V1

PREGUNTAS FRECUENTES

INFLUENCIA

- Puede haber varios Sellos en una misma carta (por ejemplo, debido a la Habilidad del TESORERO). Si el resultado del Encuentro cambia, siempre mueves o retiras **todos** los Sellos que hay en la carta.
- ¿Se activa la Habilidad de una carta ya jugada si pierde su Encuentro más tarde en la partida? No. Solo se realiza 1 vez por ronda, en la fase 2. → página 7
- ¿Permanece activa una Habilidad Continua si la carta gana su Encuentro más tarde en la partida? Sí. La ficha de Habilidad Continua permanece en la carta; por lo tanto, su Habilidad sigue vigente. → página 9
- ¿Puedo colocar varios modificadores en una carta? Sí. Si hay modificadores negativos y positivos en una carta, se compensan entre ellos. → páginas 10 y 16
- ¿Cuentan ya los modificadores que coloco sobre mi próxima carta? Sí. Todos los modificadores cuentan inmediatamente, es decir, ya en la fase 1 al comparar la Influencia. → página 16
- ¿Puede ser negativa la Influencia? Sí. Por ejemplo, una carta con valor 1 que recibe un -3 ahora tiene una Influencia total de -2. No se descarta y se comparan los valores de forma normal. → página 16

SELLOS

- Tenéis el mismo número de Sellos **y** nadie puede jugar una carta: la partida termina en empate. → página 12
- Si tenéis por lo menos 5 Sellos **y** el mismo número de Sellos en la fase 3, seguís jugando de forma normal. La partida termina cuando un jugador tiene **por lo menos 5** Sellos y, además, más Sellos que el oponente al final de la ronda. → página 12

JUGAR, ROBAR Y DESCARTAR CARTAS

- ¿Solo robo 1 carta aunque haya tenido que descartar cartas de la mano? Sí. Esto significa que puedes tener menos cartas en la mano durante la partida. → página 11
- ¿Pierdo si no puedo descartar ninguna carta? No. → página 11
- ¿Se baraja la pila de descarte? No. Si tu mazo está vacío, no puedes robar más cartas. → página 11
- Una carta jugada «bocarriba» (por ejemplo, con la Habilidad de la **ADIVINA**) se considera colocada y revelada. Los efectos que implican «revelar» se activan igualmente (por ejemplo, la **BIBLIOTECARIA** y las **CATACUMBAS EMBRUJADAS**).
- «Tu carta» es una carta jugada en tu lado de la zona de juego (aunque la haya robado tu oponente, por ejemplo, con la **TITIRITERA**).

ORDEN DE LOS EFECTOS

- Si se activan **varias Habilidades** en una ronda, se resuelven una detrás de la otra. Se empieza por la Habilidad **más cercana al encuentro actual**.
- Si no se especifica lo contrario, las Localizaciones se activan después de resolver todas las Habilidades.
- En el improbable caso de que ambas Habilidades del mismo Encuentro se activen, lanzad un modificador al aire (o una moneda) para determinar el orden.
- Las **Habilidades activadas se contradicen**: en este caso, la Habilidad más cercana al Encuentro actual anula a la otra.

FICHA DE HABILIDAD CONTINUA

- ¿Puedo mover una ficha de Habilidad Continua a una carta con una Habilidad Instantánea? Sí. Sin embargo, esto no activa ninguna Habilidad.
- ¿Puedo mover una ficha de Habilidad Continua a una carta que ya tenga una ficha de Habilidad Continua? Sí. Sin embargo, su Habilidad no se duplica ni se vuelve a activar; simplemente permanece activa.

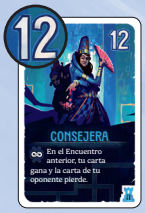
DETALLES DE CARTAS

TITIRITERA: La carta que tu oponente roba de tu mano con la Habilidad de la **TITIRITERA** cuenta a partir de ahora como una de **tus** cartas jugadas.

ILUSIONISTA: Una carta pierde su Encuentro si hay al menos 1 Sello en la carta opuesta y no hay ningún Sello sobre ella misma. También puedes elegir una carta que pierde su Encuentro debido a que tu oponente ha activado la Habilidad de la **JUEZA**.

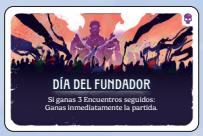
INGENIERO: Coloca el modificador en tu carta jugada después de la fase 2. También lo haces si el siguiente Encuentro es un empate.

Si se ha descartado tu carta (por ejemplo, por la Habilidad de la **MERCENARIA** o de la **TITIRITERA**), el modificador «espera» a la próxima carta que juegues que siga en juego después de la fase 2.

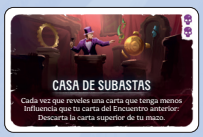


CONSEJERA: Si los dos habéis activado la Habilidad de la **CONSEJERA** en el mismo Encuentro, se cancelan entre ellas. Así que ninguno de los dos gana ni pierde el Encuentro anterior.

GENIO MECÁNICO: Si la Habilidad de tu **GENIO MECÁNICO** está activa y ganas el siguiente Encuentro, ganas la partida en la fase 1. La fase 2 ya no tiene lugar.



DÍA DEL FUNDADOR: Si ganas 3 Encuentros sucesivos, ganas inmediatamente la partida **antes** de que resuelva cualquier otro efecto.



CASA DE SUBASTAS: Si tu oponente activa la Habilidad de la **TITIRITERA**, la carta robada **no** activa el efecto de la **CASA DE SUBASTAS**.

CATACUMBAS EMBRUJADAS: Si tu oponente activa la Habilidad de la **TITIRITERA**, la carta robada **no** activa el efecto de las **CATACUMBAS EMBRUJADAS**. No importa si has jugado la carta bocarriba, ya que tu oponente ha activado la Habilidad de la **ADIVINA**.

LEYENDA PARA EL REGLAMENTO

- Si algo está escrito en cursiva, es información que *se repite* y/o *todavía no es relevante*. También puede ser una *referencia* a una regla que ya se ha explicado y está relacionada con este punto.
- Cuando utilizamos la palabra '**importante**', nos referimos a reglas que, en nuestra experiencia, se necesitan y/o se preguntan a menudo. Deberías tratar de interiorizarlas.
- Los ejemplos deberían aclarar o resumir la regla que acabas de aprender.

DEVIR

Devir Iberia S.L.
Via Augusta 153, entl. 4
08021 - Barcelona
www.devir.com

© 2025 Hans im Glück Verlags-GmbH
www.hans-im-glueck.de/en