



Horóscopo (2 horas)

Para realizar esta acción no es necesaria ninguna combinación específica de runas, pero es más efectiva si los dos dados caen en la misma mitad del plato de adivinación.

Elige una mitad del plato. Escribe el resultado de cada dado de esa mitad en la primera casilla disponible de cualquier fila del horóscopo, empezando por la izquierda.

- En la secuencia numérica de la fila superior, el número de cada casilla debe superar exactamente en 1 el número de la casilla anterior. Una vez llegado al número 4, se debe comenzar de nuevo con 1 o X.
- En la fila inferior, el número de cada casilla debe ser menor que el de la casilla anterior en exactamente 1. Una vez llegado al número 1, se debe comenzar de nuevo con 4 o X.
- Se puede comenzar la secuencia numérica de ambas filas con cualquier número, o una X.
- Después de una X puede ir otra X o cualquier número en ambas filas.



Cuando obtienes una **X** como recompensa (de esta acción o de otra), puedes dibujar una **X** en la primera casilla disponible de cualquiera de las dos filas del horóscopo, empezando por la izquierda. Una **X** puede ir después de cualquier número y cualquier número puede ir después de una **X**. Cuando pongas una **X** en una casilla con una recompensa encima o debajo, obtienes esa recompensa de inmediato.

 — Mueve 1 amuleto de uno de los dos colores que se muestran de tu reserva a tu mostrador.

 — Mueve 1 tablilla de uno de los dos colores que se muestran de tu reserva a tu mostrador.

 — Dibuja una **X** en el **horóscopo** o la **zona de financiación**.

 — Dibuja un icono de mercado en la **zona de financiación**.

 — Elige y descarta 1 carta de corrupción de tu reserva.

Zona de financiación

La **zona de financiación** contiene dos iconos de cada facción. Se activan con una **X** y con iconos de mercado obtenidos al realizar otras acciones.

- Al dibujar una **X**, obtienes financiación inmediata de la facción correspondiente.
- Por cada icono de mercado que dibujes, recibes financiación de la facción correspondiente en la fase de mercado.



Nota: Si te cuesta dibujar un icono de mercado, dibuja un triángulo.

Ejemplo: Si el resultado del plato de adivinación es como el de la imagen, puedes elegir las siguientes acciones:

- **Leer las estrellas:** Dibuja 2 líneas en el mapa de estrellas.
- **Predicción:** Realiza una predicción de 2 clientes.
- **Horóscopo:** Añade un «2» o un «3» a una de las dos secuencias numéricas.
- **Cambiar destinos:** Dibuja una X en el horóscopo o en la zona de financiación y roba 1 carta de corrupción por la calavera de la moneda.

Si tuvieras una casilla rellena de cada modificador de cambiar destinos, podrías utilizarlos para convertir el «3» en un «4» y moverlo a la otra mitad del plato para obtener las siguientes opciones:

- **Leer las estrellas:** Dibuja 4 líneas en el mapa de estrellas.
- **Predicción:** Realiza una predicción de 4 clientes.
- **Horóscopo:** Añade un «2» o un «4» a una de las dos secuencias numéricas.



Contratar/sustituir Lugareños

Contrata a **lugareños** de la plaza del pueblo para obtener su habilidad. Luego, coloca la carta debajo de tu tablero de empleados y asígnale una habilidad. La mayoría de lugareños muestran iconos de las facciones que te proporcionan oro durante la puntuación final.



Activar empleados (2 horas)

Puedes activar todas las **habilidades de empleados** que tengan un lugareño asignado, en el orden que quieras.



Exorcista: Dibuja una X en el horóscopo o la zona de financiación.



Astrólogo: Dibuja 2 líneas en el mapa de estrellas.



Quiromántico: Rellena 2 casillas de cambiar destinos (±1, mover 1, o 1 de cada).



Vigilante: Elige y descarta 1 carta de corrupción de tu reserva.

Antes de tu turno siempre debes tomar las 5 runas y lanzarlas en el plato. Si las 5 runas caen en la misma mitad del plato, roba 1 carta de corrupción.



Dibuja el mismo número de líneas que el resultado del dado.

- Si cierras una zona de 1×1, obtienes 1 amuleto (mercancía pequeña).
- Si cierras una zona de 2×1, obtienes 1 tablilla (mercancía grande).



Añade los resultados de los dados al horóscopo.

Cuando rellenas una casilla, obtienes la recompensa junto a esta.



Elige un color y separa con líneas un número de iconos de cliente igual al resultado del dado. Cuando algún jugador saque clientes de la bolsa, compáralos con tus predicciones activas.



Rellena dos casillas de **±1**.

Rellena dos casillas de **mover 1**.

Dibuja una X en el **horóscopo** o la **zona de financiación**.



Dibuja una X en la zona de financiación para obtener financiación inmediata o en el horóscopo para reiniciar la secuencia numérica.



Dibuja un icono de mercado para obtener financiación de la facción correspondiente en la fase de mercado.





Haggatha, el oráculo, reparte fortuna a los desafortunados. Lee las estrellas, adivina el futuro, y cambia el destino de las personas en tus esfuerzos por separarlos de su preciado oro.

Aventureros abatidos visitan tu negocio en busca de esperanza y consejo. Se lo ofreces con amuletos y horóscopos, y a veces es necesario un poco de vudú también. Pero no dejes que tus oscuras prácticas (o sucios hábitos) espanten a demasiados clientes honestos.



Diseño del juego: Carl Van Ostrand, Jonathan «Jonny Pac» Cantin y Drake Villareal

Desarrollo del juego: Jonny Pac y Drake Villareal · **Ilustraciones:** Mihajlo Dimitrievski—The Mico

Ilustraciones adicionales: Bojan Drango · **Diseño gráfico:** Bojan Drango · **Modelado de miniaturas:** Silviu Avram

Diseño de componentes de cartón 3D: John Shulters · **Reglamento:** Tarrant Falcke y Stella Jahja—Meeple University

Reglas adicionales: Drake Villareal y Jonny Pac · **Edición y diseño del reglamento:** Melissa Delp y Will Meadows—Tantrum House

Producido por: Ivana y Vojkan Krstevski, Toni Toshevski y Maja Denkov · **Editorial:** Final Frontier Games

Edición en español: TCG Factory · **Editor:** Gonzalo Pastor · **Traducción:** HI-FI Words S. Coop y Rubén Asensio · **Maquetación:** WAH! Studio

COMPONENTES:

- Este reglamento
- 1 miniatura del oráculo
- 1 tablero de mercader
- 1 tablero de empleados
- 1 mostrador de cartón 3D
- 1 rotulador de borrado en seco
- 1 plato de adivinación de cartón 3D
- 20 mercancías del oráculo
 - ▶ 12 pequeñas (3 de cada color)
 - ▶ 8 grandes (2 de cada color)
- 20 peanas de plástico
- 5 Runas
 - ▶ 1 hueso de madera
 - ▶ 1 muñeco vudú de madera
 - ▶ 1 moneda de madera
 - ▶ 2 dados de 4 caras



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Coloca el tablero de mercader, el de empleados, el mostrador, el plato de adivinación y el rotulador sobre la mesa frente a ti.
2. Lanza las 5 runas en el plato de adivinación.
 - Si las 5 runas caen en la misma mitad del plato, lánzalas de nuevo. **Nota:** Esta regla solo se aplica durante la preparación de la partida.
3. Deja los amuletos (mercancías pequeñas) y las tablillas (mercancías grandes) a mano.
4. Coloca al oráculo en el espacio de acción de activar empleados.

LAS RUNAS Y EL PLATO DE ADIVINACIÓN

Los espacios de acción que puedes elegir cada turno están limitados por la manera en que las **runas** caen en tu **plato de adivinación**.

- 2 dados de 4 caras
- Una moneda (con un árbol por una cara y una calavera en la otra)
- Un hueso
- Un muñeco vudú



Para la mayoría de tus acciones es necesario que dos runas concretas caigan en la misma mitad del plato. Por ejemplo, para **leer las estrellas** es necesario que el hueso caiga junto a un dado. La fuerza de la acción suele depender del resultado del dado o moneda. En consecuencia, cada turno tendrás un número de opciones limitadas en función de cómo caigan las runas.



Puedes obtener modificadores durante la partida que te permiten manipular las runas. Empiezas con un modificador de cada, listo para usar. Para gastar un modificador borra uno de las casillas rellenas de la zona de **cambiar destinos**. Se pueden usar varios modificadores en un mismo turno.

- **±1:** Aumenta o reduce el valor de un dado en 1.
 - ▶ Un «1» se puede cambiar por un «4» y viceversa.
- **Mover 1:** Mueve una runa a la otra mitad del plato de adivinación.

▶ Los resultados de dados y monedas se mantienen.

Antes de tu turno siempre debes tomar las 5 runas y lanzarlas en el plato. De esta manera, cada turno las runas te proporcionan nuevas opciones donde elegir.

- Si las 5 runas caen en la misma mitad del plato, roba 1 carta de corrupción.
- Si una runa cae fuera del plato, colócala en la mitad del plato de la que haya caído más cerca, sin cambiar su valor.
- Si una moneda o dado cae de manera que no está claro el resultado, mueve ligeramente el plato hasta que se coloque y el resultado no deje lugar a dudas.



ACCIONES DEL ORÁCULO



Cambiar destinos

Elige y realiza una de las siguientes acciones. En todas las acciones es necesario que la moneda caiga en la misma mitad del plato que la runa que se muestra. La acción siempre cuesta 1 hora. Si la moneda cae con la cara de la **calavera** bocarriba, roba además 1 carta de corrupción.

-  Rellena dos casillas ± 1 .
-  Rellena dos casillas de mover 1.
-  Dibuja de inmediato una **X** en el **horóscopo** o en la **zona de financiación**.



Leer las estrellas (2 horas)

Para realizar esta acción, el hueso y al menos un dado deben caer en la misma mitad del plato. Puedes dibujar un número de líneas igual al resultado que muestre el dado. Cada línea debe conectar dos puntos adyacentes, en horizontal o vertical. **Nota:** Si ambos dados caen en la misma mitad del plato, utiliza el resultado más alto.

Tu objetivo al **leer las estrellas** es cerrar zonas de un solo color utilizando las líneas que dibujes y, en ocasiones, las líneas impresas en la **cruc de corrupción** central.

- Cuando cierres una zona de 1x1, rellénala y mueve un **amuleto** (mercancía pequeña) del color que corresponda de tu reserva al mostrador.
- Cuando cierres una zona de 2x1, rellénala y mueve una **tablilla** (mercancía grande) del color que corresponda de tu reserva al mostrador.
- Roba 1 carta de corrupción si cierras una zona usando líneas de la cruz de corrupción.
- No obtienes mercancías por cerrar zonas de otro tamaño o por zonas de 2x1 con 2 colores distintos, aunque es posible que después consigas separarlas.



Predicción (1 hora)

Para realizar esta acción, el **muñeco vudú** y al menos un dado deben caer en la misma mitad del plato. Si ambos dados caen en la misma mitad del plato que el muñeco vudú, elige el que quieras.

Tu objetivo es predecir qué aventureros saldrán de la bolsa de aventureros.

1. En la **zona de predicciones**, empezando por arriba a la izquierda (o junto a la línea dibujada más a la derecha), cuenta un número de iconos de clientes igual al resultado del dado y dibuja una línea vertical después del último. Los iconos de clientes en esta zona se consideran una **predicción activa**.

2. Elige el color del cliente tachando todos los demás colores en la nueva predicción activa.

Ejemplo: Tienes una predicción activa de 3 clientes amarillos. Eliges hacer una predicción con el muñeco vudú y uno de los dados junto a él. El resultado del dado es «4» por lo que cuentas los cuatro clientes siguientes de la fila y dibujas una línea vertical a cada lado para delimitarlos. A continuación eliges «rojo» y tachas todos los colores menos el rojo de los cuatro iconos de clientes.



Puedes tener varias predicciones activas a la vez. Si no quedan iconos de clientes disponibles en tu zona de predicciones, ya no puedes elegir esta acción.

Mientras tengas *alguna* predicción activa, sigue estos pasos *siempre* que un jugador robe un aventurero de la bolsa:

- Compara el color de ese aventurero con cada una de las predicciones activas. Es posible que varias predicciones o ninguna sean correctas.
- Si el color del aventurero no coincide con ninguna de las predicciones activas, tacha uno de los iconos de cliente de esa predicción.
- Si el color del aventurero coincide

con una predicción activa, tu predicción ha sido correcta y obtienes una recompensa. Dibuja un círculo alrededor de los iconos de cliente que no estén tachados y elige una recompensa según su número



3+ Mueve 1 tablilla de cualquier color de tu reserva a tu mostrador, o elige una recompensa de menor «valor».



2+ Mueve 1 amuleto de cualquier color de tu reserva a tu mostrador, o elige una recompensa de menor «valor».



1+ Dibuja un icono de mercado en la zona de financiación o dibuja una **X** en una secuencia del horóscopo o en la zona de financiación.

Los iconos de clientes que estén tachados o dentro de un círculo ya no se consideran parte de una predicción activa.

Ejemplo: Un jugador saca un cliente rojo de la bolsa. La predicción con amarillo es incorrecta y tachas un icono de cliente de esa predicción. Pero la predicción con rojo es correcta. Dibujas un círculo alrededor de toda la predicción y obtienes una **tablilla** o una recompensa de menor valor.



Nota: En partidas con 1, 2 o 3 jugadores es posible sacar de la bolsa dos aventureros a la vez. En ese caso, resuelve los dos en el orden que elijas.