

Las reglas antiguas y oficiales del Twing Imperial

El Twing Imperial es un antiguo juego de cartas mágicas al que juegan magos, brujas, hechiceras y muchos otros en el Imperio. Se desconocen sus orígenes, pero existe desde hace siglos. Aunque las reglas han cambiado con el tiempo, el juego simboliza la lucha constante por entrar a formar parte de la aristocracia imperial como vice archimago. Y simboliza el desafío constante para cualquiera que utilice la magia para controlar el poder caprichoso del "Orn".

El Orn es el poder detrás de toda magia, ¡fácil de usar pero difícil de controlar!
- El Archimago del Imperio

El objetivo del juego

El objetivo del juego es convertirte en el Vice Archimago del Imperio. Eres un poderoso Ornbender y, en tu empeño por lograr tu objetivo, primero debes reunir (al menos) tres objetos mágicos y luego demostrar tu habilidad para controlar a los Orn en una serie final de batallas contra tus oponentes durante el final del juego.

¿Qué hay en la caja?

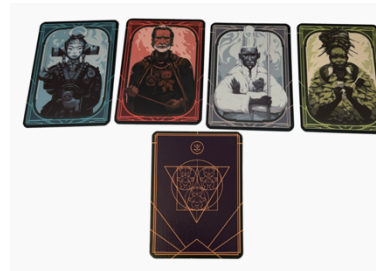


- 160 cartas en formato de póquer
- Versiones en alemán e inglés de las tarjetas y reglas clave
- Cuatro cubos "Orn"
- 30 cristales "Orn" ("Ornicles")
- Bolsa de tela negra
- Dos tarjetas adicionales de "objeto mágico" en blanco (edición especial de la primera edición)
- Muchas horas de diversión con amigos y familiares
- Divertidos objetos mágicos y frustrantes eventos especiales
- Muchos ositos escondidos
- ... ¡y una bonita caja negra que queda bien en cualquier estantería!

Tipos de tarjeta

Imperial Twing consta de cuatro tipos de cartas, cada una con un diseño y un color únicos en el reverso.

Fichas de personaje



En el juego básico hay cuatro cartas de personaje diferentes. Tienen un diseño de color morado en el reverso y cada carta muestra una figura mágica que representa a un jugador.

Eliges una de estas cartas al azar al principio de la partida y la colocas boca arriba delante de ti.

El color de la carta de personaje seleccionada determina tu "elemento" para el juego (fuego, agua, aire, vida). Esto se asocia con las ventajas correspondientes al usar hechizos y criaturas mágicas del mismo elemento que tu personaje (ver reglas posteriores para más detalles).

Cartas de juego

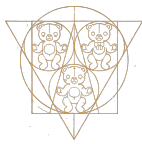


Las cartas son utilizadas por todos los jugadores durante la partida y contienen hechizos, criaturas mágicas y cartas especiales como gatos y trampas.

Los naipes tienen un diseño azul en el reverso.

Los detalles de los diferentes tipos de naipes y cómo se pueden utilizar se pueden encontrar en la siguiente sección "Tipos de naipes".

Las cartas de objetos mágicos representan los poderosos objetos que los jugadores recogen en el transcurso del juego y que necesitan para ganar el Twing Imperial.



Cartas de objetos mágicos

Las tarjetas con los objetos mágicos tienen un diseño verde en el reverso. Cada tarjeta de objeto mágico contiene el nombre del objeto y una breve descripción de su efecto.

Los detalles sobre los efectos de los **objetos mágicos** individuales se tratan en la sección "**Poderes de los objetos mágicos**".

Necesitas al menos tres (3) objetos mágicos para llegar al "final del juego".

Ten en cuenta que el juego básico contiene **una versión en alemán y otra en inglés** de estas cartas: ¡quita las cartas en el idioma que no quieras usar antes de empezar a jugar!



El Orn: una fuerza ancestral

El Orn, la antigua fuerza detrás de toda magia, tiene voluntad propia. La magia es fácil de usar, pero la voluntad del Orn es difícil de controlar. Con tácticas hábiles, valor y suerte, podrás hacerte con poderosos objetos mágicos creados por la voluntad del Orn.

Sólo aquellos que son lo suficientemente poderosos pueden controlar la voluntad del Orn, y sólo aquellos que controlan el Orn reciben el ilustre título de Vice archimago imperial en este antiguo juego imperial. El Orn se manifiesta actualmente en 4 elementos:

- Rojo: Orn de fuego
- Azul: Orn del agua
- Verde: Orn de vida
- Blanco: Orn del aire



Tarjetas de eventos

Las cartas de sucesos contienen descripciones de sucesos aleatorios que pueden ocurrir al utilizar la magia, ya que el efecto del Orn es siempre impredecible.

Las cartas de acontecimiento tienen el dorso rojo, y cada carta contiene el nombre del acontecimiento y una descripción de sus efectos.

Siempre se roba una carta de evento cuando se tira el símbolo de "evento" (espiral) en el dado Orn, tanto en ataque como en defensa. Los eventos pueden ser positivos o negativos y pueden afectar tanto al jugador que los roba como a algunos o a todos los demás jugadores.

Ten en cuenta que el juego básico contiene una versión en alemán y otra en inglés de estas cartas: ¡quita las cartas en el idioma que no quieras usar antes de empezar a jugar!



Diferentes tipos de tarjetas

Dentro de la baraja de naipes (dorsos azules) hay distintos tipos de cartas con fines específicos:

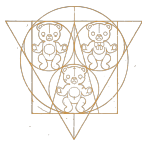
Cartas mágicas

Las cartas de hechizo representan el poder mágico del Orn y se utilizan para atacar (y defenderse) de otros jugadores.

Cada carta de hechizo lleva el símbolo y el color del elemento correspondiente del Orn, así como el poder de la carta respectiva.

Puedes combinar **hasta tres cartas de hechizo del mismo color** en un ataque (o defensa) y, opcionalmente, añadir criaturas mágicas de apoyo y ayuda.





— IMPERIAL — TWING

Cartas de criaturas mágicas



Las criaturas mágicas se unen a tu causa y pueden apoyarte tanto en los ataques como en la defensa contra otros jugadores. Cada carta de criatura mágica incluye la imagen y el nombre de la criatura, así como su fuerza (poder).

Puedes añadir criaturas mágicas a tus hechizos de ataque y defensa, y tienes la opción de defenderte con criaturas mágicas como "escudo" sin usar hechizos.

El poder de las criaturas se suma a la cantidad total de tu ataque/defensa.

Las criaturas con el símbolo "M" en la carta son **monturas** que pueden transportar a otra criatura de igual o menor fuerza y color.

Coloca todas las cartas de criatura mágica boca arriba sobre la mesa frente a ti: forman tu "séquito".

Tarjetas para gatos



Desde hace tiempo se sabe que los gatos tienen una relación especial con la magia y el Orn. Las cartas de gato se pueden jugar siempre que tires los dados. Te permiten volver a tirar los dados. Puedes usar varias cartas de gato seguidas, pero **siempre debes usar el resultado de la última tirada de dados.**

Se pueden "sacrificar" tres cartas de gato en el ritual del gato ornamentado. A continuación, roba la carta superior de la pila de objetos mágicos

Mantén todas las cartas de gato en tu mano (con hechizos y trampas) para usarlas en el momento adecuado.

— IMPERIAL — TWING



Miromon



La carta especial de gato blanco "Miromon" invierte el resultado de una tirada de dados, ya sea para ti o para tu oponente: => fallo crítico se convierte en acierto crítico, -4 se convierte en 4, evento se convierte en 0 (sin evento).

Miromon puede utilizarse como cualquier otra carta de gato y también como parte del "Ritual del Gato Ornish".

Cartas trampa



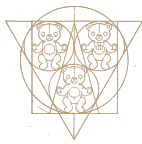
Las trampas se utilizan para atrapar o neutralizar a las criaturas mágicas del adversario.

Las trampas siempre funcionan (no hay tirada de salvación ni posibilidad de fallo). Para utilizar una carta de trampa, colócala boca arriba sobre la carta de criatura de otro jugador, que a su vez se coloca en la pila de descartes.

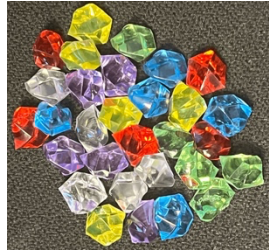
Puedes jugar una carta trampa de dos maneras.

1. Durante tu turno: Como acción, puedes **capturar** una criatura mágica **del color de tu personaje** del séquito de otro jugador y añadirla a tu séquito. Esto termina tu turno.
2. Durante el combate, incluidos los duelos: Puedes eliminar una de las criaturas mágicas de tu oponente poniéndola en la pila de descartes. En el caso de una montura y un jinete, sólo se descarta uno. Puedes jugar una carta de trampa en cualquier momento durante una batalla, incluso después de que se hayan tirado los dados de Orn.

Guarda todas las cartas trampa en tu mano (con hechizos y gatos) para usarlas en el momento adecuado



Ornicle



Cuando se utilizan hechizos en batalla, tienen lugar procesos mágicos que crean ornamentos. Estos se manifiestan en diferentes formas y colores (cristales de colores).

Estos cristales pueden ser recogidos por aquellos que hayan ganado la batalla actual. Si no usas magia, no recibirás ningún ornamento, como es el caso de un escudo en defensa, por ejemplo.

Los ornamentos son necesarios para conjurar objetos mágicos.

Inicio del juego

Al comienzo de la partida, cada jugador roba (o elige) una de las cartas de personaje y coge el dado "Orn" correspondiente (uno de los dados de 12 caras de colores).

Personajes: Conviértete en leyenda

Al principio del juego, eliges uno de los cuatro personajes. Cada personaje tiene un elemento Orn (color), que te da ventaja en la batalla. Los personajes son:

- Agua (azul): La bruja del arroyo murmurante
- Fuego (rojo): El mago de la cerilla encendida
- La vida (verde): La hechicera de la maceta pintoresca
- Aire (blanco): El hechicero de la suave brisa marina



Las cartas, los objetos mágicos, las cartas de evento y los cristales de Orn deben colocarse de la siguiente manera:



Ejemplo: configuración para dos jugadores

Se barajan las cartas (gran montón con fondo azul) y se colocan en el centro de la mesa.

Las cartas de evento (reverso rojo) y los objetos mágicos (reverso verde) se barajan por separado y se colocan boca abajo en dos montones al alcance de todos los jugadores. Se revelan dos objetos mágicos.

Los "adornos" (cristales de colores) se colocan en un lugar fácilmente accesible para todos los jugadores.

Cada jugador coloca su carta de personaje boca arriba delante de él, junto con el cubo "Orn" del color correspondiente.

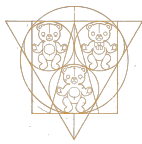
Cada jugador roba TRES cartas del mazo y coloca todas las criaturas que ha robado boca arriba sobre la mesa, delante de él.

Los hechizos y otras cartas especiales se tienen en la mano (no visibles para los otros jugadores) - en el ejemplo (izquierda) estas cartas están boca abajo sobre la mesa, pero los jugadores deben tenerlas en la mano.

Si un jugador no tiene más hechizos en su mano, roba cartas adicionales hasta que tenga una nueva carta de hechizo. **Todas las cartas adicionales robadas que no sean cartas de hechizo se descartan inmediatamente.**

Inicio: El juego ha comenzado

1. Todos tiran los dados al mismo tiempo y el jugador con el número más alto empieza (si dos o más jugadores sacan el mismo número, se vuelven a tirar los dados).
2. El jugador inicial comienza su turno y determina la dirección del juego (en el sentido de las agujas del reloj o en sentido contrario) para esta partida.



Acciones de movimiento del jugador

Al comienzo de tu turno, robas 1 carta del mazo. Todos los hechizos, gatos y trampas permanecen en tu mano. Todas las cartas con criaturas mágicas se colocan inmediatamente boca arriba sobre la mesa delante de ti. Éstas forman tu séquito (ejército de criaturas mágicas).

Si no tienes más hechizos en la mano, siempre robas cartas inmediatamente hasta que tengas un nuevo hechizo. Todas las cartas robadas que no sean hechizos se descartan inmediatamente.

A continuación, elija UNA de las siguientes acciones

1. Atacar a otro jugador
2. Duelo con otro jugador por uno de sus objetos mágicos
3. Compra un objeto mágico si tienes suficientes adornos (cinco en una partida estándar)
4. Juega una trampa para capturar la criatura mágica de otro jugador (de tu color) para reforzar tu séquito.
5. Realiza el ritual del gato ornamentado (si tienes tres cartas de gato) para robar el objeto mágico superior del mazo
6. Anuncia que estás llamando al final del juego (si tienes suficientes objetos mágicos) y realiza un ataque al final del juego
7. Realiza un ataque final (si ya estás en el final del juego y aún tienes suficientes objetos mágicos)
8. Pasa y roba DOS cartas adicionales de la baraja

Regla para el máximo color del hechizo

- Puedes tener hasta tres colores (elementos) diferentes de hechizos en tu mano.
- Si tienes más de tres colores en la mano, coloca los hechizos de un color en la pila de descartes.
- Sólo puedes tener un máximo de 15 hechizos en la mano.

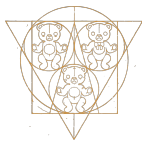
Criaturas mágicas

- Las criaturas del mismo color que tu personaje están **protegidas** (ver más abajo)
- Cuando los hayas dibujado, colócalos abiertamente frente a ti, ya que forman parte de tu séquito.
- Las monturas (símbolo M) pueden transportar otra criatura con la misma fuerza o inferior y del mismo color. Ambas cuentan como una unidad/criatura.

Lucha: ataque y defensa

1. En tu turno, tienes la opción de atacar a cualquier otro jugador.
2. Anuncia el ataque y di a quién atacas, luego pon boca arriba sobre la mesa las cartas que vas a utilizar para tu ataque.
3. DEBES jugar al menos un hechizo para atacar. Puedes jugar hasta tres hechizos **del mismo elemento (color)** en un solo ataque.
4. El oponente DEBE defenderse usando hechizos (y opcionalmente añadiendo criaturas mágicas) o usando criaturas mágicas sólo como "escudo".
5. Añade opcionalmente una criatura **del mismo color** por cada hechizo que lances. Las criaturas montadas en una montura no cuentan (la criatura y la montura cuentan como una sola criatura).
6. Suma todos los puntos de las cartas (hechizos y criaturas).
7. Lo mismo se aplica a la defensa, a menos que juegues con criaturas como escudo (ver defensa especial).
8. Tira tu dado Orn y suma/resta el resultado de tu puntuación total.
9. Juega con gatos y trampas a voluntad durante la batalla para cambiar el resultado.
10. El que tenga más puntos al final gana y recibe 1 ornicle como recompensa.
11. Todas las cartas de hechizo/especiales jugadas se descartan.
12. Todas las criaturas ganadoras regresan a sus respectivos seguidores.
13. Todas las criaturas de los perdedores van a la pila de descartes (excepción: color propio jugado en el ataque).
14. En caso de empate (atacante y defensor tienen la misma puntuación total), todas las criaturas de todos los jugadores vuelven a su séquito y todas las demás cartas jugadas se descartan (hechizos, gatos, trampas).
15. Si los jugadores tienen una acción simultánea (por ejemplo, ambos tiran un evento con el dado Orn), el jugador atacante actúa primero (tiene la iniciativa).

Recuerda también prestar atención al efecto de los objetos mágicos que pueden anular el efecto de ciertos lanzamientos, así como a las cartas gato y trampa.



Símbolos y acontecimientos del cubo Orn: La voluntad del Orn

La magia es imprevisible y a veces puede tener consecuencias inesperadas.

Los cubos Orn



Siempre que utilices el poder del Orn, independientemente de si estás atacando o defendiendo, tiras los dados del Orn para determinar el efecto de tu hechizo.

El resultado (de -4 a +4) modifica la fuerza de tu acción (sumada a la suma de los hechizos y criaturas que utilices).

También hay tres "símbolos especiales" que tienen los siguientes significados

Sol	Golpe crítico	¡Ganas inmediatamente!
Cruz	Fallo crítico	¡Has perdido inmediatamente!
Espiral	El acontecimiento	Roba una carta de evento y haz lo que dice. La tirada de dados cuenta como cero en tu fuerza total para este ataque/defensa.

Los eventos se resuelven inmediatamente antes de llevar a cabo cualquier otra acción. Si ambos jugadores tiran un evento, el evento del jugador atacante se resuelve primero.

Después de que haya ocurrido un evento, ambos jugadores (atacante o defensor) pueden jugar una carta de gato para volver a tirar sus dados. Algunos objetos mágicos también permiten volver a tirar los dados de todos modos.

Si ambos jugadores consiguen un golpe crítico o un fallo crítico y no se juega ningún gato para cambiar el resultado, el ataque termina en un empate: las cartas de criatura se devuelven al séquito del jugador y las cartas de hechizo se descartan. Ningún jugador recibe Ornicles.

Monturas (M): Wolpertinger y caballo de guerra

Las monturas pueden llevar una criatura con la misma fuerza o inferior y del mismo color. Ambas cuentan como una sola criatura más fuerte. Las monturas nunca transportan a otras monturas. Ahora puedes añadir una montura y un jinete a un hechizo. En el caso de las trampas, sólo se descarta una de las cartas.

Alineación elemental: toca tu color

Jugar con el color de tu propio personaje tiene dos ventajas:

1. Utilizar un hechizo del mismo color (elemento) que tu personaje para atacar o defenderse es más efectivo, ya que tu personaje es muy hábil en la magia de ese elemento. Así que si tiras el dado Orn en un combate, los números negativos cuentan como cero. Pero un fallo crítico sigue siendo un fallo crítico.
2. Si cuentas con el apoyo de tus criaturas del mismo elemento durante un ataque, podrás protegerlas mejor del daño. Si pierdes el ataque, estas criaturas volverán a tu séquito para futuras batallas.

Defensa especial: Escudo

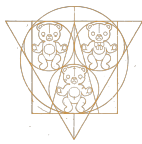
El jugador defensor puede elegir no jugar un hechizo y en su lugar colocar tantos animales de un color delante como escudo. Si el jugador defensor gana, los animales del escudo se devuelven a su séquito, pero si pierde, todos los animales del escudo se descartan.

El jugador protector (defensor) NO tira el dado Orn y no recibe ningún Ornicles si gana.

Acontecimientos: Espere lo inesperado

Si sacas el símbolo Orn (espiral), debes robar una carta de evento y hacer lo que está escrito en la carta de evento. Las cartas de evento sólo pueden afectarte a ti o a todos los jugadores. Si varias personas sacan el símbolo Orn al mismo tiempo, el atacante principal debe robar primero una carta de evento y resolver el resultado. A continuación, los demás jugadores roban sus cartas de evento una tras otra en el orden de juego y resuelven los resultados.

Algunos objetos mágicos te protegen de los eventos, ¡incluso de los buenos! (Sigues robando una carta de evento, pero los efectos no se aplican a ti).



Objetos mágicos

Los objetos mágicos son objetos raros y poderosos en los que se manifiesta el poder del Orn y que otorgan a su dueño habilidades especiales.

Para ganar el Twing Imperial, debes tener al menos tres (3) objetos mágicos. Obtienes objetos mágicos si:

- Los compras con Ornikel como acción durante tu turno
- Te enfrentas en duelo a otro jugador para robarle un objeto mágico
- Realizas el ritual del gato adornado
- Dibuja el evento correspondiente

Puedes tener tantos objetos mágicos como quieras, pero sólo puedes usar tres objetos mágicos a la vez. Coloca los demás objetos mágicos que tengas a un lado para que todos los jugadores puedan verlos. Sólo los objetos que están junto a tu personaje están activos y sus poderes tienen efecto en el juego.

Puedes cambiar cuál de tus objetos mágicos está activo en cualquier momento, excepto durante una batalla o un duelo.

Compra objetos mágicos: Hazte aún más poderoso

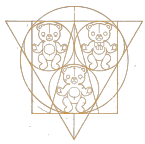
Si tienes suficientes ornamentos (3, para ser precisos, en una partida estándar), puedes comprar uno de los dos objetos mágicos que están boca arriba en la mesa.

1. Paga el número necesario de ornamentos, elige un objeto mágico y colócalo boca arriba junto a tu personaje. A partir de ahora, serás más poderoso y podrás usar los poderes del objeto mágico.
2. Una vez elegido un objeto mágico, robas una nueva carta del montón de objetos mágicos (si queda alguna) y la colocas boca arriba delante de ti.
3. Sólo puedes utilizar tres objetos mágicos a la vez. Si superas este límite, debes decidir qué cartas deben permanecer activas (colócalas boca arriba junto a tu personaje).
4. Comprar un objeto mágico cuenta como una acción, así que tu turno ha terminado.



Los poderes de los objetos mágicos

Teddy del tormento	Añade una criatura mágica adicional de cualquier color a tu ataque/defensa (esto puede incluir una montura y una criatura montada en la montura, que sigue contando como una criatura).
Bragas de protección	Si sacas un fallo crítico, cuenta como 0 en los dados y por lo tanto no tiene efecto.
Sombrero de posibilidades	Si te defiendes de un ataque, puedes volver a tirar el dado Orn (esto no se ve afectado por las medias de certeza). Debes tomar el resultado de la nueva tirada.
Trébol rojo gigante	Si atacas, puedes volver a tirar los dados de Orn (esto no se ve afectado por las medias de certeza). Debes tomar el resultado de la nueva tirada.
Muñeca de claridad	Cuando robas una carta de evento, no tiene ningún efecto sobre ti, pero afecta a todos los demás jugadores en consecuencia. Esto también incluye los eventos que podrían ser ventajosos para ti.
Botas de seguridad	Tus oponentes no pueden usar cartas trampa contra ti.
Sostén del destino	Los golpes críticos de tus oponentes cuentan como 0 contra ti.
Calcetines de certeza	Tus oponentes no pueden usar cartas de gato contra ti, incluido Miromon. Esto no impide que tu oponente use cartas de gato contra otros jugadores, ni que realice el "Ritual del Gato Único".
Copa de la cojera	Tus oponentes no pueden usar criaturas montadas cuando ataquen o se defiendan contra ti. Las criaturas montadas pueden seguir usándose individualmente, pero no pueden tener un jinete (criatura montada). En una situación multijugador (por ejemplo, en el final del juego), esto sólo se aplica a los ataques contra ti, no contra otros jugadores.



— IMPERIAL —
TWING

Roba objetos mágicos: Lucha en un duelo

Si quieres robar un objeto mágico a otro jugador, **debes batirte en duelo con él**. Para ello, debes utilizar un ornamento como "estaca" para iniciar un duelo.

- que te batirás en duelo con otro jugador, nombra a tu oponente y coloca un ornicle sobre la mesa como apuesta.
- Atacas a tu oponente 3 veces seguidas y debes ganar 2 de cada 3 combates.
- Siempre atacan.
- Su oponente debe defenderse.
- Ningún otro jugador puede asistir al duelo.
- Si ganas 2 de 3 duelos, puedes coger un objeto mágico de tu oponente y añadirlo a tu colección de objetos mágicos. El adorno "usado" vuelve a ti.
- Si el defensor gana 2 de 3 duelos, el atacante se va con las manos vacías y el defensor recibe el adorno "usado" del atacante.

El "Ritual del Gato Ornish": El Orn está contigo

Como los gatos están vinculados de forma única al poder del Orn, puedes sacrificar/descartar tres gatos para sacar el siguiente objeto mágico de la pila de objetos mágicos (si queda alguno).

Regla multijugador: apoyar a un bando

En una partida de 3 o 4 jugadores, tienes la opción de unirse y apoyar a cualquiera de los bandos de una batalla mágica (pero no en un duelo).

- **Despliega un ornamento** y apoya a un bando con un hechizo/criatura del color correspondiente antes de que caigan los dados.
- Asegúrate de que queda claro a qué jugador apoyas.
- Tu bando gana: recibes un adorno adicional. También recupera su apuesta.
- Tu bando pierde: El vencedor recibe tu ornicle más uno más por ganar la batalla.
- Sólo los dos oponentes principales pueden utilizar sus objetos mágicos, tirar dados o jugar con trampas y gatos.

— IMPERIAL —
TWING



Final: Convertirse finalmente en Vice Archimago

Es tu turno y tienes 3 objetos mágicos, entonces puedes empezar el final del juego.

- Diga alto y claro que ahora empieza el final del juego.
- Si no tienes un objeto mágico, pierdes inmediatamente y tienes que abandonar (salir del juego).
- Ahora es uno contra todos. Tu ataque se dirige contra todos los jugadores que quedan en la mesa al mismo tiempo.
- Cada uno debe defenderse individualmente.
- Todos tiran su dado Orn al mismo tiempo.
- Cada batalla se gestiona individualmente. Las criaturas solo se descartan al final.
- Tú ganas: Toma un objeto mágico de tu oponente.
- Pierdes: el adversario recibe 1 ornicle.
- Si eres la última persona en el juego, has ganado y eres el Vice Archimago
- Si te roban uno de tus tres objetos mágicos, la fase final del juego termina para ti y continúas jugando en modo normal hasta que vuelvas a tener 3 objetos mágicos y puedas reiniciar el juego final.

Rendirse: retirarse cuando las cosas se vuelven desesperadas

A veces el Orn no está de tu parte... o tal vez necesites terminar la partida por alguna otra razón. Si un jugador desea retirarse de la partida, puede hacerlo en cualquier momento anunciando su retirada:

- Da la vuelta a tu carta de personaje.
- Descarta todos los hechizos, criaturas y cartas especiales.
- Si hay más de 1 jugador en la partida, distribuye tus objetos mágicos y adornos entre los demás jugadores como deseos.
- Gracias a sus oponentes.

Variaciones del juego

Visite nuestra página web para conocer las variaciones del juego:
www.imperialtwing.com