

STEFAN FELD



# EL ORÁCULO DE DELFO



## REGLAMENTO

### INTRODUCCIÓN

Por una vez, Zeus, el dios griego del trueno y de los cielos, está de buen humor y desea conceder un generoso regalo a un merecedor mortal e invitarlo a su reino, el Olimpo.

Para elegir al candidato adecuado, Zeus organiza una competición con 12 tareas legendarias: erigir elegantes estatuas, construir grandes santuarios, hacer generosas ofrendas y derrotar a los más temibles monstruos. El primer mortal capaz de dominar todas las tareas se ganará el favor del padre de los dioses.

Indudablemente, no vas a dejar pasar esta oportunidad de oro. Preparas tu barco y a tu tripulación para seguir los pasos del legendario Ulises cruzando las peligrosas aguas del mar Egeo. Pero, ¿cómo encontrar el mejor camino? Hay alguien que puede ayudarte: visita al misterioso Oráculo de Delfos y deja que sus respuestas guíen tu destino.

## COMPONENTES DEL JUEGO



## OBJETIVO DEL JUEGO

Para ganar el juego debes cumplir las 12 tareas legendarias de Zeus tan rápido como puedas: tendrás que construir 3 santuarios, hacer 3 ofrendas, erigir 3 estatuas y derrotar a 3 monstruos. Estas tareas se extienden por todas las islas del tablero de juego; alguna de ellas empiezan ocultas y deben ser descubiertas antes.

Para moverte y cumplir tus tareas dispones de 3 dados de oráculo que usarás para realizar acciones en cada turno. El primer jugador que vuelva a Zeus después de completar todas las tareas será el ganador de la partida.

▶ **Primeras partidas:** Encontrarás recomendaciones para las primeras partidas en recuadros como éste. Estas recomendaciones no son obligatorias pero te facilitarán la comprensión del juego en tu primeras partidas.

## PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

En la siguiente imagen puedes ver la preparación de una partida de tres jugadores. Hemos dividido la preparación de la partida en 3 partes que podrás identificar por los tres colores de las secciones.

- Área de juego
- Reserva general
- Área individual



## ÁREA DE JUEGO



- 1** Configura un área de juego con las **12 losetas de mapa** de manera que todas las casillas de agua estén conectadas entre ellas. Puedes dejar huecos entre las losetas. Estos huecos representan **zonas poco profundas** y no se podrán cruzar durante la partida.

*Nota: El anverso y el reverso de las losetas son funcionalmente idénticos. Utiliza la cara que prefieras.*



- 2** Coloca las **6 losetas de ciudad** de manera equidistante en el borde del área de juego. Recuerda, las casillas de agua deben estar **siempre** conectadas.



- 3** El hueco central de la loseta que tiene 6 casillas de agua marcará el inicio y el destino final. Coloca a **Zeus** en este hueco. Sólo puedes estar en esta casilla al principio y al final de la partida. Durante el juego se considera una zona poco profunda y no se puede cruzar.



- 4** Coge tantas **ofrendas** de cada color como jugadores. Distribuye estas ofrendas de manera uniforme en las **6 islas de ofrenda** de manera que no se repita ningún color en ninguna isla.



- 5** Coge tantos **monstruos** de cada color como jugadores. Coloca **2 monstruos** diferentes en las **3 montañas marcadas**. Distribuye el resto de monstruos en las 6 montañas restantes de manera que no se repita ningún color en ninguna montaña.



- 6** Mezcla las **12 losetas de isla** boca abajo (con las nubes hacia arriba) y colócalas en las casillas de isla con los bordes coloreados.



- 7** Coloca los **6 templos** aleatoriamente en las **6 islas de templo**.



- 8** Coloca las **3 estatuas** de cada color en sus respectivas **losetas de ciudad**.

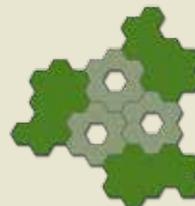
Sugerimos configurar el área de juego de la forma más compacta y con los mínimos huecos posibles. Esto reduce la complejidad y la duración de la partida. Recuerda, todas las casillas de agua desde estar **siempre** conectadas.

Sugerencia de preparación del área de juego:

**A**



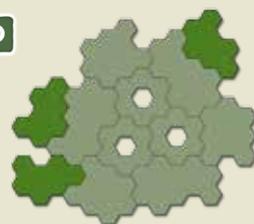
**B**



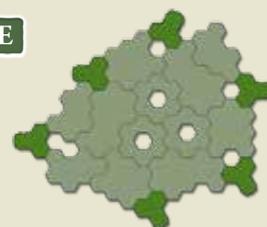
**C**



**D**



**E**



## RESERVA GENERAL



- 1** Coloca las **cartas de aliado** en un mazo. El orden es irrelevante, ya que las cartas se elegirán durante la partida. Si tienes sitio, puedes separarlas por tipo de aliado en 3 mazos distintos (héroes, criaturas y semidioses).



- 2** Baraja las **cartas de oráculo** y forma un mazo boca abajo. Deja un espacio para el descarte.



- 3** Baraja las **cartas de herida** y forma un mazo boca abajo. Deja un espacio para el descarte.



- 4** Baraja las **cartas de equipo** y revela 6. Coloca el resto en un mazo boca abajo.



- 5** Coloca las **fichas de favor** al alcance de todos los jugadores.

## ÁREA INDIVIDUAL



Cada jugador recibe las piezas de un color de su elección: 1 barco, 1 escudo, 12 tareas de Zeus y 1 tablero personal.

Además, coge 1 dios de cada color (6 en total), 3 santuarios, 3 dados de oráculo y 1 resumen de acciones.



**1** Coloca el **tablero personal** delante de ti y deja espacio libre a izquierda y derecha para colocar cartas durante la partida.



**2** Elige al azar un **jugador inicial**. Éste recibe **3 favores**. En sentido horario, cada jugador recibe 1 favor más que el jugador anterior.



**3** El último jugador coge el **dado del titán** y lo coloca en el centro de su oráculo. Este jugador será el encargado del titán.



**4** Lanza los **3 dados de oráculo** y colócalos en los símbolos correspondientes.



**5** Coloca los **3 santuarios** en el lugar correspondiente.



**6** Coloca tu **barco** en la casilla de Zeus; la casilla inicial.



**7** Coloca tu **escudo** en la casilla 0 de tu marcador de fuerza.



**8** Roba **1 carta de herida** y colócala boca arriba en la esquina inferior izquierda de tu tablero.



**9** Coloca los **6 dioses** en la nube inferior de tu tablero (la nube oscura). Después avanza a la primera nube el dios del color correspondiente a la carta de herida que tienes (la primera nube siempre es la nube marcada con el número de jugadores de la partida).



**10** Ordena las **12 tareas de Zeus**. 4 de estas losetas muestran ofrendas y monstruos de color. Elige aleatoriamente 2 de estas losetas y colócalas con la cara de las ofrendas boca arriba. Coloca las otras dos losetas con la cara de monstruo boca arriba. El resto de jugadores ajustan sus losetas para que muestren la misma cara y así tener las mismas condiciones iniciales.



**11** Elige una de estas opciones para elegir las **loquetas de barco**:

- **Aleatoriamente:** Cada jugador coge una loqueta de barco al azar.
- **Selectivamente:** Coge tantas losetas de barco como número de jugadores más 1. Empezando por el último jugador y siguiendo en sentido anti horario, cada jugador elige una loqueta.



**12** Ten a mano un resumen de acciones para consultarlo.

▶ **Primeras partidas:** Reparte al azar estas 4 losetas de barco.

En esta sección se resume la secuencia de juego. No te preocupes, todos los componentes y las todas acciones se detallarán más adelante.

El **Oráculo de Delfos** se juega a lo largo de varias rondas. Cada jugador realizará un turno por ronda en sentido horario.

Cada turno consiste en 3 fases que se **deben** realizar en orden. La fase 1 y la fase 3 suelen ser fases muy rápidas. Todas las acciones se realizan en la fase 2.

## 1 COMPRUEBA TUS HERIDAS

Comprueba la cantidad de cartas de herida que tienes en tu tablero personal.

Hay 3 posibilidades:

- Si tienes **3 cartas del mismo color** o **6 cartas o más en total**: Debes usar tu turno para recuperarte. Descarta 3 cartas de herida de tu elección y termina tu turno **sin** realizar acciones y **sin** consultar al oráculo.
- Si no tienes **ninguna carta** de herida:  
Consigue 2 favores o avanza uno de tus dioses.
- En cualquier otro caso:  
No ocurre nada. *Nota: Esto suele ser lo habitual.*

## 2 REALIZA TUS ACCIONES

Puedes realizar tus acciones en cualquier orden:

- Usa los dados de oráculo para realizar acciones. Coloca los dados usados en el centro del oráculo.
- Puedes usar **una** carta de oráculo por turno para realizar una acción. Para señalar que has usado una carta, agótala en la esquina superior izquierda de tu tablero personal.
- Puedes usar la habilidad especial de los dioses que hayan alcanzado el trono de la nube superior.

## 3 CONSULTA AL ORÁCULO

Lanza tus dados de oráculo y anuncia los colores resultantes. Los **demás** jugadores comprueban si tienen algún dios de uno de esos colores en una nube blanca. Si es así, pueden avanzar **uno** de estos dioses.

**Importante:** Tú no puedes avanzar ningún dios con tu propia tirada.

*Nota: Después de consultar al oráculo, ya sabes los colores de los que dispondrás en tu siguiente turno. Aprovecha el turno de los demás jugadores para planificar tu estrategia. ¡Esto ahorrará mucho tiempo!*

El último jugador de la ronda lanza el **dado del titán** junto a sus dados de oráculo para determinar la fuerza del titán. Seguidamente, el titán ataca a todos los jugadores simultáneamente:

- Si la fuerza del titán es 6, todos los jugadores roban **dos** cartas de herida.
- Si la fuerza del titán es inferior a 6, cada jugador compara su fuerza con la fuerza del titán. Todos los jugadores con una fuerza inferior a la fuerza del titán roban **una** carta de herida.

**Importante:** Si el último jugador de la ronda tiene que recuperarse en la fase 1, no lanza sus dados de oráculo pero **siempre** lanza el dado del titán para todos los jugadores.



*Ejemplo: El principio de tu turno tienes 6 cartas de herida. Descarta 3 cartas de tu elección y termina tu turno.*



*Ejemplo: Ya has usado dos dados de oráculo y una carta de oráculo verde. Aún te queda un dado negro, pero no puedes usar la carta de oráculo azul.*



*Ejemplo: En este turno, puedes usar la habilidad especial de Poseidón, el dios azul, además de tus dados y una carta de oráculo.*

En esta sección se describen todos los componentes del juego para facilitar la explicación de las acciones. Aquí puedes consultar los efectos de un componente en concreto durante la partida. También encontrarás referencias a otras secciones. En tu primera lectura no es necesario que acudas a estas referencias.

Utilizaremos un tablero personal durante un turno como guía visual para detallar todos los componentes, ya que todos ellos los encontrarás sobre el tablero o a su alrededor.

La imagen inferior muestra el tablero del jugador azul durante un turno a mitad de partida.



## 1 TAREAS DE ZEUS

Las **losetas de tareas de Zeus** representan las 12 tareas necesarias para ganar la partida. La parte superior de la loseta muestra la tarea a cumplir, mientras que la parte inferior muestra la recompensa por cumplir dicha tarea. Devuelve las losetas de las tareas completadas a la caja, de esta manera es fácil identificar cuáles y cuantas tareas tienen pendientes todos los jugadores.

Hay **4 tipos** de tarea y debes cumplir **3 de cada tipo**:



### SANTUARIO

Construye santuarios en las islas del color que se muestran en cada tarea de Zeus. Estas islas están ocultas al principio y se explorarán durante la partida (*página 10-11, "Construir un santuario" y "Explorar una isla"*).  
Recompensa: **Avanza** uno de tus dioses (*página 8, "Dioses"*).



### ESTATUA

Carga estatuas de diferente color de las ciudades en tu barco y erígelas en las islas correspondientes (*página 11, "Cargar una estatua" y "Erigir una estatua"*).  
Recompensa: Coge una carta de aliado **del mismo color** que la estatua erigida.



### OFRENDA

Carga ofrendas del color correspondiente en tu barco y entrégalas al templo del mismo color (*página 11, "Cargar una ofrenda" y "Hacer una ofrenda"*).  
Recompensa: Consigue **3 favores**.



### MONSTRUO

Derrota a monstruos del color correspondiente (*página 11, "Luchar contra un monstruo"*).  
Recompensa: Coge una **carta de equipo** disponible.

Los iconos de estatua, ofrenda y monstruo de color blanco representan un **color de tu elección**.  
**No** puedes repetir el mismo color para un mismo tipo de tarea.

La recompensa **sólo** se consigue cuando devuelves a la caja una tarea de Zeus. **No** puedes completar tareas que no sean las indicadas en tus losetas de tareas de Zeus.

## 2 EL ORÁCULO

El oráculo es una de las partes más destacadas del tablero personal.

*Nota: Pitia, la sacerdotisa del oráculo del Delfos, se muestra en el centro del oráculo. Lanzar los dados representa una consulta al oráculo.*

*Los resultados son sus adivinaciones.*

Cuando **consultes al oráculo**, coloca los dados en los símbolos correspondientes. Usa estos dados para realizar acciones en tu siguiente turno.

Antes de usar un dado para realizar una acción puedes **cambiarlo de color** moviéndolo por el oráculo en sentido horario, pagando 1 favor por cada cambio de color.

Después de usar un dado, colócalo sobre Pitia. Esto indica que no podrás usar este dado en este turno otra vez.



*Ejemplo: Para cambiar el dado negro a un dado azul debes pagar 2 favores.*

## 3 LOSETAS DE BARCO

La loseta de barco representa las propiedades de tu barco. En la parte superior se indica la habilidad especial de tu barco. En la parte inferior se muestra la capacidad de almacenaje del barco, es decir, el número máximo de ofrendas y/o estatuas que puedes transportar a la vez, habitualmente 2.



**Parte superior**

*Ejemplo: El movimiento de tu barco aumenta en 2.*

**Parte inferior**

*Ejemplo: Puedes cargar hasta 2 estatuas y/o ofrendas a la vez.*

### HABILIDADES DE LAS LOSETAS DE BARCOS



## 4 ESCUDOS

La posición que ocupa tu escudo indica tu **fuerza actual**.

Tu fuerza actual se usa para...

- ... defenderte del ataque del titán al final de cada ronda (página 5).
- ... luchar contra un monstruo (página 11, "Luchar contra un monstruo").

Puedes aumentar tu fuerza...

- ... con ciertas cartas de aliado (página 9, "Héroes").
- ... explorando islas (página 10, "Explorar una isla") (letra griega Ω).
- ... con ciertas cartas de equipo (página 9, "Cartas de equipo").



*Ejemplo: La fuerza actual del jugador azul es 1.*

## 5 CARTAS DE ORÁCULO

Las cartas de oráculo se usan como si fueran dados de oráculo, pero sólo puedes usar **una por turno**. Cada vez que uses una carta, agótala en la esquina superior izquierda de tu tablero para indicar que no puedes usar otra este turno. Descártala al final de tu turno. También puedes cambiar de color una carta usando los favores necesarios.

## 6 MONSTRUOS

Coloca a los monstruos derrotados en la esquina inferior derecha de tu tablero personal.

## 7 CARTAS DE HERIDA

Consigues cartas de herida cuando...

- ... la fuerza del titán sea superior a tu fuerza (página 5).
- ... saques un 0 en la lucha contra un monstruo (página 11, "Luchar contra un monstruo").

Puedes deshacerte de cartas de herida...

- ... realizando una acción (página 11, "Descartar cartas de herida").
- ... usando la habilidad especial de Afrodita, la diosa roja (página 8, "Dioses").
- ... gracias a la habilidad de los héroes (página 9, "Héroes").

Si acumulas demasiadas heridas, al principio de tu turno necesitarás recuperarte (página 5).

## 8 SANTUARIOS

Los santuarios se **deben** construir en las islas del color correspondiente a tus tareas de Zeus. Las letras griegas de tu tablero personal indican la recompensa por descubrir islas de otro jugador (página 10, "Explorar una isla").

## 9 FAVORES

Los favores los puedes usar para...

- ... cambiar de color un dado de oráculo antes de usarlo (página 7, "El Oráculo").
- ... aumentar el movimiento de tu barco (página 10, "Navegar").
- ... empezar un nuevo asalto cuando luchas contra un monstruo (página 11, "Luchar contra un monstruo").

## 10 DIOSES

Avanzar un dios durante tu turno

Cada vez que encuentres este símbolo , puedes avanzar dioses. La cantidad de flechas indica la cantidad de avances que puedes realizar. Cuando consigues más de un avance puedes distribuirlos entre uno o más dioses.

Siempre que avances un dios desde la nube inicial, avánzalo a la nube con el número de jugadores correspondiente.

Avanzar un dios durante el turno de otro jugador

Cuando **otro** jugador consulta al oráculo, puedes avanzar **un** dios del color de uno de sus dados resultantes que no esté en la **nube inicial**.

Durante la fase 2 de tu turno, si uno o más dioses han llegado a su trono, puedes usar su habilidad especial. Después devuelve a ese dios a la nube inicial.

*Nota: No necesitas ningún dado de oráculo para usar la habilidad de un dios.*



*Ejemplo: Con esta tirada de otro jugador, puedes avanzar el dios rojo o el dios verde. El dios negro está en la nube inicial y no se puede avanzar.*

### HABILIDADES DE LOS DIOSES

	<b>POSEIDÓN</b> Coloca tu barco en <b>cualquier</b> casilla de agua del tablero.		<b>AFRODITA</b> Descarta <b>todas</b> tus cartas de herida.
	<b>APOLO</b> Roba una carta de oráculo. <b>Este</b> turno puedes usar un dado de oráculo o una carta de oráculo como si fuera de cualquier color.		<b>ARES</b> Si tu barco está adyacente a un monstruo, puedes derrotarlo sin lanzar el dado de combate. Devuelve la tarea de Zeus a la caja y elige una carta de equipo.
	<b>ARTEMISA</b> Explora una isla oculta y recibe la recompensa correspondiente (página 10, "Explorar una isla").		<b>HERMES</b> Si tu barco está adyacente a una ciudad, puedes cargar una estatua de <b>cualquier</b> ciudad en tu barco.

En lugar de usar la habilidad especial de un dios, puedes robar una carta de oráculo y devolver al dios a la nube inicial.

## 11 CARTAS DE ALIADO

Consigues cartas de aliado como recompensa por erigir estatuas (página 11, "Erigir una estatua"). Hay tres tipos de aliado de cada color con una habilidad especial.

### HÉROES

- Cada vez que consigas un héroe, incrementa tu fuerza en 2.
- A partir de ahora, puedes descartar cualquier carta de herida del color del héroe.

### SEMIDIOS

- Cada vez que consigas un semidiós, roba una carta de oráculo.
- A partir de ahora, puedes usar los dados del color del semidiós como si fuera un dado de cualquier color.

### CRIATURAS

- A partir de ahora, cuando navegues usando un dado del color de la criatura, el movimiento de tu barco aumenta en 3 y puedes acabar el movimiento en una casilla de cualquier color.



## 12 CARTAS DE EQUIPO

Consigues cartas de equipo al derrotar a un monstruo (página 11, "Luchar contra un monstruo"). Las cartas de equipo otorgan habilidades permanentes o efectos instantáneos.



Los efectos instantáneos muestran este icono y se resuelven inmediatamente al coger la carta de equipo.

▶ **Primeras partidas:** No es necesario que conozcas todas las cartas de equipo con antelación. Comprueba las cartas disponibles una vez derrotes a un monstruo. Puedes leer su efecto la primera vez vayas a adquirirla.

Inmediatamente después de adquirir una carta de equipo, rellena el espacio con una carta nueva del mazo.

### HABILIDADES Y EFECTOS DE LAS CARTAS DE EQUIPO

	<b>Permanente:</b> El movimiento de tu barco se incrementa en 1.		<b>Permanente:</b> La capacidad de almacenaje de tu barco aumenta en 1. <b>Una sola vez:</b> Incrementa tu fuerza en 1.
	<b>Permanente:</b> Tu barco puede <b>cruzar</b> zonas poco profundas. ¡Estas zonas no cuentan como casilla!		<b>Permanente:</b> Puedes usar un dado del color indicado para conseguir un favor, robar una carta de oráculo y avanzar el dios correspondiente.
	<b>Permanente:</b> Puedes luchar contra monstruos y construir santuarios a 1 casilla de agua de distancia de las respectivas islas.		<b>Permanente:</b> Cuando consultes al oráculo y al menos un dado sea del color indicado, consigues 2 favores.
	<b>Permanente:</b> Puedes cargar y erigir estatuas a 1 casilla de agua de distancia de la respectiva ciudad o isla.		<b>Una sola vez:</b> Carga inmediatamente en tu barco una estatua de las indicadas de la ciudad correspondiente.
	<b>Permanente:</b> Puedes cargar o hacer ofrendas a 1 casilla de agua de distancia de la respectiva isla.		<b>Una sola vez:</b> Carga inmediatamente en tu barco una ofrenda de las indicadas de una isla.
	<b>Permanente:</b> Cada vez que compruebes tu heridas, sólo deberás recuperarte si tienes 4 del mismo color u 8 en total (en lugar de 3 y 6).		<b>Una sola vez:</b> Avanza uno de los dioses indicados directamente a su trono.
	<b>Permanente:</b> Una vez por turno puedes pagar 3 favores para realizar una acción adicional de cualquier color.		<b>Una sola vez:</b> Consigue 3 favores, una carta de oráculo y 2 avances de dioses.
	<b>Permanente:</b> Cada vez que recibas una recompensa por hacer una ofrenda, erigir una estatua o derrotar a un monstruo, puedes avanzar un dios.		<b>Una sola vez:</b> Mira 2 losetas de isla ocultas. Devuelve una boca abajo donde estaba y explora la otra. Consigues la recompensa correspondiente. Si hay menos de 2 islas ocultas no puedes usar esta carta.

Los dados de oráculo se pueden usar para varias acciones. La mayoría de ellas dependen del color del dado. Hemos agrupado las acciones en función de si dependen del color del dado o no.

Cada acción se debe realizar **completamente** antes de la siguiente. Por ejemplo, no puedes realizar la acción “Conseguir 2 favores” mientras “Luchas contra un monstruo” para prolongar el combate.

## ACCIONES INDEPENDIENTES DEL COLOR

Estas acciones se pueden realizar con un dado de oráculo de cualquier color.



### ROBAR 1 CARTA DE ORÁCULO

Roba 1 carta de oráculo y colócala boca arriba a la izquierda de tu tablero personal. Puedes tener tantas cartas de oráculo como quieras, pero sólo puedes jugar **una por turno**.



### CONSEGUIR 2 FAVORES

Coge 2 fichas de favor de la reserva general y añádelas a las que ya tuvieras.



### MIRAR 2 ISLAS OCULTAS

Coge 2 losetas de islas ocultas y míralas. Después devuélvelas a sus respectivas casillas boca abajo.

## ACCIONES DEPENDIENTES DEL COLOR

### Reglas generales:

- Puedes **cambiar de color** un dado pagando favores antes de realizar la acción (página 7, “El Oráculo”).
- Para realizar una acción referente a una isla, tu barco debe estar **adyacente** a esa isla.
- El color del dado usado ha de **coincidir** con la acción a realizar. Por ejemplo, un dado rojo se puede usar para cargar o hacer una ofrenda roja, avanzar el dios rojo, descartar cartas de herida rojas, explorar islas rojas, etc...



### NAVEGAR

Mueve tu barco hasta 3 casillas de agua. **Debes** acabar tu movimiento en una casilla del mismo color que el dado usado para esta acción. No puedes cruzar ni parar en una isla o en una zona poco profunda.

Puedes aumentar tu movimiento pagando 1 favor por cada casilla adicional. El color de **la casilla final** tiene que coincidir igualmente con el dado usado.

Algunas cartas de aliado, losetas de barco y cartas de equipo también aumentan tu movimiento.

*Nota: Cada casilla de agua puede estar ocupada por cualquier cantidad de barcos.*



### EXPLORAR UNA ISLA

Para realizar esta acción debes estar adyacente a una isla con el hexágono del color del dado usado.

Voltea la loseta de la isla explorada boca arriba y recibe la recompensa:



Si la isla corresponde con tu color, construye un santuario en la isla, devuelve la tarea de Zeus a la caja y avanza un dios.

Si la isla no corresponde con ninguna de tus tareas, recibe la recompensa según la letra griega marcada en la isla.



Consigue 4 favores.



Roba 2 cartas de oráculo.



Aumenta tu fuerza en 1 y descarta todas las heridas de **un** color de tu elección.



Avanza uno o más dioses hasta 3 nubes.



*Ejemplo: El jugador amarillo usa un dado rosa para navegar. Paga 1 favor para aumentar su movimiento hasta 4 casillas y acaba en una casilla rosa.*



*Ejemplo: El jugador azul usa un dado amarillo para explorar la isla. Como la isla corresponde con el color de una de sus tareas, construye el santuario y avanza uno de sus dioses.*



## LUCHAR CONTRA UN MONSTRUO

Para realizar esta acción debes estar adyacente a un monstruo del color del dado usado.

Cada combate consiste en 1 o más asaltos y termina cuando el monstruo es derrotado o cuando te rindes.

Todos los monstruos tienen una fuerza inicial de **9 menos el valor de tu fuerza**. En cada asalto, lanza el dado de combate. *Nota: El 0 vale 0, no 10.*

- Si el resultado es igual o superior a la fuerza del monstruo, lo has derrotado. Devuelve la tarea de Zeus a la caja y elige una carta de equipo disponible. Finalmente, coloca la ficha de monstruo en tu tablero personal.
- Si el resultado es inferior a la fuerza del monstruo, has perdido el asalto. Además, si el resultado es un 0, roba una carta de herida.

Para **continuar con el combate**, puedes pagar 1 favor para reducir la fuerza del monstruo en 1 y empezar un nuevo asalto. Si no quieres o no puedes pagar 1 favor, **debes rendirte** y abandonar el combate. En el próximo combate, la fuerza del monstruo se restaura a 9.



*Ejemplo: Como tu fuerza es 2, necesitas un 7 o más para derrotar al monstruo, pero sacas un 5. Pagas 1 favor para continuar el combate y empezar un nuevo asalto. Ahora necesitas un 6 o más para derrotarlo. Sacas un 7 y lo derrotas.*



## CONSTRUIR UN SANTUARIO

Para realizar esta acción debes estar adyacente a una isla del color del dado usado y la isla debe estar explorada y coincidir con el color de una de tus tareas. Coloca un santuario en la isla, devuelve la tarea de Zeus a la caja y avanza 1 dios de tu elección.



*Nota: Cuando otro jugador explora una isla que corresponde con una de tus tareas, coloca el santuario sobre la loseta de tarea de Zeus para recordar que esa isla ya está explorada.*



## CARGAR UNA OFRENDA

Para realizar esta acción debes estar adyacente a una isla con una ofrenda del color del dado usado.

Carga la ofrenda en tu barco. Si tu barco está lleno, no puedes realizar la acción.



## HACER UNA OFRENDA

Para realizar esta acción debes estar adyacente a una isla con un templo del color del dado usado y tener una ofrenda de ese color. Coloca la ofrenda de tu barco junto al templo, devuelve la tarea de Zeus a la caja y consigues 3 favores.



*Ejemplo: El jugador azul usa un dado rojo para cargar una ofrenda roja en su barco. Como también está adyacente al templo rojo, puede usar otro dado rojo para hacer la ofrenda al templo rojo.*



## CARGAR UNA ESTATUA

Para realizar esta acción debes estar adyacente a una ciudad con estatuas del color del dado usado.

Carga la estatua en tu barco. Si tu barco está lleno, no puedes realizar la acción.



## ERIGIR UNA ESTATUA

Para realizar esta acción debes estar adyacente a una isla con un espacio libre para estatuas del color del dado usado y tener una estatua de ese color. Coloca la estatua de tu barco en el espacio correspondiente, devuelve la tarea de Zeus a la caja y elige una carta de héroe del mismo color de la estatua erigida.



*Ejemplo: El jugador azul usa un dado rojo para cargar una estatua roja en su barco. Después usa un dado amarillo para moverse a la casilla amarilla y seguidamente usa otro dado rojo para erigir la estatua roja en el lugar correspondiente.*



## DESCARTAR CARTAS DE HERIDA

Descarta todas las cartas de herida del color del dado usado.



## AVANZAR UN DIOS

Avanza el dios del color del dado usado. Las habilidades de los dioses están disponibles tan pronto como un dios alcance su trono en la nube superior.

*Nota: Puedes usar la habilidad de un dios en cualquiera de tus turnos, ahora o más adelante. Después de usar una habilidad especial debes devolver al dios a la nube inicial (página 8, "Dioses").*

## FINAL DE LA PARTIDA

Una vez hayas completado todas las tareas de Zeus (hayas devuelto a la caja todas las losetas), debes volver a Zeus. Usa un dado de oráculo de cualquier color o la habilidad especial de Poseidón (el dios azul) para llegar a Zeus.

Cuando un jugador lo consiga, se termina la ronda actual y el juego finaliza.

- Si únicamente un jugador ha conseguido llegar a Zeus, es el ganador de la partida.
- Si más de un jugador ha conseguido llegar a Zeus, el jugador con más cartas de oráculo es el ganador de la partida.
- Si estos jugadores tienen la misma cantidad de cartas de oráculo, el jugador con más favores es el ganador de la partida.
- Si estos jugadores tienen la misma cantidad de favores, todos ellos son dignos de acceder al Olimpo y comparten la victoria.

*Nota: Una vez consigas llegar a Zeus, usa todos tus dados restantes y las habilidades de los dioses para conseguir cartas de oráculo, ya que estas cartas rompen el empate en caso de que lo hubiera.*

*Nota: Si tus dioses alcanzan el trono **después** de tu último turno no los podrás usar.*

## VARIANTE PARA PARTIDAS MÁS CORTAS

Al principio de la partida puedes devolver hasta 4 losetas de tareas de Zeus a la caja para acortar la duración de la partida. Cuantas más losetas elimines del juego, más acortará la partida. Si decides eliminar alguna loseta, hazlo en el siguiente orden:



Una loseta de estatua.



Una loseta de santuario y un santuario.



Una loseta de monstruo de color (la misma para todos los jugadores).



Una loseta de ofrenda de color (la misma para todos los jugadores).

## EJEMPLO DE UN PRIMER TURNO



Tienes un dado negro, un dado rosa y un dado verde disponibles en tu oráculo.



Como primera acción, usas el dado verde para mover 3 casillas hasta una casilla verde.



Después, pagas un favor para cambiar el dado rosa a color azul y cargas la ofrenda azul en tu barco. También podrías haber explorado la isla roja pagando 3 favores más para cambiar ese dado rosa a color rojo.



Usas el dado negro para avanzar a Ares una nube. Recuerda, desde la nube inicial siempre se avanza a la nube según el número de jugadores.



Terminas tu turno consultando al oráculo.

Autor: **Stefan Feld**

Ilustraciones: **Dennis Lohausen**

Imágenes 3D: **Andreas Resch**

Realización: **Ralph Bruhn**

Traducción y adaptación: **Danny Medina**

Revisión: **Danny Medina, Marta Grau, Toni Puig**

Los editores y el autor quieren agradecer a todos los testadores y revisores por sus valiosas aportaciones, especialmente a Susanne, Gesa, Sandra y Udo, Rebekka y Martin, Katja y Jörg, Uwe y Torsten. LudoSentinel quiere agradecer a Ralph Bruhn, Ode y Toni Puig por sus consejos, apoyo y confianza.



© Copyright 2016 - LudoSentinel SCP & Hall Games, Ralph Bruhn  
LudoSentinel - Apdo. Correos, 22 - 08140 Barcelona - [www.ludosentinel.com](http://www.ludosentinel.com)  
Hall Games - Herderstraße 36, D-53332 Bornheim - [www.hallgames.de](http://www.hallgames.de)