



1. Introducción

¡El Concurso Anual de Alquimia se lleva a cabo hoy!

Reúne los ingredientes en el límite de tiempo, échalos en el caldero mágico y crea los secuaces escritos en las Recetas.

¡Aquel que cree más cantidad y más poderosos secuaces ganará la competición!

2. Componentes

- 39 cartas de Elemento



- 30 cartas de Receta



- 10 cartas de Caldero



- 5 cartas de Ronda



- 1 carta de Receta Legendaria



- 5 cartas de Terreno



3. Descripción y objetivo del juego

La partida dura 5 rondas.

En cada ronda, los jugadores se preparan (**draft***) cartas de Elemento y cartas de Caldero. Durante o al final de esa preparación, los jugadores intentarán crear los secuaces indicados en las Recetas usando una carta de Caldero y las correspondientes cartas de Elemento. Estos secuaces serán tus puntos de victoria. Además, el primer jugador que consiga crear un secuaz en el transcurso de la ronda recibirá puntos de victoria adicionales.

Al final de la última ronda, el jugador con el mayor número de puntos de victoria ganará el juego.

** Draft: Elige una carta de tu mano para conservar (pasa el resto al siguiente jugador)*

4. Preparación

- En el juego básico no se usan las cartas de Terreno ni la carta de Receta Legendaria.
- Mezcla todas las cartas de Receta excepto la carta de Receta Legendaria. En función de la tabla que abajo se muestra, se cogen el número de cartas dependiendo del número de jugadores. El resto de cartas de Receta no se usarán durante la partida.
- Coloca todas las cartas de Ronda en la mesa, del 1 al 5 en orden.
- Busca y coge las cartas de Caldero y cartas de Elemento correspondientes con los números iguales e inferiores al número de jugadores (siguiendo la indicación de la parte inferior de la carta). Mezcla estas cartas y baraja el mazo resultante. El resto de las cartas no se usarán durante la partida. Por ejemplo, en una partida de 4 jugadores sólo se usarán cartas que tengan en la parte inferior 3+ y 4+.

Descripción detallada de las cartas

Cartas de Elemento



Cartas de Receta



Cartas de Caldero



Cartas de Ronda



Número de jugadores

Número de cartas de Receta

3	15 cartas
4	20 cartas
5	25 cartas
6	30 cartas

Ejemplo de preparación de juego para 4 personas (incluye 5. Secuencia de juego sección 1. & 2.)



5. Secuencia de juego

1. Del mazo de cartas formado por cartas de Caldero y cartas de Elemento se reparten 5 a cada jugador.
2. Se crea una zona de cartas de Receta colocando boca arriba tantas cartas de Receta como jugadores haya. Estas son las cartas de Receta de los secuaces que se podrán crear durante esta ronda.
3. Cada jugador elige una carta de las que tiene en su mano y la coloca boca abajo en la mesa frente a él. (Esta acción se llama draft)
4. Cuando todos los jugadores hayan elegido una carta y la hayan bajado a la mesa (draft), cada jugador debe realizar una de las siguientes posibles acciones, y lo harán todos al mismo tiempo:
 - a. Pasar las cartas restantes de su mano al siguiente jugador.
 - b. Anunciar que se sale del draft (porque ya posea caldero e ingredientes) poniendo sus cartas restantes en el centro de la mesa, quedando estas descartadas para la presente ronda.

Nota :

- La dirección en que se pasan las cartas está indicada en las cartas de Ronda.
 - Cuando un jugador posee sólo 2 cartas en su mano, se ha llegado al final de la ronda. En este caso se baja una de las dos cartas, al mazo que se ha ido construyendo frente a sí, y la otra queda descartada.
 - Si el jugador al que vas a pasar tu mano se sale del draft, o si ya se había salido previamente, las cartas pasarán al siguiente jugador (si hay más jugadores consecutivos que se hayan salido, se hará lo mismo y se le pasará al siguiente)
 - Si sólo queda un jugador con cartas en la mano para pasarlas (porque todos los jugadores hayan salido del draft o porque anuncien que salen en ese turno) se considerará igual que si se hubiera salido voluntariamente, debiendo descartar todas las cartas que iba a pasar.
5. Cuando al menos un jugador anuncia que se sale del draft, ese jugador procede inmediatamente a crear un secuaz.
 - a. Todos los jugadores que anuncien su salida del draft en ese turno, enseñarán simultáneamente su carta de Caldero de las cartas que hayan ido bajando a la mesa. Los jugadores que no tengan carta de Caldero o los que no deseen mostrar su carta de Caldero, no la enseñarán. Pero los jugadores que no enseñen su carta de Caldero no podrán crear secuaz en esa ronda.
 - b. Empezando por el jugador que enseñe la carta de Caldero con el número más alto, ese jugador puede elegir y crear un secuaz en la zona de cartas de Receta. Sólo pueden ser escogidos los secuaces que no hayan sido creados previamente por otros jugadores. Para crear un secuaz, el jugador debe descartar el mismo o mayor número de Elementos (indicados en las cartas de Elemento de entre sus cartas bajadas a la mesa durante el draft), que el indicado en la carta de Receta, además de la carta de Caldero mostrada. Por lo general, el valor de cada carta de Elemento es la cantidad de símbolos que cada carta tiene dibujados, pero el valor se doblará si el símbolo de la carta de Elemento coincide con el de la carta de Receta. Las cartas de Elemento Ámbar tienen un valor de 1. Cuando un jugador crea un secuaz, recibe su correspondiente carta de Receta.
 - c. Un jugador que no tenga suficientes Elementos para crear un secuaz (o que no esté disponible el que desea crear) no podrá crearlo y que haya mostrado su caldero. En ese caso, todas las cartas que haya cosechado esa ronda, caldero e ingredientes, se descartarán.
 - d. El primer jugador que consiga crear un secuaz recibirá la carta de Ronda correspondiente a esa ronda. Al igual que un secuaz, las cartas de Ronda significan puntos de victoria.

e. Haya creado un secuaz o no, aquel jugador que se haya salido del draft no volverá al juego hasta el final de la ronda. El resto (si hay más de uno) continuará con el draft.

- f. La carta de secuaz que se haya adquirido y tenga una habilidad especial, podrá ser utilizada en las rondas posteriores a la hora de crear otro nuevo secuaz. Esa habilidad puede ser utilizada, una única vez, sólo sobre una carta de elemento o caldero en cada ronda.
6. Se repiten los pasos del 3 al 5 hasta que todos los jugadores se salgan del draft.
 7. Al final de cada ronda, de las cartas que cada jugador haya ido bajando a la mesa, elige un máximo de 3 cartas para conservar, ya sea por no haber querido crear un secuaz o por haberle sobrado cartas a la hora de adquirir uno, y el resto se descartan. Esas cartas pasan a una zona aparte (o zona privada), de las que se irán bajando a lo largo de las siguientes rondas. Éstas podrán ser utilizadas para crear un secuaz en las siguientes rondas junto con las que se bajan. Pueden ser utilizadas todas, alguna o ninguna y puede almacenarse lo que uno desee (caldero o ingredientes), según sea la táctica que quiera seguir en las posteriores rondas.
 8. Mezcla y baraja todas las cartas descartadas junto con el resto de cartas de Caldero y de Elemento.
 9. Las cartas de Receta que queden en la zona de cartas de Receta se eliminan del juego.
 10. Todos estos pasos son una ronda. Se repetirán hasta el final de la quinta ronda.

6. Final del juego

Al final de la quinta ronda, cada jugador sumará los puntos de victoria que haya ganado.

Se suman los puntos de victoria de las cartas de Receta de los secuaces creados, de las cartas de Ronda y de las cartas Ámbar que se tengan en la zona aparte o privada (como máximo podrán tener 3).

Los jugadores con el mayor número de puntos de victoria ganan el juego.

7. Cartas de Terreno y carta de Receta Legendaria

Una vez familiarizado con el juego normal, se pueden añadir las cartas de Terreno y la carta de Receta Legendaria.

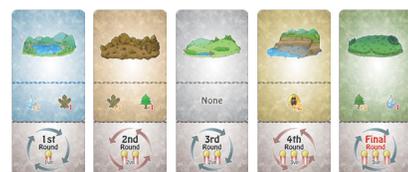
Las cartas de Terreno cambian el valor de los Elementos en cada ronda y hacen que la fase de draft sea más táctica.

Crear un secuaz con la carta de Receta Legendaria es difícil de conseguir pero otorga gran cantidad de puntos de victoria y la habilidad especial de terminar el juego al final de esa ronda, ¡lo que puede dar un vuelco a la partida!

Estos son los cambios respecto al juego normal:

7-1. Preparación

1. Igual que en el juego normal, baraja todas las cartas de Receta excepto la Receta Legendaria. Siguiendo la tabla mostrada a continuación, coge el número de cartas dependiendo del número de jugadores. Añade la carta de Receta Legendaria a las cartas que acabas de coger y baraja de nuevo. El resto de cartas de Receta no se usarán durante la partida.
2. Baraja las cartas de Terreno y colócalas boca arriba sobre las cartas de Ronda.



Número de jugadores	Número de cartas de Receta
3	14 cartas + 1 carta de Receta Legendaria
4	19 cartas + 1 carta de Receta Legendaria
5	24 cartas + 1 carta de Receta Legendaria
6	29 cartas + 1 carta de Receta Legendaria

7-2. Secuencia de juego

- En la primera ronda, si aparece la carta de Receta Legendaria en la zona de cartas comunes, se sustituye por otra carta de Receta. La Receta Legendaria de devuelve al mazo y se vuelve a mezclar.
- El valor de cada carta de Elemento puede incrementarse o disminuir dependiendo de la carta de Terreno que afecte a esa ronda. El valor de los Elementos se incrementa en 1 si en la carta de Terreno está escrito +1 junto a ese Elemento. De la misma forma, el valor de los Elementos se reduce en 1 si junto al símbolo del Elemento hay un -1. **En ningún caso el valor de los Elementos puede ser menor de 1.** El valor mínimo siempre es 1. Los Elementos que no se correspondan con los símbolos que haya en las cartas de Terreno no recibirán efecto de esta carta. El cálculo del valor siempre da prioridad al efecto de la carta de Terreno, y después se duplica si coincide el Elemento con el símbolo de la carta de Receta.
- La carta de Receta Legendaria no tiene ningún símbolo de Elemento. Por eso ningún Elemento (incluyendo los Elementos sin símbolo, generados por las habilidades especiales) doblará su valor.

7-3. Final del juego

Aparte del final de la quinta ronda, si algún jugador crea el secuaz de la carta de Receta Legendaria, al final de esa ronda se termina el juego.

8. Secuaces especiales

Los siguientes secuaces tienen habilidades especiales que pueden ser usadas después (en las siguientes rondas) de haberlos creado.



Mientras creas un secuaz, puedes descartar una carta Ámbar que hayas bajado a la mesa en un draft para generar un Caldero de número 0. Esta habilidad sólo puede ser usada una vez por ronda. El Caldero generado debe ser usado inmediatamente y no puede ser guardado para las rondas siguientes.



Mientras creas un secuaz, puedes descartar una carta Ámbar que hayas bajado a la mesa en un draft para generar 4 Elementos sin símbolo. Esta habilidad sólo puede ser usada una vez por ronda. Los Elementos sin símbolo generados deben ser usados inmediatamente y no pueden ser guardados para las rondas siguientes. Además no podrán ser duplicados.



Mientras creas un secuaz, puedes descartar una carta de Caldero que hayas bajado a la mesa en un draft para generar 4 Elementos sin símbolo. Esta habilidad sólo puede ser usada una vez por ronda. Los Elementos sin símbolo generados deben ser usados inmediatamente y no pueden ser guardados para las rondas siguientes. Además no podrán ser duplicados.



Mientras creas un secuaz, puedes descartar una carta de Elemento Agua que hayas bajado a la mesa en un draft para generar 3 Elementos de Agua. Esta habilidad sólo puede ser usada una vez por ronda. Los Elementos de Agua generados deben ser usados inmediatamente y no pueden ser guardados para la ronda siguiente.



Mientras creas un secuaz, puedes descartar una carta de Elemento de Árbol que hayas bajado a la mesa en un draft para generar 3 Elementos de Árbol. Esta habilidad sólo puede ser usada una vez por ronda. Los Elementos de Árbol generados deben ser usados inmediatamente y no pueden ser guardados para la ronda siguiente.



Mientras creas un secuaz, puedes descartar una carta de Elemento Piedra que hayas bajado a la mesa en un draft para generar 3 Elementos de Piedra. Esta habilidad sólo puede ser usada una vez por ronda. Los Elementos de Piedra generados deben ser usados inmediatamente y no pueden ser guardados para la ronda siguiente.

Los puntos de victoria que otorgan los siguientes secuaces dependen de cuántos y de qué tipo de secuaces haya creado el jugador.



Los puntos de victoria de este secuaz dependen de número de secuaces de **Agua** (incluyendo esta carta) que el jugador haya creado hasta el final del juego. (Mira la tabla de abajo)



Los puntos de victoria de este secuaz dependen de número de secuaces de **Árbol** (incluyendo esta carta) que el jugador haya creado hasta el final del juego. (Mira la tabla de abajo)



Los puntos de victoria de este secuaz dependen de número de secuaces de **Piedra** (incluyendo esta carta) que el jugador haya creado hasta el final del juego. (Mira la tabla de abajo)

Número de secuaces creados	Puntos de victoria
1	1
2	3
3	5
4	7
5	9

La habilidad especial de este secuaz hace efecto inmediatamente después de crearlo.



Esta Receta no tiene símbolo de Elemento. Cuando un jugador crea este secuaz, el juego termina en esa ronda. El secuaz legendario proporciona 20 puntos al jugador que lo crea, pero podría no asegurarle la victoria, ya que dependerá de los puntos que hayan podido cosechar sus adversarios.

9. Créditos

Diseño de juego:

Dibujos y arte:

Corrección del libro de instrucciones:

Libro de instrucciones - español:

Libro de instrucciones - inglés:

Tomoki Motohashi

310crouka

uraw, Luis Ojeda Duque

Sergio Cuenca

Diana Emilia Baranowska



The Minion Recipes is a game of TAKOASHI GAMES
www.takoashi.com
tomoki.motohashi@takoashi.com
© TAKOASHI GAMES 2015. ALL RIGHTS RESERVED.