

# Grand Tribunal

Desde tiempos inmemoriales, magos de todas las esquinas del mundo se han reunido en conclave secretos llamados Tribunales. El más importante de estos es el Gran Tribunal; llevado a cabo cada treinta y tres años, el Gran Tribunal atrae magos de lo largo y ancho del mundo para mostrar sus creaciones mágicas y para obtener la aprobación de los archimagos. Estos poderosos jueces votan eligiendo tres ítems mágicos como los mejores en cada Tribunal, y le dan solo al mejor mago el título de archimago en el Gran Tribunal. El próximo Gran Tribunal se acerca rápidamente, y es tu momento de probarte como un verdadero maestro del *ars magica* – ¡el arte de la magia!

En **Grand Tribunal**, los jugadores usan contadores de Vis para activar cartas representando tipos de ítems mágicos, categorías de hechizos y recursos, que luego son ensamblados creando poderosos objetos mágicos. Cada ronda los jugadores ponen sus votos en los tipos de ítems y categorías de hechizos que creen tendrán más oportunidad de jugar. Tres veces durante el juego – en los tribunales periódicos – a los jugadores se les dan premios por que primer, segundo y tercer lugar por crear ítems mágicos que coincidan con los tipos de ítems y categorías más votadas. ¡El jugador con la mayor cantidad de puntos al final basado en esos premios gana el juego!

## Componentes

**Grand Tribunal** es un juego de tablero para tres a cinco jugadores, inspirado en el juego de rol *Ars Magica*. Toma aproximadamente 60 a 90 minutos jugarlo, y está diseñado para jugadores de 12 años en adelante. Además de este libro de reglas, incluye: 1 tablero, 2 mazos de 55 cartas cada uno, 99 piezas de juego (24 contadores de Votación, 60 contadores de Vis, 1 pieza de Praeco, 2 contadores de Registro, 4 contadores azules de premio por primer lugar, 4 contadores rojos de premio por segundo lugar, 4 contadores

amarillos de premio por tercer lugar) y 1 dado de 6 caras. Además necesitarás papel y lápiz para la puntuación.

## Preparación

Antes de jugar sigue estos pasos:

Distribuye una carta de Referencia a cada jugador, y deja de lado las sobrantes.

Pon el tablero en el centro de la mesa al alcance de todos los jugadores. Ordena las cartas en tres mazos – Ítems, Hechizos y Recursos – y colócalos junto a los espacios indicados en el tablero. Las pilas de descarte se formarán durante el juego.

Reparte una carta de Ítem y una de Hechizo boca a bajo a cada jugador, y deja que vean sus cartas. Luego, comenzando con el jugador a la derecha del que reparte, cada jugador lleva su mano inicial a 5 robando tres cartas más de cualquier combinación de los tres mazos. De este modo, cada jugador comienza con al menos un Ítem y un Hechizo, pero puede robar para comenzar Ítems, Hechizos y recursos adicionales si así lo desea. En su turno podrá bajar las cartas que quiera de su mano boca a bajo a su Sanctum.

Da vuelta los tres Hechizos superiores del mazo y colócalos en una línea boca arriba junto al mazo de Hechizos. Has lo mismo con los tres Ítems superiores.

Coloca los contadores de Votación, de Vis y de Premios en pilas en los espacios indicados para ellos, junto con el dado. Distribuye 12 contadores de Vis a cada jugador. Luego toma los contadores de Registro y colócalos en cada uno de los espacios más a la izquierda en el Registro de Fuente de Vis en el tablero.

Busca una hoja de papel y un lápiz que puedas usar para llevar la puntuación al final de cada Tribunal.

Elijan a un jugador para comenzar del modo que más les plazca. Coloca la pieza de Praeco frente a él. Los turnos se desarrollan el sentido del reloj.



## Procedimiento de Juego

El juego procede como sigue:

### Praeco

El jugador elegido como Praeco (*preico*) durante la preparación comienza el juego. Cuando un jugador es Praeco, juega su turno normalmente como se describe abajo, pero primero toma tres contadores de Votación de la pila común llamada el Concilium y los coloca en tres espacios de Ítem o Hechizo cuales quiera en el Registro de Votaciones del tablero, un contador en cada uno de los tres espacios *diferentes*. Sus votos son generalmente por los Ítems y Hechizos que espera sean populares en el próximo Tribunal. Colocar estos contadores de Votación no cuenta como una acción.

Cada ronda un jugador diferente se convierte en Praeco; cuando el jugador a la derecha del Praeco a terminado su turno, la pieza de Praeco se pasa al jugador a la izquierda del Praeco, quién inicia la ronda como el nuevo Praeco.

Hay un número de rondas igual al número de jugadores, de modo que cada jugador es Praeco una vez. Al final de la última ronda, se lleva a cabo un Tribunal. Hay tres Tribunales en cada juego, siendo el último el Gran Tribunal donde se declara el ganador del juego.

### Orden del Turno

Durante su turno, el jugador hace lo siguiente, en este orden: toma dos acciones diferentes, se descarta, y pasa la pieza de Praeco si es el último.

#### Tomar 2 Acciones

Hacer dos acciones *diferentes* en cualquier orden. Algunas acciones pueden requerir el uso de contadores de Vis, mientras que otras les dará al jugador más Vis. Cualquier contador de Vis no usado se mantiene entre las rondas y Tribunales. Las acciones se describen en más detalle abajo.

#### Descartar

Descartarse hasta el máximo de tamaño de la mano si es que lo estás superando. El máximo de mano es cinco cartas, a menos que alguna carta lo modifique.

#### Pasar la pieza de Praeco

Cuando el último jugador en la ronda termina, pasa la pieza de Praeco al jugador a la izquierda del Praeco, quien comienza una nueva ronda como Praeco.

## Acciones

Durante la fase acciones en el turno del jugador, éste puede hacer cualquiera de las siguientes: colocar un contador de Votación, robar una carta de Ítem o Hechizo, avanzar un Ítem o Hechizo, instalar un hechizo en un ítem activo (acción libre), lanzar un Hechizo de un Ítem, robar una carta de Recurso (acción doble), jugar una carta de Recurso, extraer Vis, o reunir Vis (acción doble). Cada una de estas usa una de las dos acciones de los jugadores, a menos que se marque como acción libre o doble. Un tipo de acción puede llevarse a cabo una vez por turno, a menos que sea una acción libre.

### Colocar un Contador de Votación

Coloca un contador de Votación adicional de la pila común del Concilium en cualquier espacio de Registro de Votación.

### Robar una carta de Ítem o Hechizo

Toma una carta boca arriba de Ítem o Hechizo y añádela a tu Sanctum, colocándola ahí boca arriba. Inmediatamente reemplaza la carta elegida con la primera del mazo apropiado. En vez de tomar una de las cartas de Ítem o Hechizo boca arriba, puedes tomar la primera boca abajo de alguno de los mazos, mirarla, y luego añadirla boca abajo a tu Sanctum. Puedes tener cualquier número de Ítems o Hechizos en tu Sanctum.

### Avanzar Ítems o Hechizos

Un jugador puede tomar contadores de Vis de su almacenamiento de Vis y distribuirla a través de cartas de Ítems y Hechizos disponibles en su Sanctum de una de estas dos maneras: *un contador de Vis en hasta tres cartas, o hasta dos contadores a una sola carta.*

Un jugador usa así contadores de Vis para avanzar Ítems y Hechizos. El término "avanzar" significa que el mago del jugador está trabajando en ese Ítem o Hechizo durante un número de temporadas (representadas por los turnos), añadiendo encantamientos hasta que está completo. Los puntos negros junto a la palabra "Avance" en un Ítem o hechizo indican el número de contadores de Vis que deben ser transferidos a esa carta de Ítem o Hechizo para que se active (usable por el jugador para instalar, lanzar y puntuar). Los Ítems tienen un coste de avance variable, pero los Hechizos siempre tienen un coste de avance de dos, sin importar su efecto.

## El Sanctum

El espacio de la mesa frente a un jugador donde mantiene sus cartas se conoce como su *Sanctum*. Los Ítems en su Sanctum se llaman su *Laboratorio*, los Hechizos se llaman su *Biblioteca*, y sus cartas de Recursos su *Bóveda*. A un lado están los contadores de Vis que hacen su almacén de Vis y representan el poder arcano del hechicero, así como cualquier Ítem que ha ganado premio en los tribunales pasados.

### Almacén de Vis



### Premios



### Biblioteca



### Laboratorio



### Bóveda



Puedes mover una carta de estar incompleta a estar activa en cualquier momento luego que si coste de avance ha sido completado, incluso si esto es durante un turno o Tribunal subsiguiente. No tiene que hacerse al momento que se completa el avance. Cuando una carta se vuelve activa, da vuelta la carta boca arriba (si no estaba antes así) y regresa toda la Vis a la pila comunal llamada el Regio. Luego mueve la carta a una región distinta de tu Sanctum para que tú y los demás jugadores puedan notar la diferencia. Nota que activar una carta cuando su avance está completo no es una acción en sí.

Cuando un Hechizo se activa, puede ser instalado inmediatamente (como una acción libre) en un Ítem ya activo que pueda recibir esta categoría de Hechizo y tenga espacio para éste (ver abajo).

### *Instalar un Hechizo en un Ítem Activo (acción libre)*

Como una acción libre, como un Hechizo activo de la categoría apropiada de tu Biblioteca y colócalo bajo un Ítem activo en tu Sanctum. El número y categorías de Hechizos que se pueden instalar en un Ítem están listados en la parte baja de la carta de Ítem bajo "Instalación de Hechizos". Coloca el Hechizo instalado de modo que solo su tipo se vea bajo el borde del Ítem, no el nombre ni el efecto del Hechizo.

Los Hechizos solo pueden ser lanzados cuando están instalados en Ítems. Si no hay Ítems activos en el Laboratorio del jugador para recibir un Hechizo cuando se vuelve disponible, el Hechizo permanece boca arriba en el área activa del Sanctum del jugador para ser instalado después. Como es una acción libre un jugador puede instalar tantos Hechizos como quiera en su turno.

### *Lanzar un Hechizo de un Ítem*

Remueve un Hechizo de un Ítem en tu Sanctum e inmediatamente sigue el efecto dado en él, descartando el Hechizo cuando acabes. Los Hechizos en la pila de descarte están fuera de juego hasta que próximo Tribunal, cuando son barajados en el mazo de Hechizos. Lanzar un Hechizo no cuesta Vis adicional, pero el jugador puede elegir inmediatamente pagar 2 contadores de Vis para prevenir que el Hechizo se descarte. El Hechizo va así a la Biblioteca del dueño, boca arriba pero inactivo; el coste de avance debe ser pagado nuevamente para activarlo.

### *Robar una Carta de Recurso (acción doble)*

Roba la carta de Recurso superior del mazo y, luego de mirarla, colócala boca abajo en tu Sanctum. Esto usa dos acciones.

### *Jugar una Carta de Recurso*

Da vuelta una carta de Recurso en tu Sanctum e inmediatamente sigue las direcciones en la carta. Nota que "robar" siempre significa tomar una carta del mazo indicado, a menos que específicamente diga elegir una carta "boca arriba" de las que están junto al mazo.

### *Extraer Vis*

Toma contadores de Vis de la pila comunal Regio y añádelos a tu almacén de Vis. En las rondas anteriores a los dos primeros Tribunales, se gana un contador de Vis. En las que preceden al Gran Tribunal, se ganan 2 vis. Esto se marca en el Registro de Fuente de Vis para una referencia rápida.

### *Reunir Vis (acción doble)*

Si un jugador gasta dos acciones, puede reunir contadores de Vis. El número de contadores ganados por reunir Vis se gobierna por el Registro de Fuente de Vis. En el Registro, un

jugador puede elegir reunir Vis de una Fuente No Impugnada o de una Fuente Impugnada, con resultados variables.

Si el jugador reúne de una Fuente No Impugnada, simplemente toma el número de Vis especificado por el contador en el Registro de Fuente No Impugnada, luego mueve el contador un espacio a la derecha en el Registro No Impugnado. Cada espacio muestra dos números, separados por dos puntos: el primer número es la cantidad de Vis que obtiene el jugador mientras el segundo número es la cantidad de Vis que obtienen *todos los otros jugadores*. Toda esta Vis viene de la pila comunal Regio.

Si el jugador decide reunir de la Fuente Impugnada, toma un monto de Vis especificado por el espacio en el que está el contador en el Registro de Fuente Impugnada, luego mueve el contador un espacio a la derecha en el Registro de Fuente Impugnada. En este caso el jugador debe tirar un dado, relanzando un 1 o un 6; el número que sale la cantidad de Vis reunida por el jugador de la pila comunal Regio. Luego que el jugador ha lanzado, cada uno de los otros jugadores, en orden, tienen la opción de lanzar el dado para obtener Vis de Regio en la misma manera – pero deben pagar dos Vis al jugador que inició la acción por el privilegio de hacerlo.

Cuando un jugador reúne Vis de un Registro cuyo contador está en el último espacio de un Tribunal en particular, el contador de Registro se mueve al área del próximo Tribunal, de modo que no se puede reunir más Vis de esa fuente hasta entonces. Así hay un límite de cuantas veces los jugadores pueden reunir Vis por Tribunal. También es posible que un contador no avance todo el camino hacia la flecha antes que un Tribunal se acabe; en este caso, el contador de Registro se mueve hacia el primer espacio del próximo Tribunal cuando éste comienza.

## Finalizando un Tribunal

La ronda final de cualquier Tribunal es la que inicia el último jugador en ser Praeco. Una vez que la última persona en esa ronda ha terminado su turno, se llama a un Tribunal para comprar votos y puntuar Ítems. Si este es el tercer y último Tribunal, se le conoce como Gran Tribunal y el ganador se determina inmediatamente después que se completa la puntuación.

## Contando Votos

Todos los Ítems activos y los Hechizos instalados en ellos obtienen votos. Un Ítem obtiene una cantidad de votos igual al número de contadores de Votos en su tipo de Ítem en el Registro de Votación, más los de las categorías de hechizo que calcen con los de un Hechizo *instalado* en ese Ítem, sin importar si hay múltiples Hechizos instalados de la misma categoría. De este modo, si hay 2 contadores de Votación en Hechizos Elementales, un Ítem con tres Hechizos Elementales instalados recibe dos votos, no seis. Los Ítems no reciben votos simplemente por *permitir* una categoría particular de hechizo; tienen que tener al menos un hechizo *instalado* de esa categoría para ganar votos.

El Ítem con más votos se lleva el contador de Premio azul por el primer lugar, el Ítem con la segunda mayor cantidad de votos se lleva el contador de Premio rojo por el segundo lugar, y el Ítem con la tercera mayor cantidad de votos se lleva el contador de Premio amarillo por el tercer lugar. Todos los otros Ítems obtienen "Menciones Honrosas"; no reciben contadores de premios, pero pueden ser mejorados y





entrar en los Tribunales subsiguientes. Los Ítems que ganan ponen sus contadores de premio encima y son movidos a un lado del Sanctum. Un Ítem ganador aún puede recibir Hechizos para ser instalados, y el jugador puede lanzar Hechizos de estos Ítems, pero no puede participar por votos nuevamente.

Si dos o más Ítems empatan, entonces sus puntajes base se comparan. El Ítem con el puntaje base más alto gana, y los demás Ítems compiten por el premio siguiente. Si este método no rompe el desempate, entonces comparen en número de Hechizos instalados en cada Ítem. Si este método aún no funciona, entonces cada jugador recibe el mismo contador de premio; el lugar más bajo siguiente no se entrega para ese Tribunal, si se da el caso.

## Puntuando

Luego que los lugares se han determinado, los puntos son totalizados para cada Ítem activo, ya sea que ganaran premio o no. (Un jugador no puede elegir no presentar un Ítem activo a un Tribunal dado.) Anota los resultados para cada jugador.

### Primer Lugar

Un Ítem que gana el primer lugar añade un punto a su puntaje base por cada Hechizo *instalado* en él, y luego multiplica ese número por 4.

### Segundo Lugar

Un Ítem que gana el segundo lugar añade un punto a su puntaje base por cada Hechizo *instalado* en él, y luego multiplica ese número por 3.

### Tercer Lugar

Un Ítem que gana el tercer lugar añade un punto a su puntaje base por cada Hechizo *instalado* en él, y luego multiplica ese número por 2.

### Mención Honrosa

Un Ítem que no obtiene premio gana solo su puntaje base, más un punto por cada Hechizo *instalado* en él. Recuerda, sin embargo, que estos pueden entrar a competencias de futuros Tribunales, al contrario de los que ganan premio.

## Comenzando un Nuevo Tribunal

Cuando todos los puntajes han sido resueltos y anotados, los contadores de Votación de la ronda son sacados del tablero y puestos en la pila comunal Concilium, y las cartas en la pila de descarte son barajadas nuevamente en los mazos correspondientes.

Recuerda que cualquier contador de Vis no usado de Tribunales pasados se mantiene para el uso futuro por su jugador, junto con las cartas en su mano y en el Sanctum.

Los dos contadores de Registro se mueven hacia la primera posición del próximo Tribunal.

El jugador dueño del Ítem ganador del Primer Lugar en el Tribunal recién pasado comienza el nuevo Tribunal como el primer Praeco, colocando la pieza de Praeco en frente suyo. El juego continúa normalmente.

## El Gran Tribunal

El último de los Tribunales en el juego es conocido como el Gran Tribunal. La votación y el puntaje funciona como en cualquier otro, salvo por una diferencia importante: el ganador del juego se determina inmediatamente después. El

jugador con el total de puntos más grande al final del Gran Tribunal es el ganador, y ¡es invitado a convertirse en archimago!



## Variantes de Reglas

**Doble de Acciones de Avance:** Para incentivar a los jugadores a tener más Ítems antes de los Tribunales, prueba permitiendo usar la acción de "Avanzar Ítems y Hechizos" dos veces por turno en vez de una.

**Elección de Mano/Sanctum:** Cuando roban Ítems, Hechizos o Recursos, permite a los jugadores elegir si ponerlos en su mano o directamente en su Sanctum. Tenerlas en la mano protege la carta, al menos mientras no la baje. Pero hay un límite de 5 cartas en la mano, que aparecerá más seguido con esta variante.

**Cartas Secretas:** Si una carta va directamente al Sanctum, colócala boca abajo, sin importar su fue elegida de las boca arriba junto al mazo o de este mismo. Sólo ponlas boca arriba cuando se ha completado el costo de Vis. Esta variante se combina bien con la de Elección de Mano/Sanctum.

**Recursos Baratos:** Para incrementar el uso de Recursos en el juego, convierte la acción estándar "Jugar una carta de Recurso" en una acción libre.

**Rotación Rápida:** Cuando alcanzas el coste de avance den Vis para un Hechizo o Ítem, inmediatamente dalo vuelta boca arriba y devuelve la Vis al Regio. Esto libera más contadores de Vis en juegos con muchos jugadores.

Grand Tribunal esta inspirado por el juego de rol *Ars Magica*. Para saber mas, visita [www.atlas-games.com/arms](http://www.atlas-games.com/arms)

## Creditos

*Diseño del Juego:* Phillip R. Chase

*Diseño Gráfico:* Michelle Nephew, basado en el trabajo de Scott Reeves

*Arte:* Alexander Bradley

*Editor y Coordinador del Proyecto:* Michelle Nephew

*Publicación:* John Nephew

*Desarrollo de Arte Prototipo:* Phillip R. Chase

*Playtesters:* Sandy Bartholet, Ted Belcher, Nathan Bruinooge, James Bumgarner, Greg Bush, Craig Danton, George Duffy, Michel Faulkner Jr., Sara Hindmarch, Will Hindmarch, Stacy Holmes, Aaron Larson, Dan Medieros, João Medieros, Matthew Muth, Michelle Nephew, John Quidone, Mark Reed, J. Scott Reeves, Matthew Sahr, Steve Saus, Adam Spark, John Wright

*Agradecimientos:* Jerry Corrick y los chicos en Source

*Dedicado:* A Christina Ruiz y su Faerie maga Dargania

*Traducción de Reglas:* Rodolfo Schmauk



Grand Tribunal ©2006 Trident, Inc. d/b/a Atlas Games. Grand Tribunal and Ars Magica are trademarks of Trident, Inc. All rights reserved. This work is protected by international copyright law and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of the publisher. Printed in Hong Kong.