



Flamecraft

Reglamento

¡Bienvenido a la ciudad!

Los Dragones Artesanos son pequeños artífices creativos que exhalan llamas especializadas con las que crean una amplia variedad de productos sabrosos o de gran utilidad. Son muy buscados por los comerciantes que esperan atraer y deleitar a los clientes con sus Creallamas (*Flamecraft*).

Eres un Guardallamas, experto en el arte de conversar con Dragones, Asignarlos a sus hogares ideales y Lanzar Encantamientos para incitarlos a crear cosas maravillosas.

Tu Reputación aumentará a medida que ayudes a los Dragones y comerciantes, ¡y el Guardallamas con mejor Reputación será conocido como el Maestro de Llamas!

Si prefieres aprender a jugar con un vídeo, visita www.malditogames.com/como-jugar/flamecraft

Índice

3	Componentes	13	Fin de la partida
4	Preparación	13	Dragones Selectos
6	Resumen	14	Habilidades
7	Recolectar en una Tienda	17	Compañeros
10	Encantar una Tienda	18	Modo solitario
12	Fin del turno		

Componentes



6 MARCADORES DE JUGADOR



6 MARCADORES DE REPUTACIÓN

1 TAPETE DE CIUDAD





8 AYUDAS DE JUGADOR



36 CARTAS DE DRAGÓN ARTESANO

+6 DRAGONES INICIALES



36 CARTAS DE DRAGÓN SELECTO



28 CARTAS DE TIENDA

+6 TIENDAS INICIALES



36 CARTAS DE ENCANTAMIENTO

(EN 2 MAZOS)



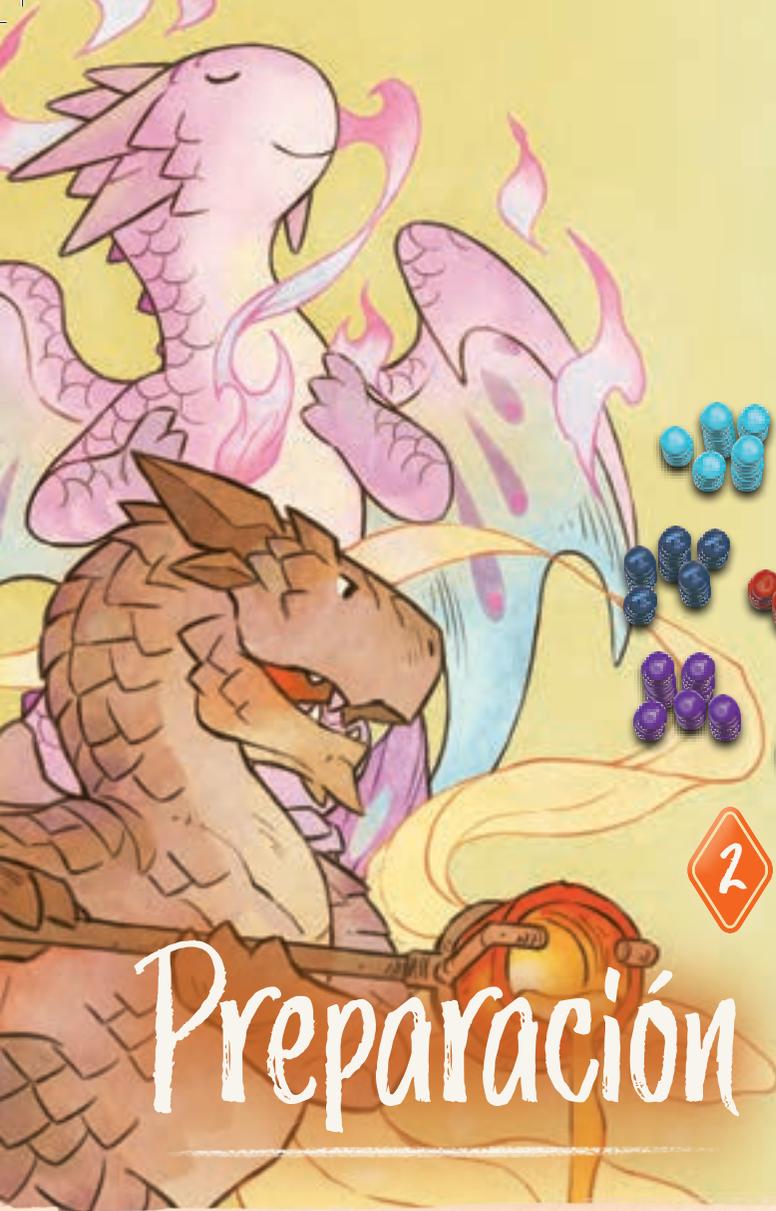
7 CARTAS DE COMPAÑERO



210 FICHAS DE PRODUCTO (+ SOBRANTES)



24 MONEDAS



Preparación



LÍMITES DE LA CIUDAD

Estas áreas adicionales te permiten colocar hasta 14 Tiendas en las partidas de 3 a 5 jugadores.

1 CIUDAD Y TIENDAS INICIALES

- ◆ Despliega el **tapete de Ciudad** en la mesa.
- ◆ Coloca las **6 Tiendas iniciales** bocarriba en las 6 áreas de Tienda (tal como se indica).
- ◆ Asigna cada **Dragón Artesano inicial** bocarriba a la Tienda que tenga el **mismo icono** en su esquina superior izquierda, de manera que el Dragón cubra el primer **espacio** de la sección inferior de la Tienda (marcado con el icono).

2 PRODUCTOS Y MONEDAS

- ◆ Apila las **fichas de Producto** por separado al alcance de todos los jugadores (es posible que tengas que formar 2 pilas de cada tipo de ficha en distintos extremos de la Ciudad).
- ◆ Apila las **Monedas** en la **Fuente**.

3 MAZO DE TIENDAS

- ◆ Ordena las cartas de Tienda según los **iconos** de la esquina superior izquierda. Crea 1 mazo por cada uno de los **6 iconos de Producto** (/ / / / /) y un séptimo mazo para **todos los demás iconos**.
- ◆ Voltea **bocabajo** los 7 mazos y baraja cada uno por separado. Roba **1 carta de cada mazo de Tienda de Producto** y **4 cartas del 7.º mazo** para formar con ellas un mazo bocabajo de **10 Tiendas**.

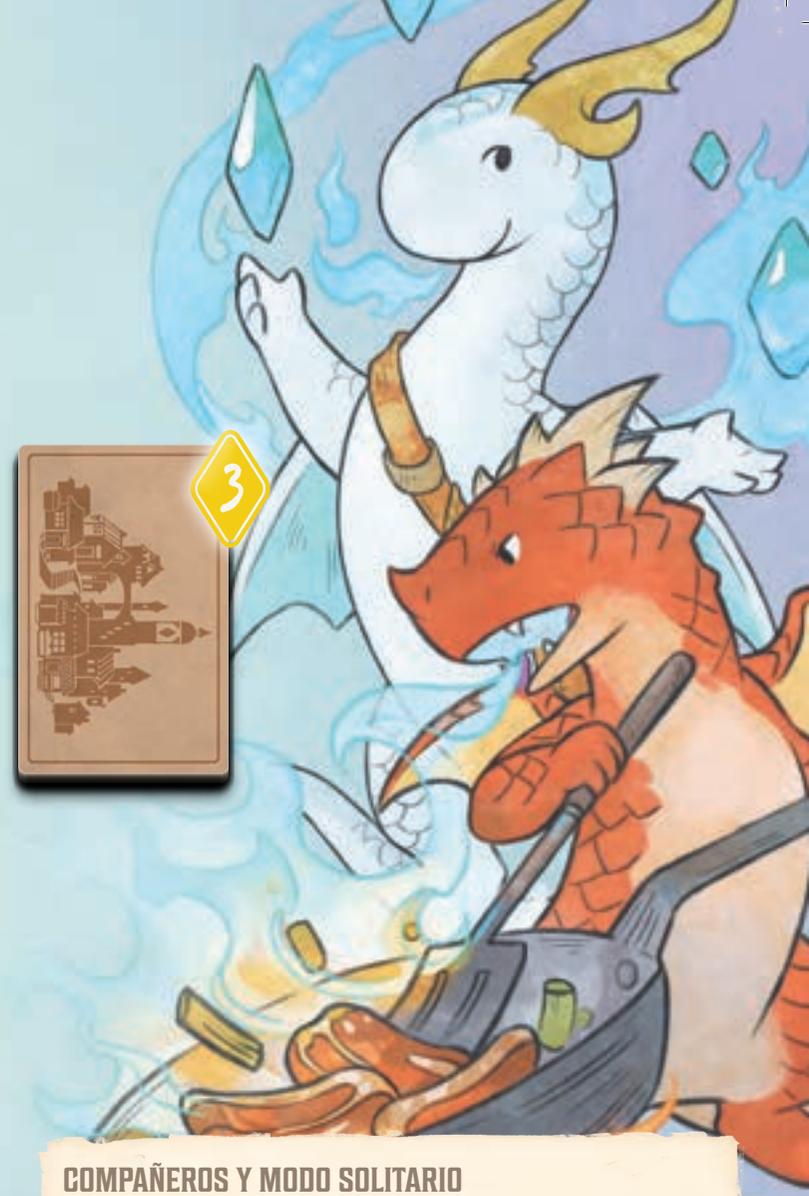


- ◆ Este es el **mazo de Tiendas**. Barájalo y colócalo junto al tapete de Ciudad.

4 DRAGONES ARTESANOS

- ◆ En partidas de **2 o 3 jugadores**, retira del mazo las siguientes cartas de **Dragón Artesano** y devuélvelas a la caja:
 - Retira **12 Dragones** (2 de cada tipo de Producto)
 - Retira **6 Dragones** (1 de cada tipo de Producto)
- ◆ Baraja los Dragones Artesanos restantes para crear el mazo de Artesanos y colócalo en el espacio indicado junto a la **Fuente**.
- ◆ Revela las **5 primeras** cartas y colócalas bocarriba en el **Parque** adyacente al mazo.

Una vez que estés familiarizado con el juego, puedes variar la composición del mazo de Tiendas a tu gusto.



COMPAÑEROS Y MODO SOLITARIO

Para añadir «Compañeros» o jugar el modo solitario, ver págs. 17 y 18.

5 DRAGONES SELECTOS

- Baraja las cartas de **Dragón Selecto** para formar el mazo Selecto y colócalo en el espacio indicado junto a la **Fuente**.

6 ENCANTAMIENTOS

- Elige el mazo de Encantamientos **Morados** o **Dorados** (recomendamos los Morados para tu primera partida).
- Baraja el mazo elegido y colócalo en el espacio indicado dentro del medidor de Reputación.
- Revela las **5 primeras** cartas y forma un despliegue bocarriba junto al mazo.

7 PREPARACIÓN DEL JUGADOR

- Cada jugador elige un **marcador de jugador** (dragón) y coge el **marcador de Reputación** (corazón) y la carta de **ayuda de jugador** de ese mismo color. Devuelve a la caja todos los componentes de jugador no utilizados.
- Coge los **marcadores de Reputación** y revela al azar 1 de ellos para determinar el **jugador inicial**. Luego, coloca todos los marcadores de Reputación junto al inicio del **medidor de Reputación**.
- Reparte a cada jugador **3 Dragones Artesanos**.
- Reparte a cada jugador **2 Dragones Selectos**. Cada jugador se queda con **1 Dragón Selecto** a su elección y devuelve el otro al fondo del mazo Selecto.
- En partidas de **más de 4 jugadores**, los jugadores 4.º y 5.º cogen **1 ficha de Producto** cada uno a su elección antes de empezar.



Puedes mantener tus Dragones Artesanos y Selectos en secreto hasta jugarlos, pero el número que tienes de cada uno es información pública.

Resumen

¡Tu objetivo consiste en convertirte en el Guardallamas de mayor renombre y éxito de la ciudad! Incrementa tu **Reputación** ❤️ visitando **Tiendas** para Asignar **Dragones Artesanos**, Lanzar **Encantamientos** y satisfacer los objetivos de tus **Dragones Selectos** secretos.

Los jugadores realizan turnos en sentido horario, empezando por el **jugador inicial** determinado en la preparación. En tu turno, tienes que moverte a una nueva **Tienda** y luego decidir si Recolectas **Productos** o Lanzas un **Encantamiento** en ella. La partida continúa hasta que se agota el **mazo de Artesanos** o el **de Encantamientos** (ver «Fin de la partida», pág. 18).

¡Al final de la partida, el jugador que haya avanzado más en el **medidor de Reputación** es declarado ganador!

Dragones Artesanos



ICONO DE DRAGÓN

Lo que sucede al activar el Fuego (🔥) de este Dragón

Regala 1 Producto a otro jugador y obtén 2 ❤️

Encantamientos

ICONO DE ENCANTAMIENTO



Coste de Lanzar este Encantamiento

Recompensa por Lanzar este Encantamiento

Tiendas



ICONO DE TIENDA

ESPACIOS DE DRAGÓN

HABILIDAD DE TIENDA

Paga 2 💎 para convertir Productos distintos a razón de 1:1 en ❤️

Tipos de Dragones que se pueden Asignar a este espacio

Recompensa por Asignar un Dragón a este espacio

Para más detalles sobre las cartas de Dragón Selecto, ver la página 13.

Realizar un turno

En tu turno, tienes que **visitar una nueva Tienda** y luego elegir entre **Recolectar** en ella o **Encantarla**.

Al final de tu turno, tienes que comprobar si **Expandes la Ciudad**; luego **descarta** hasta tu límite de Dragones y Productos y **repón** el despliegue de Encantamientos y el Parque de Dragones Artesanos.

Las secciones siguientes describen detalladamente cada paso de tu turno.

Visitar una Tienda

Al inicio de tu turno, escoge una Tienda en un lugar de la Ciudad a tu elección y mueve tu marcador de jugador a esa carta de Tienda. Tienes que elegir una Tienda **distinta** de aquella que visitaste en tu último turno.

Para moverte a una Tienda que ya estén visitando **otros jugadores**, tienes que dar **1 Producto** a tu elección (o bien 1 Moneda) de tu reserva personal a **cada uno** de ellos. Si no tienes suficientes Productos (o Monedas) para dar 1 a cada jugador, entonces tienes que visitar una Tienda diferente.



Obtén 1 ❤️ por cada 🐉 en la Ciudad. El mismo tipo que el 🐉 de tu recompensa

EJEMPLO Alejandro quiere visitar la «Sastrelegantería», aunque ya hay otros 2 jugadores en esa Tienda. Decide dar 1 🧀 a Violeta y 1 🍷 a Jaime.

Recolectar en una Tienda

Si eliges **Recolectar** en la Tienda que estás visitando, realiza estos pasos **en orden**:

- 1 **RECOLECTAR PRODUCTOS:** Obtén Productos, Monedas y Dragones de la Tienda y de cada Dragón Artesano y Encantamiento en ella.
- 2 **(OPCIONAL) ASIGNAR UN DRAGÓN:** Puedes Asignar 1 Dragón Artesano de tu mano a un espacio de Dragón que contenga un icono coincidente y luego obtener las recompensas de ese espacio.
- 3 **(OPCIONAL) ACTIVAR FUEGO DE DRAGÓN:** Puedes utilizar la habilidad  de 1 Dragón Artesano a tu elección Asignado a esa Tienda.
- 4 **(OPCIONAL) USAR HABILIDAD DE TIENDA:** Puedes utilizar la habilidad de la Tienda, si tiene alguna.



1 Recolectar Productos

Si Recolectas en una Tienda, obtienes **1 Producto**, **1 Moneda** o **1 Dragón Artesano** ofrecido por esa Tienda y, además, **1 Producto** de cada **Dragón Artesano** y **Encantamiento** de esa Tienda.

El **icono** de la **esquina superior izquierda** de cada carta indica **lo que te proporciona**:



Obtén 1 **Producto** que se corresponda con este icono



Obtén 1 **Producto** a tu elección



Obtén 1 **Moneda**



Roba 1 **Dragón Artesano** a tu elección del Parque o de la parte superior del mazo.

Coge los **Productos** y/o **Monedas** que obtengas de las pilas correspondientes y colócalos en una **reserva personal** en tu área de juego. Los Productos y Monedas son ilimitados, si cualquiera de las pilas se agota usa un sustituto adecuado. Añade a tu **mano** cualquier Dragón Artesano que obtengas.



Las Monedas **no son** Productos, así que si obtienes Productos a tu elección, no puedes optar por obtener Monedas en su lugar.

EJEMPLO Violeta Recolecta en «Dragón Pastelón». Obtiene 2  (de la Tienda y de su Encantamiento), más 1  y 1  (de los Dragones).

2 Asignar un Dragón

Una vez que hayas Recolectado los Productos, puedes Asignar **1 Dragón Artesano** de tu mano a un **espacio de Dragón vacío** de la Tienda.

Para Asignar un Dragón a una Tienda, el **icono** del Dragón (esquina superior izquierda) tiene que **coincidir** con uno de los iconos del **espacio vacío** donde deseas Asignarlo. Los espacios de Tienda se pueden rellenar en **cualquier orden** (no necesariamente de izquierda a derecha).

Tras Asignar tu Dragón, obtén las **recompensas** indicadas en ese espacio (ver «Obtener recompensas», más abajo).

! Si un espacio de Dragón tiene **múltiples iconos**, puedes Asignar un Dragón que coincida con cualquiera de esos iconos. Si un espacio tiene un icono , puedes Asignar un Dragón con **cualquier icono**.



EJEMPLO

Violeta Asigna un Dragón  de su mano al espacio central vacío. Como recompensa, puede robar un nuevo Dragón Selecto .

Obtener recompensas

Los jugadores pueden obtener diversas **recompensas** en la partida Asignando Dragones Artesanos, Encantando Tiendas y completando objetivos de Dragones Selectos.



OBTENER REPUTACIÓN: Obtén la cantidad de Reputación indicada avanzando tu marcador en el medidor de Reputación.



ROBAR UN DRAGÓN SELECTO: Roba 1 nuevo Dragón Selecto del mazo (ver «Dragones Selectos», pág. 13).



ROBAR UN DRAGÓN ARTESANO: Roba 1 Dragón Artesano del Parque o de la parte superior del mazo.



OBTENER MONEDAS: Obtén las Monedas indicadas. Puedes gastar o Regalar Monedas en vez de **cualquier Producto** al pagar una acción (son **comodines**).



Las Monedas sin gastar valen 1  cada una al final de la partida.

Llenar una Tienda

Si en algún momento de tu turno Asignas un Dragón Artesano al **último espacio vacío** de una Tienda, tienes que robar 1 **Tienda nueva** del mazo, **sin mirarla**, y colocarla **bocabajo** en cualquier área de Tienda de la Ciudad (no importa cuál). Al **final de tu turno**, **revelarás** las nuevas Tiendas que hayas robado para **Expandir la Ciudad**.

Ciertas habilidades te permiten llenar una Tienda distinta de la que estás en ese momento (o incluso varias Tiendas en un mismo turno).



EJEMPLO

Como Violeta llenó el último espacio vacío de «Dragón Pastelón», roba una nueva Tienda y la coloca bocabajo.



Hay un número limitado de áreas para Tiendas en la Ciudad (12 en partidas de 1 o 2 jugadores, y hasta 14 en partidas de 3 a 5 jugadores, usando las áreas indicadas junto al Parque. Si la Ciudad está llena, ignora el paso de «Llenar una Tienda»).

3 Activar el Fuego de un Dragón

Cada Dragón Artesano posee una habilidad de **Fuego** 🔥. Todos los Dragones con el mismo **icono** tienen la misma habilidad (estas habilidades se describen en la sección «Habilidades», en la página 14).

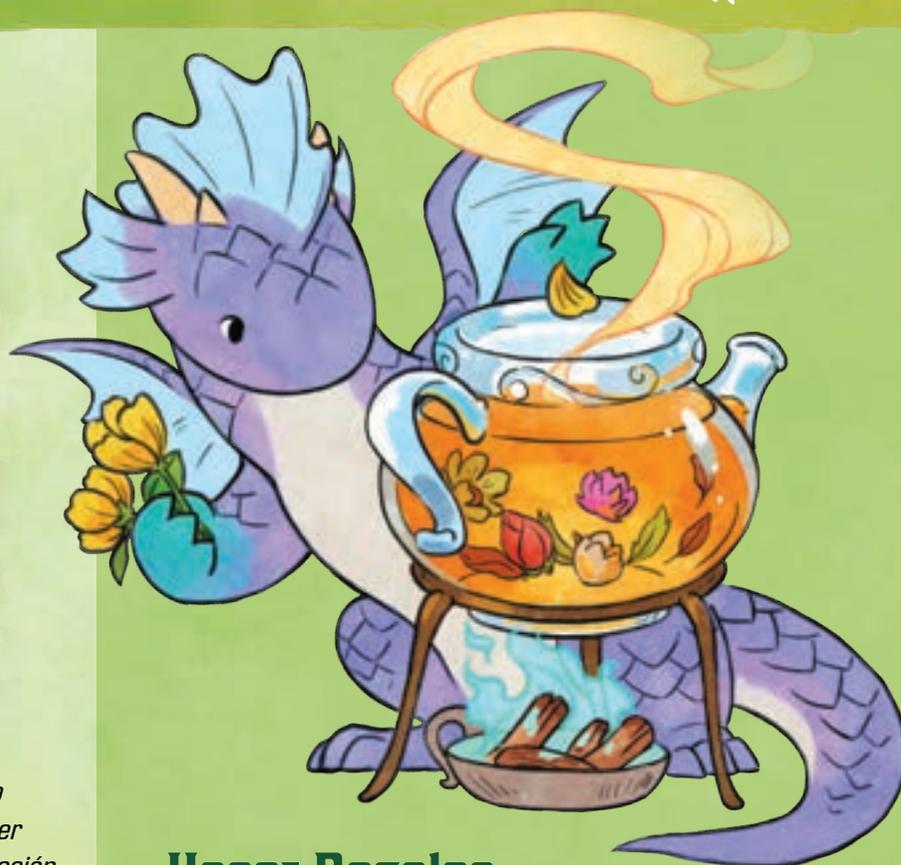
Si Recolectas en una Tienda, puedes utilizar la habilidad 🔥 de **1** Dragón Artesano a tu elección de esa Tienda. Puede ser un Dragón que tú mismo hayas Asignado o bien un Dragón que ya estuviera allí cuando visitaste la Tienda.

Paga 2 🏠 para robar 2 🐉 del Parque



EJEMPLO

Violeta decide activar el Fuego de «Piroscarcha» para obtener 3 Productos distintos a su elección.



Hacer Regalos

Algunas habilidades te permiten **Regalar** Productos, Monedas o cartas a **otros jugadores** a cambio de obtener Reputación u otras recompensas.

Siempre que hagas Regalos, coge los elementos indicados de **tu reserva personal** y distribúyelos entre los otros jugadores como desees (a menos que se indique otra cosa). Puedes Regalar **Monedas** en lugar de Productos.

Si alguna habilidad otorga una recompensa que no sea Reputación por hacer un Regalo, esta se obtiene del suministro general, no del jugador que recibe el Regalo.



EJEMPLO Jaime utiliza la habilidad de «Setas y Macetas» para Regalar 3 Productos del mismo tipo a cambio de 2 ❤️ o de 1 🍀 por cada uno. Decide Regalar 1 🍵 a Violeta y 2 🍵 a Alejandro y obtiene 4 ❤️ y 1 🍀 como recompensa.

4 Usar habilidad de Tienda

Algunas Tiendas tienen **habilidades** especiales. Como **último** paso al Recolectar en una Tienda, **puedes** usar la habilidad especial de esa Tienda.



Solo puedes usar una habilidad de Tienda si Recolectas en ella, pero **no** si la Encantas.



Paga 2 🏠 para robar 2 🐉 del Parque



EJEMPLO

Violeta utiliza la habilidad de «Dragón Pastelón», gastando 2 🏠 que Recolectó en este mismo turno para coger 2 nuevos Dragones Artesanos del Parque.



Encantar una Tienda

Si decides **Encantar** la Tienda que estás visitando, realiza estos pasos **en orden**:

1 LANZAR ENCANTAMIENTO: Selecciona 1 carta de Encantamiento del despliegue que coincida con el icono de esa Tienda. Paga el coste en Productos para deslizarla debajo de la carta de Tienda y obtener la recompensa.

2 (OPCIONAL) ACTIVAR EL FUEGO DE TODOS LOS DRAGONES: Puedes usar las habilidades de tantos Dragones Artesanos de la Tienda como desees.

Para Encantar la Tienda que estás visitando, tienes que ser capaz de **Lanzar un Encantamiento** en ella (tiene que haber un **Encantamiento bocarrriba** que coincida con el icono de la Tienda y tienes que ser capaz de pagar su **coste**; ver «Lanzar un Encantamiento» a continuación).



Icono de Encantamiento

Cuando aparece un símbolo en una habilidad, se refiere a una carta de Encantamiento o a Lanzar un Encantamiento. «Reservar un » significa Reservar un Encantamiento; y «Después de » significa después de que Lances un Encantamiento.

1 Lanzar un Encantamiento

Para **Encantar** una Tienda, elige **1 carta de Encantamiento** del **despliegue** que **coincida** con el **icono** de Tienda (es decir, la carta de Encantamiento debe tener el mismo icono que la Tienda en su **esquina superior izquierda**). Luego, **Lanza** el Encantamiento pagando los **Productos** indicados en la carta y devolviéndolos a sus pilas correspondientes.

Puedes pagar **Monedas** como si fueran Productos (excepto si el Encantamiento contiene un icono). Si gastas varias Monedas, puedes usar cada una de ellas como un **Producto diferente**, si lo deseas.

Una vez que pagues el coste, obtén las **recompensas** indicadas en la sección inferior de la carta (ver «Obtener recompensas», página 8); luego, **desliza** el Encantamiento debajo de la carta de Tienda (para que se pueda ver fácilmente que la Tienda genera ahora **1 Producto adicional**).



Los Encantamientos que cojas del despliegue no se reponen hasta el final de tu turno (ver «Fin del turno», página 12).



EJEMPLO Alejandro visita «Vivero de Plantas» y decide Encantarla. Paga 1 , 1 y 3 para coger un Encantamiento del despliegue y ponerlo debajo de la Tienda. Por ello obtiene 4 y un nuevo Dragón Artesano, que decide coger del Parque.



2

Activar el Fuego de TODOS los Dragones

Después de Encantar una Tienda, **puedes** usar la habilidad  de **cada** Dragón Artesano en ella, en el orden que desees.

Si activar el Fuego de un Dragón Artesano te permite Asignar **un Dragón nuevo** a la Tienda, **también** puedes activar el Fuego de ese Dragón.



EJEMPLO Después de Encantar «Vivero de Plantas», Alejandro activa el Fuego de «Ramita» para Regalar 1  a Jaime a cambio de 2 ; luego, activa el Fuego de «Chapata» para robar un nuevo Dragón Artesano, el cual decide coger del mazo.

Aclaraciones de Encantamientos



TIENDAS DE DRAGÓN Y MONEDA

Las Tiendas que muestran un icono de  o  **no se pueden** Encantar, ya que no hay Encantamientos que contengan estos iconos.

LÍMITE DE ENCANTAMIENTOS

Una Tienda **no puede tener nunca más de 3 Encantamientos** (solo hay 3 Encantamientos de **cada icono** en el mazo, así que la mayoría de las Tiendas no pueden exceder este límite en todo caso).



TIENDAS COMODÍN

Si una Tienda tiene un icono , entonces en ella se puede Lanzar **cualquier** Encantamiento. Las Tiendas comodín siguen sujetas al límite de **3 Encantamientos**, sea cual sea su icono.



PROHIBIDO MONEDAS

Un símbolo  significa que **no puedes** gastar **ninguna** Moneda para pagar el coste de ese Encantamiento.

RECOMPENSAS VARIABLES

Algunos Encantamientos muestran un **conjunto de Productos** que se pueden pagar **varias veces** para aumentar tu recompensa. Por ejemplo: si pagas 3  y 3  para Lanzar el Encantamiento «Hechifragua», obtienes 4 .



+4 



Es posible Lanzar un Encantamiento variable pagando **solo 1 conjunto de Productos** requeridos, pero entonces obtendrás **0** .

Reservar Encantamientos

Algunas habilidades te permiten **Reservar** un Encantamiento. Si lo haces, coge un Encantamiento a tu elección del despliegue y colócalo bocarriba en tu área de juego (recuerda que no vuelves a reponer el despliegue hasta el final de tu turno).

Al Encantar una Tienda, puedes Lanzar tu Encantamiento Reservado en vez de un Encantamiento del despliegue. Los otros jugadores **no pueden** Lanzar tu Encantamiento Reservado. Solo puedes tener **1 Encantamiento Reservado** a la vez. Si ya tienes 1 Encantamiento Reservado, **no puedes** Reservar otro.

Fin del turno

Después de Recolectar o Encantar, realiza los siguientes pasos de mantenimiento para preparar el turno del siguiente jugador:

- 1 **EXPANDIR LA CIUDAD:** Voltea bocarriba todas las Tiendas nuevas que hayas robado durante tu turno.
- 2 **DRAGONES Y LÍMITE DE PRODUCTOS:** Devuelve Dragones y Productos hasta que no tengas más de 6 Dragones Artesanos y 7 Productos de cada tipo.
- 3 **REPONER EL PARQUE Y LOS ENCANTAMIENTOS:** Revela nuevos Dragones Artesanos y Encantamientos hasta que haya 5 de cada uno.



1 Expandir la Ciudad

Si llenaste 1 o más Tiendas en tu turno y robaste otras nuevas para reemplazarlas, voltea estas Tiendas **bocarriba**. Ya están disponibles para que todos los jugadores las visiten.



2 Dragones y límite de Productos

Al final de tu turno, no puedes tener más de **6 Dragones Artesanos** en tu mano. Si es así, tienes que devolver Dragones a tu elección al fondo del mazo de Artesanos hasta que tengas 6.

Además, no puedes tener más de **7 Productos** de **cada tipo**. Si tienes más de 7 fichas de algún tipo, tienes que devolver fichas a las pilas apropiadas hasta que tengas un máximo de 7 de cada una.



3 Reponer el Parque y los Encantamientos

Si hay **menos de 5** Dragones Artesanos o de Encantamientos bocarriba, revela nuevas cartas de sus respectivos mazos hasta que haya 5 cartas de cada uno.

Si se agota el mazo de Artesanos o el mazo de Encantamientos, se desencadena el **fin de la partida** (ver «Fin de la partida», pág. 13).



No hay límite para la cantidad de Monedas y Dragones Selectos que puedes tener. No es necesario que los cuentes al final de tu turno.



Los Dragones Artesanos y los Encantamientos que cojas durante tu turno no se reponen hasta el **final** de tu turno.

Fin de la partida

Cuando se roba o revela la **última carta** del **mazo de Artesanos** o del **mazo de Encantamientos**, se activa el fin de la partida. Cada jugador realiza **1 último turno**, incluido el jugador que haya activado el fin de la partida.

Una vez que cada jugador haya realizado un último turno, se obtienen puntos de **Reputación de final de partida** del siguiente modo:

- 1 **MONEDAS SOBRANTES:** Cada jugador devuelve a la Fuente todas las Monedas de su reserva personal y obtiene 1  por cada Moneda que devuelva.
- 2 **DRAGONES SELECTOS:** Cada jugador revela cada uno de sus Dragones Selectos que tenga un icono  cuyo objetivo haya cumplido y obtiene la cantidad indicada de .

¡El jugador que tenga más Reputación es declarado ganador!



Tienes que canjear todas tus Monedas **antes** de puntuar tus Dragones Selectos. Esto significa que **no puedes** usar Monedas para completar los objetivos de tus Dragones Selectos.



Desempates

En caso de empate, gana el jugador empatado que conserve más **Dragones Artesanos** en su **mano**. Si aún hay empate, gana el jugador empatado con mayor cantidad de **Productos** en su reserva personal. ¡Si el empate persiste, comparten una merecida victoria!



Dragones Selectos

Estos Dragones únicos se sienten atraídos por las actividades de los Guardallamas y emplean sus habilidades para aportar estilo y extravagancia a las vidas de aquellos a quienes siguen. Es posible ver a algunos festejando durante las horas diurnas, mientras que otros esperan a la noche para entregarse a sus celebraciones.

Cada jugador empieza la partida con 1 Dragón Selecto y puede obtener más mediante **recompensas** o usando **habilidades**. **No hay límite** para la cantidad de Dragones Selectos que puedes tener.

Cada Dragón Selecto tiene un **objetivo** concreto. Si cumples el **objetivo** de un Dragón Selecto, te colmará de **Reputación** y otras diversas recompensas.



DRAGONES SOLARES

Estos Dragones Selectos solo pueden puntuar **durante la partida**. Si cumples el objetivo de un Dragón , puedes revelarlo **en cualquier momento de tu turno** para obtener sus recompensas. Si su objetivo requiere que gastes **Productos**, devuélvelos a las pilas apropiadas.



Solo puedes puntuar a cada uno de tus Dragones  1 vez por partida. Deja tus Dragones  puntuados bocarriba en tu área de juego.

DRAGONES LUNARES

Estos Dragones Selectos solo pueden puntuar al **final de la partida**. Cuando finalice la partida, revela todos tus Dragones  y obtén la recompensa de cada uno de ellos cuyo objetivo hayas cumplido.



Si una habilidad te permite puntuar un Dragón  durante la partida, no podrás volver a puntuarlo al final de la partida.



Habilidades

Las siguientes secciones ofrecen diversas aclaraciones sobre los Dragones Artesanos, las Tiendas y los Dragones Selectos.

RESOLVER HABILIDADES

Si decides utilizar una habilidad, tienes que resolverla por completo en la medida de lo posible (salvo que la habilidad incluya la expresión «puedes»).

ASIGNAR DRAGONES

Cada vez que uses una habilidad para **Asignar** un Dragón Artesano [🐉] a una Tienda, tienes que aplicar todas las reglas de Asignación de Dragones de la página 8 (a menos que el texto de la habilidad indique otra cosa). Esto significa que el Dragón que Asignes tiene que **coincidir** con el icono del espacio seleccionado y, después de Asignarlo, obtienes la **recompensa** indicada (como si lo hubieras Asignado durante el paso 2 de Recolectar).



Dragones Artesanos

Los Guardallamas comparten un vínculo especial con los 6 Dragones Artesanos, lo cual inspira sus habilidades 🔥 únicas.

Habilidad

Aclaraciones

Herrumbre



Obtén 2 de 1 Producto de esta Tienda o de un Dragón Artesano [🐉] Asignado aquí.

- Los 2 Productos que cojas tienen que ser iguales. Puedes usar esto para obtener 2 ⏳ de este Dragón. Si la Tienda tiene un icono ✨ (comodín), puedes coger 2 de 1 Producto a tu elección. No puedes utilizar esto para obtener Monedas o robar Dragones.
- Si una habilidad te permite activar esto en una ubicación distinta de una Tienda (p. ej.: el Parque o tu mano), puedes obtener Productos de cualquier Dragón de esa ubicación.

Perrito



Asigna 1 Dragón Artesano [🐉] a la Ciudad.

- Puedes Asignar tu Dragón a un espacio vacío de la Ciudad, a tu elección, que tenga el mismo icono (incluida la Tienda que estás visitando).
- Obtienes la recompensa indicada en el espacio elegido (ver página 8).

Miel



Roba 1 Dragón Artesano [🐉].

- Puedes coger 1 Dragón del Parque a tu elección, o bien robar la carta superior del mazo de Artesanos.

Corajoya



Obtén 3 Productos diferentes a tu elección.

- Puedes elegir 3 Productos distintos cualesquiera. Pueden coincidir con Productos que ya tengas en tu reserva personal.

Bayas



Intercambia este con otro Dragón Artesano [🐉] en la Ciudad y activa el Fuego [🔥] del nuevo Dragón.

- Ignora los iconos de los espacios de Tienda implicados.
- Esto no cuenta como Asignar un Dragón y, por lo tanto, no obtienes la recompensa de ningún espacio.

Loto



Regala 1 Producto a otro jugador para obtener 2 ❤️.

- Regala 1 Producto a tu elección de tu reserva personal a otro jugador también a tu elección; luego, obtén 2 ❤️ (ver «Hacer regalos», página 9).

Tiendas

Las Tiendas son el corazón de la Ciudad y aquellas que emplean Creallasas son muy apreciadas.

TIENDA ACLARACIONES

Banco de Tesoros	<ul style="list-style-type: none"> Debes tener como mínimo 3  para usar la primera mitad de esta habilidad.
Bazar Bizarro	<ul style="list-style-type: none"> Tienes que cumplir el objetivo del Dragón que reveles para puntuarlo. Puedes revelar 1 Dragón  o  usando esta habilidad. Si revelas un Dragón , puntúalo de forma normal. Si revelas un Dragón , puntúalo como si la partida acabara de terminar (no lo vuelvas a puntuar al final de la partida).
Brujorno de Pizzas	<ul style="list-style-type: none"> Los Dragones Artesanos pueden tener cualquier cantidad de Productos. Si coges un Dragón, obtienes los Productos que hay en él. Si cogiste un Dragón Artesano durante tu turno, no puedes darle su Producto a los 5 para obtener la Moneda.
Bufé de Escamas	<ul style="list-style-type: none"> Pagar 1 Moneda por un segundo conjunto de Productos es opcional.
Calabazas Divinas	<ul style="list-style-type: none"> Si usas la segunda mitad de esta habilidad, obtienes 2 Productos de cada Dragón, además de los Productos que Recolectaste anteriormente durante tu turno.
Callejón Dragón	<ul style="list-style-type: none"> No se pueden Asignar Dragones Artesanos a esta Tienda. Si decides dejar Monedas aquí, coloca 2 Monedas de tu reserva personal en una casilla de Moneda doble vacía y reclama las 2 recompensas indicadas. Luego, realiza otro turno completo (empezando por moverte a una nueva Tienda). Si decides coger todas las Monedas, coge las Monedas de todas las casillas rellenas. Los jugadores pueden volver a rellenarlas en turnos posteriores.
Correo Escamoso	<ul style="list-style-type: none"> Tienes que Regalar 1 de los Dragones Selectos que robes.

TIENDA ACLARACIONES

Cubil de Dragones	<ul style="list-style-type: none"> Si activas el Fuego de un Dragón , intercambia un Dragón de la Ciudad a tu elección con otro del Parque, activa el Fuego de este y luego añádelo a tu mano. Todos los Dragones de esta Tienda se tienen que Asignar bocabajo (chist... están durmiendo). Puedes mirar los Dragones bocabajo en cualquier momento, pero no generan Productos ni proporcionan habilidades  al visitar la Tienda y no cuentan para la puntuación de Dragón Selecto al final de la partida. Si mueves o intercambias un Dragón a esta Tienda, voltéalo bocabajo. Si mueves o intercambias un Dragón de esta Tienda por otro diferente, voltéalo bocarriba; su habilidad  vuelve a estar disponible inmediatamente.
Dracolmenas	<ul style="list-style-type: none"> Si pagas 1 Moneda, puedes optar por activar el Fuego solamente de algunos Dragones de esta Tienda (como al Encantar).
Dragón Pastelón	<ul style="list-style-type: none"> Si quedan menos de 2 Dragones en el Parque, puedes pagar 2  para coger todos los que queden (incluso ninguno).
Ferretería de Gnomos	<ul style="list-style-type: none"> Ya que hasta el final de tu turno no descartas Productos para quedarte con 7 como máximo, puedes gastar los Productos (o Monedas) que obtengas en tu turno en usar esta habilidad.
Fuego Chamuscador	<ul style="list-style-type: none"> Puedes Asignar tu Dragón a un espacio vacío de la Ciudad a tu elección. No hace falta que el icono coincida con los que haya en ese espacio. Obtienes la recompensa indicada de forma normal, además de las 2 Monedas.
Hogar Dulce Hogar	<ul style="list-style-type: none"> Puedes lanzar la Moneda al aire de nuevo independientemente del resultado. No puedes lanzar la Moneda más de 2 veces. Puedes quedarte con todos los Dragones que robes (lanzar la Moneda al aire de nuevo no reemplaza al Dragón anterior).
Jarras y Garras	<ul style="list-style-type: none"> Los otros jugadores no tienen que dar ningún Producto para unirse a ti en esta Tienda.
La Pequeña Dragona	<ul style="list-style-type: none"> El Dragón que Asignes tiene que coincidir con un icono del espacio elegido. Obtén 1 Moneda por cada  indicado en el espacio en lugar de obtener . Si hay otras recompensas en el espacio, las obtienes de forma normal. Si Asignas un Dragón a esta Tienda por cualquier otro medio distinto de esta habilidad, obtén el  impreso de forma normal.
Llama Eterna	<ul style="list-style-type: none"> Cuando esta Tienda se revele, roba 2 Dragones Artesanos del mazo de Artesanos y colócalos en los espacios 1 y 3 de esta Tienda. Deja vacío el segundo espacio. Si Asignas Dragones a esta Tienda provoca que el mazo se agote, el jugador que robó esta Tienda será quien realice el último turno.

... Continúa de la página anterior.

TIENDA ACLARACIONES

- Piel de la Balanza**
 - Puedes intercambiar hasta 6 Productos distintos (1 de cada tipo).
 - Puedes gastar Monedas en esta habilidad, pero no aumentarás tu puntuación (ya que valen 1 ❤️ al final de la partida).
- Pociones Cafeteras**
 - Puedes ignorar los iconos del espacio cuando elijas un Dragón de reemplazo.
 - Esto no cuenta como Asignar un nuevo Dragón y, por lo tanto, no obtienes las recompensas del espacio.
- Pozo de los Deseos**
 - Si Recolectas en esta Tienda, obtienes 3 Monedas.
 - Puedes optar por no lanzar Monedas o parar después de cada lanzamiento. Cada vez que salga cara, obtienes 2 ❤️. Cada vez que salga cruz, pierdes la Moneda que arrojaste.
- Ritmo Salvaje**
 - Los Productos que Recolectes provienen del suministro general (no de la carta de Dragón, si tiene algún Producto).
- Sabio de Savia**
 - Todos los Productos que obtengas tienen que incluirse en el coste de 1 Encantamiento del despliegue o que tengas Reservado.
 - Solamente puedes Reservar el Encantamiento del cual obtienes los Productos.
 - Si ya tienes un Encantamiento Reservado, no puedes Reservar otro nuevo; sin embargo, todavía puedes obtener 3 Productos de un Encantamiento del despliegue o que tengas Reservado.
- Sastrele-gantería**
 - El Dragón Artesano que robaste al Recolectar en esta Tienda es el tipo de Dragón que puntúas.
- Setas y Macetas**
 - Por cada Producto que Regales, puedes elegir de forma individual entre obtener 2 ❤️ o bien 1 🍀.
- Spa de Magifuego**
 - Si no has activado el Fuego de un Dragón en tu turno actual, esta habilidad no tiene efecto.
- Tesoros Culpables**
 - Regalar 1 Moneda a cambio de 4 ❤️ es opcional.
- Tónico Dracónico**
 - No Lances el Encantamiento en una Tienda. Si ya tienes un Encantamiento Reservado, no puedes utilizar esta habilidad.
- Toque de Cristinción**
 - Si activas el Fuego de un Dragón 🧙, intercambia un Dragón de la Ciudad a tu elección por otro de tu mano y activa el Fuego de este último. Luego, puedes Regalar el nuevo Dragón.
- Torno de Salvación**
 - Solo obtienes esta bonificación si llenas una Tienda utilizando esta habilidad (no si llenas una Tienda en cualquier otro momento durante tu turno).

Dragones Selectos



ACLARACIONES

- Cadabra**
 - Puedes revelar este Dragón al Recolectar o al Encantar. Por cada Dragón cuyo Fuego puedas activar, puedes obtener 2 ❤️, o bien usar su habilidad de forma normal.
 - Si una Tienda no tiene Dragones, este puntúa 0 ❤️.
- Centelleo**
 - Cuentan los Encantamientos de esta y de otras Tiendas.
 - Tienes que Encantar para puntuarlo, así que no puedes puntuarlo con «Bazar Bizarro».
- Chispas**
 - Tienes que Encantar para puntuarlo, así que no puedes puntuarlo con «Bazar Bizarro».
- Desastre**
 - Incluye en tu puntuación al Dragón que has Asignado.
- Esplendor**
 - Estas Tiendas no tienen por qué estar adyacentes.
- Fiebreoro**
 - No cuentes los espacios del «Callejón Dragón» como espacios de recompensa de Monedas.
 - Cuenta cada espacio de recompensa de Monedas solo 1 vez, aunque contenga varias Monedas.
- Novastrella**
 - El Encantamiento permanece en el despliegue después de que lo pagues.



ACLARACIONES

- Dulzura, Umami, Sabana, Xantino, Ferrita, Zafiro**
 - Si el tipo de Dragón indicado está empatado en la mayoría, aún obtienes la bonificación.
- Tostado, Carnecita, Silvestre, Elixir, Áyax, Zircón**
 - Si estás empatado en la mayoría de este Producto, aún obtienes la bonificación.
 - Debes tener al menos 3 de este Producto para puntuar +3 ❤️ por tener la mayoría.
- Alapar**
 - Cuenta los tipos de Productos de los que tengas «0» como si fueran pares.
- Talismán**
 - Coloca los Dragones Selectos que devuelvas en el fondo del mazo.
 - No puedes puntuar los Dragones Selectos que devuelvas.
 - No puedes devolver los Dragones Selectos ya puntuados.
 - Ya que tienes que revelar a «Talismán» para resolverlo, no puedes devolver al propio «Talismán».
 - Los Dragones Selectos devueltos no cuentan para puntuar a «Compi».

REGLAS OPCIONALES

Compañeros

Los Dragones Compañeros son una expansión adicional para la partida que proporciona una habilidad especial única a cada jugador. Algunos de estos Compañeros incluso tienen una bonificación inicial al empezar la partida.



Preparación

Para jugar con *Compañeros*, entrega 1 Compañero al azar a cada jugador durante la preparación. Cada jugador coloca su Compañero en su área de juego con la cara de la **habilidad** bocarriba. Si tu Compañero tiene un texto adicional que dice «INICIAL», empiezas la partida con esa bonificación.

Habilidades de Compañero

Cada jugador puede utilizar la habilidad de su Compañero **1 vez por partida**, en cualquier momento durante su turno, a menos que se indique lo contrario. Después de usar la habilidad de un Compañero, **voltea** su carta para indicar que no puedes usarlo de nuevo.



- Al Reservar un Encantamiento al inicio de la partida, revela inmediatamente uno nuevo para sustituirlo.



- Puedes optar por activar el Fuego solo de algunos Dragones del Parque (como al Encantar).



- Si la habilidad de Tienda tiene un coste, tienes que pagarlo cada vez que uses la habilidad.



- Puedes optar por activar el Fuego solo de algunos Dragones de la Tienda donde Asignes el nuevo Dragón (como al Encantar).
- Si Asignas el nuevo Dragón a la Tienda donde está el primer Dragón que Asignaste, puedes activar el Fuego de tu primer Dragón otra vez para Asignar un segundo Dragón nuevo.
- Si esta habilidad te permite Asignar un segundo Dragón nuevo, no puedes repetir esta habilidad en la Tienda a la que lo Asignes.



- Esta habilidad solamente se puede activar cuando voltees una Tienda nueva al final de tu turno (no cuando la robes).



- Los 2 Productos que obtienes por cada Moneda pueden ser diferentes el uno del otro.



- Al elegir un Dragón Selecto al inicio de la partida, roba 5 (en vez de 2) para elegir entre ellos. Devuelve todos los Dragones que no elijas al fondo del mazo.
- Puedes usar esta habilidad para volver a puntuar un Dragón Selecto que ya hayas puntuado.
- Solo puedes usar esta habilidad para puntuar un Dragón Selecto durante la partida, no durante la puntuación final.

Modo solitario



Preparación

Realiza la preparación normal para una **partida de 3 jugadores**, con las siguientes excepciones:

- 1 MAZO DE TIENDA:** Una vez que coloques las Tiendas iniciales, crea el mazo de Tiendas con las 10 Tiendas siguientes (esta lista se puede modificar desbloqueando Logros; ver «Desbloquear Logros», página 19).

- | | |
|--------------------|--------------------|
| Dragón Pastelón | Hogar Dulce Hogar |
| Fuego Chamuscador | Pozo de los Deseos |
| Pociones Cafeteras | Dracolmenas |
| Torno de Salvación | Cubil de Dragones |
| Calabazas Divinas | |
| Piel de la Balanza | |

- 2 MAZO SELECTO:** Crea el mazo Selecto con los 12 Dragones siguientes (esta lista se puede modificar desbloqueando Logros; ver «Desbloquear Logros», página 19).

- | | | |
|----------|-----------|-----------|
| Desastre | Esplendor | Chispas |
| Bubu | Fósforo | Talismán |
| Gordi | Cadabra | Simpar |
| Fulgor | Lumbre | Centelleo |

- 3 PREPARACIÓN DE JUGADOR:** Selecciona 1 marcador de jugador para ti y deja los otros marcadores al alcance de la mano. Usa la ayuda de jugador del modo solitario.

No puedes usar Compañeros en el modo solitario. Ya que juegas solo, han decidido quedarse en casa y descansar.



Desarrollo de la partida

Realiza tus turnos uno tras otro, aplicando las mismas reglas que en una partida multijugador, con las siguientes excepciones:

FIN DEL TURNO

En lugar de realizar los pasos normales del fin del turno, haz lo siguiente:

- 1 REPONER EL PARQUE:** Revela Dragones Artesanos hasta que haya **5** en el Parque.
- 2 ASIGNAR UN DRAGÓN:** Revela la carta superior del mazo de Artesanos. En sentido horario desde el Parque, localiza el **1.º espacio de Tienda vacío** que coincida con el icono del Dragón (o que sea comodín) y Asigna allí ese Dragón. Si no hay un espacio coincidente, devuelve el Dragón al fondo del mazo y roba otro nuevo (repite esto hasta que puedas Asignar uno o te quedes sin Dragones). Si **llenas** una Tienda durante este paso, roba una Tienda nueva y colócala en la Ciudad de forma normal.
- 3 MUEVE UN MARCADOR NO-JUGADOR:** Si el icono del Dragón Asignado coincide con un **marcador de jugador** distinto al tuyo, muévelo a la Tienda a la que Asignaste el Dragón (si tu marcador ya está allí, no obtienes un Producto). Si el icono del Dragón coincide con **tu** color, no muevas ningún marcador.
- 4 LANZAR UN ENCANTAMIENTO:** Si alguno de los Encantamientos del despliegue tiene un **icono** en su esquina superior izquierda que coincida con el icono del **Dragón** recién Asignado, escoge 1 de esos Encantamientos y añádelo a una Tienda coincidente (con el mismo icono o un comodín). Si es posible añadirlo a más de una Tienda, entonces tú la eliges.
- 5 REPONER ENCANTAMIENTOS:** Revela Encantamientos hasta que haya **5** en el despliegue.

- 6 EXPANDIR LA CIUDAD:** Revela todas las Tiendas que estén bocabajo.

ENTREGAR PRODUCTOS

Si **visitas una Tienda** con 1 o más marcadores no-jugadores, tienes que dar **1 Producto** a tu elección (o 1 Moneda) a cada uno de ellos, como si fueran jugadores normales.

Cada vez que **fueras a dar un Producto** a otro jugador (por ejemplo, al visitar una Tienda ocupada o bien al hacer un Regalo), devuelve esas fichas directamente a sus pilas correspondientes.

12 TIENDAS COMO MÁXIMO

Puede haber un **máximo de 12 Tiendas** en la Ciudad. Una vez que haya 12 Tiendas, **no** robes más si las Tiendas que hay se llenan (ya sea por ti o por un marcador no-jugador).

Fin de la partida

Si robas o revelas el último Dragón Artesano o Encantamiento en cualquier momento durante tu turno, acaba de realizar tu turno actual y luego juega **1 turno completo adicional** antes de calcular la puntuación final. Al finalizar tu último turno, no Asignes un Dragón Artesano no-jugador ni Lances un Encantamiento no-jugador.

PUNTUACIÓN FINAL

Calcula tu **puntuación final de Reputación** igual que en una partida multijugador. Compara tu puntuación con la siguiente tabla para determinar tu **recompensa**:

- | | | |
|-------|--|--------------------------|
| 0-74 | | Comerciante |
| 75-89 | | Guardallamas |
| 90+ | | Maestro de Llamas |

Desbloquear Logros

El modo solitario incluye una serie de **Logros** que puedes completar para añadir **contenido nuevo** a tus futuras partidas en solitario.

Para **desbloquear** el contenido de un Logro, tienes que conseguir una puntuación final de Reputación de **75**  o más:

-  Un **Guardallamas** (75–89 ) puede desbloquear **1** Logro.
-  Un **Maestro de Llamas** (90  o más) puede desbloquear hasta **2** Logros.

Solo puedes desbloquear un Logro si cumples su **requisito** al final de la partida. Si completas más Logros de los que puedes obtener según tu puntuación, tienes que **elegir** cuál de ellos deseas desbloquear.

Cada Logro que desbloquee puede **añadir** (+) o **sustituir** (↻) Tiendas del mazo de Tiendas con que empiezas cada partida, o bien **añadir** (+) nuevos Dragones Selectos al mazo Selecto. Al preparar una partida en solitario, comprueba los Logros que has completado y **modifica** los mazos iniciales en consecuencia.



Logros

12 Tiendas
en la
Ciudad

Maestro de mercados

- ↻  Pozo de los Deseos por
-  Callejón Dragón
- +  Abra
- +  Arcoíris

8  cumplidos

Alma de las fiestas

- ↻  Dracolmenas por
-  Bazar Bizarro
- +  Compi

4 Tiendas
con 3  cada una

Totalmente encantador

- ↻  Cubil de Dragones por
-  Sastrelegantería
- +  Novastrella
- +  Alapar

2  de cada
tipo en
la Ciudad

Un tipo de magia distinto

- ↻  Hogar Dulce Hogar por
-  Llama Eterna
- +  Tónico Dracónico

Entrega
9  al final de
la partida

Señor del tesoro

- +  Fiebreoro
- +  Cornoverde

6
Dragones
 en la
Ciudad

Media docena

- ↻  Dragón Pastelón por
-  La Pequeña Dragona
- +  Buttercup
- +  Dulzura

6
Dragones
 en la
Ciudad

Manos de jardinero

- +  Sabio de Savia
- +  Brujorno de Pizzas
- +  Sabana

6
Dragones
 en la
Ciudad

Diamante en bruto

- ↻  Piel de la Balanza por
-  Banco de Tesoros
- +  Zafiro
- +  Solaris

6
Dragones
 en la
Ciudad

Fan del metal

- ↻  Torno de Salvación por
-  Ritmo Salvaje
- +  Westley
- +  Ferrita

6
Dragones
 en la
Ciudad

Maestro de pociones

- ↻  Pociones Cafeteras por
-  Spa de Magifuego
- +  Xantino
- +  Lunarís

6
Dragones
 en la
Ciudad

Ciudad de ambrosía

- ↻  Fuego Chamuscador por
-  Bufé de Escamas
- +  Zarparroja
- +  Umami



DISEÑO DEL JUEGO	Manny Vega
ILUSTRACIONES Y DIRECCIÓN ARTÍSTICA	Sandara Tang
DISEÑO GRÁFICO	Manny Vega
DESARROLLO	Brad Brooks y Peter Vaughan
MODELOS 3D	Erick Tosco y Christian Strain
REGLAMENTO	Jeff Fraser
TRADUCCIÓN	Sito Palacios
REVISIÓN	José Antonio Alonso Barrueco Talía Erramusbea Alcobet Raúl Fernández Aparicio

PRUEBAS DEL JUEGO

Judy Adler, Andy Ashcraft, Adrian Alamo Borja, Jasmine Marie Bouges, Norv Brooks, William J. Brown III, Elli Burns, Michael Camacho, Seth Chatfield, Axel Cisneros, Sarah Conner-Brown, Leo Cordoba, Steve Cox, Michael Cyr, Fernando Diaz, Rebecca Dominguez, Kye Etherton, Kevin Flanagan, Rachael Forsman, Don Gilstrap, Dani Glassner, Mike Guigliano, Joshua Hanks, Richard Hanks, Riki Hay, Bethany Hiemstra, Frances-anne Hiemstra, Gwyneth Heimstra, Michael Hiemstra, Alicia Claire Hoflack, Katia Howatson, Matthew Justice, Tristan Justice, William Kennard, Karen Laubscher, Sheldon Leong, Glade Madruga, Richard Malena-Webber, Kori Maner, Alex Marks, Ruben Martínez, Guillermo Milano, Rob Miller, Iain Murphy, Tony Nguyen, Hege Petrogalli, Adriana Raats, Simon Raats, Ashleigh Restivo, Cutty Reynolds, Rogério Ribeiro, John Rochester, Scott Rogers, Sea Lin Yao, Christian Strain, Drake Teo, Zachary Uhlig, James Vaughan, Mike Vander Veen, Oliver Vega, Austin Wenzel, Brian Wilson, Adam Wolfe Ryder, Ta-Te Wu, Miriam Ziebart, Eric Zimmerman y los miembros adicionales de First Play LA y Cardboard Alchemy Discord Server.

PROTOTIPOS

Print and Play y Mike DePasquale

GRACIAS A

Bryce Cook y Noah Adelman de Gametrays, Nicole Gose, Christian Strain, Bob Schremp, Prawn Designs, LLC, Lucky Duck Games y a todos los patrocinadores del Kickstarter, los fans de *Art of Sandara* y los amantes de los dragones que hicieron posible este juego.