

# La piedra filosofal



Bienvenido al desafío!

¿Podrás descifrar uno de los misterios más grandes de la alquímica?



En la piedra filosofal tu rol será de alquimista de la edad media como aprendiz y discípulo de Isaac Baulot, que ha logrado concebir el **Magnum Opus** o la **Gran Obra**, es decir, la creación de la piedra filosofal.

El proceso de creación ha sido **cifrado** en su libro llamado **Mutus Liber** o **El libro mudo**, que por supuesto solo los más estudiados de la materia podrían entender ya que contiene solo ilustraciones. Por lo que como aprendices, deberán rescatar su legado, intentando relacionar las pistas que encontrarán en el laboratorio: **frases, ilustraciones y elementos alquímicos**, que combinados de la manera correcta, los llevarán a la creación de la preciada piedra.

# Especificaciones

- **Tipo de juego:** Juego de cartas en simulador online.
- **Categoría:** Competencia, deducción, estrategia y azar.
- **Participantes:** De 3 a 4 jugadores, desde los 14 años de edad.
- **Complejidad:** Media.
- **Tiempo estimado:** De 30 a 60 minutos por partida.
- **Plataforma:** Tabletop Simulator, Steam.
- **Accesibilidad:** El juego se encuentra publicado en el Workshop de Tabletop de manera gratuita, una vez suscrito, el juego estará disponible para su uso inmediato en la plataforma Tabletop Simulator.

## Objetivo del alquímista

El Alquimista Maestro será quien logre juntar más fichas de la piedra filosofal. Para lograrlo, deberás descifrar las pistas que ha dejado Isaac Baulot para lograr las combinaciones correctas de elementos de alquimia.

## El laboratorio de Isaac Baulot

En el laboratorio encontrarás fichas de la piedra filosofal, cartas de frases con misteriosas oraciones, apuntes del aprendiz, ilustraciones del Mutus Liber y cartas de elementos alquímicos.

### Fichas de la piedra filosofal

Las fichas son el objetivo principal del juego, a lo largo de este irán ganando o perdiendo fichas según sus resultados. Representan la creación de la piedra filosofal.



Vista superior

### Cartas de frases

Las cartas de frases contienen 4 misteriosas oraciones, cada una con cuatro palabras destacadas. Estas pueden parecer confusas, pero esconden un significado; hacen referencia a distintos elementos, y revelan parte de la fórmula de la piedra filosofal. Al reverso poseen dos elementos por cada palabra destacada de cada oración. Hay 25 cartas y un total de 100 oraciones.

- La corrosión entra en la galaxia triangular y platónica.
- El árbol de Neptuno tiene un carácter fermentado.
- La trinidad de Marte posee un inmortal animal.
- En el alma de un universo corrompido solo hay pasto.

Frente

□ ⊗	⊗ ♀	♀ Θ	○ ⊕
△▽	♂⊗	○△	⊗△
△ ♀	⊗ ♀	⊕ ⊖	△▽
○△	⊗ ♀	⊗△	△▽

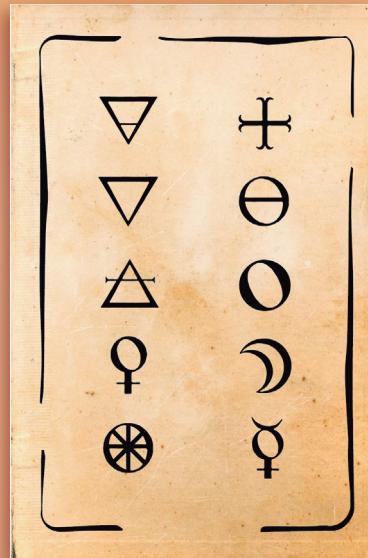
Reverso

### Cartas de ilustraciones del Mutus Liber

Las ilustraciones del Mutus Liber poseen dibujos cifrados de los elementos que componen la piedra filosofal. Al reverso, poseen 10 símbolos de elementos que se utilizarán para comprobar los resultados al final de la tercera fase del juego. Hay un total de 25 ilustraciones.



Frente



Reverso

## Cartas de elementos de alquimia

Hay un total de 54 cartas conformadas por 18 elementos, los cuales están clasificados en 5 diferentes familias. Existen 3 cartas por cada elemento.

- **Tria Prima:** Azufre, Mercurio y sal.
- **Naturaleza:** Aire, Fuego, Agua y Tierra.
- **Planetario:** Oro, Plata, Hierro y Cobre.
- **Ácido:** Vinagre, Ácido Sulfúrico, Orina y Arsénico.
- **Trascendental:** Éter, Espíritu y Esencia.



## Apuntes del aprendiz

Los apuntes poseen notas que guiarán a los jugadores a lo largo del juego. Estos, ayudan a descifrar a qué elementos se refieren las palabras destacadas de las cartas de frases, otorgando pistas sobre las familias a la que pertenecen. Hay 4 cartas de apuntes, todas con la misma información.

### Apuntes del aprendiz

- La Tria Prima se relaciona a la comprensión del cuerpo y lo divino, la cantidad de elementos de esta familia es fundamental para comprenderla. De estos tres elementos, exclusivamente la sal, comprendería a lo celestial.
- La familia de los Planetarios son metales, semejantes a las deidades romanas.
- Los Ácidos son, en su mayor expresión, el caos, pero también se pueden ver en el día a día.
- La familia de Naturaleza corresponde a lo creador y organizador de todo lo que existe.
- La familia de los Trascendentales, son aquellos que perduran en el tiempo, son elementos místicos que atraviesan todo límite espacial y material.
- Una frase siempre habla de familias distintas.

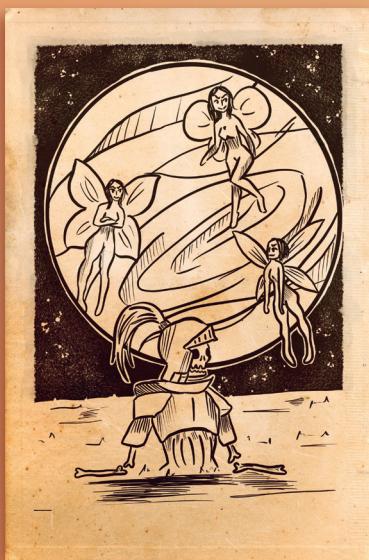
Frente

# Sé el Alquimista Maestro

Para lograr tu objetivo pasarás por rondas de 3 fases: **Investigación, Recolección y Experimentación.**

## Fase 1: Investigación

En el primer desafío, deben revolver las cartas y elegir una ilustración al azar al centro de la mesa. Luego cada jugador saca una carta de frases y recibe 3 fichas.



- El etéreo y básico insecto se ha corrompido.
- Existen eternas musas solares que son corrosivas.
- El triunvirato de animales habita en un universo quemado.
- La elástica burbuja es moldeable e inoculada.



Cada jugador deberá analizar la ilustración y elegir una de sus 4 oraciones y seleccionar la que considere que representa mejor a la imagen. Si uno de los jugadores cree que ninguna oración se asemeja al dibujo, puede cambiar la carta de frase por una nueva. Si desea cambiar una segunda vez su carta, deberá pagar una ficha.

Esta oración representa  
mejor el dibujo

- Existen eternas musas solares que son corrosivas.

Con la frase que cada uno eligió deberán intentar convencer a los demás de que la suya es la mejor. Entre todos votarán por la peor frase, hasta elegir la mejor. Quien tenga la mejor frase, obtendrá una ficha. Aunque tu frase sea descartada igual podrás votar.

El orden de descarte determinará los turnos para la siguiente ronda, de manera tal que quien obtuvo la mejor frase será el primero en comenzar, la segunda mejor frase tendrá el siguiente turno, y así sucesivamente.

## Fase 2: Recolección

Cada jugador mantiene la oración que eligió en la fase anterior y debe analizar sus palabras destacadas. Con ayuda de los **apuntes del aprendiz**, deberán descifrar a qué elemento se refieren estas palabras, y observando la ilustración, descifrar qué elementos hay en la imagen.

– Existen **eternas musas solares** que son corrosivas.

Por turnos, los jugadores deberán hacer combinaciones de dos elementos, seleccionando uno que corresponda a la primera palabra de su frase y otro que considere que se encuentre en la ilustración. Este proceso se repetirá 4 veces, creando combinaciones por cada palabra destacada.



## Fase 3: Experimentación

En la última fase, con todas las combinaciones hechas, los jugadores deben voltear sus **cartas de frases y la ilustración**; luego deben reunirse a **verificar** sus resultados, uno por uno, si las combinaciones fueron exitosas, neutras o explosivas. Se corregirán las combinaciones en el orden en que fueron puestas.

	Combinación 1	Combinación 2	Combinación 3	Combinación 4
Elementos referentes a la ilustración	<b>hierro</b> ♂ Planetario	<b>Cobre</b> ♀ Planetario	<b>Mercurio</b> ♀ Tria Prima	<b>Orína</b> □ Ácido
Elementos referentes a cada palabra	<b>Éter</b> Trascendental	<b>Fuego</b> △ Naturaleza	<b>Oro</b> ○ Planetario	<b>Arsénico</b> ✗ Ácido

Para verificar las combinaciones elegidas, deben encontrar el símbolo de los elementos que escogieron al reverso de las frases y las ilustraciones:



Reverso

El elemento que elegiste para la ilustración se debe encontrar al reverso

El elemento que elegiste para cada palabra se debe encontrar al reverso en el orden correspondiente

Reverso				
- El etéreo y básico insecto	$\textcircled{\text{O}}\textcircled{\text{*}}$	$\textcircled{\text{A}}\textcircled{\text{E}}$	$\textcircled{\text{A}}\textcircled{\text{V}}$	$\textcircled{\text{E}}\textcircled{\text{+}}$
- Existen eternas musas.	$\textcircled{\text{O}}\textcircled{\text{*}}$	$\textcircled{\text{A}}\textcircled{\text{V}}$	$\textcircled{\text{O}}\textcircled{\text{O}}$	$\textcircled{\text{E}}\textcircled{\text{+}}$
- El triunvirato de animales	$\textcircled{\text{A}}\textcircled{\text{S}}$	$\textcircled{\text{V}}\textcircled{\text{V}}$	$\textcircled{\text{O}}\textcircled{\text{O}}$	$\textcircled{\text{X}}\textcircled{\text{O}}$
- La clásica burbuja es	$\textcircled{\text{O}}\textcircled{\text{*}}$	$\textcircled{\text{E}}\textcircled{\text{+}}$	$\textcircled{\text{O}}\textcircled{\text{O}}$	$\textcircled{\text{A}}\textcircled{\text{E}}$

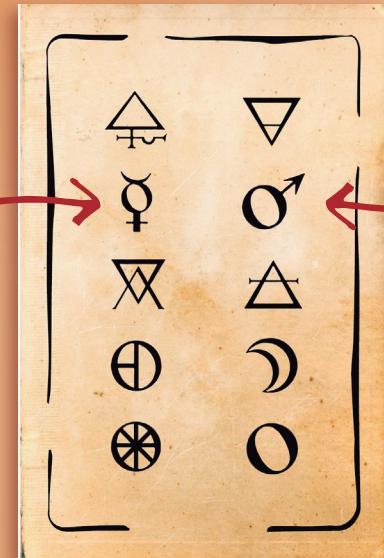
Verifica la misma  
línea de tu frase

**Combinación exitosa:** Los dos elementos combinados se encuentran al reverso de cada carta. El jugador gana una ficha.

**Combinación neutra:** Solo uno de los elementos combinados se encuentra al reverso de las cartas. No gana ficha, ni genera explosión.

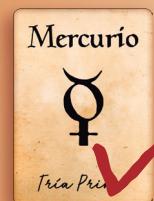
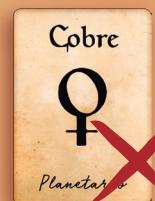
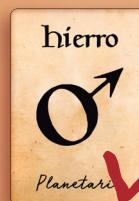
**Combinación explosiva:** Ninguno de los elementos combinados se encuentran al reverso de las cartas. El jugador pierde una ficha.

Ejemplo de verificación:

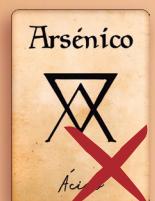
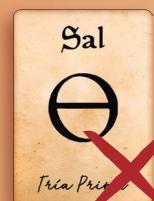
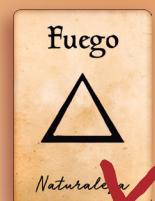
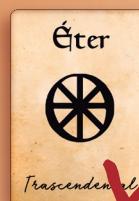


Combinación 1: Exitosa      Combinación 2: Neutra      Combinación 3: Neutra      Combinación 4: Explosiva

Elementos referentes  
a la ilustración



Elementos referentes  
a cada palabra



# Atención

La ronda de tres fases se repetirá al menos 2 veces, y una tercera vez en caso de empate. Los jugadores pueden seguir jugando más rondas si así lo desean.

## Reglas:

1. No puedes utilizar más de un mismo elemento, es decir, al final de la fase 2, deberás haber recolectado 8 elementos distintos.
2. Una vez hecha una combinación, no podrás modificarla. Elige con detención.
3. La cantidad de cartas de cada elemento es el número de jugadores menos uno. Es decir, si juegan 4 alquimistas, en la mesa se disponen 3 de cada elemento. Si juegan 3 alquimistas, se disponen 2 de cada elemento.
4. No se deben voltear las cartas de frases ni ilustraciones hasta que comiencen la fase de experimentación, donde verifican sus resultados.
5. Si un jugador se queda sin fichas, automáticamente queda eliminado del juego y no puede continuar. En este caso, recuerda que deben modificar la cantidad de elementos según la regla 4.

# Créditos

Idea y desarrollo de mecánicas: Amalia Casanova, Constanza Cabrera, María Inés González y Constanza Villarroel.

Ilustraciones: Amalia Casanova y Constanza Villarroel.

Gráfica de cartas y objetos 3D: Constanza Cabrera.

Plataforma virtual y entorno: María Inés González.

Pruebas de juego: Javier Godoy, Esteban Merino, Michael Briceño y Leonardo Quezada.