



Manual de Reglas

3–6 jugadores • 60–120 min • Edad 10+

Objetivo

Conviértete en el campeón de Tornaris derrotando a tus rivales en el gran torneo final. Explora, derrota monstruos, equipa a tu personaje y prepárate para la batalla definitiva.

Componentes

- 1 tablero circular
- 6 cartas de personaje + 6 tokens + 7 flechas (Skull recibe 2)
- 1 token de turno
- Monedas de 1 y 5 de oro
- Fichas de maná (cara activa / cara gastada)
- Mazo de equipamientos (42 cartas)
- Mazo de monstruos (20 cartas entre tipo Duende, Ogro, Golem, Dragón)
- Mazos de eventos de día (30) y noche (20)
- Mazo de día/noche (50 cartas)
- Mazo de objetos (24 cartas entre 6 objetos)

Preparación

1. Coloca el tablero en el centro. Baraja los 6 personajes y repártelos al azar. Cada jugador recibe sus 2 objetos iniciales.
2. Cada jugador recibe 8 de oro (1 moneda de 5 + 3 de 1) y sus fichas de maná. Maná base: 4 (Excepto la druida que recibe 5).
3. Prepara los 4 mazos de monstruos: baraja cada categoría, remueve 2 cartas de cada una sin mirar, y colócalos en orden para revelar de fácil a difícil: Duende → Ogro → Golem → Dragón. Al finalizar será una sola baraja con 12 monstruos.
4. Baraja por separado: equipamientos, eventos de día, eventos de noche, y el mazo de día/noche.
5. El jugador más joven recibe el token de turno.

El Tablero

8 casillas en un tablero circular, divididas entre día y noche.

Día

- **Mazmorra:** Enfrenta al monstruo activo con quienes lleguen. Se renueva cada turno. Si llegas solo: intenta o toma carta de evento.
- **Tienda:** Compra equipamientos (1 revelado por jugador). Se elige en orden de turno.
- **Torre:** Genera 4 de oro/turno a su dueño. Si no tiene dueño y llegan varios, los 2 primeros por turno pelean. Queda bloqueada 2 turnos tras conquista. Quienes no participen toman carta de evento.
- **Evento:** Roba del mazo de eventos de día.

Noche

- **Descanso:** Recuperas todo tu maná.
- **Trabajo:** Ganas 5 de oro.

- **Ring:** Los 2 primeros por turno se enfrentan en duelo. Ganador: 10 de oro. Si llega 1 solo: 3 de oro. El resto toma carta de evento.
- **Evento:** Roba del mazo de eventos de noche.

Estructura del Turno

1. Revelar carta de día/noche y aplicar su efecto.
2. Si es día: revelar equipamientos de tienda (1 por jugador) y monstruo activo.
3. Cada jugador elige en secreto su casilla con la flecha. Revelan simultáneamente.
4. Resolver acciones en orden de turno. Mazmorras siempre al final.
5. Pasar el token al siguiente jugador a la derecha.

Maná

Recurso para activar equipamientos en combate. Se recupera descansando de noche o con la Poción de Maná. Las fichas tienen cara activa y gastada.

El maná máximo aumenta al cambiar de categoría de monstruo (Duende → Ogro → Golem → Dragón): todos ganan +1 maná máximo permanente por transición. También puede aumentar por ciertos eventos y monstruos. Sin maná suficiente, no puedes activar el equipamiento.

Equipamientos

Se compran en la tienda. Máximo 6 en mano (Bravalia: 8). Se activan una vez por combate gastando maná. Se recargan al inicio de cada nuevo combate.

Pueden venderse en cualquier momento por la mitad de su precio. Si el inventario está lleno, debes vender o descartar antes de comprar.

Algunos tienen efecto alternativo de mazmorra indicado con «Mazmorra:».

Combates

Contra Monstruos (Mazmorra)

Combate cooperativo entre todos los jugadores que eligieron la mazmorra.

1. Cada combatiente lanza 2 dados y suma su resultado.
2. Se suman todos los resultados en un total grupal.
3. El total debe superar la vida del monstruo (Nx , donde N = jugadores en mesa, no solo combatientes).
4. Los combatientes pueden usar equipamientos en orden de turno para aumentar el total.
5. Victoria: todos los combatientes reciben la recompensa. Derrota: todos sufren la penitencia.

Ejemplo: Mazmorra

4 jugadores en mesa. Monstruo: Troll (vida $8x = 32$).

Ana y Carlos van a la mazmorra. Lanzan:

Ana: $4 + 5 = 9$ | Carlos: $3 + 6 = 9$ | Total: 18.

Ana usa Comodín (2 maná): dado extra → 5. Total: 23.

Ana: Mazo (1 maná) +2 y Escudito (0) +1. Total: 28.

Carlos usa Cota de Piedra (3 maná): +5. Total: 31.
 Carlos: Espadita (0) +1. Total: 32. ¡Victoria!
 → Habilidad del Troll: el dado más bajo (3 de Carlos) no recibe recompensa.

Entre Jugadores (PvP)

Ocurre en Ring, Torre, eventos, Guante del Duelo y Torneo Final.

Quién tiene ventaja

Durante la partida se usa el orden de turno normal (token). En el Torneo Final se usa el orden especial del torneo (ver sección Torneo). Si ambos jugadores lanzan el mismo resultado de dados inicial, el jugador que no tiene prioridad de turno debe realizar una acción primero.

Desarrollo del combate

1. Ambos lanzan 2 dados.
2. El jugador que va perdiendo puede jugar equipamientos (gastando maná) para superar al rival.
3. Si lo supera, el otro ahora va perdiendo y puede responder.
4. Se alternan hasta que uno no pueda o no quiera responder.
5. Si al final hay empate, se resuelve con un lanzamiento de dados (sin equipamientos).

Ejemplo: Duelo PvP en el Ring

Ana (turno 2) y Beto (turno 4) se enfrentan.

Lanzan: Ana: $3 + 4 = 7$ | Beto: $5 + 6 = 11$.
 Ana pierde. Juega Comodín (2 maná): dado extra → 5. Ana: 12.
 Beto pierde. Juega Mazo (1 maná): +2. Beto: 13.
 Ana pierde. Juega Escudito (0) +1 y Espadita (0) +1. Ana: 14.
 Beto decide no responder (guarda maná).
 → Ana gana 14 vs 13. Recibe 10 de oro.

Ejemplo: Empate en lanzamiento inicial

Beto (turno 1) vs Carlos (turno 3).

Lanzan: Beto: $4 + 3 = 7$ | Carlos: $2 + 5 = 7$. ¡Empate!
 Beto tiene ventaja → Carlos va perdiendo y debe jugar primero.
 Carlos juega Afilador (2 maná): sube su 2 a 5. Carlos: 10.
 Beto pierde. Juega Escudito (0): +1. Beto: 8. Sigue perdiendo.
 Beto juega Comodín (2 maná): dado extra → 4. Beto: 12.
 Carlos no puede responder (sin maná).
 → Beto gana 12 vs 10.

Objetos

Cartas de un solo uso. No ocupan espacio de equipamiento ni gastan maná. Se usan en el momento indicado. Cada jugador empieza con 2 según su personaje. También aparecen en eventos.

Objeto	Efecto
Invocación de Familiar	En mazmorra: lanza 2 dados adicionales ese combate.
Portal de Bolsillo	Tras revelar flechas: cambia de casilla.

Cuervo Mensajero	Tras revelar flechas: compra 1 equipamiento de tienda sin estar ahí (orden de turno).
Cristal Vidente	Antes de revelar flechas: todos muestran sus flechas antes que tú.
Guante del Duelo	En misma casilla que otro jugador: rétalo a duelo inmediato.
Poción de Maná	Fuera de combate: recupera todo tu maná.

La Torre

Genera 4 de oro/turno a su dueño. Tras conquista, queda bloqueada 2 turnos. Después, cualquiera puede ir a disputarla en duelo PvP. Si el retador gana, toma la torre y el bloqueo se reinicia.

Personajes

Personaje	Clase	Pasiva	Objetos
Celeste	Druida	+1 maná máximo permanente.	2x Poción de Maná
Skull	Nigromante	En combate: toma 1 equipo aleatorio temporal. Puede elegir casillas de día/noche libremente.	2x Portal de Bolsillo
Remi	H. Topo	Compras cuestan 2 menos. Al sacar 6: gana 3 de oro.	2x Cuervo Mensajero
Baltazar	Mago	1 vez por combate: repite un dado.	2x Cristal Vidente
Braulia	Escudera	8 espacios de equipamiento.	2x Invocación de Familiar
Zelrac	Cazador	+5 oro al ganar combate. Puede retar a 1 jugador/turno en casilla no-mazmorra.	2x Guante del Duelo

Preparación para el Torneo

El torneo comienza al agotarse la última carta de monstruo. Todos los jugadores lanzan un dado para definir el orden del torneo: el mayor número obtiene el primer puesto, el orden continúa hacia la derecha. Luego, pueden convertir oro sobrante:

Oro	Obtienes
5	1 equipamiento aleatorio.
15	1 espacio de equipamiento adicional.
30	1 maná adicional.

El Torneo Final

Serie de duelos eliminatorios PvP. Antes del torneo, todos los jugadores lanzan un dado. El mayor número define el primer puesto, y el orden continúa hacia la derecha. El primer puesto tiene ventaja de bracket (pelea menos combates).

En cada duelo del torneo, el jugador con turno anterior en este nuevo orden tiene ventaja (gana empates, el rival juega primero).

3 jugadores

Semifinal: los 2 sin primer puesto pelean. Final: el ganador vs primer puesto.

4 jugadores

Semi 1: primer puesto vs el de su derecha. Semi 2: los otros dos. Final: ganadores.

5 jugadores

Cuartos: los 4 sin primer puesto en parejas. Semi: los 2 ganadores. Final: ganador vs primer puesto.

6 jugadores

Cuartos: primer puesto vs su derecha + los otros 4 en parejas. Semi: los 2 ganadores de las parejas. Final: ganador semi vs ganador del duelo del primer puesto.

Ejemplo: Torneo con 3 jugadores

Tiran dado para orden: Ana 6, Beto 4, Carlos 2.

Orden del torneo: Ana (1º), Beto (2º), Carlos (3º).

Ana tiene ventaja de bracket.

SEMIFINAL: Beto vs Carlos. Beto tiene ventaja (turno anterior).

Lanzan: Beto: $6 + 1 = 7$, Carlos: $3 + 6 = 9$.

Beto pierde. Juega Comodín (2 maná): dado extra → 5. Beto: 12.

Carlos no responde. Beto avanza.

FINAL: Ana vs Beto. Ana tiene ventaja (turno anterior).

Lanzan: Ana: $5 + 5 = 10$, Beto: $2 + 4 = 6$.

Beto gastó maná en la semi. Juega Escudito (0): +1. Beto: 7. No alcanza.

→ Ana gana. Solo peleó 1 vez vs las 2 de Beto. ¡Campeona de Tornaris!

Reglas Generales

- El oro siempre es público.
- Si debes perder más oro del que tienes, solo pierdes lo que tengas.
- Equipamientos no comprados van al descarte. Cuando el mazo se agota, se baraja el descarte.
- Skull necesita 2 flechas físicas (elige día o noche libremente).
- Los equipamientos se recargan al inicio de cada combate nuevo.
- Antes del torneo, un lanzamiento de dados define el orden. El primer puesto tiene ventaja de bracket.
- El ganador del último duelo del torneo es el Campeón de Tornaris.