

Leviathan

Los dos archimagos más poderosos de Azkaban llevan enfrentándose en un duelo a muerte durante milenios. Encarna a uno de ellos y combate hasta vencer o ser vencido, los hechizos serán tu fuente de combustible, úsalos a tu favor y podrás obtener una merecida victoria.



Cartas de Hechizo: Estas cartas sirven para definir las posibilidades o patrones de movimiento de tus peones. Las cartas con una estrella amarilla en su parte superior derecha, son cartas legendarias.

Quidditch: Su funcionalidad será la de intercambiar la posición de tu archimago con cualquier otro siervo.

2 
Players

12+ 

20-25
Min 

Leviathan - Reglas de Juego

Introducción

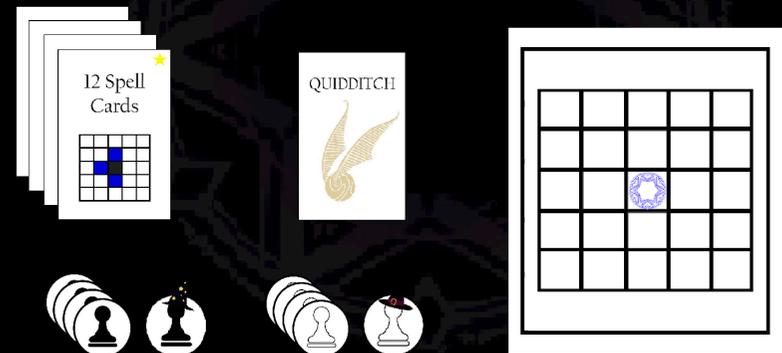
Los dos archimagos más poderosos de Azkaban llevan enfrentándose en un duelo a muerte durante milenios. Encarna a uno de ellos y combate hasta vencer o ser vencido, los hechizos serán tu fuente de combustible, úsalos a tu favor y podrás obtener una merecida victoria.

Leviathan es un juego de estrategia para dos jugadores, no se recomienda para personas menores de 12 años. El tiempo máximo por partida oscila entre 20-25 minutos.

Ganador Objetivos

Ganarás si eliminas al archimago enemigo o por el contrario a todos sus siervos.

Todo lo necesario para jugar!



Spell Cards/Cartas de Hechizo: Estas cartas sirven para definir las posibilidades o patrones de movimiento de tus peones. Las cartas con una estrella amarilla en su parte superior derecha, son cartas legendarias.

Quidditch: Su funcionalidad será la de intercambiar la posición de tu archimago con cualquier otro siervo.

Tablero: Tablero 5x5 con un círculo mágico en el centro.

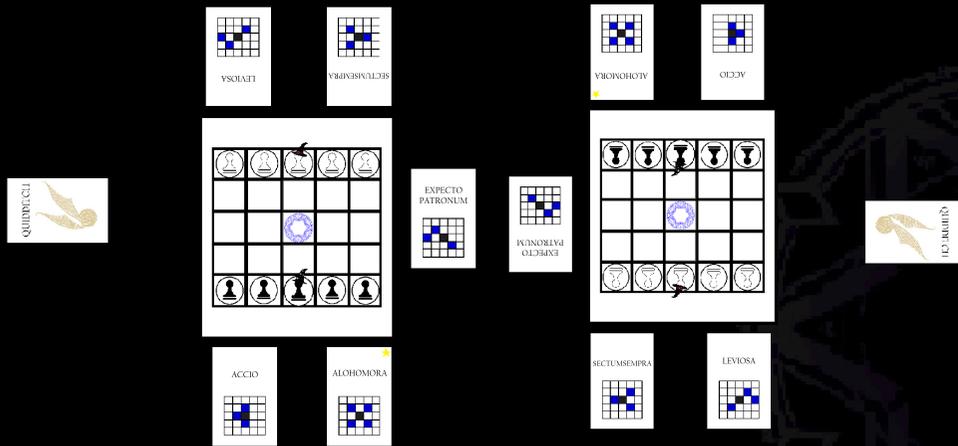
Peones: Hay dos tipos, (2) Archimagos y (8) siervos.



Setup

Antes de nada, decide a suertes quién empieza el turno. Junta todos los hechizos en un mazo y barájalo. A continuación sitúa la carta Quidditch en un lugar visible y reparte dos cartas de hechizo para cada jugador, por último sitúa una carta de hechizo en la parte derecha del tablero en dirección al jugador que inicia. Con las cartas de hechizo restantes se creará una pila de descarte. Todos los peones tendrás que ordenarlos en la primera fila del tablero con el archimago en medio. En todo momento las cartas están visibles y legibles, es decir, boca arriba, sobre la mesa para que ambos jugadores vean todas las posibles combinaciones, la pila de descartes en su defecto estará boca abajo.

Los componentes deberían de quedar exactamente igual que en la siguientes fotografías:

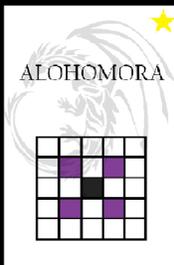


*La segunda imagen muestra como debería de quedar el tablero cuando el turno sea del adversario.

Gameplay

Fase 1 -Movimiento

Lanza uno de tus dos hechizos para mover el peón que desees.



El movimiento es sencillo, el cuadrado central negro, es donde está situado tu peón, los cuadrados de color son sus posibles movimientos, es decir, podrás desplazarte a cualquier casilla de color indicada en la carta.

El peón que uses no podrá salir del tablero, ni podrá superponer uno de tu mismo equipo. Para matar a un peón enemigo podrás mover hacia su casilla y reemplazarlo. Este se situará fuera del tablero y será inútil.

Fase2 - Rotación

Cuando uses el hechizo y muevas tu peón, deberás rotar el conjuro usado:

Para ello tendrás que coger la carta de hechizo que has usado y rotarla a tu lado izquierdo del tablero (lo que es proporcional al lado derecho de tu contrincante) y la tendrás que poner de cara a tu oponente (para que sea visible para él).

Fase3 - Herencia

Acto seguido, la carta de hechizo que habrás puesto al inicio de la partida (o la que tu adversario te ha dado si has pasado del primer turno) colocada en el lado derecho del tablero, la heredarás y situarás en tu banco de hechizos.

Estas tres fases se repiten en cada turno, a excepción de encontrarte con alguno de estos componentes:

Quidditch



Esta carta es única, solo habrá una en la partida, el primero que llegue a la primera fila enemiga con uno de sus peones obtendrá esta pasiva el resto de la partida. Si consigues poseerla, guárdala en tu banco de hechizos, cuando sea tu turno tendrás la oportunidad de usar el turno entero para intercambiar la posición de tu archimago por la de uno de tus siervos. Este hechizo nunca se gasta ya que es una pasiva.

Al usar esta carta, las Fases de tu turno se cancelan, y automáticamente la carta por heredar (en tu lado derecho) pasa a ser rotada (a tu lado izquierdo).

Magic Circle



En el caso de caer en el círculo mágico realizarás las Fases 1-2 y robarás la primera carta de la pila de descartes. Según el tipo de carta que salga seguirás metodologías distintas: Si sale una carta no legendaria, decidirás si te quedas con la carta recién robada. En caso afirmativo intercambia la carta robada por la de tu banco de hechizos metiendo tu hechizo intercambiado en el fondo de la pila de descarte, en caso negativo mete el hechizo robado.

Si la carta robada es legendaria, se seguirá el proceso anterior pero ganando un turno extra y recuperando la carta de hechizo usada y por ende rotada.

Excepciones

En el caso de querer mover el archimago, se necesitará un hechizo legendario.

Si se mueve el archimago hacia el centro usando Quidditch, no obtendrá el efecto del magic circle.