



Para 2-5 jugadores, edad 8+

Diseño Gráfico: Fiore GmbH • Ilustración: Cactus Diseño del Juego: Dieter Nüble •
Editores: André Maack, Jean-Baptiste Ramassamy

COMPONENTES DEL JUEGO

- 26 dados elementales
- 1 caja con caldero
- 1 tapete de espuma



IDEA DEL JUEGO

Lanza tu dado elemental para transformar los elementos en el caldero y así crear conjuntos de elementos que coincidan. Dados con símbolos iguales se añaden a tu reserva. Los otros dados se quedan en el caldero para el siguiente jugador. El último jugador que aún tenga dados al final de la partida gana.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Coloca la caja con el caldero en el centro de la mesa y coloca el tapete de espuma dentro. Cada jugador recibe el mismo número de dados:

Número de Jugadores	Dados por jugador
2 	8 
3 	7 
4 	6 
5 	5 

Al comienzo de la partida, coloca 1 de los dados excedentes en el caldero, mostrando cualquier símbolo (menos el lado vacío).

Si hay menos de 5 jugadores, deja los dados restantes a un lado, no se usarán en esta partida.

JUGANDO LA PARTIDA

El jugador de más edad empieza y luego la partida continúa en el sentido de las agujas del reloj. La partida termina cuando **solo quede 1 jugador** con algún dado elemental. Ese jugador gana y se convierte en el "Maestro de los Elementos".

En tu turno, **debes lanzar** uno de tus dados elementales al caldero. Depende de ti si dejas caer con cuidado el dado en el caldero o si lo arrojas con una fuerza imprudente.

CUIDADO: Cualquier dado que lo llegue a caer en el caldero o se escape de él se **elimina inmediatamente del juego**.

Después de cada lanzamiento, comprueba los dados en el caldero:

- **¿Alguna cara vacía?**

Si uno o más dados muestran su **lado vacío**, son retirados del caldero inmediatamente. Estos dados se pierden para siempre



- **¿Coincide algún símbolo?**

Si algunos dados tienen los mismos símbolos, tómalos y agrégalos a tu reserva. Tu turno termina y al siguiente jugador en el orden de turno le toca.



Nota: ¡Los conjuntos de dados iguales no tienen que incluir necesariamente el que lanzaste! ¡Ganas todos los dados que muestren los mismos símbolos de elementos!

- **¿No hay coincidencias?**



Después de lanzar tu dado, si todos los dados en el caldero muestran símbolos **diferentes**, puedes terminar tu turno. Si lo haces, es el turno del siguiente jugador.

Sin embargo, también **puedes** lanzar otro dado al caldero.

Después, si hay algunos dados coincidentes, tómalos y finaliza tu turno. De lo contrario, si todos los dados en el caldero nuevamente solo muestran símbolos **diferentes**, tienes que decidir nuevamente: terminar tu turno o lanzar otro dado, etc.

- **¿Reserva vacía?**

Una vez que hayas usado todos tus dados, eres eliminado del juego.

Big Bang

Si es tu turno y el caldero está **completamente vacío** (porque el jugador anterior tomó todos los dados), ¡hay un **Big Bang**! Tienes que lanzar **todos tus dados** - ¡todos a la vez! - en el caldero. Luego coges cualquier dado coincidente, como de costumbre. Si no hay símbolos iguales, eres eliminado del juego.

Ejemplo: El caldero contiene 1x fuego, 1x agua y 1x piedra.



Tiras tu dado obligatoriamente, lo que resulta en 1x fuego, 1x agua, 1x rayos y 1x aire. Decides lanzar un dado adicional.

Esta vez tienes suerte: el caldero ahora contiene 5 dados, que muestran 2x de fuego, 2x de agua y 1x de piedra. Toma los cuatro dados con símbolos



coincidentes (2x fuego y 2x agua) del caldero y agrégalos a tu reserva. Terminas tu turno. Esto deja solo un dado en el caldero (1x piedra) para el siguiente jugador.

Transformación

Al lanzar tu dado, puedes hacer rodar algunos de los dados en el caldero, transformándolos en otros elementos. Esto podría mejorar tu oportunidad de obtener símbolos iguales. Para hacer esto, puedes mover cualquier cantidad de dados en el caldero antes de lanzar. Sin embargo, ¡asegúrate de no apilarlos o rotarlos!

Caer Completamente

Si uno o más dados en el caldero están inclinados y no queda claro qué símbolo muestran, golpea la mesa o da un ligero empujón a la caja.

Reserva de Dados

Los demás jugadores siempre deben poder ver cuántos dados elementales tienes en tu reserva.

FINAL DE LA PARTIDA

Cada vez que un jugador termine su turno sin tener ningún dado en su reserva, se elimina del juego. Una vez que el penúltimo jugador es eliminado, el último jugador restante con dados es el ganador.

Torneo de los Elementos

Antes de comenzar el juego, puedes aceptar jugar tantas partidas como jugadores haya. El jugador inicial cambia con cada partida (en el orden de las agujas del reloj).

Cuando te eliminen, cuenta el número de jugadores restantes. Pierdes esos puntos.

El ganador de una partida ni gana ni pierde ningún punto. El ganador del torneo es el jugador que perdió la **menor** cantidad de puntos. Si hay un empate hay múltiples ganadores.

Variante – Poder de los Elementos

Una vez que estés familiarizado con el juego base, puede desatar el "Poder de los Elementos".

Primero, el jugador inicial lanza el dado de inicio al caldero. El elemento del dado se "activa" durante este modo de juego. Después de que un jugador lance su dado, cada vez que dos o más dados muestren el elemento activado, se dispara. Los otros símbolos no tienen ninguna función especial en esta partida y se tratan como de costumbre.

Si el dado de inicio muestra su cara vacía, repite la tirada inicial.



Tormenta de Rayos – Cuando hay dos o más símbolos de rayos en el caldero, hay una tormenta de rayos: Todos los demás jugadores ahora lanzan **rápidamente** uno de sus propios dados al caldero, todos al mismo tiempo. Luego, el jugador activo recibe todos los dados que muestran símbolos iguales.

Nota: Después de una tormenta de rayos, si todavía hay dos o más símbolos de rayos en el caldero, **¡no hay tormenta de rayos adicional!**



Huracán – Cuando hay dos o más símbolos de aire en el caldero, hay un huracán: Primero, el jugador activo recibe todos los dados que muestren símbolos iguales. Luego, cada jugador pasa **todos sus dados** al jugador sentado a su izquierda. Los jugadores eliminados se saltan.



Rocas – Cuando hay dos o más símbolos de piedra en el caldero, el jugador activo los coge, como es habitual. Sin embargo, en lugar de simplemente añadirlos a su reserva, debe colocarlos uno encima del otro. Esta pila de rocas se puede usar en un turno posterior, pero se deben tirar juntas al caldero. Esto cuenta como una sola tirada.



Pantano – El agua siempre permanece en el caldero, sin importar cuántos dados muestren el símbolo de agua. El agua no se puede eliminar sin transformarse primero en otro elemento.



Columna de Fuego – Cuando hay dos o más símbolos de fuego en el caldero, cada jugador debe construir inmediatamente una torre con sus dados. Los jugadores con un número bajo de dados obviamente tienen ventaja. El jugador que acaba primero

tiene que gritar: "¡Parad!", y gana todos los dados con los símbolos coincidentes en el caldero. El jugador sentado a la izquierda del ganador es el siguiente.

Nota:

Si fuego es el símbolo activado para esta partida, los jugadores no tienen permitido organizar sus dados en una torre.

Variante – Avatar

Precaución: ¡Juega bajo tu propia responsabilidad!

Antes de comenzar la partida, puedes decidir jugar con varios elementos activados, o todos ellos. Después de un lanzamiento, si se activa más de un elemento, recomendamos el siguiente orden:

1. Quita la cara vacía →
2. Tormenta de Rayos →
3. Columna de Fuego →
4. Rocas →
5. Huracán

Nota:

No tienes que reconstruir tu pila de rocas después de una columna de fuego.

© 2012/2018

Ravensburger Spieleverlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Ravensburger Ltd · Unit 1, Avonbury Business Park · Howes Lane ·
BICESTER · OX26 2UB, GB

Ravensburger USA, Inc. · One Puzzle Lane · Newton, NH 03858 · USA

www.ravensburger.com

Traducción: David El Mago

Ravensburger