



6+

2-6

Wizardry

Escuela de Magos

20-30 min




Ediciones
MasQueOca

Lukas Zach & Michael Palm

Lukas y Michael, los dos diseñadores, comparten sus vidas con dos gatos, uno o dos hijos y el amor de sus vidas en Bremen y cerca del lago de Costanza. Se conocieron por casualidad cuando Lukas fue a comprar algo a Seetroll, la tienda de juegos de Michael, durante sus vacaciones en la zona. Su gran amistad y su pasión compartida por desarrollar juegos es lo que los ha hecho uña y carne.

Puede descubrir más sobre ellos en: www.LudoCreatix.com

Os dois designers, Lukas e Michael partilham as suas vidas com 2 gatos, 1-2 filhos e o amor das suas vidas em Bremen e perto do Lago Constance. Conheceram-se acidentalmente quando Lukas apareceu na loja „Seetroll“ de Michael para fazer uma compra durante as suas férias na zona. Uma profunda amizade e a sua paixão comum pelo desenvolvimento de jogos manteve-os sempre juntos. Podem saber mais sobre eles em: www.LudoCreatix.com



Contenido | Conteúdo

- 1 tablero de juego
- 1 escuela de magia con escaleras (5 partes)
- 6 aprendices de mago en 6 colores
- 1 Willy, el guardabosques fantasma
- 1 reloj fantasma
- 18 fichas de árbol (con 16 Lumies y 2 fantasmas)
- 3 dados (16 Lumies, 1 fantasma y 1 poción mágica)
- 3 pergaminos de poción mágica y 3 de dados encantados

- 1 tabuleiro de jogo
- 1 escola de feitiçaria com escadas (5 partes)
- 6 estudantes de feitiçaria em 6 cores diferentes
- 1 guardião fantasma Willy
- 1 relógio fantasma
- 18 peças de árvore (com 16 Lumies e 2 fantasmas)
- 3 dados (com 16 Lumies, 1 fantasma e 1 poção mágica)
- 3 poções mágicas e 3 dados encantados



Historia

El mercado secreto de medianoche, donde puedes comprar todo lo que necesites para hacer magia, alberga escobas voladoras, gatos que hablan y todo tipo de cosas mágicas. No hace falta decir que solo los magos adultos pueden entrar. Pero, ¿no son esos Amir, Andy y Anna, los aprendices de mago de la clase de segundo? ¡Deberían haberse ido a la cama hace rato! Han salido del colegio en secreto durante la noche. Willy, el guardabosques fantasma ha descubierto a los insolentes aventureros y está pisándoles los talones.

¡Date prisa y vuelve al colegio antes de que Willy te atrape! Las pequeñas espirales llamadas Lumies te iluminarán el camino.

História

Vassouras voadoras, gatos falantes e todos os tipos de coisas mágicas estão presentes no mercado secreto da meia-noite especializado em feitiçaria. É evidente que apenas os feitiçeiros adultos podem entrar! Mas não são estes Amir, Andy e Anna, os estudantes de feitiçaria da segunda classe? Eles já deviam estar na cama há muito tempo! Secretamente os estudantes saíram da escola a coberto da noite. Mas o guardião fantasma Willy descobriu os malandrecos e está mesmo a apanhá-los.

Por isso volta atrás para a escola de feitiçaria antes que o Willy te apanhe! Os pequenos seres chamados Lumies iluminam o caminho para ti.



Preparación | Preparação

1.

Pon el tablero en el centro de la mesa.
Coloca o tabuleiro no centro da mesa.

2.

Une la escuela de magia a la escalera ya montada* y ponla en el tablero.
Junta a escola de feitiçaria com as escadas já montadas* e coloca-as no tabuleiro.

4.

Cada jugador elige un aprendiz de mago y se colocan todos juntos en el mercado de media noche.
Cada jogador escolhe um estudante de feitiçaria e coloca-os todos juntos no mercado da meia-noite.

6.

Pon los 3 dados y el reloj fantasma cerca del tablero.
Prepara os 3 dados e o relógio fantasma.

3.

Baraja las fichas de árbol y pon una en cada círculo con la cara del árbol hacia arriba.
Baralha as peças de árvore e coloca 1 em cada um dos espaços redondos com o lado da árvore colocado para cima.

5.

Pon a Willy, el guardabosques fantasma, en el hueco con el símbolo del fantasma en las profundidades del bosque.
Coloca o guardião fantasma Willy no espaço com o símbolo do fantasma no interior da floresta.

7.

Decide a qué nivel de dificultad quieres jugar y pon el número correspondiente de pergaminos de pociones mágicas y dados encantados cerca del tablero. Devuelve a la caja del juego las pociones y dados encantados que sobren.
Decide o nível de dificuldade com que quieres jugar e prepara o correspondente número de poções mágicas e dados encantados e coloca-os junto ao tabuleiro. As restantes poções e dados encantados são retirados do jogo.

*Encontrarás las instrucciones de montaje en la escalera.
Solo es necesario hacerlo una vez.

*As instruções de montagem estão nas escadas. Apenas precisas de fazer isto uma vez.



Principiante



Avanzado
Avançado



Difícil
Experiente



Ahora todo el mundo mira debajo de una ficha de árbol en secreto. Si solo hay dos jugadores, pueden mirar dos fichas cada uno. Memoriza qué Lumie está escondido debajo, después pon la ficha de árbol bocabajo en su sitio. Si encuentras un fantasma debajo de un árbol, enséñaselo a los demás y mueve a Willy, el guardabosques fantasma, una casilla hacia delante antes de poner la ficha en su sitio.

Agora todos olham secretamente para 1 peça de árvore. Se só forem 2 jogadores, podem até olhar para 2 peças de árvore cada. Memorizem que Lumie está escondido aí, depois coloca a peça de árvore novamente no seu espaço voltada para baixo. Se tu encontraste um fantasma debaixo da árvore, mostra-o e move o guardião fantasma Willy 1 espaço para a frente antes de colocares a peça novamente no lugar.

El objetivo del juego es memorizar los escondites de los Lumies para llegar a la escuela de magia antes de que Willy atrape a alguno de vosotros.

O objetivo do jogo é memorizar os lugares secretos dos Lumies de forma a voltar para a escola de feitiçaria antes que o guardião fantasma Willy te apanhe.

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. El último que haya visitado un bosque empieza el juego. Ese jugador recibe el reloj fantasma. Cuando sea tu turno, tira los tres dados.

Tu juegas no sentido dos ponteiros do relógio. O jogador que mais recentemente visitou uma floresta é o jogador inicial. Este jogador recebe o relógio fantasma. Quando é o teu turno rolas todos os 3 dados.



Cómo se juega
Como se joga

¡Busca los Lumies!

¡El camino al colegio de noche es muy oscuro! Para avanzar rápidamente, necesitas la ayuda de los Lumies. Son pequeños seres de luz que iluminan el camino durante un rato. Pero los Lumies no son fáciles de encontrar. Les gusta esconderse bajo los árboles. Los dados te muestran el Lumie que debes buscar. Primero intenta encontrar un Lumie dando la vuelta a una ficha de árbol. ¡Tus compañeros pueden ayudarte en tu búsqueda y darte pistas!

À procura dos Lumies!

O caminho para a escola é muito escuro à noite! Para seres rápido tu precisas da ajuda dos Lumies. São pequenos seres luminosos, que iluminam o teu caminho por um momento. Mas os Lumies não são fáceis de encontrar. Eles gostam especialmente de se esconder debaixo de árvores. Os dados mostram quais os Lumies que tu tens de procurar. Primeiro tenta encontrar 1 Lumie virando 1 peça de árvore. Os teus companheiros podem ajudar-te na busca e dar dicas!

A) ¿Has encontrado un Lumie?
A) Tu encontraste um Lumie?

¡Genial! Da la vuelta a otra ficha hasta que encuentres todos los Lumies de los dados o encuentres uno falso (ver opción B). Si encuentras uno falso tu turno se acaba. Mueve tu aprendiz de mago una casilla hacia delante por cada Lumie que has encontrado. Después da la vuelta a todas las fichas de árbol que estén bocarriba. Ahora le toca tirar los dados al siguiente jugador.

Parabéns! Vira mais 1 peça até que tu voltes a encontrar todos os Lumies dos dados ou até encontrases um Lumie errado (ver a opção B). Isto leva ao fim do teu turno. Depois avança com o teu aprendiz de feitiçaria 1 espaço para a frente por cada Lumie correto que encontrases. Volta a virar as peças de árvore. Agora é a vez do jogador seguinte lançar os dados.





- B) ¿Has encontrado un Lumie falso?
B) Encontraste um Lumie errado?

Si encuentras uno falso tu turno se acaba. Mueve tu aprendiz de mago una casilla hacia delante por cada Lumie que has encontrado. Después da la vuelta a todas las fichas de árbol que estén bocarriba. Ahora le toca tirar los dados al siguiente jugador.

Isto leva ao fim do teu turno. Depois anda com o teu estudante de feitiçaria 1 espaço para a frente por cada Lumie correto que encontraste. Volta a virar as peças de árvore. Agora é a vez do jogador seguinte lançar os dados.



- C) ¿Has encontrado un fantasma?
C) Encontraste um fantasma?

¡Oh no, has caído en la trampa de un fantasma! Tu turno acaba aquí. Por cada Lumie correcto que hayas encontrado, mueve tu aprendiz de mago una casilla y, por desgracia, mueve también a Willy, el guardabosques fantasma, 1 casilla adelante. Da la vuelta a todas las fichas de árbol que estén bocarriba. Ahora le toca tirar el dado al siguiente jugador.

Oh que azar, caíste numa armadilha de um fantasma! O teu turno termina imediatamente. Por cada Lumie correto que encontraste, move o teu estudante 1 espaço e move também um espaço o Guardiã Fantasma Willy. Vira para baixo todas as peças de árvore. Agora é a vez do jogador seguinte.

¿Algunos de los dados que has tirado muestra uno de los dos **símbolos especiales**? No los busques en las fichas de árbol. En su lugar, lleva a cabo la acción que le corresponda:

Tens algum dos dois **símbolos especiais** nos teus dados? Não tens de os procurar nas peças de árvore. Em vez disso faz a seguinte ação:



Poción mágica: mueve el aprendiz de mago que quieras una casilla hacia delante (sin gastar una poción mágica).

Poção Mágica: Move um estudante de feitiçaria à tua escolha 1 espaço (sem gastares a poção mágica).



Trampa fantasma: mueve a Willy una casilla hacia delante al final de tu turno.

Armadilha Fantasma: Move o Guardiã Fantasma Willy 1 espaço para a frente no final do teu turno.

Poción mágica y dados encantados

Si Willy se acerca peligrosamente, puedes utilizar los pergaminos de pociones mágicas y/o los dados encantados disponibles en cualquier momento. Decidid juntos si los vais a utilizar y cuándo.

Poções mágicas e dados encantados

Se o Guardiã Fantasma Willy se aproximar perigosamente, a qualquer momento, podes usar uma poção mágica e/ou dados encantados. Decidam em conjunto se e quando os querem usar.



Poción mágica: mueve tu aprendiz de mago, o el de otro jugador, una casilla hacia delante. Las pociones mágicas gastadas se retiran del juego.

Poção mágica: Move o teu estudante, ou outro estudante, 1 espaço. As poções gastas são removidas do jogo.



Dados encantados: Tira todos los dados otra vez. Los dados encantados utilizados se retiran del juego.

Dados encantados: Relança todos os dados. Os dados gastos são removidos do jogo.

Al final de un turno

Cada vez que sea el turno del jugador que empezó la partida, **el reloj fantasma le recuerda que tiene que mover a Willy**. ¡No lo olvides! Muévelo tantas casillas adelante como número de flechas haya en el la casilla en la que está el fantasma. No puedes tirar los dados hasta que hayas hecho esto.

En las escaleras

Cuando entres al colegio tienes que ser especialmente silencioso. ¡A callar! **Si al comenzar tu turno estás en las escaleras delante del colegio**, estás solo. ¿Aún te acuerdas dónde se esconden los Lumies? Juega tu turno, como siempre, **¡ahora SIN ayuda de tus compañeros jugadores!** Sin embargo, aún puedes utilizar pociones mágicas y dados encantados.

En la escuela de magia

Una vez que tu aprendiz de mago ha llegado al interior de la escuela Willy no puede atraparlo. Ya no puedes tirar los dados, pero aún puedes ayudar a los otros jugadores a buscar Lumies siempre que su turno no empiece en las escaleras.

Final de partida / Final do Jogo

Hay dos maneras de acabar el juego.

1 El juego acaba cuando todos los aprendices de mago están en el colegio. Willy no puede atraparlo y **¡habéis ganado todos juntos!**

2 Si, durante el transcurso del juego, Willy cae o pasa por la casilla de uno o más aprendices de mago, ¡los atrapa! Eso, sin duda, tiene consecuencias y desgraciadamente, **perdéis todos juntos**. ¡Adelante, inténtalo otra vez!

Existem duas maneiras do jogo terminar.

1- O jogo termina quando todos os estudantes chegam à escola. O Willy não vos apanhou e **todos ganham!**

2- Se durante o jogo o Willy se mover para um espaço ocupado por um estudante ou o ultrapassar então ele apanhou-o! Isto irá ter consequências e **infelizmente todos perdem**. Mas tenta outra vez!

No final da ronda

Quando for a vez do jogador inicial jogar novamente (aquele que tem o relógio fantasma) **têm de mover o Guardião Fantasma Willy**. Nunca se esqueçam disto! Movam o Willy tantos espaços para a frente quanto o número de setas do espaço em que Willy se encontra. Só depois disso podes lançar novamente os dados.

Nas escadas

Quando tentas entrar na escola tens de ser muito silencioso. Por isso pouco barulho! **Se no início do teu turno estás nas escadas em frente à escola**, estás por tua conta. Ainda te lembras onde estão escondidos os Lumies? Faz o teu turno normalmente, **mas sem a ajuda dos outros!** No entanto, podes na mesma usar poções mágicas e dados encantados.

Na escola de Feitiçaria

Quando o teu estudante entrar na escola, Willy já não o pode apanhar. Tu não voltas a lançar dados, mas podes continuar a ajudar os outros jogadores a encontrar os Lumies, até eles alcançarem as escadas.



Queremos dar las gracias a todos los aprendices de mago, especialmente:
Queremos agradecer a todos os estudantes de feitiçaria, em particular:

Aditya, Amel, Amit, Andi, Babs, Basti, Benne, Chamila, Chaminda, Christian, Claas, Fabi, Heidi, Isabella, Jorid, Jürgen, Jule, Laura, Lotte, Mara, Matze, Mayelle, Nancy, Nathan, Nina, Paula, Robert, Silas, Steffi, Teresa, Theo, Thilini, Tina, Uller. Mi más sincero agradecimiento a Philipp Kolhoff, quien nos dio armonía mágica y científica gracias a un software hecho a medida. Agradecimiento especial a Demian, el Mago jefe, que nos dio la idea y fue un estudiante incansable.