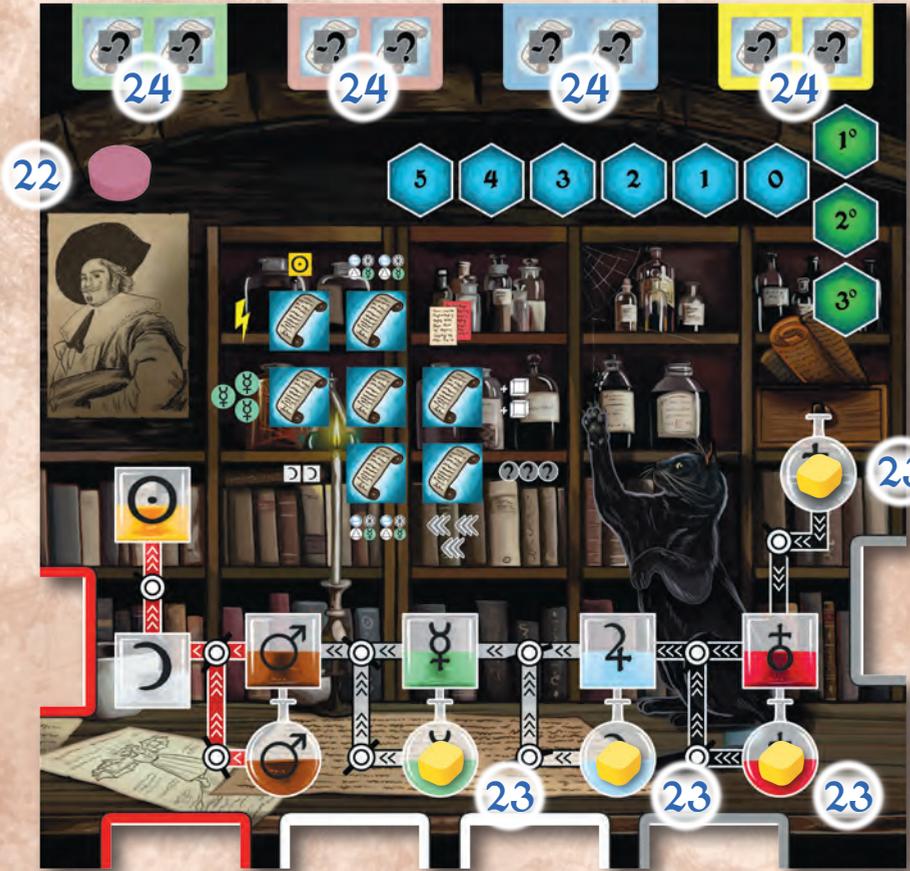
6

# Preparación de los tableros de jugador



24

19



20

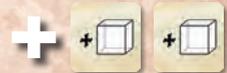


21

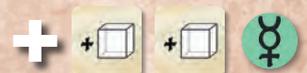
2.º jugador



3.º jugador



4.º jugador



16



26

26

27

25

10

## Lanzar los dados y llenar los cuencos

Sigue los siguientes pasos para llenar los cuencos Alquímicos del tablero principal:

- 13 Lanza todos los dados (preferiblemente, fuera del tablero) y coloca cada uno en el Cuenco Alquímico con el símbolo correspondiente.
- 14 Si alguno de los cuencos contiene más de 5 dados, coge todos los dados de dicho cuenco y vuelve a lanzarlos, asignándolos a los cuencos correspondientes en función del resultado. Si varios cuencos tienen más de 5 dados, sigue este orden para volver a lanzar los dados: ♄ > ♂ > ♃ > ♁ > ♀ > ♂ > ∞.
- 15 Repite los pasos anteriores hasta que no haya ningún cuenco con más de 5 dados.

## Preparación de los jugadores

- 16 Cada jugador escoge un color y recibe todos los discos del color correspondiente.
- 17 El jugador que haya realizado una transmutación alquímica más recientemente (o cualquier jugador escogido al azar) será el primer jugador y coloca uno de sus discos grandes en el tablero de juego sobre el 1.º espacio del medidor de orden de la ronda actual. Sáltate este paso si estáis usando la preparación para partidas introductorias.
- 18 Cada uno de los demás jugadores (siguiendo el sentido de las agujas del reloj) colocan 1 de sus discos grandes en el siguiente espacio vacío situado más a la izquierda del medidor de orden de la ronda actual. Sáltate este paso si estáis usando la preparación para partidas introductorias.
- 19 Empezando por el último jugador (y siguiendo el sentido contrario a las agujas del reloj), cada jugador elige un tablero de Laboratorio y las 8 losetas de Fórmula correspondientes al alquimista que aparece en dicho tablero. Sáltate este paso si estáis usando la preparación para partidas introductorias.
- 20 Cada jugador recibe 2 fichas de Reacción. Colócalas bocarriba (así indicas que están listas para ser usadas).
- 21 Además, el segundo jugador recibe una ficha de Dado Etéreo, el tercero (si lo hay) recibe 2 Dados Etéreos y el cuarto (si lo hay) recibe 2 Dados Etéreos y un Material ♁ adicional. Sáltate este paso si estáis usando la preparación para partidas introductorias.
- 22 Cada jugador coloca 1 disco pequeño en la casilla «0» de cada uno de los 4 medidores de Maestría y 1 de sus discos grandes en la casilla «0» del medidor de Puntos de Victoria. Cada jugador puede quedarse el último disco grande para indicar su color.
- 23 En su tablero de Laboratorio, cada jugador coloca 1 cubo de Material en la sección de Material en Bruto (la redonda) de cada uno de los siguientes Materiales: ♄, ♂, ♃ y ♁. Además, cada jugador coge 1 Esencia de cada tipo (excepto ♁).
- 24 Cada jugador coloca al azar y bocarriba una de sus losetas de Fórmula en cada uno de los 8 espacios de Fórmula de sus respectivas columnas de Experimento (2 por columna).
- 25 Cada jugador recibe 2 Experimentos Iniciales, 2 Experimentos Magistrales, 2 Publicaciones y 2 Artefactos Iniciales. Todos ellos deben ser repartidos bocabajo. Sáltate este paso si estáis usando la preparación para partidas introductorias.
- 26 Cada jugador escoge en secreto 1 de cada (un Experimento Inicial, un Experimento Magistral, una Publicación y un Artefacto Inicial), y muestra tanto el Experimento Inicial como el Artefacto. Tras ello, el jugador coloca su Artefacto escogido en una de las 6 ranuras de Artefacto disponibles en su tablero de Laboratorio (el jugador elige en cuál). La Publicación y el Experimento Magistral seleccionados deben mantenerse en secreto. Devuelve a la caja los Experimentos Magistrales, los Experimentos Iniciales y los Artefactos Iniciales no seleccionados. Sáltate este paso si estáis usando la preparación para partidas introductorias.
- 27 Las Publicaciones no seleccionadas son barajadas y colocadas en la parte inferior del mazo de Publicaciones.
- 28 ¡Ya estáis listos para seguir los pasos de Trismegistus en la búsqueda de la Fórmula Definitiva!

### Importante:

Los jugadores deben mirar los dados disponibles en el tablero de juego principal y escoger su Experimento Inicial, Experimento Magistral, Publicación y Artefacto al mismo tiempo. Sin embargo, una vez que todos los jugadores hayan elegido, cualquier jugador puede pedir que los Artefactos sean colocados en los tableros de Laboratorio siguiendo el orden de turno.

## Estructura de la ronda y acciones de los jugadores

Durante cada ronda, cada jugador realizará un número de acciones y podrá reaccionar ante acciones realizadas por sus oponentes. Una vez que un jugador haya realizado una acción (y dejado tiempo a sus oponentes para reaccionar), el turno pasa al siguiente jugador.

### Turno del jugador

El turno de un jugador consta de cuatro fases: Robar, Realizar acción, Reacciones de los Oponentes, y Limpiar el Laboratorio. Estos pasos son resueltos siempre en este orden exacto.

#### Robar

Si tu medidor de Potencia está vacío (no tienes dados en él), **debes** robar un dado. Escoge cualquiera de los dados disponibles en el tablero principal y sigue los siguientes pasos:

- 1 Cuenta cuántos dados hay en el cuenco del que has robado (**incluyendo** el dado que acabas de robar) y coloca el dado robado en la posición correspondiente de tu medidor de Potencia.



- 2 Puedes gastar **una** ficha de Dado Etéreo para mover el dado robado 1 espacio hacia la izquierda en tu medidor de Potencia. **No** puedes exceder el máximo de 5 puntos de Potencia.

#### Importante:

Aunque robar un dado es obligatorio cuando tu medidor de Potencia esté vacío, este paso normalmente será omitido cuando ya tengas un dado en dicho medidor (porque habitualmente querrás usar toda la Potencia del dado robado). Sin embargo, si lo deseas, está permitido robar un nuevo dado y retirar el que se encontraba en tu medidor de Potencia hacia la zona de Dados Usados de tu tablero de Laboratorio (perdiendo toda la Potencia que le quedaba).

*Ejemplo: Alicia roba un dado del cuenco del Mercurio ♃ del tablero principal. El cuenco contenía 3 dados (incluyendo el que Alicia acaba de robar), así que coloca el dado en la posición 3 de su medidor de Potencia. Además, gasta de inmediato una ficha de Dado Etéreo. Esto le permite mover el dado de la posición 3 a la 4. Alicia aún tiene una ficha de Dado Etéreo, pero no puede gastarla ahora, ya que solo se puede gastar 1 ficha de Dado Etéreo por cada dado robado.*



#### Robar ♁

Si robas un ♁, debes convertirlo inmediatamente en otro símbolo. Seguirás usando el número de dados en el cuenco de ♁ para determinar su Potencia, pero a efectos de acción y reacción, el dado será tratado como el símbolo al que lo hayas convertido.

#### Mercurio y Oro

Dos Materiales con propiedades especiales. El Mercurio ♃ es tanto un Material como una Esencia. Cuando lo recibes como Esencia, debes tratarlo de la misma forma que cuando lo recibes como Material en Bruto, y puedes gastarlo como Material o como Esencia. Consulta las reglas sobre Transmutaciones en la página 15 para más detalles sobre esto.

El Oro ☉ es un comodín. Puede ser usado como cualquier otro Material, para cualquier fin. Esto incluye ser usado como Esencia, sustituyendo al ♃. Para otras propiedades especiales del Oro, consulta «Desbloquear Fórmulas con Oro» en la página 18.

## Las acciones

Gasta puntos de Potencia de tu dado (moviéndolo hacia el 0 en tu medidor de Potencia) para realizar una de estas acciones:

~ **Gasta 1 o más puntos de Potencia para obtener Materiales.**

Por cada punto de Potencia gastado, obtienes 1 cubo de Material de la reserva general y lo añades a tu tablero de Laboratorio, colocándolo en el espacio de almacenamiento de Materiales en Bruto correspondiente al símbolo del dado.



~ **Gasta 1 o más puntos de Potencia para adquirir Esencias alquímicas.**

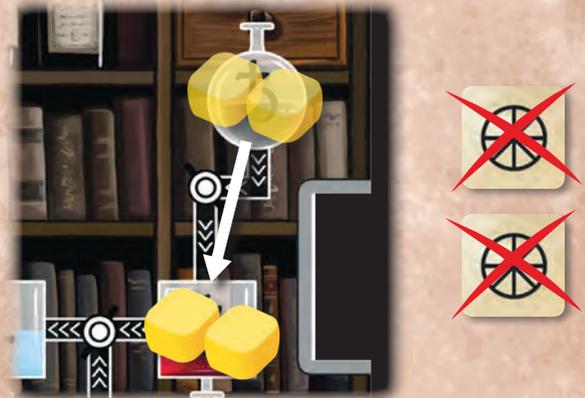
Por cada punto de Potencia gastado, obtienes 1 Esencia de la reserva general y la añades a tu propia reserva. El tipo de Esencia que obtienes es el que se muestra junto al cuenco con el símbolo de tu dado.

*Nota:* Si usas un ♂ para realizar esta acción, puedes escoger cualquier Esencia, pero si coges más de una Esencia mediante esta acción (gastando más de 1 punto de Potencia), todas las Esencias adquiridas deben ser del mismo tipo.



~ **Gasta 1 o más puntos de Potencia para realizar transmutaciones.**

Por cada punto de Potencia gastado, puedes transmutar 1 Material en Bruto o Refinado a través de 1 flecha de transmutación **del mismo color que el dado**. Todas las transmutaciones realizadas como parte de una sola acción **deben** ser resueltas usando la misma flecha de transmutación de tu tablero de Laboratorio. Consulta la sección «**Transmutación y Activación de Artefactos**» para ver los costes adicionales y otros detalles.



~ **Gasta exactamente 3 puntos de Potencia para adquirir un Artefacto del Mercado de Artefactos.**

Puedes escoger 1 de los 2 Artefactos situados en los espacios correspondientes al **color** de tu dado. Coloca el Artefacto adquirido en **cualquier** ranura de Artefacto de tu tablero de Laboratorio (si está ocupada, retira el Artefacto previo de la partida) y resuelve su habilidad de inmediato (el Artefacto **no** se descarga en este uso). Repón el espacio vacío del Mercado de Artefactos robando uno de la pila de Artefactos actual.



- ~ Gasta **exactamente** 1 punto de Potencia para recargar uno de tus Artefactos (poniéndolo bocarriba).

No puedes recargar los Artefactos de otros jugadores.



- ~ Gasta **exactamente** 1 punto de Potencia para adquirir una carta de Experimento de la sección del tablero principal correspondiente al símbolo de tu dado.

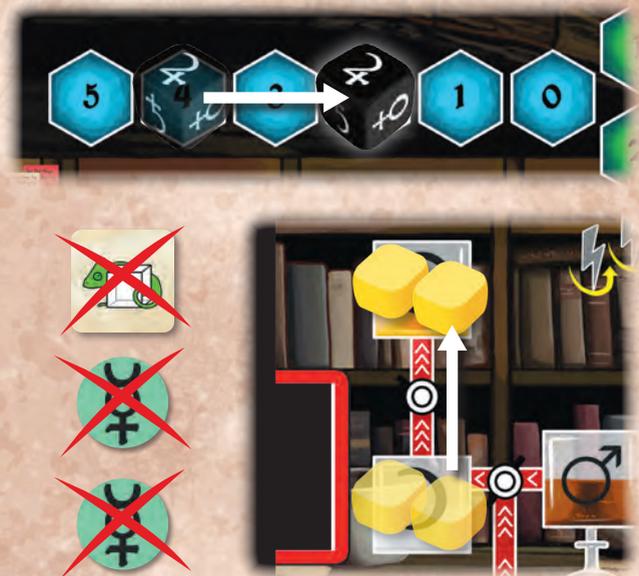
Debes colocar el Experimento adquirido bocarriba junto a tu tablero de Laboratorio. Si ya tienes 2 Experimentos (**sin** incluir tu Experimento Magistral), **no podrás** realizar esta acción. Si el Experimento adquirido viene del mazo de Experimentos actual, reponlo inmediatamente. Si no es así, no repongas la carta de Experimento en el tablero principal.

*Por ejemplo, en la segunda ronda se reponen cualquier carta de Experimento de Nivel 2 que sea cogida, pero no se reponen las cartas de Experimento de Nivel 1.*



## Fichas de Camaleón

Ciertos efectos del juego, (como Fórmulas o fichas de Bonificación) te proporcionarán fichas de Camaleón. Puedes descartar de forma inmediata una ficha de Camaleón antes de tu acción para resolver dicha acción como si tuvieras un dado diferente: puedes cambiar tanto el símbolo como el color del dado para una única acción (en la que puedes gastar múltiples puntos de Potencia, tal como se explicó más arriba). No cambies el dado en sí, ya que la ficha de Camaleón no afecta a acciones futuras de ese dado ni a las reacciones de los demás jugadores (todos reaccionan usando el símbolo y/o color del dado que robaste, ignorando el efecto de la ficha de Camaleón).



*Por ejemplo, descartar una ficha de Camaleón te permite transmutar usando una flecha roja, aunque gastes Potencia de un dado negro, y te permite hacerlo varias veces como parte de la misma acción.*

## Acciones gratuitas

Como parte de tu turno, puedes realizar cualquiera de estas acciones gratuitas (en cualquier orden y tantas veces como quieras, inmediatamente antes o después de tu acción principal, pero no interrumpiéndola):

- ~ Desbloquear una Fórmula de tu tablero de Laboratorio y colocarla en tu Cámara. Consulta la sección «**La Piedra Filosofal**» para más detalles.



- ~ Verificar una Fórmula bocarriba de tu Cámara (poniéndola bocabajo) para usar su habilidad especial.



- ~ Realizar tu Experimento Magistral o uno de los Experimentos situados junto a tu tablero de Laboratorio pagando su coste de Materiales. Consulta la sección «**Realizar Experimentos**» para más detalles.

## Reacciones de los oponentes

Una vez que hayas realizado tu acción (y cualquier número de acciones gratuitas), cada uno de los otros jugadores puede dar la vuelta a **una** de sus fichas de Reacción para realizar **exactamente una** de las siguientes reacciones:

- ~ Coger 1 Material de la reserva general y añadirlo a **su** tablero de Laboratorio, colocándolo en el espacio de almacenamiento de Materiales en Bruto correspondiente al símbolo de **tu** dado.
- ~ Coger 1 Esencia de la reserva general y añadirla a **su** reserva. El tipo de Esencia que obtiene es el que se muestra junto al cuenco con el símbolo de **tu** dado.
- ~ Transmutar uno de **sus** Materiales Refinados o en Bruto a través de una flecha de Transmutación del mismo color que **tu** dado (gastando una Esencia de la forma habitual).
- ~ Recargar un Artefacto de **su** tablero de Laboratorio.

*Nota:* El dado de cualquier jugador que reaccione no influye en su reacción. No cuesta Potencia ejecutar una reacción.

### Importante:

Las reacciones están diseñadas para estar limitadas a los tableros de Laboratorio de los jugadores, sin influenciar al tablero principal. Esto significa que todas las reacciones pueden ser ejecutadas a la vez por los jugadores que las lleven a cabo. Sin embargo, un jugador puede pedir que se hagan en orden. En ese caso, los jugadores deberán resolver las reacciones empezando por el jugador sentado a la izquierda de quien realizó la acción y siguiendo el orden de las agujas del reloj hasta que cada jugador haya reaccionado o decidido pasar.

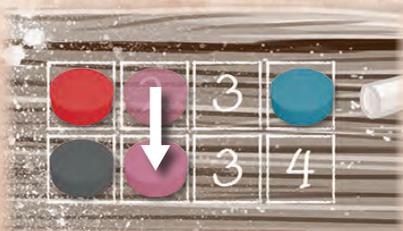
## Limpiar el Laboratorio

Una vez que hayas realizado tu acción y hayas permitido a tus oponentes reaccionar:

- 1 Comprueba la posición de tu dado en tu medidor de Potencia. Si está en el 0, muévelo a la zona de Dados Usados de tu tablero de Laboratorio.



- 2 Si tu zona de Dados Usados ahora contiene 3 dados, mueve tu marcador de orden de turno a la casilla disponible más a la izquierda del medidor de orden de la próxima ronda (fila inferior).



No puedes robar más dados ni jugar más turnos esta ronda, pero **puedes reaccionar** a las acciones de tus oponentes con normalidad (empleando fichas de Reacción que estén bocarriba si aún te queda alguna, como siempre). Como no puedes jugar más turnos esta ronda, tampoco podrás realizar más acciones gratuitas hasta la siguiente ronda.

- 3 Si **algún** disco de jugador está encima o ha sobrepasado alguna ficha de Bonificación de cualquier medidor de Maestría, retírala del juego (no estará disponible de aquí en adelante).

### Importante:

Todos los jugadores que alcancen una ficha de Bonificación **en el mismo turno de jugador** (por medio de reacciones) se beneficiarán de esta habilidad. Las fichas de Bonificación usadas solo se retiran del medidor de Maestría cuando se termina el turno.

Después de realizar este paso, el turno pasa al jugador cuyo marcador de orden de turno sea el siguiente en el medidor de orden de la ronda actual (fila superior). Si no quedan marcadores en dicha línea, **la ronda acaba**.

## Fin de la ronda

Una vez que la ronda haya acabado, sigue los siguientes pasos para preparar la siguiente ronda.

- 1 Todos los jugadores ponen bocarriba sus Artefactos y sus fichas de Reacción.
- 2 Si se acaba de jugar la tercera ronda, sáltate lo que queda de esta sección y ve directamente a la puntuación del Final de la Partida.
- 3 Retira del Mercado todos los Artefactos que estén bocarriba (pero no los de los tableros de Laboratorio).
- 4 Reemplaza la pila de Artefactos actual por la pila del nivel correspondiente al número de la ronda que se va a jugar a continuación.
- 5 Roba 6 Artefactos de la nueva pila de Artefactos actual y colocalos en el Mercado.
- 6 Retira del tablero principal todos los Experimentos que estén bocarriba y que sean de un nivel menor a la ronda que se acaba de jugar (pero no retires ningún Experimento completado o sin completar que pertenezca a un jugador). Esto quiere decir que al final de la ronda 1 no se retiran Experimentos, y que al final de la ronda 2 se retiran los de nivel 1, siempre que quede alguno en el tablero principal.



*Ejemplo: Al final de la ronda 2, retira los Experimentos de Nivel 1 del tablero de juego principal.*

- 7 Reemplaza el mazo de Experimentos actual por el mazo de Experimentos del nivel correspondiente al número de la ronda que se va a jugar a continuación.



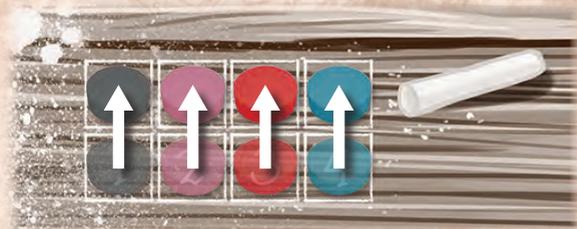
*Ejemplo: Al final de la ronda 2, reemplaza el mazo de Experimentos actual (Nivel 2) por el mazo de Experimentos de Nivel 3.*

- 8 Roba y coloca un nuevo Experimento del mazo actual en cada espacio de Experimento del tablero principal.



*Ejemplo: Al final de la ronda 2, coloca un nuevo Experimento de Nivel 3 en cada espacio de Experimento.*

- 9 Sin cambiar el orden, desliza hacia el medidor de orden de la ronda actual todos los marcadores de orden de turno situados en el medidor de orden de la próxima ronda.



- 10 Recoge todos los dados en juego (de los cuencos y Laboratorios) y vuelve a lanzarlos siguiendo el procedimiento descrito en la sección de «Lanzar dados y llenar Cuencos», que encontrarás en la **preparación de la partida**.



# Especificaciones sobre las reglas

La siguiente sección ofrece detalles sobre algunos de los conceptos más importantes de Trismegistus: Transmutación, Experimentos y el uso apropiado de la Piedra Filosofal.

## Materiales en Bruto y Refinados

- ~ Cualquier Material en un espacio redondo de tu Laboratorio es un **Material en Bruto**. Los Materiales en Bruto vienen indicados en el juego mediante círculos:



Plomo



Cobre



Estaño



Mercurio



Hierro

- ~  simboliza **cualquier Material en Bruto**.
- ~ Cualquier Material en un espacio cuadrado de tu Laboratorio es un **Material Refinado**. Los Materiales Refinados vienen indicados en el juego mediante cuadrados:



- ~  simboliza **cualquier Material Refinado**.
- ~ El Plomo  es siempre un Material en Bruto.
- ~ La Plata  y el Oro  son siempre Materiales Refinados. Una habilidad que te permita obtener un Material en Bruto, NO te permite obtener  ni .
- ~ El Oro  es un Material comodín y puede ser empleado como cualquier otro Material en cualquier circunstancia.
- ~ **Un Material Refinado siempre puede ser usado en lugar de su homólogo en Bruto, pero no al revés.**

## Transmutaciones y activación de Artefactos

Una Transmutación es el acto de mover un Material desde uno de los espacios del tablero de Laboratorio a lo largo de una flecha de Transmutación hasta otro espacio, transformando ese Material en otro y, en ocasiones, pasándolo de un estado en Bruto a uno Refinado. Si realizas una Transmutación como acción, cada Transmutación individual te cuesta 1 punto de Potencia. Las Transmutaciones llevadas a cabo por acciones (gastando puntos de Potencia) o reacciones (dando la vuelta a fichas de Reacción) están limitadas por el color del dado usado para realizarlas. Sin embargo, ciertos Experimentos, Artefactos y Fórmulas proporcionan Transmutaciones *comodín* , que no tienen coste de puntos de Potencia, pero siguen incluyendo todos los pasos descritos a continuación:

- 1 Elige 1 Material en Bruto o Refinado de tu tablero de Laboratorio (excepto ).
- 2 Mueve el cubo de Material a lo largo de una flecha de Transmutación (**en sentido horario**) hacia el siguiente espacio de Material Refinado ( se convierte en ,  se convierte en , etc.).
- 3 El color de la flecha de Transmutación **debe coincidir** con el color del dado de tu medidor de Potencia (si estás usando una acción de Transmutación) o con el color del dado del medidor de Potencia del jugador activo (si estás realizando una Transmutación como parte de una reacción). Si estás realizando una Transmutación comodín, omite esta limitación.
- 4 Paga 1 ficha de Esencia o 1  (Mercurio), devolviéndolo a la reserva general.
- 5 Avanza tu disco de jugador 1 casilla en el medidor de Maestría que tenga el mismo símbolo de Esencia.  
*Nota:* Si tienes que mover tu disco, pero este ya está en la parte más alta del medidor, en lugar de ello recibes 1 Punto de Victoria (solo 1 Punto de Victoria, independientemente del número de espacios que tuvieras que mover el disco).

- 6 Si tu disco llega a un espacio con una ficha de Bonificación, realiza su efecto de forma inmediata, ya sea avanzando 1 espacio en cualquier medidor de Maestría (a tu elección), o cogiendo una ficha de Camaleón o de Dado Etéreo (como se muestra en la ficha de Bonificación ).
- 7 Si la flecha de Transmutación que has usado pasa sobre un Artefacto activo (bocarrriba), **puedes** usar la habilidad del Artefacto ahora. Si lo haces, pon el Artefacto bocabajo.

## Reglas de Transmutación importantes de recordar

- ~ Se pueden Transmutar tanto Materiales en Bruto como Refinados.
- ~  (Mercurio) puede ser usado como Esencia.
- ~  (Oro) puede ser usado como cualquier Material, de modo que puede ser descartado en lugar del  (Mercurio).
- ~ Si no puedes pagar una Esencia o  Mercurio, **no puedes realizar una Transmutación.**
- ~ Puedes realizar múltiples Transmutaciones como parte de una misma acción (pagando 1 punto de Potencia por cada una), pero todas deben realizarse a través de la misma flecha de Transmutación (sin embargo, pueden proceder tanto del espacio de Material en Bruto o del Refinado de un mismo tipo -en cualquier combinación- y se **pueden usar Esencias diferentes**).
- ~ Las Transmutaciones solo se realizan siguiendo las flechas de Transmutación. **No** puedes simplemente mejorar un Material en Bruto convirtiéndolo en su versión Refinada.
- ~ Al realizar una Transmutación mediante una reacción, usa el color del dado que el jugador activo tiene en su medidor de Potencia (**no** el tuyo).
- ~ Si una habilidad especial te concede varias Transmutaciones comodín, no tienen por qué hacerse a lo largo de una misma flecha de Transmutación.

*Ejemplo: Alicia decide realizar una Transmutación en su turno. Gasta 2 puntos de Potencia para Transmutar  (Plata) en  (Oro) dos veces. Tiene permitido hacer esto porque el dado que robó era rojo (por lo tanto, coincide con el color de la flecha de Transmutación que ha usado) y ha realizado todas las Transmutaciones a lo largo de la misma flecha de Transmutación.*



*Alicia transmuta primero 1  en 1 . Como no tiene fichas de Esencia, paga 1  (Mercurio) y avanza en el medidor de Maestría de Tierra; después mueve el cubo de Material desde el espacio de  en su tablero de Laboratorio hacia el espacio  recorriendo la flecha roja de Transmutación.*

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
				x				x					
				x				x					

*Como la Transmutación se realizó a lo largo de una flecha asignada a un Artefacto activo, Alicia decide usarlo (lo pone bocabajo) y añade inmediatamente 2 cubos de Material a su espacio de .*



*Alicia quiere volver a Transmutar, moviendo un cubo de Material desde su espacio de  hasta su espacio de . Tiene permitido hacerlo como parte de la misma acción, puesto que ambas Transmutaciones se realizan usando la misma flecha de Transmutación. Primero debe pagar una Esencia o  (Mercurio), pero como no tiene ninguno de los dos, decide pagar usando . El  (Oro) puede usarse como cualquier Material (pero no como Esencia), por lo que decide usarlo como  (Mercurio) y mueve su disco de jugador a la casilla de Bonificación del medidor de Maestría de Tierra.*

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
		→	x					x		2	4	2	∞
				x									

Ahora, Alicia mueve uno de sus cubos de Material desde el espacio de  hacia el espacio de , pero no vuelve a activar el Artefacto, ya que está bocabajo.



Alicia podría gastar 1 punto más de Potencia para realizar otra Transmutación (transmutando nuevamente  en , gastando  como  y usando la misma flecha de Transmutación), pero decide terminar ya su turno.

### Importante:

Cada medidor de Maestría está relacionado con un símbolo elemental y con una Esencia. El símbolo elemental viene indicado en el 12.º espacio del medidor, mientras que la Esencia viene indicada por la ficha de Esencia Dominante colocada en la parte superior del medidor. La Esencia es relevante durante las Transmutaciones (como se explicó antes), mientras que el elemento es relevante para los requisitos de los Experimentos (ver abajo) y para ciertos efectos que te hagan avanzar en un medidor concreto (como la Cámara o la recompensa de algún Experimento).

## Realizar Experimentos

Como una acción gratuita, **durante tu turno** puedes realizar 1 Experimento colocado junto a tu tablero de Laboratorio o el Experimento Magistral de tu mano. Para realizar un Experimento:

- 1 Comprueba el nivel de medidor de Maestría requerido por el Experimento. Si la posición de tu disco de jugador sobre el medidor indicado es

igual o superior, puedes realizar el Experimento (ver «Descuentos por Maestría»).



- 2 Paga el coste de Materiales del Experimento, descartando los Materiales correspondientes de tu Laboratorio. Recuerda que siempre puedes usar  como cualquier Material.
- 3 Recibe cualquier Bonificación indicada en el Experimento (en el orden que quieras). Todos los efectos inmediatos (como Transmutaciones comodín o avances en algún medidor) deben ser usados inmediatamente o ignorados. Algunos de estos efectos te darán Puntos de Victoria en base a ciertas condiciones; puntúalos inmediatamente. No te sumes los Puntos de Victoria indicados en la esquina inferior derecha: los contarás al final de la partida.



- 4 Desliza la carta de Experimento bajo la columna de Experimentos completados correspondiente. Si es el primer Experimento de la columna, recibe 1 loseta de Fórmula de esa columna y colócala en tu Cámara (para más detalles sobre la colocación de Fórmulas en tu Cámara, consulta la sección «La Piedra Filosofal»).



## Descuentos por Maestría

Hay dos tipos de descuentos que puedes recibir cada vez que realices un Experimento:

- ~ Puedes reducir el requisito del nivel de medidor de Maestría de un Experimento gastando  (Plata): por cada  que gastes, puedes reducir en 1 el nivel del medidor de Maestría requerido. *Nota:* Esto no incrementa tu posición actual en el medidor de Maestría.
- ~ Por cada Fórmula desbloqueada en la columna elemental correspondiente, ignora un Material del coste del Experimento (una sola unidad, no todo un tipo) **O BIEN** disminuye en 1 el nivel de medidor de Maestría requerido.

*Ejemplo: Alicia quiere realizar un Experimento de Nivel 2.*



*Sin embargo, su marcador está en la 4.ª posición del medidor de Maestría  y los Materiales que tiene son     . Está 1 espacio por debajo del nivel requerido en el medidor de Maestría y no tiene 1 . Sin embargo, como ya tiene una Fórmula desbloqueada en su Columna de Experimentos de .*



*puede usar el descuento para ignorar el Material que le falta, . Además, puede pagar 1  extra para reducir en 1 su nivel de Maestría en  de forma temporal (alcanzando el 4). Ahora Alicia tiene todo lo necesario para realizar el Experimento.*

## La Piedra Filosofal

La cuadrícula del centro del tablero de Laboratorio es la Cámara. En ella, los jugadores intentarán crear su Piedra Filosofal. Cada alquimista del juego cuenta con una Cámara y un set de Fórmulas

propias. Durante la preparación, cada una de estas Fórmulas es colocada en uno de los 8 espacios de Fórmula de la zona superior del tablero de Laboratorio. No pueden ser usadas hasta que se desbloqueen:

- ~ Desbloqueas 1 de las Fórmulas disponibles en una columna de Experimento una vez que completes el primer Experimento de dicha columna.
- ~ En tu turno, como acción gratuita, puedes desbloquear 1 o más Fórmulas pagando una cierta cantidad de , como se explica a continuación.

## Desbloquear Fórmulas

### con Oro

Dependiendo de cuantas Fórmulas hayas desbloqueado con Oro , debes pagar:

- ~ 1  para la primera Fórmula.
- ~ 2  para la segunda Fórmula.
- ~ 3  para la tercera Fórmula.
- ~ 4  para la cuarta Fórmula.

Cuando desbloques una Fórmula con Oro , coloca 1 cubo de Material junto al espacio de Fórmula desocupado (evitando tapar el icono de descuento), para indicar que ha sido comprada con Oro , y no desbloqueada mediante un Experimento. Estos cubos de Material también sirven para saber el precio que debes pagar para desbloquear la siguiente Fórmula con Oro .

### Importante:

Puedes desbloquear como mucho 1 Fórmula de cada columna usando cada uno de los métodos descritos. Nunca puedes pagar para desbloquear una Fórmula de una columna si uno de sus espacios de Fórmula está marcado con un cubo de Material. Realizar nuevos Experimentos (tras el primero) nunca desbloqueará una segunda Fórmula de una misma columna. Solo podría ser comprada con  (Oro).

## Colocar Fórmulas en la Cámara

Una vez desbloqueadas, las Fórmulas deben ser colocadas inmediatamente en un espacio vacío de tu Cámara, desde donde contribuirá a completar la Piedra Filosofal. Después de colocarla, revisa si hay filas o columnas completas (temáticamente, representan partes de la Piedra):

- ~ Si has completado una fila, recibe inmediatamente todas las bonificaciones del lado izquierdo y derecho de la fila.
- ~ Si has completado una columna, recibe inmediatamente todas las bonificaciones de la parte superior e inferior de la columna.
- ~ Si con una Fórmula has completado tanto una fila como una columna, resuelve los dos pasos anteriores.

### Importante:

Todas las bonificaciones se resuelven inmediatamente tras completar una fila o columna. Si eres incapaz de hacer uso de alguna de ellas, no podrás usarla después. Sin embargo, una bonificación de Fórmula (la que viene impresa en la loseta) puede ser usada con posterioridad. No necesitas gastarla inmediatamente después de colocar la loseta de Fórmula.

## Mano de cartas de Publicación

Las Publicaciones son un tipo especial de carta que se adquieren durante la partida, se mantienen en secreto en la mano y se juegan desde la mano para obtener puntos al final de la partida (consulta la sección de **Puntuación del Final de la Partida** para más detalles). En cualquier momento en que una habilidad del juego te permita robar publicaciones (mediante este símbolo):



- ~ Roba 2 cartas de Publicación y añádelas a tu mano.
- ~ Devuelve de tu mano una carta de Publicación cualquiera y colócala en la parte inferior del mazo de Publicaciones.
- ~ Si solamente hay 1 Publicación en el mazo, límitate a añadirla a tu mano sin devolver ninguna carta.
- ~ En el poco probable caso de que el mazo de Publicaciones se agote, ignora durante el resto de la partida cualquier habilidad que permita robar cartas de Publicación.

### Importante:

Las Publicaciones nunca se retiran de la partida y no hay límite de cuántas publicaciones puedes tener en tu mano al mismo tiempo.

## Reglas de prioridad

En Trismegistus, varios efectos pueden suceder casi a la vez. Aquí hay una pequeña lista para resolver algunos conflictos que pueden darse durante la partida:

- ~ No se puede usar ningún efecto entre que se mueve un cubo de Material a lo largo de una flecha de Transmutación y se activa un Artefacto. Incluso si recibes el efecto de una ficha de Bonificación por haber avanzado en un medidor de Maestría, solo puedes usarla después de completar la Transmutación y resolver por completo la habilidad del Artefacto.
- ~ Al realizar múltiples Transmutaciones como parte de una única acción, puedes usar para las siguientes Transmutaciones cualquier ganancia obtenida de las Transmutaciones previas. Si la primera Transmutación genera fichas de Esencia, estas pueden usarse para cualquier futura Transmutación realizada como parte de la misma acción.
- ~ Una Transmutación en curso no puede interrumpirse por efectos de Fórmulas o fichas de Bonificación (pero estos pueden usarse entre Transmutaciones sucesivas dentro de una misma acción).
- ~ Las losetas de Fórmula y las fichas de Camaleón solo pueden ser usadas durante tu turno. Los Experimentos solo pueden realizarse durante tu turno. Sin embargo, los Artefactos pueden ser activados durante el turno de otros jugadores, si usas una Reacción para realizar una Transmutación.

# Puntuación de final de partida

La partida termina al concluir la tercera ronda. Cualquier punto que se obtenga ahora se añade a los Puntos de Victoria conseguidos durante la partida. Para llevar la cuenta de los puntos, avanza tu marcador de Puntos de Victoria por el medidor.

## 1. Experimentos

Suma todos los Puntos de Victoria indicados en la esquina inferior derecha de todos tus Experimentos **completados**. Los Experimentos reservados y colocados junto a tu tablero de Laboratorio y los Experimentos Magistrales no completados no os proporcionan ningún punto.

## 2. Publicaciones

Cada jugador debe revelar su mano de cartas de Publicación. Para ganar los puntos de una Publicación, es necesario completarla con símbolos elementales del tablero de Laboratorio.



Un elemento que aparezca en un Artefacto o en un Experimento completado solo puede usarse para completar una única Publicación (sin embargo, un Artefacto que muestre dos elementos puede aportar cada uno de ellos a una Publicación distinta, o ambos a una misma Publicación). Además, si un jugador alcanza la parte superior de uno o más medidores de Maestría (12.º espacio), se considera que posee un elemento adicional del tipo indicado. Una vez que los jugadores hayan completado sus Publicaciones (ya sea algunas o todas), cada uno obtiene únicamente los Puntos de Victoria de las cartas que haya completado. Las Publicaciones completadas por un jugador **no** suman puntos al resto de jugadores.

## 3. La Piedra Filosofal

Las Fórmulas colocadas en tu Cámara contribuyen a completar tu Piedra Filosofal.

Dependiendo de la cantidad de dichas Fórmulas que tengas, obtendrás una serie de Puntos de Victoria:

Fórmulas colocadas						
0-1	2	3	4	5	6	7
0	1	4	9	16	25	36
Puntos de Victoria						

## 4. Puntuar Materiales y Esencias

Cada Oro y cada ficha de Dado Etéreo que quede en tu tablero de Laboratorio te proporciona 1 Punto de Victoria. El resto de Materiales, Artefactos, Esencias y fichas de Camaleón no proporcionan ningún Punto de Victoria.

## 5. Medidores de Maestría

Los jugadores situados en los 3 espacios superiores de cada medidor de Maestría (niveles 10, 11 y 12) reciben 2/4/7 Puntos de Victoria respectivamente.

## 6. Determinar el ganador

El jugador con la mayor cantidad de Puntos de Victoria será el mejor alquimista y ganará la partida. En caso de empate, ganará el jugador empatado que haya completado más Experimentos. Si persiste el empate, los jugadores empatados comparten la victoria y publican juntos un tomo asombroso.

# Módulo de variante de juego: Logros

Si preferís una partida más competitiva, podéis incluir las cartas de Logro, que os permitirán competir unos contra otros por unos puntos extra. *Nota:* Los Logros no se pueden usar en el modo en solitario.

## Preparación de los Logros

Durante la preparación general, baraja las cartas de Logro y roba 4 al azar. Colócalas bocarriba junto al tablero de juego principal. Devuelve a la caja del juego las cartas de Logro no usadas; no se utilizarán durante la partida.

## Obtener Logros

Durante tu turno (no se puede hacer como una reacción), puedes obtener un Logro como una acción gratuita. Para obtener un Logro, debes demostrar que tienes todos los componentes requeridos en tu tablero de Laboratorio. Estos pueden incluir un número de Experimentos completados de un tipo determinado (tras ser completados, los Experimentos Magistrales son tratados como cualquier otro Experimento), un número de Artefactos, posiciones específicas en los medidores de Maestría y más (ver el apéndice para una descripción detallada de todas las cartas).

Si obtienes un Logro, colócalo bocabajo junto a tu tablero de Laboratorio inmediatamente. Algunos Logros muestran bonificaciones inmediatas en su esquina inferior izquierda. Aplica estas bonificaciones justo tras obtener el Logro (si no se usan inmediatamente se pierden). Obtendrás su valor de Puntos de Victoria durante la puntuación final. Cuando un jugador obtiene un Logro, dicho Logro no es reemplazado por otro. Un mismo Logro no puede ser obtenido por dos jugadores.

## Importante:

Al obtener un Logro, **no gastas** ninguno de los requisitos. Basta con demostrar que tienes todos los componentes requeridos. Una vez que obtienes el Logro, no necesitas hacer nada más. Obtendrás Puntos de Victoria por el Logro de la misma forma en que obtendrás puntos por Experimentos. Incluso si pierdes alguno de los componentes requeridos, no perderás el Logro.

## Créditos

Diseño del juego: Daniele Tascini y Federico Pierlorenzi  
Modo solitario: Dávid Turczy y Nick Shaw  
Desarrollo del juego: Andrei Novac, Błażej Kubacki, Dávid Turczy, Rainer Åhlfors y Małgorzata Mitura  
Dirección artística: Kuba Polkowski  
Ilustraciones: Paulina Wach  
Diseño gráfico: Zbigniew Umgelter y Paulina Wach  
Reglamento: Błażej Kubacki, Dávid Turczy y Rainer Åhlfors  
Traducción al español: Mario Quiles y Luis López  
Revisión: Claudia González Pablos, José Antonio Alonso Barrueco

### Equipo de Board & Dice

Productor Ejecutivo: Andrei Novac  
Jefe de Localización y Dirección Artística: Kuba Polkowski  
Jefe de Marketing: Filip Głowacz  
Jefe de Ventas: Ireneusz Huszcza  
Jefe de Desarrollo: Błażej Kubacki

### Agradecimientos especiales:

Nos gustaría darle las gracias a John Albertson y a Philippe Léger por las pruebas adicionales del modo solitario.

Ponemos todo nuestro empeño en que los juegos sean fabricados y ensamblados con el mayor cuidado. Sin embargo, si te falta algún componente o algo no está en buenas condiciones, no dudes en escribirnos a [recambios@malditogames.com](mailto:recambios@malditogames.com) y nos pondremos en contacto contigo.

## Botmegistus, el oponente del modo solitario

Botmegistus es un oponente virtual que permite jugar a Trismegistus en modo solitario, jugando contra el oponente virtual.

### Preparación para partidas en solitario

- ~ Prepara el tablero de juego principal y tus componentes como si fuera una partida para dos jugadores, en la que tú serás el primer jugador.
- ~ Por el momento, deja a un lado las 4 cartas de Especialización; las necesitarás más adelante.
- ~ Dale a Botmegistus su carta de Inventario (colócala en algún lugar junto al tablero).
- ~ Baraja las cartas básicas de Automa para formar un mazo y colócalo bocabajo junto a la carta de Inventario.
- ~ Dale a Botmegistus 2 de Oro y 1 ficha de Dado Etéreo (consérvalos en su carta de Inventario hasta que sean usados).
- ~ No le des un tablero de jugador, losetas de Fórmula, Esencias ni Materiales (aparte del Oro indicado previamente y de lo que indique el nivel de dificultad).
- ~ No le des Artefactos, Publicaciones ni Experimentos iniciales.
- ~ Después de que hayas seleccionado tu Artefacto Inicial de la mano inicial de dos, dale a Botmegistus el Artefacto Inicial que has rechazado. Tras ello, busca la carta de personalidad de Automa correspondiente al símbolo del Artefacto Inicial de Botmegistus y barájala en el mazo de Automa. Devuelve a la caja del juego el resto de cartas de Personalidad; no se usarán en esta partida.

*Nota:* En tu primera partida en solitario, quizá quieras omitir esto y jugar sin las cartas de Personalidad. Consulta *Ajustar la dificultad* para más detalles.

- ~ Lanza dos veces uno de los dados no usados y haz avanzar a Botmegistus en los medidores de la siguiente forma: Si el resultado es 3, 6, 4, o 8, avanza en el medidor de Maestría de Tierra, Fuego, Agua o Aire respectivamente (coincidiendo con la Esencia del cuenco del símbolo obtenido). Si sale 9 o 00, Botmegistus avanza en el medidor que tenga menos avanzado. Consulta *Avanzar en un medidor*.

### Cambios en la mecánica de juego

Tú juegas con normalidad.

En el turno de Botmegistus, pon bocarriba la siguiente carta del mazo de Automa para determinar lo que hará en este turno. Si el mazo de Automa se agota, baraja las cartas de Automa usadas para formar un nuevo mazo.

### Variante de planificación avanzada

Una vez que hayas jugado contra Botmegistus unas cuantas veces y desees que el comportamiento de tu oponente sea más predecible, aplica esta variante. Al inicio de la partida, revela 2 cartas del mazo de Automa y colócalas una al lado de la otra. En el turno de Botmegistus, lanza el dado normal de 6 caras. Si el resultado es 1, 2 o 3, usa la carta de la izquierda para determinar lo que hará este turno. Si el resultado es 4, 5 o 6, usa la carta de la derecha. Después descarta la carta usada y reemplázala por otra del mazo. Todas las demás reglas permanecen igual.

*Nota general:* Botmegistus solo puede obtener Experimentos, Artefactos y Oro (y, ocasionalmente, fichas de Dado Etéreo). El resto de recursos los ignora.

## Fase de robar

Si Botmegistus no tiene ningún dado en su carta de Inventario, en este momento coge uno, basándose en el color/símbolos mostrados en la carta de Automa activa, pero siguiendo también la siguiente lista de prioridades:

- ~ Coge uno de los siguientes, sin importar cuál tenga mayor Potencia:
  - Un dado con un símbolo ∞ del mismo color. Botmegistus lo convertirá en el símbolo mostrado en la carta (si hay varios, elige el de más a la izquierda).
  - Un dado con el símbolo de la carta (si hay varios, elige el de más a la izquierda) del mismo color.
  - (Si hay dos símbolos en la carta): Un dado con el símbolo de la derecha de la carta del mismo color.
- ~ Si no se puede aplicar ninguna de las opciones anteriores, coge el de mayor Potencia: (Prioridad de color de los dados:  
● > ○ > ◆)
- Un dado con un símbolo ∞ de un color diferente. Botmegistus lo convertirá en el símbolo mostrado en la carta (si hay varios, impera el de más a la izquierda).
- Un dado con el símbolo de la carta (si hay varios, impera el de la izquierda) de un color diferente.
- (Si hay dos símbolos en la carta): Un dado con el símbolo de la derecha de la carta de un color diferente.

- ~ Si no se puede aplicar ninguna de las opciones anteriores, coge el dado de mayor Potencia, del mismo color. En caso de empate,  
♂ > ♀ > ♄ > ♂ > ♃.

Las cartas en las que aparece «max» en lugar del símbolo de un dado, indican que Botmegistus cogerá el dado de dicho color que tenga mayor Potencia. Si resulta ser un ∞, Botmegistus lo convertirá en ♂. Si no hay dados de ese color, usa un color diferente basándote en la prioridad de color indicada más arriba.

Coloca el dado cogido sobre la posición apropiada del medidor de Potencia. Si Botmegistus aún tiene alguna ficha de Dado Etéreo y ha cogido un dado de Potencia inferior a 5, gastará 1 ficha de Dado Etéreo para incrementar en 1 la Potencia del dado que ha cogido.

## Fase de acción

### Gastar Potencia

Botmegistus gasta tanta Potencia como indique su carta (que será 1, 2 o 3). Si no tiene Potencia suficiente para igualar la cantidad indicada en la carta, simplemente gasta toda la que tiene (aun así, realizará la acción incluso si no pudo gastar toda la Potencia indicada).

### Realizar su acción

Ahora, Botmegistus realiza la acción indicada en su carta, que será una de las siguientes:

#### Cartas Básicas:



Obtiene un Artefacto



Avanza en los medidores de Maestría: en los indicados o en el que esté menos adelantado



Coge un Experimento (o 1 de Oro si ya tiene 2 Experimentos incompletos)



Obtiene 1 de Oro (coloca 1 Material en su Inventario)

#### Cartas de Especialización:



Obtiene 1 Artefacto y 1 de Oro



Avanza 1 espacio en cada medidor de Maestría



Obtiene 5 Puntos de Victoria y 1 de Oro



Coge 1 Experimento (o 1 de Oro si ya tiene 2 experimentos incompletos); después, avanza 2 veces en el medidor en el que esté menos adelantado (tras avanzar la primera vez, se vuelve a comprobar cuál es el medidor menos adelantado)

## Cartas de Personalidad:

(1 en juego por partida)



Si Botmegistus está por detrás de ti o en tu mismo espacio del medidor de Maestría de Tierra, él avanza dos veces en dicho medidor. Si ya está por delante de ti en el medidor de Tierra, en lugar de avanzar obtiene 5 Puntos de Victoria y 3 de Oro.



Si Botmegistus está por detrás de ti o en tu mismo espacio del medidor de Maestría de Agua, él avanza dos veces en dicho medidor. Si ya está por delante de ti en el medidor de Agua, en lugar de avanzar obtiene 5 Puntos de Victoria y avanza un espacio en los medidores de Fuego, Tierra y Aire (1 en cada uno).



Si Botmegistus está por detrás de ti o en tu mismo espacio del medidor de Maestría de Fuego, él avanza dos veces en dicho medidor. Si ya está por delante de ti en el medidor de Fuego, en lugar de avanzar obtiene 10 Puntos de Victoria.



Si Botmegistus está por detrás de ti o en tu mismo espacio del medidor de Maestría de Aire, él avanza dos veces en dicho medidor. Si ya está por delante de ti en el medidor de Aire, en lugar de avanzar obtiene 5 Puntos de Victoria y 1 Artefacto.

## Obtener un Artefacto

A la hora de elegir qué Artefacto coge, Botmegistus escogerá un Artefacto cuyo color coincida con el color de su dado actual. Si hay varios, cogerá el que tenga más símbolos elementales. En caso de empate, lanza el dado normal de 6 caras. Si el resultado es de 1, 2 o 3, cogerá el Artefacto de la izquierda. Si el resultado es 4, 5 o 6, cogerá el Artefacto de la derecha.

Coloca bocarriba junto a su carta de Inventario la loseta de Artefacto escogida.

## Obtener un Experimento

Botmegistus puede tener hasta 2 Experimentos incompletos. Si no puede coger otro Experimento, obtiene 1 de Oro en vez de eso (tal y como se indica en las cartas).

A la hora de elegir qué Experimento obtiene, lo coge de la sección del tablero que coincida con el símbolo de su dado actual. Si hay más de un Experimento para elegir en esa sección, elige siguiendo esta lista de prioridades:

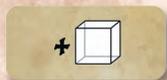
- ~ Un Experimento de un tipo (Tierra/Fuego/Agua/Aire) que aún no tenga.
- ~ Un Experimento que pueda completar inmediatamente (aunque deba gastar Oro para compensar cualquier requisito de maestría que no cumpla; ver *Completar Experimentos* más abajo).
  - Si puede completar ambos Experimentos, coge el que proporcione más Puntos de Victoria.
- ~ El Experimento cuyo requisito de Maestría esté más cerca de alcanzar Botmegistus.
- ~ El Experimento cuyo requisito de Maestría ya cumplas **tú**, o aquel que estés más cerca de alcanzar.
- ~ El Experimento que dé más Puntos de Victoria.
- ~ El Experimento situado más a la izquierda.

## Avanzar en un medidor

Si se requiere que avance en el medidor en el que esté menos avanzado y hay más de un medidor que cumple ese requisito, elige en qué medidor avanza, en función de estos requisitos:

- ~ El medidor en el que esté más cerca del siguiente espacio de Bonificación que contenga una ficha de Bonificación.
- ~ El medidor en el que te saque más ventaja.
- ~ El medidor en el que tú le saques menos ventaja.
- ~ El medidor válido situado más a la izquierda.

Si necesita avanzar más de una vez en su medidor menos avanzado, reevalúalo tras cada movimiento. Si Botmegistus alcanza antes que tú un espacio de Bonificación que contenga una ficha de Bonificación, él obtiene inmediatamente un beneficio:



Obtiene una ficha de Dado Etéreo.



Avanza 1 espacio en el medidor en el que esté más cerca de cumplir los requisitos de Maestría de uno de sus Experimentos incompletos, o en el que esté menos avanzado (en caso de no tener Experimentos incompletos).



Obtiene inmediatamente 5 Puntos de Victoria.

Si Botmegistus tiene la acción de Avanzar en una medidor, pero ya está en el máximo nivel de dicho medidor, en vez de eso, Botmegistus avanzará en otro medidor según de las prioridades expuestas.

## Completar Experimentos

Tras realizar su acción, comprueba si Botmegistus puede completar alguno de sus Experimentos incompletos. Para completar un Experimento, Botmegistus ignora cualquier requisito de Materiales y solo necesita cumplir los **requisitos de Maestría**. Si tiene algo de Oro disponible, puede gastar 1 de Oro por cada nivel requerido que le falte para compensar la diferencia. El Oro gastado es devuelto a la reserva general.

Si es posible, Botmegistus *puede* completar ambos Experimentos a la vez. Si Potencialmente puede completar ambos Experimentos, pero no los dos a la vez (por ejemplo, si gastando Oro compensa la diferencia necesaria para completar uno, pero entonces no tiene Oro suficiente para completar el otro), preferirá completar aquel cuyo tipo (Tierra/Fuego/Agua/Aire) no tenga aún, o (en caso de empate) el Experimento que proporcione más Puntos de Victoria.

Aparte de conseguir los Puntos de Victoria al final de la partida, Botmegistus no obtiene ningún otro beneficio de los Experimentos completados. Coloca bajo su carta de Inventario cualquier experimento que haya completado, de forma que aún puedas ver el tipo de experimento.

## Fase de reacción del oponente

Puedes reaccionar a las acciones de Botmegistus siguiendo las reglas habituales para ello. Botmegistus nunca reacciona a tus acciones.

## Fase de Limpiar el Laboratorio

Una vez que Botmegistus haya realizado su acción (y quizás completado algún Experimento), si el dado usado fuera a bajar a 0 puntos de Potencia, mueve ese dado a la zona de Dados Usados de su carta de Inventario. Si ahora tiene 3 dados en la zona de Dados Usados de su carta de Inventario, Botmegistus pasa (mueve su marcador de orden de turno hacia la siguiente posición disponible del medidor de orden de la próxima ronda, siguiendo las reglas habituales).

Si **algún** disco de jugador (incluido el de Botmegistus) está ahora encima o ha sobrepasado alguna ficha de Bonificación de cualquier medidor de Maestría, retírala del juego (no estará disponible de aquí en adelante).

## Final de la ronda

Realiza en el tablero y en ti la recogida habitual del final de la ronda.

## Fichas de Dado Etéreo

Al final de la ronda 1, dale a Botmegistus otras 2 fichas de Dado Etéreo (las cuales podrá usar en cualquiera de las rondas futuras). Al final de la ronda 2, dale a Botmegistus otras 3 fichas de Dado Etéreo.

## Añadir una Carta de Especialización

Al final de la ronda 1, comprueba cuál es el tipo de elemento del cual Botmegistus tiene más símbolos elementales (los símbolos están en los Artefactos; además, cada Experimento completado cuenta como uno; en caso de empate, elige uno de los símbolos empatados al azar). Baraja junto con del mazo de cartas de Automa la carta de Especialización del tipo correspondiente (al hacer esto, no reintroduzcas en el mazo las cartas descartadas).

Al final de la ronda 2, añade una nueva carta de Especialización de forma descrita anteriormente, pero ignorando el tipo de la carta que ganó Botmegistus durante la ronda 1 (dicha carta de Especialización no se retira del mazo).

## Cambios en la puntuación final

Tú puntúas como de costumbre.

Antes de la puntuación final, roba al azar 2 cartas de Experimento Magistral. Si Botmegistus ha alcanzado el nivel de Maestría requerido por alguna, completará inmediatamente aquella que pueda cumplir y que proporcione más Puntos de Victoria (la otra se descarta). No gasta Oro para poder cumplir los requisitos.

Entonces Botmegistus puntúa:

- ~ Los Puntos de Victoria indicados en todos sus Experimentos completados.
- ~ Los Puntos de Victoria que correspondan por alcanzar alguno de los espacios de Puntos de Victoria de cualquier medidor de Maestría, más la bonificación si su posición en el medidor de Maestría que tenga menos avanzado es superior a tu posición en el medidor que tengas menos avanzado.
- ~ 3 Puntos de Victoria por cada símbolo elemental en sus Artefactos.
- ~ 3 Puntos de Victoria por cada ficha de Dado Etéreo que tenga sin usar.
- ~ Cuenta el número de Fórmulas que podría desbloquear: cada Experimento completado (incluyendo el Magistral) de un tipo diferente (Tierra/Aire/Fuego/Agua) cuenta como 1, pudiendo gastar 2 de Oro para incrementar el total de Fórmulas en 1 (lo hace tantas veces como pueda permitirse pagar, hasta llegar al máximo de 7). Entonces obtiene puntos por las Fórmulas siguiendo las reglas habituales.

Fórmulas colocadas

0-1	2	3	4	5	6	7
0	1	4	9	16	25	36

Puntos de Victoria

- ~ Si aún tiene Oro tras gastar para aumentar el número de Fórmulas, obtiene 1 Punto de Victoria por cada Oro que le quede.

**Si superas la puntuación de Botmegistus, ¡has ganado la partida!**

## Ajustar la dificultad

### Incrementar la dificultad

Usa todas o alguna de estas opciones para incrementar la capacidad de Botmegistus para obtener Puntos de Victoria:

- ~ Durante la preparación, Botmegistus recibe 1 de Oro adicional.
- ~ Botmegistus recibe 1 Experimento Inicial incompleto al azar.
- ~ Botmegistus empieza en el nivel 1 de todos los medidores de Maestría (no en el 0 como tú), y después realiza las tiradas habituales para avanzar.
- ~ Durante la preparación, lanza dados 4 o más veces en lugar de 2 para determinar los avances iniciales de Botmegistus en los medidores de Maestría.
- ~ Las cartas de Personalidad activan su habilidad de puntuación, aunque tengas la misma Maestría que Botmegistus.
- ~ Al final de la partida, al coger Experimentos Magistrales para que Botmegistus intente completarlos, roba 3 en lugar de 2.
- ~ Permite que Botmegistus gaste Oro para completar un Experimento Magistral.

Usa todas o alguna de estas opciones para complicar tu partida:

- ~ Haz que Botmegistus sea el jugador inicial, pero no recibas la ficha de Dado Etéreo de compensación.
- ~ Durante la preparación, retira 1 dado blanco más (juega con 5 dados negros, 4 blancos y 4 rojos).
- ~ Durante la preparación, roba solo 1 Publicación inicial y/o 1 Experimento Magistral y juega con ellos.

### Disminuir la dificultad

Usa todas o alguna de estas opciones para disminuir la capacidad de Botmegistus para obtener Puntos de Victoria:

- ~ Durante la preparación, Botmegistus recibe 1 menos de Oro.
- ~ Durante la preparación, no lances dados para determinar los avances iniciales de Botmegistus en los medidores de Maestría.
- ~ No añadas un Experimento Magistral al Laboratorio de Botmegistus durante la puntuación final.
- ~ No uses cartas de Especialización
- ~ No uses cartas de Personalidad.

## Reglas que se suelen olvidar

- ~ Un Material Refinado siempre puede ser usado en vez de su homólogo en Bruto, pero no al revés.
- ~ Al reaccionar a las acciones de otros jugadores, solo puedes elegir obtener 1 Material o Esencia, realizar 1 única Transmutación, o recargar 1 Artefacto. No puedes realizar ninguna otra acción (incluyendo las acciones gratuitas).
- ~ Al realizar una Transmutación, recuerda:
  - Puedes transmutar tanto elementos Refinados como en Bruto.
  - Debes usar un dado del color correspondiente a la flecha de Transmutación que quieras seguir para Transmutar.
  - Como resultado de una Transmutación, siempre recibes un Material Refinado.
  - Siempre debes pagar 1 Esencia por cada Transmutación. Después, avanza en el medidor de Maestría correspondiente a la Esencia usada.
- ~ Todos los jugadores que lleguen a una misma ficha de Bonificación en el mismo turno (mediante reacciones) pueden beneficiarse de su habilidad. Después, las fichas de Bonificación usadas se retiran de los medidores de Maestría.
- ~ Después de robar un dado , debes girarlo hacia una cara diferente, a tu elección.
- ~ Si usas una ficha de Camaleón para cambiar un dado, no cambies físicamente la cara del dado.
- ~ La Plata  puede ser usada para pagar incrementos temporales de Maestría de cara a la realización de Experimentos (no muevas tus discos, simplemente paga la diferencia con Plata ).
- ~ El Oro  es un recurso que sirve de comodín para todos los propósitos. Puedes usarlo como si fuera cualquier otro recurso para cualquier fin. Esto incluye la habilidad de la Plata  de ser gastada para obtener Maestría temporalmente.
- ~ No gastas ningún recurso al obtener un Logro. Basta con demostrar que posees todos los componentes requeridos.
- ~ Al desbloquear Fórmulas, recuerda:
  - No puedes desbloquear más de 1 Fórmula de cada columna de Experimento mediante la realización de un Experimento de esa columna.
  - No puedes desbloquear más de 1 Fórmula de cada columna de Experimento con Oro .
  - Al desbloquear una Fórmula con Oro , recuerda el aumento del precio: la 1.<sup>a</sup>/2.<sup>a</sup>/3.<sup>a</sup>/4.<sup>a</sup> Fórmula cuesta 1/2/3/4 de Oro .
- ~ Cada Fórmula desbloqueada te proporciona un descuento de 1 Material o 1 nivel de Maestría de cara a los requisitos de cualquier Experimento realizado en su columna.
- ~ Respecto a los Experimentos, recuerda:
  - No puedes tener más de 2 Experimentos junto a tu tablero de Laboratorio (preparados para ser realizados).
  - Tu Experimento Magistral no cuenta de cara al límite de Experimentos que puedes tener junto a tu tablero de Laboratorio.
  - Realizar un Experimento es una acción gratuita y puede ser completada en cualquier momento durante tu turno (pero no como reacción ante acciones de otros jugadores ni después de que hayas movido tu marcador de orden del turno al medidor de orden de la próxima ronda).

# Leyenda de los símbolos

	Material en Bruto, Plomo		Símbolo (elemental) de Fuego / Agua / Tierra / Aire		Roba 2 cartas de Publicación y añádelas a tu mano. Después, devuelve de tu mano una carta de Publicación cualquiera y colócala en la parte inferior del mazo de Publicaciones
	Material en Bruto, Cobre	5 3 8 6 	Nivel requerido (por un Experimento) en el medidor de Maestría de Fuego / Agua / Tierra / Aire		Puntos de Victoria
	Material en Bruto, Estaño	8 	Nivel requerido en un medidor de Maestría (cualquiera)		Número de Fórmulas que ya son parte de tu Piedra Filosofal (bocarrriba o bocabajo)
	Material en Bruto, Mercurio (también Esencia)		Tu nivel en el medidor de Maestría de Fuego / Agua / Tierra / Aire		Ficha de reacción O BIEN Obtén 1 ficha de Reacción
	Material en Bruto, Hierro		Tu nivel más bajo de todos tus medidores de Maestría		Ficha de Reacción usada
	Cualquier Material en Bruto		Avanza tu disco 1 espacio en el medidor de Maestría de Fuego / Agua / Tierra / Aire		Reestablece una ficha de Reacción (ponla bocarrriba)
	Material Refinado, Cobre		Experimento		Ficha de Dado Etéreo. Se usa para incrementar 1 punto la Potencia de un dado al robarlo
	Material Refinado, Estaño		Experimento de Fuego / Agua / Tierra / Aire		Ficha de Camaleón. Se usa para cambiar el color y el símbolo de un dado (el efecto dura una acción)
	Material Refinado, Mercurio				Artefacto
	Material Refinado, Hierro				
	Material Refinado, Plata				
	Material Refinado, Oro				
	Cualquier Material Refinado				
	Esencia de Sal				
	Esencia de Azufre				
	Esencia de Éter				
	Cualquier Esencia				
	Avanza tu disco 1 espacio en cualquier medidor de Maestría				
	Avanza tu disco 1 espacio en el medidor de Maestría en el que estés menos avanzado				
	Avanza tu disco 2 espacios en un medidor de Maestría cualquiera				
	Avanza tu disco 3 espacios en un medidor de Maestría cualquiera				
	Avanza tus discos 1 espacio en tres medidores de Maestría diferentes				
	Mueve tu disco 1 espacio hacia atrás en cualquier medidor de Maestría				
	Intercambia dos veces 1 Material en Bruto por un Material Refinado del mismo tipo				
	Intercambia 1 Material en Bruto por 1 Material en Bruto diferente				
	Intercambia tres veces 1 Material Refinado cualquiera por 1 de Oro				
	Intercambia 1 de Oro por 5 Materiales en Bruto cualquiera				
	Transmutación de color negro / blanco / rojo				
	Transmutación de cualquier color				
	Número de símbolos de Fuego y Aire en tus Artefactos				
	Obtén 1 Artefacto al azar (coge uno de la pila de Artefactos actuales bocabajo)				