

ALAKAZUM!



En Alakazum! et poses en la pell d'una bruixa que reuneix personatges de diferents cultures per enfrontar-se a les tradicions invasores dels Estats Units. A més, si controles alguna de les cinc gran bruixes del joc —Vicentica, Montserrat, Maruxa, Kattalin o Rocío— tindràs avantatge!

Objectiu del joc

Acumula 8 o més punts ★ de la mateixa cultura —valenciana (**VAL**), catalana (**CAT**), gallega (**GAL**), basca (**EUS**) o andalusa (**AND**)— per conjurar el poderós sortilegi *Alakazum*. Només així derrotaràs un dels enemics finals de les tradicions nord-americanes i guanyaràs la partida.

Components



5 cartes amb
el dors de final



9 cartes amb
el dors d'inicial



90 cartes de bosc



10 pergamins màgics
(en 4 idiomes)



4 llibres de regles
(en 4 idiomes)



1 dau

Instruccions del joc

Iconografia

- | | | | |
|---|---|---|----------------------|
| ★ | Punts de cultura (són d'un color diferent segons la cultura) | | |
| ★ | Punts de cultura multicolor (pertanyen a qualsevol de les 5 cultures) | | |
| ♣ | Personatge (són d'un color diferent segons la cultura) | | |
| ♣ | Personatge multicolor (pertanyen a qualsevol de les 5 cultures) | | |
| A | Nivell dels personatges (A, B i C) | | |
| ♣ | Carta de mà | ♣ | Dau |
| ♣ | Carta de trampa | + | Caràcter sociable |
| ♣ | Punts de combat | ♣ | Caràcter estalviador |
| 👁 | Resistència a la hipnosi | ⚡ | Caràcter molt màgic |
| ⚡ | Energia màgica | ♣ | Furtar |

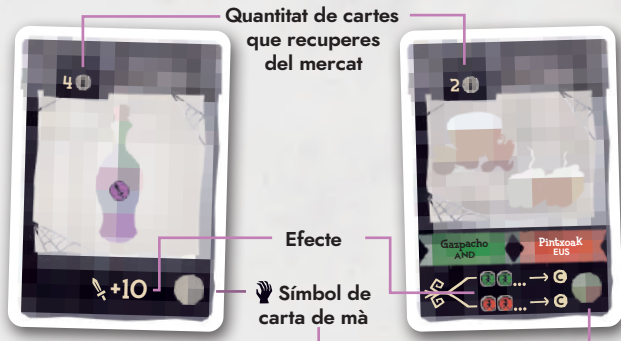
♣ Cartes de personatge

The image shows a character card for 'Senyor pirotècnic' (Pyrotechnician). The card has a dark background with a character illustration. Various icons and numbers are placed around the card, with lines pointing to specific features:

- Punts de combat**: Points to the combat points icon (♣) on the left side.
- Punts de cada cultura**: Points to the star icons (★) on the left side.
- Nom**: Points to the character's name 'Senyor pirotècnic'.
- Cultura**: Points to the character's level 'VAL'.
- Punts de resistència a la hipnosi**: Points to the eye icon (👁) on the right side.
- Nivell dels personatges**: Points to the level icons (A, B, C) on the right side.
- Símbol de carta de personatge**: Points to the character icon (♣) on the right side.
- Frase temàtica**: Points to the thematic phrase 'Bufa-li, que té agonia.'

Entra en alakazum.com per saber més sobre el significat de la frase.

👤 Cartes de mà



💀 Cartes de trampa



💀 Símbol de carta de trampa

🎮 Cartes d'enemic final



Preparació

1. Entrega a cada jugador un *pergamí màgic*.
2. Identifica pels dorsos les 5 cartes *finals* i les 9 *inicials* i deixa-les a banda.

5 cartes finals



9 cartes inicials

3. Agafa les 5 cartes *finals*, baralla-les i situa-les cara avall en una fila. No mires quina és quina. Per a partides de 3 o 4 jugadors, aparta la carta de *Saint Valentine* del joc. En partides de 2 o 5 jugadors, inclou *Saint Valentine*.

4. De les cartes *inicials* agafa las 4 cartes de mà 🖐️ i forma una pila cara amunt: esta serà la *pila de mercat*.



5. Les 5 cartes *inicials* restants són cartes de *personatge* 🧙: **Senyor Pirotènic**, **Tió de Nadal**, **Moura**, **Olentzero** i **Penitente**. Agafa-les i exposa-les en fila, cara amunt.

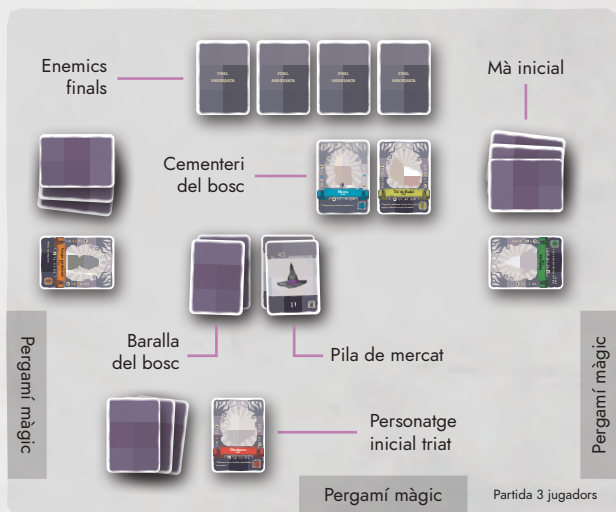
6. La resta de les cartes formen la *baralla de bosc*. Mescla la *baralla de bosc* i repartix 3 cartes cara avall a cada jugador. Els jugadors que han obtingut alguna carta que no és de mà 🖐️, canvien estes cartes per noves cartes a l'atzar. Així fins que només tinguem 3 cartes de mà. Durant la partida només pots tindre a la mà cartes de mà (és a dir, amb el símbol 🖐️ a la part inferior)! Les cartes que hagen eixit en el repartiment i **no** siguen de mà, tornen a la baralla. Mescla bé la baralla després.

7. El que més cartes ha canviat serà el jugador inicial. En cas d'empat, comença l'últim que ha tocat una granera.

8. El jugador inicial tria 1 personatge  dels 5 disponibles i el situa a la taula, davant seu. (Tots els personatges que tingues en esta zona formen el teu equip de personatges). Després d'això, el jugador situat a l'esquerra també tria un personatge. Es continua així fins que tots els jugadors han triat un personatge. Si hi ha  que no s'han elegit aniran al *cementeri del bosc*, un espai on s'exposen en fila els  que heu derrotat, però no hipnotitzat.

9. Ara comencen els torns, en sentit horari.

Encara que comences amb un personatge inicial d'una cultura concreta, pots guanyar la partida amb una altra cultura. Sigues flexible!



Seqüència de joc

Començant pel jugador inicial, **cada jugador realitza completament el seu torn seguint les fases de torn**. Després, li passa el torn al jugador situat a l'esquerra.

Fases del torn

Durant el seu torn, un jugador ha de seguir les fases següents en este ordre:

1. Explora el bosc! (Obligatori)

Esta fase és obligatòria i es realitza al principi de torn. **Agafa tantes cartes de la baralla de bosc com  tingues en eixe moment en el teu equip**. En esta fase **hauràs de robar les cartes d'una en una**, i deixaràs de robar immediatament si apareix una carta de *trampa*  o de *personatge* . En eixe cas hauràs d'enfrontar-te al  o patir els efectes de la  i **després d'això no podràs seguir robant cartes** en esta fase (*vegeu combat contra un personatge del bosc, pàg. 8, i cartes de trampa, pàg. 11*).

Exemple. Uxía té 3  i, per tant, ha de robar 3 cartes. Roba la 1a carta: és una  i se la queda. Roba la 2a, però apareix un : haurà de combatre'l i ja no podrà robar cap carta més.

2. Fes una acció! (Opcional)

Després d'explorar el bosc, pots fer **una sola** d'estes 4 accions, encara que no és obligatori:

a. **Anar al mercat: descarta 1 carta de mà**  **a canvi de cartes de la pila de mercat**. Mostra una carta de mà. Agafa de la *pila de mercat* tantes cartes de la part superior com indica el valor de cartes que recuperes del *mercat* . Després, posa a la part superior de la *pila de mercat* la carta que has mostrat de la teua mà. (*vegeu la pila de mercat i anar al mercat, pàg. 12*).

b. **Donar objectes als teus personatges:** usa 1 sola carta de menjar o de granera. (vegeu menjars, pàg. 15, i graneres, pàg. 16).

c. **Combatre i hipnotitzar:** enfronta un dels teus personatges amb un d'un altre jugador i intenta hipnotitzar-lo per incorporar-lo al teu equip. En esta fase pots usar tantes pocions com vulgues. Quan incorpores al teu equip, els afegixes a la taula, davant teu (vegeu combat contra un personatge d'un altre jugador, pàg. 9, i pocions, pàg. 13).

d. **Fer màgia:** fes 1 sol sortilegi dels 7 disponibles. Gasta tanta energia màgica com requerisca el sortilegi. Els sortilegis estan indicats en el teu pergamí màgic (vegeu barrets màgics i energia màgica, pàg. 15).

3. Conjura un Alakazum! (Opcional)

En esta fase final realitzes el gran sortilegi **Alakazum** que et permet derrotar una de les tradicions dels Estats Units i guanyar la partida. Esta fase també és opcional, però té un requisit: **necessites almenys 8 ★ d'una mateixa cultura (VAL, CAT, GAL, EUS o AND)**. Quan conjures un **Alakazum** destapa una carta d'**enemic final** a la teua elecció. **Si en total tens més ★ del mateix color que l'enemic final, has guanyat la partida!** Per guanyar la partida necessitaràs entre 8 ★ i 14 ★, en funció de l'**enemic final** que aparega. Només necessites derrotar un **enemic final** per guanyar. **En cas que l'enemic final tinga igual ★ o més que el teu equip, envia un personatge dels que han participat en l'enfrontament al cementeri.** A més, la carta d'**enemic final** que t'haja derrotat quedarà destapada i cap altre jugador podrà triar-la. És a dir, quan es conjure l'**Alakazum** següent hi participarà un enemic menys. I així successivament fins que algú supere amb els seus ★ els d'un **enemic final**.



⚔ Combatre i 👁 hipnotitzar personatges

El combat s'utilitza per pujar els teus ♀ de nivell (*vegeu cartes de personatge, pàg. 10*) i intentar hipnotitzar nous ♀. **Hipnotitzar personatges significa incorporar-los al teu equip per poder usar-los posteriorment.** Hi ha dos tipus de combats:

- Contra un ♀ del bosc (fase *explorar el bosc*).
- Contra un ♀ d'un altre jugador (acció *combatre i hipnotitzar*).



Combat contra un personatge del bosc



En el moment en què apareix un personatge ♀ en la fase *explorar el bosc*, deixa de robar cartes i posa eixe personatge a la vista de tots. Has de derrotar el personatge que acaba d'aparéixer amb un dels personatges que tens hipnotitzats. En este moment pots usar *pocions*.

Tria un dels teus ♀ per lluitar. El teu personatge té més ⚔ que el personatge del bosc?

SÍ

El teu personatge PUJA DE NIVELL i tires el dau. El dau supera els punts de 👁 del personatge del bosc?

• **SÍ** → El personatge aparegut en el bosc **passa a formar part dels teus personatges hipnotitzats**, amb el nivell **A**. El podràs utilitzar en el combat següent!

• **NO** → El personatge del bosc va al **cementeri**, amb el nivell **A**.

NO

Drama! El personatge del bosc **torna a la baralla de bosc i el teu personatge va al cementeri amb el nivell A**, excepte si és el teu únic personatge o està damunt d'una *granera*. **Ara mescla bé la baralla del bosc.**



Combat contra un personatge d'un altre jugador



Si realitzes l'acció *combatre i hipnotitzar*, digues a quin personatge rival et vols enfrontar: este serà el personatge defensor i el jugador que el té, el jugador defensor. Els dos jugadors poden usar *pocions* en este combat. **No pots atacar un jugador que només té un personatge en el seu equip, ja que MAI un jugador pot quedar-se sense personatges.**

Tria un dels teus  per atacar: este serà el personatge atacant i el jugador que el té, el jugador atacant. El personatge atacant supera els  del personatge defensor?

SÍ

El  ATACANT PUJA DE NIVELL. Després, el jugador atacant tira el . El  supera els punts de  del  defensor?

• **SÍ** → El jugador atacant hipnotitza el  defensor. El  hipnotitzat manté el nivell.

• **NO** → El  defensor es manté amb el jugador defensor (però el  atacant sí que haurà pujat de nivell).

NO

Gir del destí! El  DEFENSOR PUJA DE NIVELL. Després el jugador defensor tira el . El  supera els punts de  del  atacant?

• **SÍ** → El jugador defensor hipnotitza el  atacant. El  hipnotitzat manté el nivell.

• **NO** → El  atacant es manté amb el jugador atacant (però el  defensor haurà pujat de nivell igualment).

MOLT IMPORTANT!

Després de guanyar un combat  i abans de tirar el  per hipnotitzar...

El teu personatge puja de nivell!

Explicació detallada de les cartes

♠ Cartes de personatge

Hi ha personatges de 5 cultures, cadascuna representada per un color. Fins i tot hi ha *personatges multicolors* 🌈, que aporten ★ a qualsevol cultura. **Les cartes de personatge mai poden estar a la mà**, sinó que sempre estaran sobre la taula de dos maneres:

- **Hipnotitzats:** situats en una línia horitzontal on cada jugador posa els ♠ que controla. Açò és el teu equip de ♠.
- **En el cementeri del bosc:** on s'exposen els personatges del bosc que s'han derrotat però no hipnotitzat.

No hi ha cap límit de personatges que poden estar hipnotitzats o al cementeri, però **un jugador mai pot quedar-se sense cap personatge hipnotitzat**. Si un jugador haguera de perdre el seu últim personatge, en eixe cas, no el perdria.

Nivell dels personatges

Un personatge té 3 nivells (A, B i C). Un personatge sempre comença en el nivell més baix, l'**A**. **Quan un personatge participa en un combat i derrota l'altre personatge, puja de nivell**. Gira la carta per marcar que ha pujat de nivell. **Un personatge no puja més enllà del nivell C i mai baixa, excepte quan va al cementeri, que torna al nivell A**.



Caràcter dels personatges

Només alguns personatges tenen icones addicionals, que representen el seu caràcter:



Sociable: un personatge sociable pot sumar els seus  als de qualsevol  que controles, ja siga atacant o defensant-se. Si guanyes el combat, el personatge sociable que ha sumat els punts no puja de nivell, només el personatge principal. No es poden sumar dos personatges sociables al mateix temps.



Estalviador: al principi del torn (no te n'oblides!), abans de la fase *explorar el bosc*, roba tantes cartes de la part superior de la *pila de mercat* como  estalviadors tingues.



Molt màgic: aporta 1 *energia màgica* permanent que pots usar cada torn per fer sortilegis. Dos o més personatges molt màgics poden sumar la seua *energia màgica*.

Cartes de trampa

Si apareix una  quan estàs robant en la fase *explorar el bosc*, deixa de robar i enfronta't als seus efectes immediatament. Després, la trampa desapareix de la partida (torna-la a la caixa).

Pots botar-te l'explicació de cada trampa i llegir-la quan n'aparega una durant la partida.

- **Black Friday's Discount:** no volíeu descomptes? 50%! Regala la meitat de les teues cartes de mà a la resta de jugadors, repartint-les com vulgues. Si tens un número imparell de cartes, repartix la meitat menys una. Esta trampa no t'afecta si tens 1 o cap .

• **Halloween's Trick or Treat:** truc o tracte? Pots triar: o regales el 50% de les teues cartes de mà a la resta de jugadors o envies un personatge teu al *cementeri*. Esta *trampa* no t'afecta si només tens 1  i tens 1 o cap .

• **Santa Claus' Present:** *Santa Claus* et porta un regal... explosiu! Tira el dau  i, si traus menys d'un 3, envia un personatge teu que tries al *cementeri*. Si traus un 3 o més, passa el dau al jugador que vulgues. Este tornarà a tirar el dau. Així fins que a algú li explote el regal i envie un personatge seu al *cementeri*. Esta *trampa* no afecta a qui només té 1 , però algú li pot passar igualment el dau.

Cartes de mà

Les cartes de mà , a diferència dels  i les , se situen a la mà i no es mostren a la resta de jugadors. En general, estes cartes van sempre a la part superior de la *pila de mercat* una vegada s'han utilitzat. Per tant, mai desapareixen del joc i sempre es poden recuperar.

La pila de mercat i anar al mercat

La *pila de mercat* es va omplint amb les cartes de mà (*barrets, menjars...*) que es van utilitzant. A més, si una  no t'interessa especialment, però necessites noves , en la fase 2 del torn pots *anar al mercat*.

Per realitzar l'acció d'*anar al mercat*, el jugador mostra una de les cartes que té a la mà. A continuació, roba tantes cartes de la *pila de mercat* com indica l'etiqueta de la carta mostrada (). El jugador roba les cartes d'una en una tal com estan situades a la *pila de mercat*. Un jugador sempre pot consultar les cartes de la *pila de mercat*, però no podrà canviar-ne l'ordre. Després de robar la quantitat corresponent de cartes, el jugador situarà damunt de la *pila de mercat* la carta que ha mostrat de la seua mà.



Exemple d'anar al mercat. Si mostres una poció amb el símbol 2🖐️ hauràs de robar les 2 cartes que estiguen més amunt de la pila de mercat, independentment del seu valor, i deixar a canvi esta poció en la part superior.

Pocions

Hi ha pocions de combat 🖐️, de dau 🎲 i de furar 🖐️. Totes les cartes de pocions s'usen durant els combats. Després de jugar una poció, esta carta **es descarta damunt de la pila de mercat**.

Pocions de combat 🖐️ i de dau 🎲



Estes pocions s'usen en un combat (del bosc o contra un altre jugador). Modifiquen a l'instant els punts de combat 🖐️ (**pocions de combat**) i les tirades de dau 🎲 (**pocions de dau**). Els efectes de les pocions no són permanents i només s'apliquen al combat actiu. Pots usar tantes pocions com vulgues en un combat. En el cas que hi haja una carta amb 2 pocions disponibles, has de triar quina vols utilitzar.

En els **combats del bosc**, el jugador decidix si juga pocions de combat 🖐️ o no a l'inici del combat i, després de tirar el dau, tria si usa o no pocions de dau 🎲 per hipnotitzar el personatge.

Exemple. Jordi vol hipnotitzar una Castanyera que té 1 punt de 👁️. Tira el dau i trau un 1, és a dir, insuficient. Però usa una poció de 🎲+1 i ara la seua tirada és de 2.

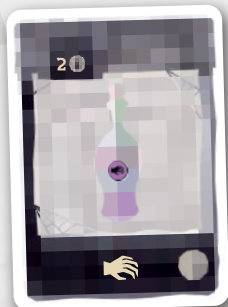
En els **combats entre jugadors**, els jugadors atacant i defensor decidixen si juguen cartes de *pocions* o no i en quin ordre per determinar els seus punts de combat ♣. Quan els dos jugadors declaren que no volen jugar cap poció més, aleshores es resol el combat.

Després el jugador que té l'opció d'hipnotitzar el personatge rival tira el dau i pot usar cartes de *poció de dau* per millorar el resultat del dau. **Atenció: las cartes de poció de dau 🎲 només sumen a la tirada del dau; només són útils per al jugador que està intentant hipnotitzar el personatge rival.**

*Exemple. Ana vol usar el seu Penitente de nivell B (♣1) per atacar el Dolçainer de Pep de nivell A (♣1). Com que tots dos tenen 1 punt de combat, Ana estaria perdent. Ana juga una carta de poció doble que li permet sumar ♣+1 o 🎲+1. La juga com a ♣+1, així que el seu Penitente passa a tindre ♣2. Pep juga la mateixa carta sobre el seu Dolçainer, que iguala els seus punts de combat (♣2). Ana torna a intentar guanyar el combat amb un altre ♣+1 per tindre ♣3, però Pep juga una poció de ♣+2 que deixa el seu Dolçainer amb ♣4. Ana declara que no juga cap poció més. Pep tampoc, amb la qual cosa, el combat el guanya el Dolçainer de Pep. El Dolçainer **puja a nivell B** i Pep tira el dau per intentar hipnotitzar el Penitente d'Ana; obté un 1: falla! Pep gasta l'última poció (🎲+1) que li queda a la mà per transformar el resultat del dau en un 2 i aconseguir així hipnotitzar el Penitente d'Ana.*

Poció de furtar 🖐

Esta *poció* només s'utilitza en combats contra personatges d'un altre jugador. Quan uses la *poció de furtar* 🖐, agafa automàticament l'última *poció* de ♣ o de 🎲 que haja usat el teu rival en el combat i incorpora-la a la teua mà. No només li anul·laràs la poció, sinó que tu podràs utilitzar eixa mateixa poció en eixe o un altre combat! No es pot furtar una *poció de furtar* 🖐.





Barrets màgics i energia màgica ⚡

Els *barrets màgics* servixen per costejar els sortilegis que pots realitzar durant l'acció *fer màgia*. Hi ha *barrets màgics* amb valor 1⚡, 2⚡ i 3⚡. Trobaràs una llista dels sortilegis disponibles en el *pergamí màgic* que té cada jugador. Pots fer 1 sortilegi qualsevol, sempre que pagues el cost d'eixa màgia en concret.

Exemple. Si conjures la vidència, que costa 2⚡, descarta (envia a la pila de mercat) una carta de barret de valor 2⚡ o 2 cartes de barret de valor 1⚡.

Cada personatge que tinga el caràcter **molt màgic** a l'equip d'un jugador li aporta 1⚡ quan realitze l'acció *fer màgia*. Es poden combinar cartes de *barrets màgics* amb el caràcter **molt màgic** dels personatges en l'equip del jugador.

Exemple. Si conjures la vidència, que costa 2⚡, i tens 1 personatge molt màgic en el teu equip, només necessites usar una carta de barret amb valor 1⚡ de la teua mà.

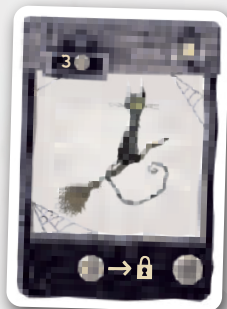
Menjars

Durant l'acció *donar objectes als teus personatges* pots utilitzar *menjars* (quan s'usen els menjars van també a la *pila de mercat*). Els *menjars* són propis de cada cultura i només afecten als personatges d'eixa mateixa cultura, representada pel color corresponent. S'agrupen de dos en dos i quan els utilitzes has de triar quin dels dos *menjars* vols utilitzar. El menjar **afectarà tots els personatges d'una ma-**



teixa cultura que tingues hipnotitzats (tots els gallecs o tots els catalans, per exemple, però no gallecs i catalans al mateix temps). El resultat serà que **tots els teus personatges d'eixa cultura creixeran al nivell C**, siguin del nivell que siguin en eixe moment.

Els personatges multicolors no augmenten de nivell amb cap menjar.



Graneres

Durant l'acció *donar objectes als teus personatges* col·loca esta carta baix d'un personatge i deixa-la així durant tota la partida. El personatge ja no abandonarà este jugador en el que queda de partida, ni amb combats ni amb màgies, ni tan sols després d'un *Alakazum* fallit.

Objectes de cultura i amulets

Els objectes de cultura (la *barretina*, el *botafumeiro*, etc.) també pertanyen a una cultura en concret i aporten 2★ al teus personatges d'eixa cultura durant la fase 3 (*conjura un Alakazum*).

En la fase *conjura un Alakazum*, **abans de destapar la carta d'enemic final**, revela estos objectes a la resta de jugadors per indicar que tens ★ addicionals. Estes cartes s'utilitzen des de la teua mà i no es gasten ni es perden. En el cas que el teu



Alakazum tinga èxit hauràs guanyat la partida, però en el cas que no ho aconseguisques, estes cartes continuaran en la teua mà per als tornos següents.



Existixen també els **amulets multicolors**, que poden aportar 1★ a qualsevol de les cultures i funcionen igual que els *objectes de cultura*.

Exemple. Izaskun té 5★ amb personatges catalans i a la mà té una barretina (2★) i un amulet multicolor (1★). Ja suma 8★ de la mateixa cultura, així que pot conjurar un Alakazum. Izaskun tria una de les cartes finals cara avall, li pega la volta i apareix Halloween, que té 9★: falla. Envia un dels seus personatges catalans al cementeri del bosc i manté en la mà la barretina (2★) i l'amulet multicolor (1★). Els podrà tornar a usar en el futur.

Ninots de vudú



El *ninot de vudú* mai s'utilitza en el propi torn i **servix per anul·lar un Alakazum o una acció d'un altre jugador** (anar al mercat, donar objectes als teus personatges, combatre i hipnotitzar o fer màgia). En el moment en què un jugador anuncie una d'eixes jugades, utilitza el *ninot de vudú* per anul·lar-la! **Un ninot de vudú no anul·la un altre ninot de vudú. Si anul·les un Alakazum el jugador afectat no perd els objectes de cultura o amulets multicolors.**

Esta **carta no por anar mai a la pila de mercat**. Quan s'utilitza, es torna a la caixa (igual que les *trampes* ☠).

Regla per a 2 jugadors

Afegix un cinqué enemic final: Saint Valentine. Saint Valentine té 9★ en partides de 2 jugadors.

Regles per a 5 jugadors

Afegix un cinqué enemic final: Saint Valentine. Saint Valentine té 7★ en partides de 5 jugadors. **A més, hi ha una regla especial per al sortilegi Bruixa desgraciada.** En les partides amb 5 jugadors, un jugador pot usar el sortilegi Bruixa desgraciada si hi ha 3 o 4 jugadors que tinguen més personatges que ell.

Exemple. Iker, Empar, Jordi, Sabela i Antonio. Iker i Jordi tenen 3 personatges, mentre que Empar, Sabela i Antonio només en tenen 1. En eixe moment, cap d'ells pot usar el sortilegi Bruixa desgraciada. Posteriorment, Sabela adquirix el seu segon personatge i açò possibilita que Empar i Antonio ja puguin realitzar este sortilegi, ja que hi ha 3 jugadors amb més personatges que ells.

Aclariments finals i consells

- No pots utilitzar un altre **Déjà Vu** en una de les 2 accions que et permet el **Déjà Vu**.
- Si fas el sortilegi **Déjà Vu**, els personatges *molt màgics* mantenen intactes els seus ⚡ durant les 2 accions posteriors i es poden tornar a utilitzar.
- **Quan utilitzes un ninot de vudú per impedir un Alakazum**, fes-ho abans que el rival destape una carta d'un *enemic final*. El jugador que declare que vol conjurar un *Alakazum* hauria de deixar un temps prudencial perquè els rivals tingueren temps de declarar si volen usar un *ninot de vudú*.

- Els **punts de combat** dels personatges solen ser un número, però **de vegades són un dau** 🎲. És a dir, requerixen tirar el dau per saber quants punts tenen en eixe combat en concret.
- En un **combat contra un altre jugador**, pots utilitzar moltes **pocions** de colp o anar usant-les en funció de les *pocions* que utilitze l'adversari.
- En cas d'**empat entre** 🗡️, sempre guanya el 🧙 del bosc o defensor, mai l'atacant.
- Pots **pagar sortilegis amb més** ⚡ del que costa eixa màgia, però... no et tornaran el canvi!
- Els jugadors que no vulguen problemes sempre haurien de tindre *barrets* i *pocions* a la mà!



Més dubtes?
Visita alakazum.com
Inclou videotutorial!

Segueix les xarxes de Zombi Paella i tracta d'aconseguir la carta extraordinària del gripau caòtic!



Crèdits

Autor i editor: Enric Aguilar

Il·lustracions: Esther Méndez

Disseny gràfic i fons: Víctor Medina

Redisseny caixa 3a ed.: Pau Urios sobre disseny de Víctor Medina

Suport maquetació: Ren Estrugo

Traduccions: Sabela González i Nora Garmendia

Tests del joc: Ren Estrugo, Juanjo Saborido, David Cugat, Joshua Bailo, Arnau Alberó, Mari Pau Farrés, Xavier Caballé, Jordi Castells, Gerard Ripoll, Pep Jové, Fran Rodríguez.

Agraïments de l'autor

Loli Almodóvar, Pep Aguilar, Cristian Hernández, Javier Fenollar, Santi Bonnín, Adriana Pérez Vieira, Amparo Pons (Museu Valencià d'Etnologia. Biblioteca), Rosa Lamas (Museo Etnológico Ribadavia. Biblioteca), Esther Isasa (HABE-Hizkuntzaren Didaktika Zerbitzua), Antonio Fco. Martínez (Baza). I a tots els que m'heu ajudat d'alguna manera!



www.zombipaella.com