JUEGOS NAC

EXCALIBUR

INSTRUCCIONES

1. OBJETIVO DEL JUEGO

Pueden participar de uno a ocho jugadores. Cada jugador participante interpreta un personaje, pudiendo elegirentre los doce que presentan en el juego. La elección se hará por común acuerdo o por tirada de dado, sino existe dicho acuerdo; el jugador que obtenga la mayor puntuación en el dado, elegirá primero haciéndolo a continuación el jugador situado a su derecha y asi sucesivamente.

Los doce personajes que se presentan en el juego son: Boores, Tristán, Héctor, Lancelot, Perceval, Sagremor, Inge, Galván, Jessica, Lionel, Grisela y Miraguarda.

Gana la partida aquel jugador que sume mayor puntuación en un determinado tiempo. Antes de comenzar la partida, los jugadores establecerán una duración de la misma; ganando aquel jugador que, al finalizar el tiempo estipulado, posea el mayor número de puntos en su haber. El tiempo recomendado es de 45 a 90 minutos.

En el caso de que participe un solo jugador, se considera vencedor si ha conseguido un minimo de 20 puntos, para una duración máxima de 45 minutos. Este sistema de juego se puede modificar a decisión del jugador en mayor o menor tiempo o puntuación, pero siempre decidiendo ambos conceptos, antes de empezar el juego.

Si en el desarrollo de la partida, jugando un solo jugador, tiene que cumplir turnos sin jugar descontará un minuto por cada turno perdido de los 45 de duración máxima de la partida.

2. COMPONENTES DEL JUEGO

— Un tablero fraccionado formado por diferentes «zonas» que permiten formar en cada partida un escenario distinto. Son las que se denominan. «Zonas de territorio». Tipo 1 del libro.
— Un conjunto de cartas diferentes entre si (que representan los distintos personajes, objetos, maleficios, etc.), que aparecen en el escenario a lo largo de la partida. Son las que denominaremos «cartas Excalibur». Tipo 2 del libro.
— 12 naipes que indican las misiones de los personajes. En su reverso figura la palabra «Misiones».
— 8 plantillas auxiliares que sirven para cuantificar los caracteres de los personajes.
— 12 personajes diferentes.
— 8 peanas de plástico.
— 2 dados dodecaedros especiales de diferente color, con doce caras cada uno, numeradas del uno al doce.
— El presente libro de instrucciones.
— Un libro de explicación de cartas.

3. TABLERO

El tablero representa un escenario imaginario compuesto por «zonas de territorio»; formando parte cada una de estas, de una «zona». El tablero se irá componiendo durante el desarrollo de la partida (según vayan apareciendo las distintas «zonas», lo que permite formar un escenario diferente para cada partida).

Una vez formado el tablero con la exposición de todas las cartas, pueden distinguirse en él dos tipos de zonas diferentes:

— Una «zona iniciática» que está representada por cartas de color verde, siendo el camino rosa oscuro (estas cartas se identifican por llevar una estrella en su reverso).
— Una «zona fantástica» que está representada por cartas de color verde, con el camino amarillo (tienen en su reverso una media luna).

4. MISIONES

A) La misión principal en el juego es hallar la espada Excalibur (se encuentra en el lago) y llevarla al castillo de Camaloc o Camelot, donde se encuentra el Rey Arturo. El cumplimiento de esta misión supone para el jugador que la haya cumplido un valor de 10 puntos, para la suma total de las puntuaciones obtenidas por el jugador al final de la partida.

B) Existen otras misiones especificas para cada jugador, que vienen reflejadas en las cartas de misión. Estas cartas son verdes con los textos y dibujos,en su reverso figura la palabra misiones y son las siguientes:

— Encontrar el Libro mágico y derrotar al Sabio.
— Encontrar el legado Papal y derrotar al Obispo de Rochester.
— Encontrar el Fruta envenenada y derrotar a Arvalán.
— Encontrar el Manto Blanco y derrotar a la Mano Negra.
— Encontrar el anillo y derrotar a Iseo la Bella.
— Encontrar el sello falso y derrotar a Mordrez.
— Encontrar la Cruz y derrotar al Monje.
— Encontrar la Menga Bermeja y derrotar a Galegatín el Galés.
— Buscar a Meliadus el Negro, llevarlo a la pradera de Wincester y derrotarlo.
— Derrotar a la Reina Ginebra y llevarla al castillo del Alegre Guarda.
— Poseer la lanza o el puñal y vencer al Dragón.
— Vencer al leopardo y llevarlo a la casa del rico rey pescador.

A cada jugador se le asignará una de estas misiones, mediante la elección al azar de una de las cartas en que vienen reflejadas. El cumplimiento de esta misión supone para el jugador que la haya cumplido un valor de *5 puntos,* para la suma total de las puntuaciones obtenidas por el jugador al final de la partida.

C) Hay otras misiones que van apareciendo en el transcurso de la partida. Cada una de esta misiones debe cumplirla aquel jugador que descubra la carta «Excalibur» correspondiente. Estas misiones secundarias o accesorias son las siguientes:

— Llevar al Anciano perdido a la Aldea.
— Llevar al Ermitaño a la Ermita.
— Llevar al Ladrón a la prisión una vez que le ha derrotado.
— Llevar al Bandido a la prisión una vez que le ha derrotado.
— Llevar al Tirano a la prisión una vez que le ha derrotado.

El cumplimiento de cada una de estas misiones, supone para el jugador que lo ha conseguido un valor de *2 puntos,* para la suma total de las puntuaciones obtenidas por el jugador al final de la partida.

Si un jugador sale derrotado en el enfrentamiento con el ladrón, el bandido o el tirano, deberá dejar descubierta esta carta, en la «toma de territorio» carta-plano donde tuvo lugar el enfrentamiento. De esta manera, otro jugador puede enfrentarse con ellos y si les vence, realizar la misión y sumar los puntos.

Del mismo modo si al enfrentarse entre sí dos jugadores, uno de ellos está en posesión

de una de estar cartas, y aún no ha cumplido la misión, el jugador contrario si le vence puede quitarle la carta correspondiente (anciano, ermitaño, etc.), para asi poder cumplir él la misión.

En el caso de que un jugador haya cumplido ya la misión, ningún jugador podrá quitarle ya sus puntos.

Cuando la partida finaliza, si un jugador ha dejado pendiente una de estas misiones, se le restarán los 2 puntos de la suma total de la puntuación que ha obtenido, por cada una de las misiones que no haya cumplido.

5. PERSONAJES

Hay 12 personajes diferentes en el juego:

La elección del personaje para cada jugador se hará por mutuo acuerdo entre ellos, o bien mediante tirada de dado, conforme se ha explicado anteriormente. Una vez escogido el personaje por cada jugador, éste lo colocará en una de las peanas que se incluyen en el juego, para poder desplazarlo por el tablero.

Cada personaje tiene cinco características diferentes: Fuerza, Inteligencia, Destreza, Valor y Experiencia, que aparecen reflejadas en las plantillas auxiliares, que se incluyen en el juego para su manejo y control.

— La Fuerza y la inteligencia se emplean para los enfrentamientos con los personajes o animales que aparecen en el juego, o bien para enfrentamientos entre los jugadores. La fuerza e inteligencia tienen un valor numérico máximo de 9 puntos.

— La destreza se emplea para poder usar las armas, ya que dependiendo del valor numérico que se tenga, las armas se podrán utilizar o no en los enfrentamientos. Tiene un valor numérico máximo de 6 puntos.

— El valor está en relación con la fuerza. Tiene un valor numérico máximo de 4 puntos. Cuando el personaje llega al valor numérico 4, se aumentará un punto la fuerza del personaje, colocando entonces el indicador del valor en la casilla del 0.

— La experiencia está en relación con la inteligencia. Tiene un valor numérico máximo de cuatro puntos. Cuando el personaje de un jugador llegue al valor numérico de 4, se aumentará un punto la inteligencia del personaje, colocando entonces el indicador de la experiencia en la casilla del 0.

Al principio de la partida, a cada jugador se le dan 10 puntos que repartirá entre los caracteres de su personaje, de la forma que crea más conveniente. Puede repartirlos entre dos, tres, cuatro o los cinco caracteres. (Ej.: Jugador A: Fuerza 5, Inteligencia 5, Valor 0, Experiencia 0 y Destreza 0. Jugador B: Fuerza 2, Inteligencia 2, Valor 2, Experiencia 2 y Destreza 2). Posteriormente, los caracteres de los personajes aumentarán o disminuirán según vayan atravesando éstos las «zonas» que configuran el tablero. También se podrán incrementar o disminuir dependiendo del éxito o fracaso en los enfrentamientos. Por último, hay cartas «Excalibur» que aumentan los caracteres de los personajes, pudiendo ursarlas los jugadores en los enfrentamientos. Por ejemplo: El personaje de un jugador posee 6 puntos en fuerza, 4 en inteligencia, 3 puntos en destreza, 2 en valor y 2 en experiencia y tiene en su poder la «ballesta» y la «oca sagrada».

Al pasar por la «zona de territorio», donde se encuentra el Gigante, decide enfrentarse a él. La suma de los puntos del gigante será: 9 puntos en fuerza, 3 puntos en inteligencia, total 12 puntos. El total de puntos del personaje del jugador será 6 puntos en fuerza más 4 puntos en inteligencia más 2 puntos en fuerza por la ballesta (puede utilizarla al tener

un mínimo de 3 en destreza) más 2 puntos en inteligencia por tener la oca sagrada, total 14 puntos. Así el Gigante posee 12 puntos y el personaje 14 puntos. Estos puntos se suman a la puntuación obtenida en los dados respectivos, y resultará un vencedor. En todos los enfrentamientos, el jugador utilizará el dado de color azul, siendo el de color amarillo el que utilice para el personaje o «bestia» con el que se enfrenta. En caso de empate de los dos contendientes (puntos de caracteres más puntuación del dado), el personaje dejará al Gigante en la misma «zona de territorio» donde se enfrentó, pudiendo en turnos siguientes volver a enfrentarse a él.

Cuando se enfrente un jugador, a un personaje o animal que tenga únicamente valor numérico en fuerza, aumentará un punto en la casilla del valor si le vence, y lo disminuirá si sale derrotado. Si el personaje tiene sólo valor numérico en inteligencia, y sale derrotado por el jugador en el enfrentamiento, éste se aumentará un punto en la casilla de la experiencia. Si gana el personaje, disminuirá un punto en la casilla de la experiencia. Si el personaje posee fuerza e inteligencia, el jugador aumentará o disminuirá un punto en las casillas de valor y experiencia, según haya salido vencedor o vencido del enfrentamiento. Al empatar no se modificarán las puntuaciones en las casillas de valor y experiencia.

Cuando un jugador se enfrenta a un personaje o animal que posea únicamente valor numérico en fuerza o inteligencia, no podrá utilizar nada más que los puntos que tenga en fuerza o en inteligencia, dependiendo de lo que posea el personaje. Asimismo, únicamente podrá utilizar en el enfrentamiento las cartas que le aumenten puntos relacionadas con el carácter del personaje. Por ejemplo: Un jugador posee 4 puntos en fuerza, 3 en inteligencia, 2 en destreza; y teniendo la poción mágica y el puñal, se enfrenta al leopardo (fuerza = 6). La suma de los puntos del jugador para el enfrentamiento será: 4 puntos de la fuerza del jugador + 1 punto en fuerza por poseer el puñal (puede utilizarlo al tener valor numérico de 2 en destreza) + 2 puntos en fuerza de la poción mágica, total 7 puntos. La suma de los 2 puntos de inteligencia del personaje y los 2 puntos de inteligencia en la poción mágica no podrá utilizarlos en el enfrentamiento con el leopardo, ya que éste soló posee fuerza.

6. PLANTILLAS AUXILIARES

En el juego existen 8 plantillas auxiliares, que corresponderán a cada uno de los personajes elegidos por los jugadores, con un máximo de 8 participantes.

En cada plantilla auxiliar vienen definidos los cinco caracteres de cada jugador: fuerza, inteligencia, destreza, valor y experiencia. Cada uno de estos caracteres está determinado por un valor numérico máximo. La fuerza y la inteligencia tienen un valor numérico máximo de 9. La destreza tiene un valor numérico máximo de 6. El valor y la experiencia tienen un valor numérico máximo de 4.

También se incluyen en el juego 40 fichas de cartón, que tienen la finalidad de servir de indicador en los caracteres de los jugadores. Por lo tanto, cada plantilla auxiliar dispondrá de cinco indicadores, que señalarán en cada momento de la partida, los puntos en los caracteres que tiene cada jugador.

Como se ha mencionado anteriormente, la fuerza y la inteligencia son los factores que se emplean para los enfrentamientos. Cada personaje puede tener como máximo 9 puntos en cada uno de éstos. Lo que significa que si un personaje tiene la puntuación máxima en estos caracteres, no podrá aumentarse ningún punto más, aunque al salir victorioso de un enfrentamiento obtenga puntos en la fuerza o inteligencia.

La destreza es el carácter que se relaciona con el uso de las armas, ya sea para defenderse o atacar. Hay un máximo de 6 puntos en este carácter, que en ningún caso se

sobrepasará. Cuando un jugador quiera utilizar una de estas cartas, ya sea para atacar o defenderse en un enfrentamiento, deberá fijarse si con la puntuación que tiene en destreza, puede utilizar el arma.

El valor está en relación con la fuerza. Tiene una máxima puntuación de 4. El jugador que llegue a la máxima puntuación podrá aumentar 1 punto más en la fuerza, volviendo a ponerse el indicador a 0 en la casilla del valor. Si ya tiene la puntuación máxima en fuerza (9 puntos) no podrá sumarse el punto adicional.

La experiencia está en relación con la inteligencia. Tiene una puntuación máxima de 4 puntos, pudiendo sumar un punto adicional a la inteligencia si ha llegado a esta puntuación. Igual que con la fuerza, si ha alcanzado la puntuación máxima en inteligencia (9 puntos), no podrá sumar otro punto.

7. ¿QUIEN GANA LA PARTIDA?

El objetivo del juego es conseguir mayor puntuación que los adversarios, en un tiempo fijado anteriormente. El tiempo recomendado para la duración de la partida es de 45 a 90 minutos, dependiendo del número de jugadores que participan. En el caso de que existiera empate a puntos entre dos o más jugadores, gana la partida el jugador que tenga más puntos en la suma de todos los caracteres de su personaje. En esta suma no intervienen los puntos que se puedan añadir por las cartas que posea.

La puntuación total se obtiene teniendo en cuenta las siguientes misiones y puntuaciones:

— Entregar la espada EXCALIBUR al Rey Arturo, que se encuentra en el Castillo de Camaloc: **10 PUNTOS.**

— Cumplir la misión especifica determinada en la carta de misión de cada jugador: **5 PUNTOS.**

— Cumplir una misión secundaria o accesoria, que aparecen a lo largo de la partida: **2 PUNTOS.**

— Por cada enfrentamiento victorioso de un jugador, con cualquiera de los personajes o animales que aparece en las cartas «Excalibur»: **1 PUNTO.**

Unicamente restará puntos de la suma total obtenida aquel jugador que no ha cumplido una misión secundaria o accesoria.

Los puntos los irá contabilizando cada jugador según vaya cumpliendo misiones o venciendo enfrentamientos. Se quedarán con la carta o cartas correspondientes, permaneciendo éstas descubiertas; para que todos los jugadores conozcan los puntos que van obteniendo los contrincantes. Es decir, en la misión principal se quedará con la espada EXCALIBUR.

En las misiones especificas de cada jugador, con las cartas relacionadas con la misión. Por ejemplo, cuando un jugador tiene por misión encontrar el libro mágico y derrotar al sabio, se quedará con ambas cartas, lo que quiere decir que posee el libro mágico y ha derrotado al sabio y por lo tanto ha cumplido su misión.

En las misiones accesorias, se quedará con la carta del personaje que han tenido que trasladar.

En los enfrentamientos con personajes o animales de las cartas «Excalibur» se quedará con éstas al derrotarlos.

8. COMIENZO DEL JUEGO

Una vez elegido el personaje para cada jugador se separan y barajan los siguientes mazos de cartas. En un mazo oculto se colocan todas las misiones especificas de los jugadores, que se distinguen por la palabra MISIONES en el reverso de dichas cartas, vienen representadas en color escogiendo cada jugador una de ellas. En otro mazo oculto se colocan todas las cartas de la zona de iniciación, iniciática, se distinguen por una estrella de cinco puntas en su reverso, excepto la carta de entrada que se colocará descubierta en el tablero. En otro mazo oculto se colocan las cartas de desarrollo, agrupando las cartas del pantano, bosque, lago, pozo, y cueva, cada uno por separado. En otro mazo oculto se colocan todas las cartas «Excalibur» que están representadas en color. Llevan una media luna en su reverso.

Por último se colocan en otro mazo y descubiertas las siguientes cartas: Amuleto mágico, elixir mágico, poción mágica, hada, Excalibur, monstruo y lobo. Posteriormente se barajarán por separado cada uno de los mazos de cartas que vayan ocultas.

Una vez colocados los distintos mazos de cartas como se ha explicado, se procede a situar todos los personajes de los jugadores, encima de la carta de entrada que se ha separado previamente.

Para decidir quien empieza la partida, tiran un dado todos los jugadores, empezando la partida quien consiga mayor puntuación y continuando por la derecha.

En este juego pueden existir dos niveles diferentes: uno básico y otro superior. Nivel básico: en este nivel cuando un jugador coge una carta «Excalibur», la muestra al resto de los jugadores, pudiendo quedarse con ella o dejarla en la «zona de territorio» donde la descubrió. De esta forma todos los jugadores estarán informados de las cartas «Excalibur» que han aparecido, así como de las que tiene cada jugador. Nivel superior: en este nivel cuando un jugador coge la carta «Excalibur», la examina él solo, sin enseñársela al resto de los jugadores; si se trata de una carta de enfrentamiento o misión obligatoria deberá mostrarla a los demás jugadores, siendo necesario cumplir la misión o el enfrentamiento. Si se trata de cualquier otro tipo de carta «Excalibur» una vez que la haya visto decidirá si se queda con ella o la deja en la carta plano donde la descubrió sin mostrársela al resto de los jugadores. Siempre que exista un enfrentamiento la carta-ocupación debe ser descubierta.

9. MOVIMIENTO DE LOS PERSONAJES

Una vez colocados todos los personajes de los jugadores en la «zona de territorio» de entrada y establecido qué jugador mueve primero, se inicia la partida. Para ello, eligirá uno de los caminos representados en la «zona de territorio» de entrada, cogiendo posteriormente una «zona de territorio» del mazo correspondiente a la zona iniciática (color del camino rosa oscuro). A continuación colocará esta «zona de territorio» de forma descubierta, contigua a la «zona de territorio» de entrada. La «zona de territorio» descubierta puede colocarla en la forma que considere oportuna, siempre que exista continuidad en los caminos. Una vez colocada en el tablero, situará a su personaje encima, e iniciará el movimiento el siguiente jugador. Este puede ir a la «zona de territorio» donde se encuentra el primer personaje (no cogiendo otra carta del mazo de «zona de territorio»), o bien dirigirse hacia otro camino. En este caso actuará de la misma manera que el primer jugador y así sucesivamente para el resto de jugadores. Los desplazamientos de los jugadores se harán a la «zona de territorio» contigua, siempre que exista continuidad en los caminos, no pudiendo saltarse ninguna de éstas, es decir, el movimiento se realiza de

zona de territorio» a «zona de territorio», para cada turno. Cuando un jugador descubre una «zona de territorio» con el camino cortado, éste, en turnos siguientes, tiene que volver a retroceder hasta encontrar camino por el que pueda desplazarse.

De esta forma se irá configurando un tablero diferente para cada partida, eligiendo los propios jugadores el camino a seguir.

En la zona iniciática, existen unas «zonas de territorio» con una serie de incidencias que son las siguientes: monasterio, ermita, aldea, posada, manantial, río, niebla y terreno mágico. Cuando un jugador se sitúa encima de una de estas cartas, deberá actuar según la indicación del texto de la «zona de territorio» correspondiente. En el caso de las «zonas de territorio», de río y niebla, cada vez que se pase por ellas permanecerán los turnos sin jugar que se citan. Cada jugador sólo podrá hacer uso en una ocasión, de las «zonas de territorio» con incidencia que le permitan aumentar puntos en los caracteres de los personajes. En otras ocasiones que pase por ellas, no aumentará puntos en los caracteres de los personajes, y por lo tanto no cumplirá los turnos sin jugar que se indican. Es decir, en esta fase del juego únicamente se podrá estar una vez en cada una de estas «zonas de territorio» (monasterio, ermita, aldea, posada y manantial), para aumentar puntos en los caracteres, aunque sí se podrá pasar más veces por estas «zonas de territorio», sin necesidad de permanecer turnos sin jugar, y por lo tanto sin aumentar puntos en los caracteres. Una vez que el jugador haya pasado a la zona fantástica, si podrá, si así lo desea, volver a la zona iniciática, para ir otra vez a estas «zonas de territorio» (monasterio, aldea, etc.), y aumentar puntos en sus caracteres, si permanece turnos sin jugar en ellas.

Existen en la zona iniciática dos piezas llamadas «zona de acceso», siendo el único camino que permite a los jugadores pasar a la zona fantástica, pudiendo retroceder para seguir aumentando puntos en los caracteres de los personajes, si lo consideran necesario. Una vez que el jugador quiera dirigirse a la zona fantástica debe acceder a ella por medio de una de estas cartas.

La mecánica de movimiento de los personajes de los jugadores es similar en la zona fantástica. A partir de la «zona de territorio» de zona de acceso, los jugadores para trasladarse por la zona fantástica descubrirán piezas de este mazo (media luna en el reverso), cuando abran caminos nuevos, nunca cuando se pase por una «zona de territorio» ya descubierta en el tablero.

Cuando un jugador descubra del mazo de la zona fantástica una «zona de territorio» marcada con una estrella, cogerá obligatoriamente y en el mismo turno una carta «Excalibur» que únicamente revelará a los demás jugadores, si tiene lugar enfrentamiento obligatorio (dependiendo del nivel que se juegue). Las cartas «Excalibur» que no le interese a un jugador descubrirlas, las dejará debajo de la «zona de territorio» correspondiente; cubiertas si se juega en el nivel superior, y descubiertas si es en el nivel básico.

Cuando un jugador descubre una carta «Excalibur» en la que aparece la entrada a pantano, bosque, lago, pozo y cueva, obligatoriamente, y en turnos sucesivos, descubrirá cartas del mazo correspondiente, y seguirá las instrucciones reflejadas en el texto de cada una de ellas, conforme se ha explicado anteriormente.

En los enfrentamientos de un jugador, con los personajes o animales que se encuentran en las cartas «Excalibur», se quedará con la carta correspondiente si le ha vencido; y la dejará debajo de la carta-plano si la ha perdido. Si un jugador ha ido perdiendo puntos por las incidencias que le han ocurrido, o los enfrentamientos que ha tenido, puede volver a la zona iniciática cuando lo considere oportuno, para aumentar los puntos en sus caracteres.

10. NORMAS GENERALES

— Si por diseño del tablero, un jugador no puede colocar más «zonas de territorio» a continuación, deberá retroceder hasta que exista la posibilidad de poder colocarlas, evitando así que se entrecrucen las mismas.

— Una misma «zona de territorio» puede estar ocupada por varios jugadores. Todos los jugadores que coincidan en una misma «zona de territorio» tienen obligación de enseñarse todas las cartas que poseen, excepto la misma específica de cada uno de ellos.

— Cuando dos o más jugadores coinciden en las cartas de entrada: cueva, pozo, bosque, pantano, o lago, pueden coger diferentes cartas de desarrollo y explorar así independientemente estos lugares.

— Cuando dos o más jugadores coinciden en una misma «zona de territorio», pueden intercambiarse las cartas que posean, si lo consideran oportuno.

— Para que exista un enfrentamiento entre dos jugadores, han de estar situados estos en la misma «zona de territorio».

— Cada jugador sólo podrá tener cinco cartas en su poder, tres cubiertas y dos descubiertas. Si cogiera una nueva carta «Excalibur» que le interesa, y ya tiene las cinco, tendrá que dejar una de ellas en la «zona de territorio» donde se halla. Cualquier otro jugador puede recogerla al pasar por esa «zona de territorio». La carta de misión específica para cada jugador, y los personajes o animales derrotados en un enfrentamiento, no se contabilizan para el cupo máximo de cinco cartas, así como tampoco se cuentan las cartas de misión principal o secundaria, que tenga el jugador por cumplir, o haya cumplido.

— Cuando un jugador se enfrenta a otro, el vencedor puede quedarse con las cartas del derrotado, excepto con las de misiones cumplidas, por lo que no podrá arrebatarle los puntos obtenidos por éste.
En ningún caso podrá tener más de cinco cartas.
Si una misión específica de un jugador es realizada por otro jugador, no podrá sumarse los cinco puntos.

— El cumplimiento de una misión accesoria puede realizarse a lo largo de la partida, es decir, no son de ejecución inmediata. Si al finalizar la partida, a un jugador le queda pendiente una de estas misiones, se le restarán dos puntos del total que posea.

Cuando un jugador descubre una carta «Excalibur» y resulta que es de enfrentamiento obligatorio, se considerará atacado; por lo que podrá utilizar a su favor las armas en defensa. Por el contrario, el jugador que decide enfrentarse a otro, podrá utilizar a su favor las armas en ataque. Asimismo cuando un jugador vaya a enfrentarse con un personaje previamente descubierto, le atacará utilizando las armas de ataque que posea.

Cuando un jugador pierde un enfrentamiento, además de cumplir lo indicado en la carta «Excalibur» permanece 2 turnos sin mover.

Cuando en el texto de las cartas «Excalibur» aparece la palabra acompaña, significa que el jugador se queda con la carta correspondiente.

Existen una serie de cartas que pueden ser robadas entre los jugadores, a consecuencia de enfrentamientos entre ellos, y otras que no pueden ser robadas, a continuación vamos a detallar ambos grupos:

1. Cartas «Excalibur» en posesión de un jugador, que pueden ser robadas por otro jugador:

   2.2.4. a) Cartas «Excalibur» que forman parte de la misión de los personajes (libro mágico, legado papal, fruta envenenada, manto blanco, anillo, sello falso, cruz, manga bermeja, Iseo la Bella, Obispo de Rochester, Monje, Reina Ginebra, Galegatín el Galés, Arvalán, Meliadus el Negro, Mordrez, Sabio, Mano Negra, Dragón y Leopardo).
   2.2.1. b) Cartas «Excalibur de armas (lanza, puñal, mazas, arco, ballesta, escudo y armadura).
   2.2.2. c) Cartas-mágicas (oca sagrada, unicornio volador, amuleto mágico, elixir mágico, poción mágica, hada).
   2.2.3. d) Cartas de misión secundaria, cuando ésta aún no se ha cumplido (anciano perdido, ermitaño, ladrón, bandido y tirano), es decir, cuando aún no se han llevado al sitio que hay que llevarlos.
   e) Excalibur, cuando aún no se ha entregado al Rey Arturo en el Castillo de Camaloc.

2. Cartas «Excalibur» en posesión de un jugador, que no pueden ser robadas por otros jugadores.

   a) Cartas «Excalibur» de personajes vencido por un jugador (Mago Merlin, Gigante, Hechicero, Brujo).
   b) Cartas de misión secundaria, cuando ésta ya se ha cumplido (anciano perdido, ermitaño, etc.).
   c) cartas que formen parte de la misión de ese jugador, cuando ésta ya la ha cumplido.
   d) Excalibur, cuando ya ha sido entregada al Rey Arturo en el Castillo de Camaloc.

11. ALGUNAS ACLARACIONES

En las cartas de desarrollo de pozo y cueva (1.2.1.4 y 1.2.1.5 del libro de cartas) que no tienen «salida», al tenerse esta que efectuar por la misma «zona de territorio» por la que se accedió.

Cuando un jugador se ha adentrado por «cartas de desarrollo», en el lago, el bosque o el pantano, y saca la carta de salida, no tiene obligación de utilizarla, puede seguir sacando cartas (siempre colocándolas adyacentes a cartas ya descubiertas) hasta encontrar su objetivo, saliendo cuando considere por la carta de salida.

En las cartas 2.2.4 del libro de cartas, se indican diferentes traslados de los personajes (Mago Merlín y Tirano) a distintos lugares (Casa encantada y Prisión) si estos lugares no han salido aún en el tablero, estos traslados se harán a la «entrada» de la zona iniciatica.

Cuando por colocación de las cartas-plano o «zonas de territorio» coinciden dos, una de la «zona de iniciación» y otra de la «zona fantástica», no se puede pasar de una a otra, esto sólo se puede hacer por las cartas de «terreno de acceso».

Los enfrentamientos entre jugadores se efectúan, cuando los dos se encuentran en la misma «zona de territorio» se realizan tirando un dado cada jugador, y sumando el valor obtenido a los puntos de fuerza e inteligencia que tengan cada uno, resultando un vencedor. Si en una carta-plano se encuentran más de dos jugadores, en el turno de cada uno de estos, sólo se puede enfrentar con un jugador, nunca con dos o más, los combates entre jugadores no son obligatorios.

Las «Zonas de territorio» o cartas-plano, que están marcadas con una estrella, indican cuando hay que cojer una carta «Excalibur», es decir, cuando se descubren solamente, en ningún caso cuando se vuelve a pasar por la carta-plano en cuestión.

En las plantillas auxiliares para el control de las características de los personajes, la «destreza», tiene un valor máximo de seis, aunque el arma más difícil de manejar, necesita un máximo de tres puntos en esta característica. En el caso de que un jugador acumule un máximo de destreza (seis) y por incidencias del juego ve que se reduce a tres puede seguir utilizando (si tiene la carta) la ballesta.

Cuando se tiene la carta de «Amuleto Mágico», el jugador que la posee puede eludir cualquier combate, aunque sea de carácter obligatorio (Ejemplo: Lobo, Monstruo, el Tirano, etc.).

2. «Cartas Excalibur»: Son aquellas que el jugador coge del mazo, cada vez que en una «zona de territorio» (reverso de media luna) aparece marcada con una estrella de cinco puntas, en su reverso pone «Excalibur».

© 1985 by NIKE AND COOPER ESPAÑOLA, S.A. sobre estas instrucciones, sobre el total de componentes del presente juego de mesa.