



REGLAMENTO

AXIA

SLAYER COMBO



Para empezar, me gustaría dar las gracias a todas esas personas que me habéis apoyado desde el primer día y toda la gente que me da su cariño en redes sociales y eventos. ¡Sin vosotros esto no sería posible!

Querría dar las gracias a Tasio por apostar tan fuerte en este proyecto y lo que vendrá después, a mi gran amigo Victor por estar siempre dispuesto a charlar y testear siempre que se lo pido aunque tarde más de 5 minutos en responder; y a todos los que habéis testeado este juego tantas veces (Moyo, Victor, Isa, Fran, Manu, Cordero... si se me olvida alguien, piensa que no es personal y que también te quiero).

¡Ah! y a "Ignorancio", por esa gran broma con el manual, a pesar de haber querido matarte durante unos minutos, mereció la pena.



Diseño del juego

Javier Martínez Gómez

Editor

Present is Future Games (PIF Games)

www.pifgames.com

Ilustración y diseño gráfico

Ignacio García González

Temática y ambientación

Javier Martínez Gómez

Supervisión de reglas

Débora Cantero, Víctor Gomollón,
Jaime Polo y Lourdes Torres

Traducción al inglés

Lourdes Torres



©2026 Anastasio Martínez León. Present is Future Games es una marca registrada de Anastasio Martínez León. Todos los derechos reservados.

EL MUNDO DE AXIA

Las tierras de **AXIA** están plagadas de temibles bestias y Acólitos de antiguos linajes. Tras la caída de los muros de Alakat, muchas bestias se han perdido y vagan por regiones desconocidas para ellas actuando de forma hostil. Una vez más, este mundo necesita de los Slayers para volver a traer la calma a estas tierras.

En **AXIA: Slayer Combo** te pondrás en la piel de un Slayer, encargado de mantener a raya a las temibles bestias que asolan a la población.

Tendrás que colocar con astucia las cartas, elegir bien tus dados y combatir con las bestias que más te interesen para cumplir tus objetivos.

¿Listo para el desafío?

OBJETIVO DEL JUEGO

AXIA: Slayer Combo es un juego competitivo de 1 a 4 participantes.

En cada ronda usarás dados para golpear a las bestias de la forma más certera posible. Esto te servirá para completar filas y columnas que te otorgarán puntos al final de la partida teniendo en cuenta que, solo te puntuarán aquellas cartas de Puntuación en las que todas las bestias de su fila o columna estén al menos heridas.

Además, los objetos que no uses y algunas bestias que derrotes te darán puntos adicionales al final de la partida.

Conviértete en el mejor Slayer derrotando a las mejores bestias para conseguir la mayor cantidad de puntos.

COMPONENTES



60 cartas de
Territorio



32 cartas de
Puntuación



24 cartas de
Objetos



5 dados Físicos



4 dados Mágicos



128 marcadores
Herida / Derrotada



1 ficha de Slayer inicial



Hojas de puntuación



LAS CARTAS

Para dominar AXIA: Slayer Combo, es fundamental conocer los símbolos e información que contienen los tres tipos de cartas del juego: **Territorio**, **Puntuación** y **Objetos**.

CARTAS DE TERRITORIO

Estas son las cartas principales que formarán tu territorio (una cuadrícula de 3x3). Cada carta está dividida en 4 **espacios** (A), y cada espacio muestra una región y una bestia.

Vamos a ver un espacio más de cerca:



- 1 Región
- 2 Icono de Región
- 3 Vida
- 4 Tipo de golpe necesario
- 5 Tipo de bestia (puede no haberlo)
- 6 Ilustración de bestia
- 7 Efecto

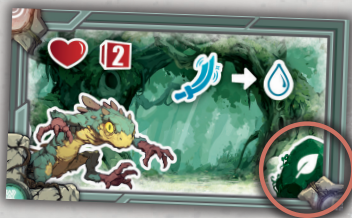
1 2 Región e iconos de Región

Indica dónde se encuentra la bestia. Existen 4 regiones principales:

Bosque 🌿, **Desierto** 🏜️, **Montaña** ⚙️ y **Lago** 💧; y una región secundaria: **Templo** 🏛️.

EJEMPLO

El espacio mostrado es una Región de **Bosque**. Se puede comprobar por la ilustración del fondo y el icono situado en la esquina inferior derecha del espacio.



③ Vida

En la esquina superior izquierda de cada espacio se indica la vida de la bestia.

Una bestia con cualquiera de los siguientes iconos   tiene 1 punto de vida (*independientemente del color del corazón*).

Para eliminar **1 punto de vida** y derrotar a la bestia harán falta **dos golpes**. La primera vez que la golpees, coloca sobre ella un marcador de bestia herida .

Cuando una bestia es golpeada por segunda vez, pasará a estar derrotada y lo indicarás sustituyendo el anterior marcador por uno de bestia derrotada .

④ Tipo de golpe necesario

Junto al icono de vida aparece un icono de un dado, que indica si la bestia requiere de un **dado físico**  o de un **dado mágico**  para ser golpeada.

Los dados mágicos  se consideran comodines, por lo que con ellos se podrá golpear también a cualquier bestia que requiera un dado físico .

GOLPE CRÍTICO: Si el dado usado para golpear **coincide con el número** indicado dentro del icono, la bestia es derrotada de un solo golpe.

Si no se muestra ningún número dentro del icono del dado, cualquier golpe se considera crítico.



EJEMPLO

Si el dado usado para golpear a esta bestia muestra un 2, la bestia es derrotada con un único golpe y se le coloca encima el marcador  sin necesidad del segundo golpe.



5 Tipo de bestia

En AXIA existen algunas bestias que se consideran especiales. Estas se pueden identificar por el icono que aparece junto al icono de Región. Este icono indica el tipo de bestia.

Por el contrario, las bestias que no tienen ningún icono de tipo se consideran bestias normales.

Estos son los distintos tipos de bestias especiales que hay en AXIA:



MÁGICAS: Algunas de las bestias más poderosas. Solo podrán ser dañadas mediante golpes mágicos .



ACÓLITOS: Slayers que fueron corrompidos. Otorgan más puntos cuantos más derrotes. Hay 6 tipos diferentes, indicados por un número romano dentro del icono.



RAKYAS: La mayor plaga de AXIA. Portadoras de una extraña sustancia que enloquece a todo aquel que entre en contacto con ella.

7 Efecto

Cuando derrotes a una bestia, activa su efecto. Hay dos tipos de efectos:

EFFECTOS INMEDIATOS: Se aplican en el momento de derrotar a la bestia y permiten realizar acciones extra, como golpes adicionales, derrotar a otras bestias o conseguir objetos, en ese mismo turno.

EFFECTOS DE PUNTUACIÓN: Siempre contienen el icono de puntuación  y otorgan puntos extra al final de la partida.

Encontrarás una descripción de todas las bestias y sus efectos más adelante (ver pág. 18).



EFFECTO INMEDIATO



EFFECTO DE PUNTUACIÓN

CARTAS DE PUNTUACIÓN

Estas cartas delimitan tu zona de juego por los márgenes superior e izquierdo de tu territorio y te **aportarán puntos** al final de la partida si las tienes activadas.

Las cartas de Puntuación son a doble cara: un lado muestra puntuaciones de **Fila** ■ y el otro de **Columna** ●.



PUNTUACIÓN DE FILA



PUNTUACIÓN DE COLUMNA

CONDICIÓN DE ACTIVACIÓN:

Para que una carta de Puntuación puntúe, debes haber herido o derrotado a todas las bestias de al menos una de las dos líneas (filas o columnas) asociadas a esa carta.

Las líneas asociadas siempre son las dos adyacentes a la carta de Puntuación.

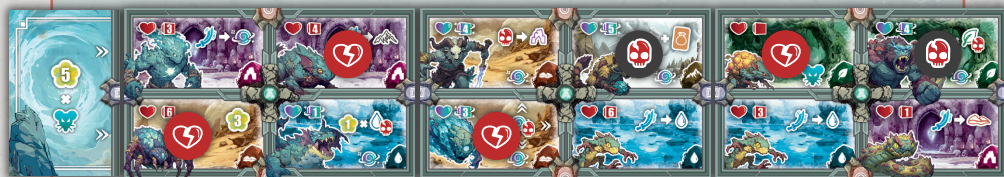
EJEMPLO 1

En el ejemplo se observa que al menos una de las dos filas asociadas a la carta de Puntuación (en este caso, la fila superior) ha sido totalmente golpeada, ya que todas las bestias han sido heridas o derrotadas.



EJEMPLO 2

En este ejemplo, no se han herido ni derrotado todas las bestias de al menos una fila asociadas a la carta de Puntuación. En la fila superior quedan 2 bestias sin dañar, y en la fila inferior aún hay varios espacios sin golpear (4). Por tanto, esta carta de Puntuación NO está activa.



Cómo puntuar las cartas de Puntuación

Algunas cartas puntúan únicamente los elementos presentes en su propia fila o columna (»»), mientras que otras tienen en cuenta todo tu territorio (∞).

Cuando una carta de Puntuación de filas o columnas está activa, se puntúan **ambas filas o ambas columnas** asociadas a dicha carta.

Encontrarás una descripción de las puntuaciones más adelante (ver pág. 22).

CARTAS DE OBJETOS

Se obtienen al derrotar a ciertas bestias y ofrecen ventajas tácticas que te permitirán derrotar más bestias y crear así impresionantes combos.

- 1 **Puntos de victoria.** Si decides no usar un objeto y lo conservas al final de la partida en tu mano, te otorgará puntos adicionales en la puntuación final de la partida.
- 2 **Efecto.** Al usar un objeto, aplica su efecto y descártalo. Todos los objetos son de un solo uso (ver pág. 23).

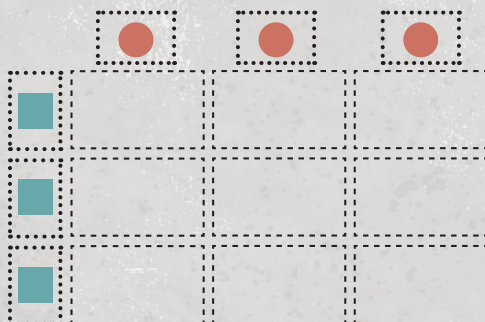


No hay límite de objetos que puedes tener en mano pero solo puedes jugar uno por turno.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Cada Slayer recibe 4 cartas de Puntuación, mira ambas caras de las cartas, selecciona 3 para colocarlas por el lado que prefiera en su zona de juego y devuelve la sobrante a la caja.

Una vez seleccionadas, coloca las 3 cartas en cualquiera de los 6 espacios disponibles (marcados con ■ y ●) de su territorio, respetando si la carta corresponde a una **Fila** ■ o a una **Columna** ●.



Una vez colocadas, **repite el proceso anterior**: recibe 4 cartas y elige 3 para completar un total de 6 cartas de Puntuación. En esta ocasión, coloca las nuevas cartas en los 3 espacios que quedaron libres en el paso anterior.

Ahora cada Slayer debería tener una carta de Puntuación en cada posición marcada con ■ y ●.

Por último, retira del juego todas las cartas de Puntuación restantes, junto con las descartadas. No se volverán a utilizar durante esta partida.

En la primera partida, se recomienda repartir 6 cartas de Puntuación al azar a cada Slayer y colocarlas aleatoriamente para familiarizarse con la mecánica. Una vez estéis familiarizados con el juego, podréis elegir mejor vuestras propias cartas.

2. Baraja las cartas de Territorio y entrega 4 cartas a cada Slayer.

Elige una de tus 4 cartas y colócala en tu zona de juego, en una posición a tu elección de una cuadrícula imaginaria de 3x3. No es necesario que esté adyacente a las cartas de Puntuación. Mantén las otras 3 cartas en tu mano.



3. Coloca el resto de cartas de Territorio formando un mazo y voltea las 3 primeras cartas formando la fila de cartas de Territorio.

4. Baraja el mazo de Objetos y déjalo boca abajo junto al mazo de cartas de Territorio.

5. Crea una reserva al alcance de todos con los marcadores de Herida/Derrotada .

6. Prepara en el centro de la mesa un dado físico y un dado mágico por Slayer, más un dado físico adicional (ej. para una partida con 2 Slayers: 3 físicos y 2 mágicos).

7. Entrega la ficha de Slayer inicial y los dados a quien haya derrotado a una "bestia" (una cucaracha cuenta como una bestia) más recientemente.



Ejemplo de partida para 2 Slayers.

CÓMO SE JUEGA

Una partida de AXIA: Slayer Combo se desarrolla a lo largo de 8 rondas. En cada ronda, cada Slayer jugará 2 turnos.

RONDA DE JUEGO

Cada ronda sigue los siguientes **cuatro pasos** en orden:

1. Lanzar los dados

El Slayer inicial lanza todos los dados ( y ) en el centro de la mesa. Estos dados forman la **reserva común** que todos los Slayers utilizarán durante la ronda.

2. Colocar carta

Todos los Slayers, de forma simultánea, eligen una de sus 3 cartas de Territorio que tienen en su mano y la colocan delante de ellos. Se puede colocar en cualquier posición vacía de la cuadrícula 3x3, sin necesidad de que sea adyacente a cartas previamente colocadas.

Las cartas no pueden rotarse. Deben colocarse de manera que queden orientadas correctamente hacia el Slayer que las colocó.

Las cartas no pueden colocarse sobre otras cartas ya colocadas.

3. Reponer mano

Empezando por el Slayer inicial, en sentido horario, cada Slayer **roba una carta de Territorio**. Esta puede ser de la fila de cartas de Territorio boca arriba o la primera del mazo boca abajo.

Si roba una carta de la fila, voltea una nueva, de manera que siempre haya 3 cartas boca arriba en la fila.

Si cuando todos los Slayers han robado una carta, ninguno robó una carta de la fila, estas se descartan y se reemplazan por 3 nuevas cartas que estarán disponibles para la próxima ronda.

4. Golpear (turno del Slayer)

Comenzando por quien tiene la ficha de Slayer inicial y en orden de turno (*ver más abajo*), cada Slayer realizará su turno completo, eligiendo y retirando un dado de los disponibles para golpear a una bestia de su zona de juego.

TURNOS DEL SLAYER

Durante su turno el Slayer realiza estos dos pasos en orden:

1. Elegir un dado disponible de la reserva común.
2. Golpear a una bestia.

ORDEN DE TURNO

Cada Slayer jugará dos turnos, jugando el primero en sentido horario. Cuando todos hayan jugado un turno, el último Slayer será quien juegue, en primer lugar, su segundo turno. Es decir, jugará dos turnos seguidos. Luego, la ronda continuará en sentido antihorario siendo el Slayer inicial quien juegue en último lugar.

EJEMPLO ORDEN DE TURNO

Primer Turno: Se juega en sentido horario, empezando por el Slayer inicial.
(Slayer A ► B ► C ► D).

Segundo Turno: Se juega en sentido antihorario, empezando por el último Slayer y terminando por el que comenzó el turno anterior.
(Slayer D ► C ► B ► A).

ELEGIR UN DADO DISPONIBLE

Selecciona un dado que se encuentre en la reserva común y llévalo a tu zona **sin modificar el resultado** que muestre.



GOLPEAR A UNA BESTIA

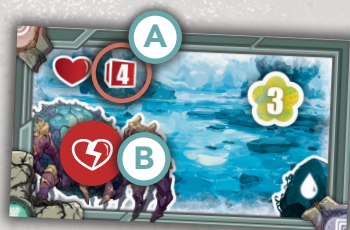
Utiliza el dado seleccionado para golpear una bestia presente en tu territorio.

Para golpear bestias mágicas , tendrás que usar un golpe mágico . El resto de bestias podrán ser golpeadas por golpes físicos  o mágicos , indistintamente (ya que los mágicos se consideran comodines).

Tras golpear, deja el dado utilizado junto a tu territorio y comprueba el estado de la bestia:

La bestia está herida .

Si es la primera vez que golpeas a la bestia y usas un **número distinto** al que muestra su tipo de golpe , coloca sobre la bestia un marcador de herida  .



La bestia es derrotada .



Si golpeas por segunda vez a una bestia herida  o causas un **golpe crítico** (usando el mismo número que muestra la bestia , coloca sobre la bestia un marcador de bestia derrotada   y **activa su efecto** .

Algunos efectos otorgan puntos adicionales al final de la partida y otros realizan acciones instantáneas que permiten realizar combos (ver pág. 18).

Antes, después o durante el paso 4, puedes, de manera opcional, usar un objeto que tengas en la mano para aplicar su efecto.

(Ver pág. 23).

Puedes usar, como máximo, un objeto por turno.



5. Fin de ronda

Cuando los Slayers han completado sus 2 turnos descartan los dados usados y se pasa la ficha de Slayer inicial al Slayer situado a la izquierda del anterior, quien iniciará la siguiente ronda comenzando por el paso 1.

FINAL DE LA PARTIDA Y PUNTUACIÓN

La partida termina al finalizar la **ronda 8**, momento en el cual cada Slayer habrá completado su cuadrícula de 9 cartas de territorio (3x3).

RECuento DE PUNTOS

Para determinar quién es el Slayer más legendario de AXIA, **sumad los puntos obtenidos** y anotadlos en la hoja de puntuación de la siguiente forma:

- > Las puntuaciones de fila ■ en las que se haya golpeado/derrotado a **todas** las bestias de **al menos una** de las 2 filas correspondientes.
- > Las puntuaciones de columna ● en las que se haya golpeado/derrotado a **todas** las bestias de **al menos una** de las 2 columnas correspondientes.
- > Anota las puntuaciones correspondientes a las **bestias derrotadas** en cada una de las cartas de Territorio.
- > **Acólitos**: tienen su casilla correspondiente. Anota en ella la cantidad total que recibas por cada set de Acólitos según la tabla de más abajo. Puedes completar más de un set de Acólitos diferentes.
- > Los **objetos** no usados que conserves en tu mano al final de la partida otorgan los puntos de victoria indicados en la propia carta.



Puntuación por Acólitos derrotados diferentes:

1 - 3PV / 2 - 7PV / 3 - 13PV / 4 - 23PV / 5 - 35PV / 6 - 50PV

GANADOR Y DESEMPATE

El Slayer que obtenga la mayor puntuación total será el ganador.

En caso de empate, ganará quien haya derrotado a más bestias. Si persiste el empate, el que más Rakyas haya derrotado. Si aún continúa el empate, los Slayers comparten la victoria.

VARIANTES AVANZADAS

Para Slayers expertos proponemos dos variantes en la preparación que aportan mayor estrategia. Estas variantes pueden jugarse de manera individual o combinarse entre sí.

PRIORIZA TUS OBJETIVOS

Durante la preparación de la partida, en lugar de realizar el punto 1, haz lo siguiente:

Roba 7 cartas de Puntuación, elige una, colócala en tu zona de juego, y pasa las restantes al Slayer de tu izquierda. Repite este proceso hasta que cada Slayer tenga colocadas en su zona de juego 6 cartas de Puntuación.

Descarta la carta sobrante junto al resto de cartas de Puntuación. Ya no se usarán durante la partida.

Luego, continúa con la preparación por el punto 2, de manera normal.

EXPLORA REGIONES

Durante la preparación de la partida, en el punto 2, tras ver tus cartas de Territorio, puedes descartar tantas como quieras y robar el mismo número de cartas del mazo.

Cada Slayer solo puede realizar esta acción una única vez.

Luego, continúa con la preparación, de manera normal.

MODO SOLITARIO: EL DESAFÍO DEL SLAYER

¿Quieres poner a prueba tu valía?

AXIA: Slayer Combo ofrece un desafío en modo solitario donde te enfrentarás a las bestias de AXIA. Las reglas básicas se mantienen, pero con los siguientes ajustes en la preparación y el objetivo final.

■ PREPARACIÓN

- > Roba 3 cartas de Puntuación y selecciona 2. Repite este proceso dos veces más hasta que tengas tus 6 cartas de Puntuación (3 de fila ■ y 3 de columna ●) colocadas en tu territorio.
- > La fila de cartas de Territorio estará compuesta por 2 cartas en lugar de 3. Cada vez que robes una carta del mazo, descarta las dos cartas visibles y reemplázalas por 2 nuevas.
- > Para tu aventura en solitario, utiliza únicamente 2 dados físicos (■) y 1 dado mágico (■).

■ DESARROLLO DE LA PARTIDA

Jugarás las **8 rondas siguiendo los mismos pasos** (Lanzar los dados, Colocar carta, Reponer mano y Golpear). Como eres el único Slayer en AXIA, tú realizarás siempre el lanzamiento de los dados.

En cada ronda, jugarás dos turnos seguidos eligiendo un dado cada turno para golpear.

El resto de reglas se mantienen sin cambios. Al final de la partida comprueba tu puntuación para determinar el rango de Slayer que tienes.

■ TU RANGO DE SLAYER

- | | |
|-----------------------|--|
| 0-80 Aprendiz | <i>Aún te queda mucho que aprender. No estás listo para enfrentarte a las bestias de AXIA.</i> |
| 81-110 Novato | <i>Se nota que acabas de salir de la academia, puedes defenderte, pero esperemos que no te cruces con uno de los grandes reyes de las bestias.</i> |
| 111-150 Slayer | <i>Cuando los habitantes de AXIA te ven, respiran aliviados, saben que las bestias serán derrotadas pronto. Ya eres todo un Slayer.</i> |
| 151-200 Élite | <i>Tus gestas son conocidas, los novatos te admiran y los aprendices sueñan con cruzarse contigo cuando inicien sus aventuras.</i> |
| +201 Leyenda | <i>Acabas de convertirte en un Slayer legendario, muy pocos llegan siquiera a plantearse estar a tu nivel. Pronto podrás dar caza a un Titán.</i> |

LAS BESTIAS DE AXIA

Cada bestia de AXIA tiene un efecto distinto que **se activa si es derrotada**.

Junto al nombre de cada bestia se indica la cantidad que hay de cada una de ellas repartidas entre todas las cartas de Territorio.

Hay 2 tipos de efectos: inmediatos y de puntuación.

EFFECTOS INMEDIATOS

Se aplican inmediatamente cuando la bestia es derrotada.

VIGÍAS (13 por región)

Golpea a una bestia en una región específica. Existen 4 tipos de Vigías, cada uno asociado a una región distinta. Este efecto permite golpear tanto bestias normales como mágicas.



ZORAK (10)

Golpea a otra bestia copiando el valor y el tipo de uno de los dados disponibles en la reserva común. No puedes copiar un dado que haya sido utilizado esta ronda. El dado copiado seguirá disponible para el siguiente Slayer.



RUT (24)

Roba una carta del mazo de Objetos. No hay límite de objetos en mano.



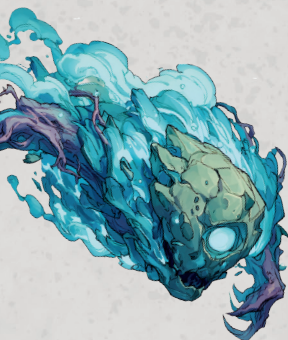
FOGA (9)

Golpea a 2 bestias diferentes adyacentes ortogonalmente a Foga, aunque pertenezcan a cartas distintas. No puedes golpear dos veces a la misma bestia. Si no es posible golpear a 2 bestias, golpea solo a una o ninguna. Este efecto permite golpear tanto bestias normales como mágicas.



EJEMPLO FOGA

Al derrotar al Foga seleccionado , podrías golpear a dos de las bestias, a tu elección, indicadas con . Si decidieras golpear al otro Foga, situado a la derecha, como ya está herido, lo derrotarías y volverías a aplicar inmediatamente su efecto.



CADRA (8)

Derrota a una bestia mágica  que se encuentre en su misma fila o columna, sin necesidad de que esté adyacente.

EJEMPLO CADRA

Al derrotar al Cadra seleccionado , podrías derrotar a una de las bestias indicadas con .



VIGÍA DEL TEMPLO (10)

Se trata de un tipo especial de Vigía.

Derrota a una bestia que se encuentre en un templo. Este efecto permite golpear tanto bestias normales como mágicas.



TORCHA (9)

Golpea a una bestia mágica.



KOLONTE (9)

Golpea a una bestia que **no** sea mágica.



RAKYA (30)

No tiene ninguna habilidad. Es derrotado tras recibir cualquier golpe, físico o mágico.



EFFECTOS DE PUNTUACIÓN

Se aplican al final de la partida, a la hora de contar los puntos:

ARIAK (14)

Otorga 3 puntos.



REYES (4 por región)

Otorgan 1 punto por cada bestia derrotada en su región específica. Hay 4 diferentes, uno para cada región.



GUARDIÁN DEL TEMPLO (4)

Otorga 2 puntos por cada bestia derrotada en la región de Templos.



RYDE (5)

Otorga 2 puntos por cada Rakya  derrotada.



CORVO (5)

Otorga 1 punto por cada bestia mágica  derrotada.



LÍDER ACÓLITO (5)

Otorga 1 punto por cada Acólito  presente en tu territorio (esté derrotado, herido o ileso).



ACÓLITOS (6 por tipo)

Hay 6 tipos diferentes, identificados con números romanos dentro del escudo . El Líder Acólito también cuenta como un tipo de Acólito.

Otorgan puntos crecientes según la cantidad de Acólitos diferentes (con diferente número dentro del escudo) que hayas derrotado, incluyendo al Líder Acólito, siguiendo la tabla de referencia.



Si tienes Acólitos repetidos, puedes formar nuevos conjuntos de Acólitos diferentes para obtener puntuaciones adicionales. Sin embargo, un mismo Acólito no puede utilizarse en más de un conjunto.



Acólitos diferentes	1	2	3	4	5	6
Puntos	3	7	13	23	35	50

CARTAS DE PUNTUACIÓN

Importante: Solo puntuarán las cartas de Puntuación donde hayas herido o derrotado a todas las bestias de al menos una de las dos líneas (filas o columnas) asociadas a la carta de Puntuación que se puntúa.

Algunas cartas puntúan únicamente por las bestias en esa misma fila >> o columna >>. Otras, sin embargo, tienen en cuenta todo el territorio para puntuar ∞.

Las distintas puntuaciones son:



Puntos por cada espacio con la región indicada colocada en las filas >> o columnas >> señaladas. Simplemente con tenerla colocada ya puntúa.



Puntos por cada espacio con cualquiera de las dos regiones indicadas colocadas en cualquier parte de tu territorio ∞. Simplemente con tenerla colocada ya puntúa.



Puntos por cada bestia derrotada en la región indicada en las filas >> o columnas >> señaladas, o en cualquier parte de tu territorio ∞, según se indique en la carta de Puntuación.



Puntos por cada bestia mágica , Acólito  o Rakya  (según el icono detrás del ) colocado en las filas  o columnas  señaladas. Simplemente con tenerla colocada ya puntúa.



Puntos por cada bestia mágica , Acólito  o Rakya  derrotada (según el icono detrás del ) en las filas  o columnas  señaladas, o en cualquier parte de tu territorio , según se indique en la carta de Puntuación.



Puntos por cada bestia derrotada en las filas  o columnas  señaladas, o en cualquier parte de tu territorio , según se indique en la carta de Puntuación.



Puntos por cada espacio concreto con la región que más se repita en las 2 filas  o columnas  señaladas, o en cualquier parte de tu territorio , según se indique en la carta de Puntuación.

CARTAS DE OBJETO

Estas cartas se consiguen al derrotar a un Rut. Al derrotarlo, roba la primera carta del mazo y guárdala en tu mano. No hay límite de objetos que puedes tener. Puedes usar un objeto una vez por turno. Puedes aplicar su efecto antes, durante o después de golpear usando un dado. Además, estas cartas otorgan puntos al final de la partida si no las has usado. Sus efectos son:



Derrota a una bestia no mágica como si usaras un dado físico  de cualquier valor.



Derrota a una bestia en una región concreta (según el icono detrás del ). Puede ser cualquier tipo de bestia, incluyendo bestias mágicas. Aplica sus efectos de manera normal.



Puedes usar un dado físico  como si fuera un dado mágico .



Cambia el valor de un dado. Puede ser físico o mágico.



Golpea a dos bestias que estén en diagonal. Pueden estar en la misma carta o en distintas, pero deben estar adyacentes entre sí en diagonal.

RESUMEN

Efectos inmediatos



Golpea a una bestia en una región específica.



Copia un dado de los disponibles.



Roba una carta de objeto.



Golpea a 2 bestias diferentes adyacentes ortogonalmente.



Derrota a una bestia que esté en un templo.



Derrota a una bestia mágica en su misma fila o columna.



Golpea a una bestia mágica.



Golpea a una bestia que no sea mágica.

Efectos de puntuación



Otorga 3 puntos.



Otorga 1 punto por cada bestia derrotada en su región correspondiente.



Otorga 2 puntos por cada bestia derrotada en templos.



Otorga 2 puntos por cada Rakya derrotada.



Otorga 1 punto por cada bestia mágica derrotada.



Otorga 1 punto por cada Acólito en tu territorio.



Otorga puntos según los Acólitos de distinto tipo que hayas derrotado.

Acólitos diferentes	1	2	3	4	5	6
Puntos	3	7	13	23	35	50