

Magia Cum Laude

por Conrad Hamel

Traducido al español por Mario Quiles Calatayud y Luis López Alcaide
Un juego familiar para 2-6 magos; +8 años; 45 - 60 min.

Todos habréis oído hablar de escuelas de magia, tanto en la historia como en la literatura. Incluso en Wiercans, en la pequeña villa de Babas, fue fundada una academia hace cien años. Allí se han entrenado bastantes magos hasta la fecha. La formación concluye con el tradicional examen de magos en la torre más alta de la academia: la torre Magiasuda. Con este motivo, hoy se han congregado una vez más los mejores aprendices de mago de Babas para afrontar su examen final y dar su primer paso para intentar convertirse en un gran mago.

Sin embargo, este proceso no está exento de artimañas. De entre todos los maestros de la academia, uno ha sido escogido para supervisar y examinar a los aprendices. Tiene prohibido emplear la magia durante el desarrollo del examen. Los otros maestros (es decir los jugadores) pueden mover a los aprendices y al examinador por la torre, beneficiando a unos y perjudicando a otros para alcanzar sus propios objetivos. Solo los mejores aprendices aprobarán el examen – Magia cum Laude.

Componentes



• 6 aprendices



• 1 examinador

• Este manual de instrucciones

• 1 tablero de juego

• 60 cristales
(21 blancos y azules;
y 18 rojos)



• 108 cartas, de las cuales hay:

66 cartas de movimiento

19 conjuros de aprendiz

20 órdenes del maestro

6 cartas de referencia

9 cartas de misión



Preparación

Colocad el **tablero** de juego en el centro de la mesa. El tablero muestra la planta superior de la torre de la academia de Babas.

1 Se coloca un **crystal aleatorio** en cada **casilla** de la torre (excepto en las 7 casillas iniciales con los portales).

2 Colocad al **examinador** (la figura blanca grande) en la **casilla del escritorio** (la del centro del tablero). **3** Los **6 aprendices** se colocan en los **miradores** de la torre que corresponden a su **color**. Separad las **cartas** en 4 **mazos**: cartas de movimiento

(reverso con un búho blanco), conjuros de aprendiz (reverso con un pergamino), órdenes del maestro (reverso con un libro) y cartas de misión (reverso con una carta lacrada). Se roba un conjuro por cada aprendiz (órdenes de los aprendices) y se coloca bocarriba junto a su mirador **4**.

Cada jugador coloca bocabajo frente a sí, una **carta de misión 5** y una **orden del maestro 6**. **El resto** de cartas de conjuro de aprendiz, de misión y de órdenes del maestro no serán necesarias durante la partida, por lo que se devuelven a la caja del juego. Para vuestras primeras partidas, quitad las 6 cartas de movimiento con el símbolo de "intercambiar posiciones". En partidas posteriores podéis jugar con ellas, y en su lugar retirar las cartas de movimiento neutrales. **7** Cada **jugador** recibe **5 cartas de movimiento**. El resto del mazo de **cartas de movimiento** se coloca en el espacio **correspondiente del tablero 8**.

A partir de ahora, para referirnos a los jugadores diremos "maestros", pues **no** son los aprendices. La primera vez que leáis las instrucciones, ignorad los **párrafos en rojo**.



Cambios para una partida de 2 jugadores

Es preciso realizar una serie de pequeños cambios en la preparación para las partidas de 2 jugadores. Ambos jugadores reciben una orden del maestro y una carta de misión (igual que en la partida normal).

• Además, **se pondrá bocarriba otra carta de orden del maestro**. Ahí podéis ver un **número del 1-4**.

• En las esquinas de vuestra carta de misión podéis encontrar marcados con números los colores de los 4 aprendices que (de momento) no están incluidos en tu misión.

• Ambos jugadores **también** tendrán que completar el conjuro del aprendiz cuyo **color coincida con el número** de la carta de orden de maestro puesta bocarriba.

• El aprendiz adicional tiene que completar su conjuro para finalizar la partida.

Funciona igual que el resto de aprendices de la carta de misión, otorga los mismos puntos al final y también puede finalizar la partida cuando entregue su conjuro al examinador si los otros aprendices también están preparados.



Ejemplo: Daniel tiene la misión de finalizar los conjuros de los aprendices amarillo y negro. En la carta de misión puede encontrar los colores que faltan en el siguiente orden: 1:marrón, 2:rojo, 3:azul, 4:verde. La orden de maestro adicional muestra un 3, por lo que también tendrá que completar el conjuro del aprendiz azul para finalizar la partida.

Cómo jugar

Cada aprendiz tiene que examinarse de un conjuro y para ello **necesitará 6 cristales combinados de formas diferentes**: magia de fuego (cristal rojo), magia de agua (cristal azul) y/o magia de aire (cristal blanco). Para finalizar un conjuro debe moverse por la torre para recoger los cristales que correspondan. Cada casilla de la torre tiene un cristal. **Cada maestro (jugador) puede mover cualquier aprendiz y al examinador**. Para moverlos, necesitará usar las cartas de movimiento.



El orden de las fases a realizar durante el turno es el siguiente:

1. Indica a quién quieres mover (a cuál de los aprendices o al examinador)
2. Roba cartas de movimiento (solo si vas a mover a uno de los aprendices)
3. Decide cómo mover
4. Juega cartas de movimiento
5. Coge el cristal (si hay)
6. Acción adicional (solo si moviste a uno de los aprendices)

1. Indica a quién quieres mover

Puedes elegir al **examinador** o a un **aprendiz (rojo, negro, amarillo, verde, azul o marrón)**.



• Para mover a un aprendiz en la fase 4, necesitas una carta de movimiento por cada espacio que quieras moverlo. Es decir, si juegas 4 cartas de movimiento, podrás mover al aprendiz 4 espacios.



• Si quieres mover al examinador, asegúrate de tener al menos tres cartas en tu mano.

Una vez que hayas decidido a quién mover, di su color.

Si no puedes mover al examinador ni a un aprendiz, puedes tener la suerte de robar las cartas que necesitas durante la fase 2.

2. Roba cartas (solo si vas a mover a uno de los aprendices)

Robarás cartas dependiendo de la casilla en la cual **inicie** su movimiento el aprendiz que has seleccionado:



• Si empieza en una **casilla** con un **búho blanco**, roba **2 cartas** del mazo de juego.



• Si empieza en una **casilla** con un **armiño gris**, roba las **2 cartas superiores** del mazo de descartes.



• Si empieza en una **casilla** con un **dragón negro**, roba **una carta** al azar de **otro jugador** sin enseñársela al resto.

• Si decides mover al **examinador**, **no robas ninguna carta**.

• El **límite de mano** es de 7 cartas. Si tienes más de 7 cartas **al final del turno**, pones tantas cartas en la pila de descartes hasta que **solo te queden 7 cartas** en tu mano.

Ejemplo: Benny quiere mover al aprendiz rojo, el cual sigue aun en su casilla inicial. Como la casilla es **blanca** (Las casillas iniciales de los aprendices azul, rojo y amarillo son blancas, las del negro, verde y marrón son negras). Benny roba **dos cartas del mazo de juego**.



En un turno posterior, Benny quiere mover al **aprendiz negro**, que está en una casilla negra, de modo que roba **una carta aleatoria a Carolyn sin enseñársela al resto de jugadores**.



3. Decide cómo mover



Si elegiste mover a un **aprendiz**, tienes **dos posibilidades** para moverlo:

• Mover por color:

Puedes mover al aprendiz con cartas de movimiento de su color, **un espacio a una casilla adyacente por cada carta**



O

• Mover por dirección:

Puedes mover **cualquier aprendiz una casilla por cada carta jugada en dirección al tapiz del color correspondiente a la carta**.

Los portales tienen los colores de los dos tapices adyacentes.



No es posible **combinar** ambas formas de moverse. O se mueve por color (del aprendiz) o por dirección (color del tapiz).

Si existe la posibilidad de mover, **tienes que hacerlo**. Si no hay movimiento posible con el aprendiz que elegiste, tienes que pasar el turno.



Si elegiste mover al **examinador**, tienes también **dos posibilidades** para moverlo:

• A cambio de **tres cartas de movimiento de cualquier color**, el **examinador** puede moverse **por una línea** hasta que alcance a un aprendiz o llegue a la pared. Si llega al muro, puede recoger el cristal de la casilla sobre la que está (en caso de que haya uno). **¡3!**

Si se encuentra con un aprendiz, tiene lugar un examen (Ver Examen en la página 7).

O

• A cambio de **tres cartas de movimiento del mismo color**, el **examinador** puede moverse **directamente** a la casilla del **aprendiz de ese color** y le examina. (Ver Examen en la página 7)



4. Jugar cartas de movimiento

- **Por cada casilla** que quieras mover a un **aprendiz**, tienes que jugar una carta **adecuada** de tu mano.
- Puedes jugar tantas cartas como tengas en tu mano. Dado que empiezas el turno con 7 cartas y puedes robar hasta 2 cartas, podrías llegar a mover un aprendiz **hasta 9 casillas** en un mismo turno. Aunque al hacerlo, te quedarías sin cartas en la mano.
- Sin embargo, para mover al **examinador**, tendrás que jugar **tres cartas** tal como se mencionó anteriormente.
- **No puedes terminar** el movimiento de una figura **en la misma casilla en la que empezó** su movimiento.

¿Y qué pasaría entonces si, por ejemplo, tengo dos cartas verdes en mi mano?

Con dos cartas verdes puedes mover al aprendiz verde hasta dos casillas en cualquier dirección o puedes mover a cualquier aprendiz hasta dos casillas en línea recta en dirección al tapiz verde.

¿Y qué movimientos podré hacer con una carta verde y una amarilla?

Con una carta verde y una amarilla puedes mover a un aprendiz solo en la dirección de la zona del color correspondiente a esas cartas. Puedes moverlo primero una casilla hacia el tapiz verde y luego otra hacia el tapiz amarillo (o viceversa). Otra opción sería usar solo una de las cartas y mover al aprendiz solo una casilla.

Una vez que has **finalizado tu orden del maestro** (Ver Finalizar la orden del maestro en la página 7), no puedes mover ninguna figura a una casilla con cristales sobre ella si realizar ese movimiento implicase que los cristales fuesen a tu reserva personal, ni tampoco puedes usar acciones adicionales.

5. Coger el cristal

 • El **aprendiz** recoge para su conjuro el **cristal** que hay **en la casilla en la que termina su movimiento**. Se coloca sobre **un espacio de su pergamino del color correspondiente**. Si el aprendiz **no puede usar este cristal**, el maestro lo guarda automáticamente en su reserva personal.

 • Si el **examinador** termina su movimiento en una casilla con un **cristal**, el maestro que lo ha movido se guarda este cristal en su reserva personal.

Si el jugador ya ha **finalizado su orden del maestro**, **no puede conseguir más cristales** y, por consiguiente, no podrá hacer este movimiento.

Sin embargo, este movimiento **no podrá realizarse** si el jugador ha **completado su orden del maestro**.



*Ejemplo: Andrea ha declarado que va a mover al aprendiz rojo (Fase 1). Tras robar dos cartas del mazo de juego (el aprendiz rojo está sobre una casilla blanca (Fase 2)), juega una carta amarilla **a** y una negra **b** (Fase 4) y mueve al aprendiz en dirección al tapiz amarillo **c** y luego en dirección al tapiz negro **d**. Ahora, el aprendiz rojo vuelve a estar sobre una casilla blanca. El aprendiz rojo recoge el cristal azul que hay en esa casilla (Fase 5) **e** y lo coloca sobre su conjuro. Ya que había jugado cartas de diferentes colores, automáticamente se entendió que había decidido realizar movimientos por dirección (Fase 3).*

6. Acción adicional (solo si indicaste que querías mover a uno de los aprendices)

Las acciones adicionales están indicadas por símbolos en algunas cartas de movimiento.

Hay **tres acciones adicionales posibles**:



Después del movimiento del aprendiz, el **examinador se mueve también una casilla**. El aprendiz y el examinador pueden moverse en direcciones distintas. Si el examinador se mueve a una casilla con un cristal, lo recoge.



Con esta carta puedes **intercambiar entre sí las posiciones de dos aprendices**.

Os recomendamos que retiréis estas 6 cartas cuando juguéis las primeras partidas. En partidas posteriores, podéis retirar en su lugar 6 cartas normales (una de cada color).



Puedes **robar un cristal** de la reserva de otro maestro o **darle un cristal** de tu reserva.



Consigues **un segundo turno completo en esta misma ronda, pero saltándote la Fase 2** (Robar cartas de movimiento). De esta forma, puedes conseguir dos cristales, pero solo puedes robar cartas de movimiento una vez.

Puedes mover un aprendiz en el primer turno; y al examinador o a otro aprendiz en el segundo turno. En el segundo turno puedes usar otra acción adicional.

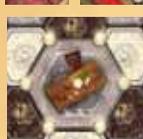
- **Solo se puede realizar una acción adicional por turno.** Si has jugado dos cartas con símbolos de acción adicional, tienes que elegir uno de ellos.
- La acción adicional **debe realizarse siempre que sea posible.**
- Si se **mueve al examinador**, no se podrán realizar acciones adicionales.

Localizaciones y situaciones especiales



Portales

Puedes cruzar un portal **para llegar a cualquier otro**. También es posible cruzar con un aprendiz un portal en el extremo para llegar **al centro** y terminar la partida. **Todos los aprendices pueden cruzar todos los portales (pero no están obligados a ello)**. Al **examinador no se le permite usarlos**, pero se puede situar en el portal central. **Cruzar un portal no cuenta como acción de movimiento**, por lo que **no precisa el uso de cartas de movimiento**. El aprendiz puede cruzar a portales **aunque estén ocupados**, en cuyo caso tendrá lugar un encuentro (o un examen, si el examinador se encuentra en el portal central).



Escritorio

Puedes usar el escritorio del centro del tablero para **terminar la partida de forma prematura** en cuanto los aprendices indicados en tu carta de misión hayan finalizado sus conjuros y uno de ellos llegue al escritorio.



Un aprendiz se encuentra con otro aprendiz

Si un aprendiz (A) se mueve a una casilla en la que ya hay otro aprendiz (B), puede **coger un cristal** de los que el otro aprendiz (B) ha recogido, siempre y cuando el aprendiz (A) pueda usarlos para su conjuro.

Si el aprendiz se encuentra con varios aprendices en una casilla, podrá coger un cristal de todos aquellos que no hayan finalizado su conjuro. Los maestros **no pueden obtener ningún cristal** mediante este sistema.

Si el aprendiz ya ha **finalizado su conjuro no se le podrán quitar cristales**.



Un aprendiz se encuentra con el examinador (examen)

Si un aprendiz se mueve a la casilla en la que está el examinador o el examinador entra en una casilla en la que haya un aprendiz, se dará inmediatamente una **situación de examen**.

• Si el aprendiz **tiene todos los cristales necesarios** para su conjuro en el momento del examen (conjuro completado), **aprobará el examen**. Su **conjuro se girará 90°** para dejar claro que ese aprendiz ha finalizado su examen (conjuro **finalizado**). Desde ahora nadie podrá quitarle ningún cristal. Si además, algún maestro **ha finalizado su carta de misión** en este punto, la **partida termina** inmediatamente y el jugador que ha desencadenado el final de la partida recibe como recompensa **2 puntos de victoria (PV)**. Si **dos o más maestros** completaron sus misiones al mismo tiempo, **cada uno** recibe solo **1 PV**. Un maestro puede terminar la partida aunque no sea su turno.

• Si el aprendiz aún **no ha recogido todos los cristales necesarios** para su conjuro pueden pasar dos cosas. O bien el **maestro activo elige un cristal** del aprendiz y **lo vuelve a colocar en una casilla vacía** del tablero o bien **el aprendiz recibe un cristal de la reserva del maestro activo**, siempre y cuando **pueda usarlo** para su conjuro.

Si el examinador se encuentra con **varios aprendices**, **cada uno** de los que han suspendido el examen **pierde un cristal o coge uno**, decidiéndolo el maestro activo.

Si un aprendiz **se encuentra a uno o varios aprendices y al examinador en una casilla**, no puede coger cristales al/los aprendiz/ aprendices, sino que pasa directamente al examen.



Finalizar el conjuro de un aprendiz

Si un conjuro está **completo al tener lugar un examen**, se **girará 90°** para dejar claro que ese aprendiz ha aprobado. Ya no se podrán coger cristales de ese conjuro. La partida **podrá finalizarse de forma prematura** en cuanto **se hayan completado los dos conjuros** de los aprendices que aparecen en la carta de misión de un jugador. Para terminar la partida, un maestro tendrá que hacer llegar a un aprendiz cuyo color aparezca en su carta de misión al encuentro del examinador o al escritorio del centro del tablero. Al final de la partida, **cada conjuro** que esté **finalizado/completado** o que al menos tenga todos los cristales necesarios, sumará **5PV** a los jugadores que lo tengan en su carta de misión. **El resto de conjuros no sumarán puntos**.



Finalizar la orden del maestro



Si has recogido **exactamente los 5 cristales** que corresponden a tu orden del maestro, tienes la posibilidad de **finalizar la orden dando la vuelta a la carta**. Desde ese momento, **no podrás dar ni coger más cristales** y recibes una ventaja de **8PV**, pero ya no podrás realizar durante la partida **ninguna acción adicional** (Fase 6). También **tendrás prohibido cualquier movimiento que implique la obtención de un cristal**. La orden del maestro puede ser finalizada en cualquier momento durante el turno del jugador, siempre y cuando tenga exactamente los 5 cristales correspondientes.

Final de la partida

La partida puede terminar de dos posibles formas...

• Si **ambos aprendices de la carta de misión de un jugador han completado sus conjuros** y uno de ellos se encuentra con el examinador o llega al escritorio del centro del tablero para presentar su trabajo. Un maestro puede declarar el final de la partida aunque no sea su turno

O • Si **se termina el mazo de juego**, pues se habrá agotado el tiempo para realizar el examen.

Para finalizar la partida **no es necesario completar la orden del maestro**, pero si lo haces, ganarás un buen montón de PV.

***Ejemplo:** Carolyn mueve al aprendiz verde a una casilla en la que se encuentra el aprendiz amarillo y el examinador. No puede coger un cristal del aprendiz amarillo, pues en la casilla está presente el examinador. Como al aprendiz verde le falta un cristal para completar su conjuro, Carolyn se lo da de su reserva y así el aprendiz verde completa su conjuro. Sin embargo, como ya se ha resuelto el encuentro con el examinador, el aprendiz verde no puede aprobar el examen en este turno. Ahora Daniel mueve al aprendiz azul hasta el examinador. Como tiene todos los cristales necesarios para su conjuro, el aprendiz azul finaliza su conjuro y aprueba el examen. Dado que Carolyn tiene al aprendiz azul y al verde en su carta de misión, ella revela su carta de misión y pone fin a la partida prematuramente, recibiendo además 2 puntos de victoria. Ahora se hace el recuento de los PV, el jugador que más PV tenga será el ganador de la partida.*

Los maestros consiguen **puntos de victoria por:**

- Haber sido quien **finaliza** la partida.....2 SP
(En caso de Empate.....1SP)
- **Cada conjuro de aprendiz completado** de los indicados en la carta de misión.....5 SP
- **Completar la orden del maestro**.....8 SP
- **Cada cristal** de tu reserva que **coincida** con la orden del maestro (sin completar).....1 SP
- **Cada cristal** de tu reserva que **no coincida** con la orden del maestro..... -1 SP

***Ejemplo:** Andrea tiene en su tarjeta de misión el aprendiz rojo y negro, y ambos tienen su certificado de examen completo. Terminó el juego al encontrarse con Red con el examinador. Ella obtiene 5 puntos por cada hechizo y 2 puntos por dejar de fumar. Además, ella tiene en su pedido maestro la combinación de 3 blancos y 2 azules. Ha recogido 2 cristales blancos, 2 rojos y 1 azul al final. Dado que el pedido no se cumplió, no hay 8 SP y los cristales se cuentan individualmente. Así que obtiene un total de 3 puntos de victoria para los 2 blancos y el cristal azul. Desafortunadamente ella tiene dos cristales rojos demasiado, por lo que obtiene 2 puntos deducidos. Así que Andrea obtiene 5 + 5 + 2 + 3 - 2 = 13 puntos de victoria.*

El maestro que consiga la **mayor cantidad de puntos de victoria** gana la partida.

En caso de empate, gana el jugador que haya recogido la mayor cantidad de cristales de su orden **de maestro**. Si persiste el empate, los maestros empatados **compartirán la victoria**.

Acción de Gracias

Muchas gracias a todos mis jugadores de prueba y simpatizantes. Un agradecimiento especial a las siguientes personas: Petra Alberti, Marcus Arich, Stephanie Arich, Tilian Arich, Daniel Bernsen, Heinz-Jürgen Boedderich, Marcus Fanenbruck, Claudia Goerldt, Andreas Jost, Norman Juling, Peer Lagerpusch, Stefan Lichter, Till Meyer, Heidi Oldhaber, Christian Opperer, Christian Renkel, Michael Schirdewahn, Verena Schmitt, Peter Seelbach, Ulrich Tukur, Christian Ulbrich, Peer Wandiger, Markus Weibrauch, meine Frau mi esposa Viviane Hamel und meine Eltern Sabine Scheurlen-Hamel und Peter Hamel.

Autor: Conrad Hamel | www.conradhamelspiel.de

ilustración: Christian Opperer | www.spiellu.com

Traducción: Mario Quiles Calatayud, Luis López Alcaide

Editor: Till Meyer

Spieltrieb GbR. | Pfarrgasse 2, D-65321 Heidenrod (Germany)

www.spiele-entwickler-spieltrieb.de

© 2018 Spieltrieb