

◆ REGLAMENTO ◆



THE WITCHER®

LA SENDA DEL DESTINO

Estimado lector,

Si estáis leyendo esto, significa que domináis la habilidad de unir letras para formar palabras y que, efectivamente, sois también un humano bien informado. Seguro que estaréis al tanto de mis memorias, *Medio Siglo de Poesía*, además de las historias que describen las pruebas y tribulaciones del famoso Geralt de Rivia y sus compañeros, entre los cuales me encuentro yo, como uno de los más cercanos y queridos, en mi humilde opinión.

Debo admitir que nunca me ha sorprendido especialmente la admiración por mi obra. Al fin y al cabo, es una historia sobre el destino, el amor y la fraternidad, dictada por la vida misma. Y yo, un abyecto servidor de la poesía, me limité a utilizar mi talento para dar a gente de todo el mundo la oportunidad de conocer el destino de mi querido amigo Geralt.

Sin embargo, junto con la fama, surgieron falsas historias que más tarde serían difundidas, sobre todo por aquellos que, a diferencia de vos, mi querido lector, son menos cultos y nunca se molestaron en aprender de mi libro cómo se desarrollaron realmente los acontecimientos. Es comprensible que posteriormente la gente empezara a transmitir lo que había oído, a menudo dejando volar su imaginación.

En consecuencia, estas historias acabaron cobrando vida propia, distorsionándose y entremezclándose. Yo también las he oído al frecuentar tabernas, de incógnito, naturalmente, ya que prefiero no perseguir la fama. Al parecer, según estas historias, yo había cazado estriges en Vizima y perseguido a un diablo junto a Vesemir y Triss Merigold, además de otras chorradas por el estilo. Al principio, me enfurecía enormemente y estaba dispuesto a discutir con cualquiera que fabricase sin pudor su propia versión de las historias. Sin embargo, con el tiempo, cada vez me hacía más gracia cuando pensaba en ello.

Reacio a frenar el genuino entusiasmo de quienes adoraban las versiones ligeramente manipuladas de mis historias, decidí tomar notas de lo que había oído por casualidad, introduciendo de vez en cuando pequeñas mejoras en las imperfectas narraciones, pero aceptando distorsiones e invenciones varias. En última instancia, no me disgusta en absoluto, siempre que se haga por diversión y mero entretenimiento.

Así pues, mi querido lector, poneos cómodo y permitidme que os invite una vez más a acompañarme en un viaje al mundo del Lobo Blanco, en su nueva forma extraordinaria.

♦ Jaskier



INTRODUCCIÓN

DESCRIPCIÓN

The Witcher: La Senda del Destino es un juego de cartas competitivo para 1-5 jugadores en el que cada uno de vosotros se convierte en uno de los personajes que participan en las historias más icónicas del universo Witcher. Sin embargo, dependiendo de las acciones que los jugadores realicen durante la partida, a veces la historia dará giros sorprendentes y concluirá de forma diferente a lo que era el canon original.

En The Witcher: La Senda del Destino sois miembros de un equipo, pero los jugadores compiten por hacerse un nombre a lo largo del relato presentado. El jugador que más haya influido en la historia será el ganador: ese personaje será recordado como el héroe principal del relato.

Elige un relato y descubre adónde te lleva el destino.

CRÉDITOS



Diseño de juego
Łukasz Woźniak

Supervisión de proyecto
Barnaba Drukata

Director de arte
Dawid Bartłomiejczyk

Desarrolladores principales
Michał Sprysak
Eryk Nowak

Desarrolladores
Franciszek Ostojki
Łukasz Szopka
Wojciech Wiśniewski

Pruebas de juego
Artur Lutyński
Przemysław Ciemniejewski

Ilustraciones
Agata Skowronek

Concepto, diseño gráfico y arte de tapete
Michał Długaj

Diseño gráfico principal
Łukasz Dudasz

Diseño gráfico
Jakub Litwornia
Maciej Simiński

Autoedición
Michał Kulasek

Diseño de miniaturas y UX
Nika Bartkowska

Diseño de miniaturas
Jakub Kacperski
Patrik Ornoch
Anna Drewniak
Klaudia Niewinowska
Katarzyna Żurawiecka
Robert Kurek
Tomasz Kalisz
Titan Forge

Historia
Piotr Grzymiński

Editor
Jarosław Wójcicki

Marketing
Łukasz Simiński
Krzysztof Baranowski
Jolanta Jaworska
Kamil Wargin
Wojciech Woźniak
Paweł Bożydaj
Mateusz Pachciarz

Ventas
Paweł Podgrudny
Michał Gryń
Jan Psiuk

Producción y logística
Filip Buchalski
Szymon Fąferko

Servicio al cliente
Katarzyna Majewska

IT
Łukasz Simiński
Tomasz Kozak

Recursos Humanos
Aleksandra Banaszak

Video
Tomasz Bar / Hexy Studio
Maciej Klimczak

Revisores de campaña
Hugues-Arnaud Lamot,
Francesco Alfieri, Hanna Schier,
David Ledesma Moraga,
Javier Rodríguez, Rémy Moreau,
Logan Wintgens, Emilien Sire,
Kevin Michaud, Bartek Zawadzki,
Gérald Fruchart, Bernhard Thöresz,
Markus, Benjamin Dupont,
Christian Meneses, Bonnard Johnny,
Arne Ruddat, Martin Frommherz



CD PROJEKT RED

Productora
Anna Czaplińska

Artista y escultor de personajes sénior
Dawid Kowal

Coordinador experta de comunidad
Dominika Burza

Gerente de marca
Gabriela Jaroszyńska

Vicepresidente desarrollo empresarial
Jan Rosner

Gerente de alianzas
Kacper Ullmann

Consejero legal sénior
Kinga Palińska

Jefa de producción
Magdalena Darda-Ledzion

Directora de producción global
Magdalena Drązek

Gerente de RRPP sénior
Marta Piwońska

Diseñador de franquicias y trasfondo
Marcin Batylda

Redactor sénior
Marcin Łukaszewski

Director de comunidad global
Marcin Momot

Director de arte
Paweł Mielniczuk

Jefe de arte conceptual
Przemysław Juszczak

Director de RRPP globales
Radek Grabowski

Director de comunicaciones globales
Robert Malinowski

Redactor sénior
Ryan Bowd

Gerente nacional
Satoru Homma

Jefe de arte conceptual
Yama Orce

Director de desarrollo empresarial
Rafał Jaki

Arte
Anna Podedworna

Responsable de comunidad sénior
Alicja Kozera

Gerente de comunicación sénior
Paweł Burza

Director de arte
Remigiusz Nowakowski

Pruebas de juego
Anna Dzitkowska

Productor sénior y desarrollo franquicia
Luigi Annicchiarico

Community Manager en Alemania
Ryan Schou

Community Manager en Francia
Camille Nogueira

Community Manager en España
Maria Delgado de Torres

Junior Community Manager en Italia
Beatrice Pancalli

Ilustraciones
Adrian Smith, Ala Kapustka,
Anna Podedworna, Bartłomiej Gawęł,
Bogna Gawrońska, Bryan Sola,
Diego De Almeida Peres, Graft Studio,
Karol Bern, Katarzyna Beus,
Katarzyna Malinowska,
Lorenzo Mastroianni,
Maciej Łaszkiwicz, Manuel Castañón,
Marek Madej, Nemanja Stankovic,
Sandra Chlewińska, Yama Orce



www.genxgames.es

Maquetación: Gen X Games Studio
Traducción: Guillermo Carballar
Revisión: Buster Lehn

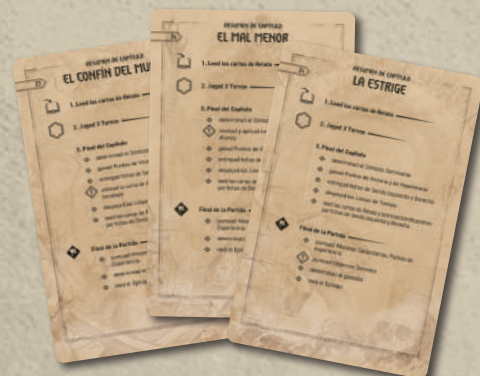
LISTA DE COMPONENTES



1 tapete



68 cartas de Acción



3 cartas de Ayuda para Relatos



3 fichas de Destino



1 ficha de
Experiencia Extra



2 fichas de Senda

Fichas de Símbolo



40 fichas de
Combate



40 fichas de
Magia



40 fichas de
Exploración



40 fichas de
Diplomacia



30 fichas de
Símbolo Perdido

5 sets de componentes de Jugador (Geralt, Yennefer, Jaskier, Ciri, Vesemir).

Cada uno contiene:



1 carta de Misión
Secundaria



1 tablero de jugador



5 cartas de Acción iniciales



1 figura de
cartón



4 fichas de
Habilidad



1 marcador de
Experiencia normal



5 fichas de Jugador (una de ellas
para usarla como marcador de
Puntos de Victoria)



1 marcador de
Experiencia dorado

LISTA DE COMPONENTES

Componentes Modo SOLITARIO



5 tableros de Automa
para Modo Solitario



2 cartas de
Modo Solitario



1 ficha de Destino
de Modo Solitario

Componentes del Relato EL CONFÍN DEL MUNDO



23 cartas de Relato

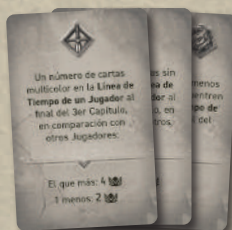


12 cartas de
Esfuerzo Adicional

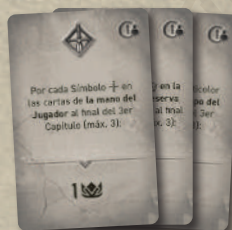
Componentes del Relato LA ESTRIGE



23 cartas de Relato



12 cartas de
Objetivo Secreto



6 cartas de Objetivo de
Modo Solitario



4 cartas
de Requisito



2 fichas de Símbolo Especial

Componentes del Relato EL MAL MENOR



23 cartas de Relato



32 cartas de Alianza



3 fichas de
Alianza

SÍMBOLOS

Hay cuatro Símbolos en el juego, los cuales representan efectos de las acciones de los jugadores. Estos pueden conseguirlos de varias formas, pero la vía más común para hacerlo es jugando cartas de Acción que incluyan Símbolos, en sus respectivas áreas de juego.



Magia



Diplomacia



Exploración



Combate

Las fichas de Símbolo se usan para mostrar los Símbolos que un jugador ha ganado como resultado de cualquier efecto de carta, Habilidad o regla especial del Relato. El Símbolo cuenta a todos los efectos, tanto si está en una carta de Acción, como en una ficha de Símbolo.

Algunos efectos requieren que el Jugador pierda un Símbolo. El Jugador puede descartar la ficha de Símbolo de su reserva de fichas o usar la Ficha de Símbolo Perdido para cubrir el Símbolo correspondiente en cualquiera de sus cartas de Acción en su Línea Temporal, su área de juego para cartas (más información en la página 15).

CARTAS DE RELATO



Cada Relato consta de un set de cartas de Relato.

Los jugadores usarán algunas de estas cartas (no todas) cada vez que jueguen a un Relato determinado.

Las cartas de Relato proporcionan a los Jugadores una introducción temática, organizan los 3 Capítulos del Juego (rondas) y contienen diferentes finales temáticos. Las cartas de Relato están numeradas y **no** deben barajarse, manteniéndose siempre en orden (indicado por el número en la esquina inferior de la carta).



Símbolos en las Cartas de Relato

En cada Capítulo (ronda), los Jugadores reunirán Símbolos de 4 tipos. Las cartas de Relato mostrarán qué Símbolos están **Activos** durante un Capítulo en particular.



Símbolos Activos - indicados en las cartas de Relato son dos de los cuatro símbolos que los Jugadores pueden conseguir durante el juego. Después de cada Capítulo, uno (el Dominante) otorga Puntos de Victoria y el otro (No Dominante) Puntos de Experiencia.

Los **Símbolos No Activos** no otorgan Puntos de Victoria ni de Experiencia.

Los Símbolos Activos tienen asignados iconos de flechas, una apuntando a la izquierda y la otra a la derecha.

La parte inferior de la carta de Relato muestra los Símbolos que estarán activos durante el siguiente Capítulo. Esto ayuda a los Jugadores a prepararse para el próximo Capítulo.



DETALLES DE COMPONENTES

TABLERO DE JUGADOR

Cada tablero de Jugador tiene la ilustración, el nombre, las Habilidades y un contador de Puntos de Experiencia.

Tras alcanzar ciertas casillas en el contador, las Habilidades correspondientes se desbloquean y el Jugador puede usarlas una vez por partida (páginas 12-13).

Cada personaje también tiene una Carta de Misión Secundaria especial (que otorga Puntos de Victoria al final de la partida, más información en la página 19) que debe deslizarse bajo el tablero de Jugador.

Las Misiones Secundarias permanecen visibles durante la partida y los Jugadores pueden inspeccionarlas libremente.



CARTA DE ACCIÓN



Trata las cartas multicolor como si tuvieran todos los colores de estandarte simultáneamente.



A todos los efectos, salvo que se indique lo contrario, una carta multicolor siempre tiene todos sus colores.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1 COLOCA EL TAPETE SOBRE LA MESA

El tapete organiza el área de juego principal; cada jugador debe tener espacio para su tablero de jugador, así como para su Línea Temporal, un área para cartas de Acción jugadas durante el Capítulo. Asegúrate también de que haya espacio suficiente para los componentes específicos de cada Relato.

2 ELIGE UN RELATO

Elige cualquiera de los tres Relatos disponibles en el juego base. Cada Relato tiene un nivel de dificultad marcado en su sección (en este reglamento). El nivel de dificultad indica la complejidad de las reglas especiales de un Relato en particular. ♦ es el más sencillo, mientras que ♦♦♦ es el más complejo.

2A Coloca el mazo de cartas de Relato en el espacio designado del tapete de juego. Colócalas con la portada hacia arriba, como si fuera un libro que vayas a leer.

2B Coloca las fichas de Destino y Senda junto a las cartas de Relato. Coloca la ficha de Destino III en la parte inferior, después la ficha II y, por último, la ficha I en la parte superior.

2C El Relato también especifica el orden inicial de los Jugadores en el registro de Iniciativa. Los Jugadores colocarán sus figuras después de elegir a los Personajes, situando al Personaje con mayor Iniciativa más cerca de las cartas de Relato.

Si quieres una introducción fácil para tu primera partida o si enseñas a nuevos Jugadores, te aconsejamos que elijas el Relato «El Confín del Mundo», ignorando la preparación y las reglas de las cartas de Esfuerzo Extra y las Misiones Secundarias.



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

3

COLOCA LAS CARTAS...

Baraja el Mazo Principal de cartas de Acción y colócalo boca abajo en el espacio designado del tapete de juego. A continuación, roba y coloca bocarriba una pareja de cartas de la parte superior del mazo en cada uno de los espacios designados (filas) del tapete de juego, preparando así la Reserva de parejas de cartas de Acción disponibles.

- Para 1, 2 y 3 Jugadores: hay 4 espacios disponibles.
- Para 4 y 5 Jugadores: hay 5 espacios disponibles.

4

...LA FICHA DE EXPERIENCIA EXTRA...

Coloca la ficha de Experiencia Extra al lado del espacio disponible de más abajo del tapete.

- Para 1, 2 y 3 Jugadores: en el cuarto espacio.
- Para 4 y 5 Jugadores: en el quinto.

5

...Y LAS FICHAS DE SÍMBOLO

Coloca las fichas de Símbolo sobre la mesa.



5



4



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

6

ELIGE UN PERSONAJE

1. El Jugador que haya leído alguno de los libros de The Witcher más recientemente elige primero su Personaje. Después, los Jugadores proceden en sentido horario.
2. Baraja todos los tableros de Jugador boca abajo. Reparte 2 al primer Jugador, que los mira y se queda uno, devolviendo el otro a la reserva.
3. A continuación, el siguiente jugador repite el proceso y así sucesivamente. En una partida de 5 Jugadores, el último Jugador recibirá al último Personaje restante.
4. Todos los Jugadores reciben los Componentes de Jugador correspondientes (listados abajo).

COMPONENTES DE JUGADOR

Tras elegir sus personajes, los Jugadores preparan sus componentes de Personaje:

1

MARCADORES DE EXPERIENCIA

El marcador de Experiencia Normal se coloca en la casilla 0 del contador de Puntos de Experiencia del tablero de Jugador. El marcador de Experiencia Dorado se coloca en la casilla indicada a la derecha del Contador.

2

FICHAS DE HABILIDAD

Coloca 1 en la primera Habilidad más a la izquierda, con la cara activa bocarriba (la que tiene un icono), lo que indica que la Habilidad está disponible desde el principio de la partida. Las otras 3 se colocan junto al tablero de Jugador.

3

FIGURA DE CARTÓN DE PERSONAJE

Se usa en el registro de Iniciativa y se coloca según el orden de Iniciativa indicado al principio de la sección del Relato correspondiente (en este reglamento).

4

FICHAS DE JUGADOR

Usa 1 como marcador de Puntos de Victoria y colócala en el 0 del contador de Puntos de Victoria. Las demás no se utilizan a menos que una regla especial indique lo contrario.

5

5 CARTAS DE ACCIÓN INICIALES

Forman tu mano inicial.

6

CARTA DE MISIÓN SECUNDARIA

La carta de Misión Secundaria se esconde bajo el lateral del tablero de Jugador boca arriba.



Registro de Iniciativa



Contador de Puntos de Victoria



7

PREPARACIÓN DEL RELATO

Finaliza la preparación del Relato según las reglas descritas en la sección dedicada al Relato seleccionado (p. 23-27).

REGLAS Y TÉRMINOS GENERALES

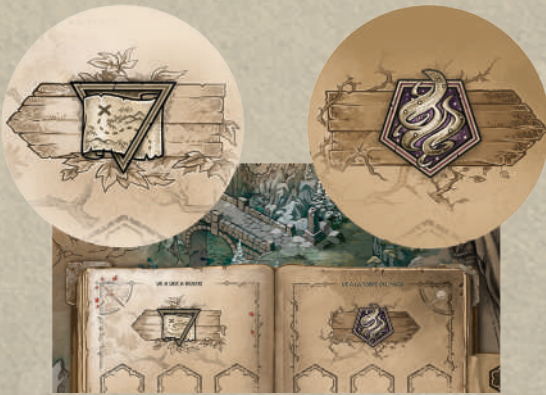
CÓMO JUGAR

La mecánica gira en torno a las cartas de Relato, las cuales guían el transcurso de la partida a lo largo de 3 Capítulos (cada uno de ellos dividido en 3 Turnos).



Tendrás que voltear estas cartas, leer la historia, aplicar sus **efectos especiales** y terminar con uno de los diferentes epílogos.

En cada Capítulo reunirás Símbolos a través de las cartas de Acción que juegues y las fichas que ganes. Siempre hay dos Símbolos Activos que debes conseguir: los correspondientes a la flecha clara que apunta a la izquierda o a la oscura que apunta a la derecha.



Un ejemplo de Símbolos Activos

Los dos Símbolos restantes se llaman Símbolos No Activos (❌). Aunque no aportan ningún beneficio directo, los efectos de las cartas o las Habilidades de Jugador pueden utilizarlos.



Símbolo No Activo



Símbolos No Activos para el ejemplo previo

Al final del Capítulo, uno de los Símbolos Activos se convertirá en el Símbolo Dominante (jugado por la mayoría de los Jugadores), que te otorga Puntos de Victoria y afecta a la historia y sus reglas especiales. El otro Símbolo Activo se convertirá en el Símbolo No Dominante, con el que ganarás Puntos de Experiencia que te ayudarán a desbloquear tus Habilidades especiales únicas y te otorgarán Puntos de Victoria al final de la partida.

La partida comienza volteando la primera carta del mazo de cartas de Relato, la cual contiene la introducción.



Después de leer las cartas de introducción, es posible que también tengas que leer las reglas especiales para ese Relato en el reglamento.

Una vez que hayas terminado, voltea la siguiente carta (o ve a la especificada), como si pasaras la página de un libro.



Algunos Relatos pueden hacer referencia a sus reglas específicas. En este caso, sigue las instrucciones de las reglas del Relato y de su carta de Ayuda.

REGLAS Y TÉRMINOS GENERALES

GANAR PUNTOS DE VICTORIA

Cuando un jugador gana puntos de victoria (👑), mueve su ficha en el contador de Puntos de Victoria.



GANAR PUNTOS DE EXPERIENCIA



Cada vez que un Jugador gana puntos de experiencia (👑), este mueve su marcador en el contador de Puntos de Experiencia (en el tablero de Jugador).



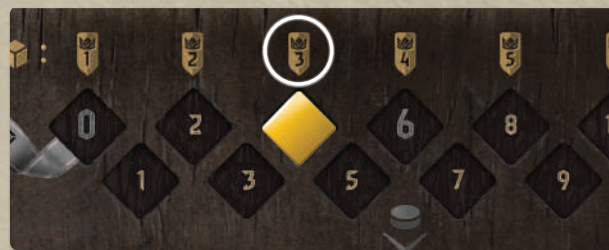
Después de que el Jugador alcance o cruce una nueva casilla de Habilidad, coloca la ficha de Habilidad sobre ella con la cara activa (la que tiene un icono) bocarriba. La Habilidad está ahora disponible para que el Jugador la use.



Cuando el Jugador alcanza la casilla 20 de Experiencia, obtiene el marcador de Experiencia Dorado y lo coloca en la casilla 0 del contador de Experiencia.



Toda Experiencia adicional que gane durante el resto de la partida se registra con el marcador Dorado. Esto no afecta a las Habilidades, pero otorga al Jugador Puntos de Victoria adicionales **al final de la partida**.



Cuando el Jugador alcanza de nuevo la casilla 20 de Experiencia, no mueve más el marcador Dorado de Experiencia y tampoco puede conseguir más Puntos de Experiencia.

REGLAS Y TÉRMINOS GENERALES

USAR HABILIDADES DE PERSONAJE

El Jugador comienza la partida con una Habilidad (la primera de la izquierda) a su disposición. Cada Habilidad sólo puede usarse una vez por partida y la descripción de la Habilidad indica cuándo puede usarse.



Si dos o más Jugadores quieren usar sus habilidades al mismo tiempo, lo pueden hacer de forma simultánea. Si es necesario resolverlas en un orden determinado, sigue el orden de iniciativa en el registro de Iniciativa.



Registro de Iniciativa

Después de usar la Habilidad, el Jugador voltea la ficha de Habilidad hacia la cara inactiva para indicar que ya ha sido usada.



ESTRUCTURA DE TURNOS

Cada Capítulo (ronda de juego) se divide en 3 Turnos, cada uno de los cuales se divide en 3 Pasos:

1. Hacer un Draft

2. Jugar cartas

3. Colocar la ficha de Destino

Algunos Relatos pueden modificar ligeramente la estructura anterior. Los detalles de dichas modificaciones se explican en las reglas del Relato en cuestión.

Al final de un Capítulo, y antes del siguiente, hay cartas de Relato que leer. Sigue atentamente las instrucciones que aparecen en ellas.

La casilla superior puede ser elegida por varios jugadores, cada jugador tras el primero coloca su figura de cartón debajo de las demás que ya estén presentes en esa casilla. Después de colocar su figura aquí, el Jugador roba las 2 cartas superiores del mazo Principal.



Si en algún momento se acaba el mazo, se baraja toda la pila de descartes y se forma un nuevo mazo Principal.

El resto de casillas sólo pueden ser elegidas por un Jugador. Esas casillas tienen asignadas 2 cartas bocarriba.



La casilla inferior también ofrece una bonificación: después de que el Jugador coloque su figura ahí, gana inmediatamente un Punto de Experiencia (algunos Relatos afectan a esta regla).

Después de que todos los Jugadores hayan tomado sus cartas, vuelve a colocar sus figuras de cartón en el registro de Iniciativa, manteniendo su nuevo orden.

A continuación, ve al Paso de Jugar cartas.



2. JUGAR CARTAS

Cada Jugador elige 2 cartas de Acción de su mano para jugar. Una vez que el Jugador ha elegido sus cartas, las pone bocaabajo manteniendo su orden y espera a los demás Jugadores.



Una vez que todos los Jugadores han elegido sus cartas, las revelan simultáneamente y las añaden a su Línea Temporal resolviendo cualquier efecto.

La mayoría de las cartas tienen Símbolos en la parte superior izquierda de la carta. Estos Símbolos pueden coincidir con los Símbolos Activos de la carta de Historia o pueden ser Símbolos No Activos. Los Símbolos también pueden adquirirse como fichas de Símbolo, a través de varios efectos.

Muchas de las cartas de Acción tienen un efecto (consulta la última página de este reglamento para ver todos los efectos).

- Los efectos de las dos cartas **que se acaban de añadir** a la Línea Temporal se resuelven uno a uno, empezando por la carta de la izquierda.



- Si el Jugador consigue algún Símbolo, coloca la ficha correspondiente en la parte izquierda de su Línea Temporal, creando así su propia reserva de Fichas.



- Si el Jugador tiene que perder un Símbolo, puede elegir entre descartar una ficha de Símbolo, o utilizar la ficha de Símbolo Perdido para cubrir el Símbolo correspondiente en cualquier carta de su Línea Temporal.



- Los efectos de las cartas jugadas afectan a los Símbolos en la reserva de Fichas y a todas las cartas jugadas anteriormente en la Línea Temporal, así como a la carta en la que se encuentran. Por ejemplo, si un efecto se refiere al Símbolo No Activo y el Símbolo apropiado está presente en esa carta, el Jugador puede usarlo.



- Si el Jugador puede resolver el efecto de la carta, debe hacerlo además al máximo posible.

La mayoría de los efectos son de un solo uso, pero el resultado del efecto multiplicador 1-3 depende del nivel en que se cumpla la condición (hasta 3 pasos). Hay un resumen de los símbolos al final del reglamento.



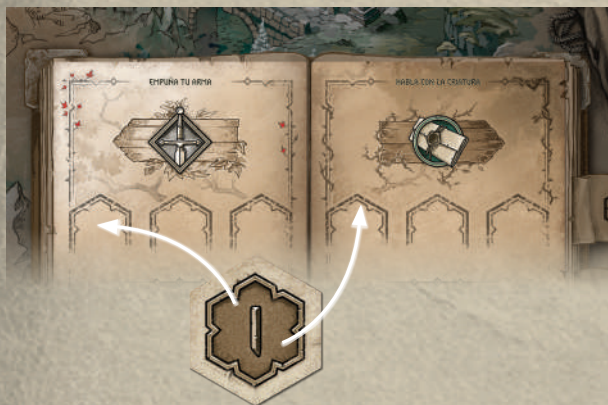
Después de que todos los Jugadores hayan resuelto los efectos de las cartas jugadas, ve al Paso 3.



3. COLOCAR LA FICHA DE DESTINO

En función de los Símbolos conseguidos por todos los Jugadores, asigna la ficha de Destino con el número de Turno actual a uno de los Símbolos Activos. Así, los Jugadores seleccionarán si seguir la Senda Izquierda o la Derecha.

- Cada Jugador cuenta el número de Símbolos Activos que tiene en las cartas de Acción de su Línea Temporal y en su reserva de Fichas, y anuncia cuál de los Símbolos tiene más.
- Si el Jugador tiene la misma cantidad de ambos Símbolos Activos, anuncia un empate.
- Coloca la ficha de Destino en la carta de Relato correspondiente al Símbolo que más tenga la mayoría de los Jugadores. Si hay un empate entre Jugadores, no se coloca la ficha de Destino en este Turno. Déjala a un lado hasta que comience el siguiente Capítulo.



Los Símbolos Activos que coincidan con la carta de Relato izquierda se denominarán y los que coincidan con las cartas de Relato derecha se denominarán .

En los siguientes ejemplos $\frac{1}{2}$ se refiere a la Senda Izquierda y $\frac{1}{2}$ se refiere a la Senda Derecha .

Ejemplo 1

El Jugador 1 tiene 3 $\frac{1}{2}$ y 0 lo que significa mayoría de

El Jugador 2 tiene 1 $\frac{1}{2}$ y 2 lo que significa mayoría de

El Jugador 3 tiene 1 $\frac{1}{2}$ y 2 lo que significa mayoría de

El Jugador 1 tiene mayoría de , mientras que los Jugadores 2 y 3 tienen mayoría de . Dado que dos Jugadores tienen mayoría de , coloca la ficha de Destino en la **Senda Derecha**.



Ejemplo 2

Jugador 1 : 2 $\frac{1}{2}$, 3

Jugador 2 : 2 $\frac{1}{2}$, 1

Jugador 3 : 4 $\frac{1}{2}$, 1

Eugador 4 : 0 $\frac{1}{2}$, 5

Los Jugadores 1 y 4 tienen mayoría de , mientras que los Jugadores 2 y 3 tienen mayoría de . Deja la ficha de Destino **a un lado** (ya que hay empate entre jugadores).



Ejemplo 3

Jugador 1 : 4 $\frac{1}{2}$, 5

Jugador 2 : 4 $\frac{1}{2}$, 4

Jugador 3 : 6 $\frac{1}{2}$, 2

Los Jugadores 1 y 3 eligen diferentes Símbolos, mientras que el Jugador 2 tiene un empate entre los suyos. Deja la ficha de Destino a un lado.



ESTRUCTURA DE TURNOS

Excepción 2 Jugadores

En una partida de 2 jugadores, y sólo para colocar la ficha de Destino, trata todas las Cartas de Acción que aún queden en el tapete de juego como un 3er Jugador. Cuenta todos los Símbolos de las cartas (sin usar ningún efecto) y luego determina dónde se va a colocar la ficha de Destino.

Jugador 1 : 1 , 2 

Jugador 2 : 3 , 0 

Símbolos en las cartas bocarriba disponibles: 0 , 1 



Coloca la ficha de Destino en la **Senda Derecha**.



EL FINAL DEL CAPÍTULO

Después del tercer Turno, el Capítulo termina.

GANAR PUNTOS DE VICTORIA Y DE EXPERIENCIA

Se determina el Símbolo Dominante, que es el que tiene más fichas de Destino; el otro Símbolo es el No Dominante.



Si ambos Símbolos tienen el mismo número de fichas de Destino, el Símbolo con la ficha de Destino más alta es el Dominante.

En el raro caso de que no se hayan colocado fichas de Destino (los tres turnos han terminado con un empate entre jugadores), el Jugador situado más arriba en el Registro de Iniciativa elige el Símbolo Dominante. No es necesario que sea el Símbolo que más tenga.

Cada Jugador consigue 1 Punto de Victoria por cada Símbolo Dominante que tenga, tanto en las cartas visibles de su Línea Temporal, como en su reserva de Fichas.

Cada Jugador consigue 1 Punto de Experiencia por cada Símbolo No Dominante que tenga.

Diplomacia es el Símbolo Dominante, Combate es el Símbolo No Dominante. Un Jugador ha conseguido 3 de Combate y 4 de Diplomacia.



El Jugador gana 4 Puntos de Victoria y 3 Puntos de Experiencia.

GANAR FICHAS DE SENDA



El Jugador con el mayor número de Símbolos correspondientes a la carta de Relato izquierda recibe la ficha de Senda Izquierda. Resuelve empates según el registro de Iniciativa. Haz lo mismo con la ficha de Senda Derecha.

Estas fichas proporcionan bonificaciones a los Jugadores, descritas en las cartas de Relato.

DESPEJAR LAS LÍNEAS TEMPORALES Y PREPARAR LAS CARTAS PARA EL SIGUIENTE CAPÍTULO

Los Jugadores descartan todas las fichas de Símbolo de sus reservas y las fichas de Símbolo Perdido.

Los Jugadores realizan el paso siguiente simultáneamente y revelan la(s) carta(s) elegida(s) al mismo tiempo.

- Después del 1er Capítulo, cada Jugador elige 1 carta de Acción cualquiera de su Línea Temporal para quedársela y descarta todas las restantes. La carta elegida se coloca como la primera carta jugada para el siguiente Capítulo.
- Después del 2º Capítulo, cada Jugador elige 2 cartas de Acción cualesquiera de su Línea Temporal para quedárselas y descarta todas las restantes. No es necesario quedarse la carta elegida en el 1er Capítulo. Las cartas elegidas se colocan, en cualquier orden deseado, como las primeras jugadas para el siguiente Capítulo.

Si alguna de las cartas tiene un efecto que puede aplicarse, este se resuelve de inmediato.

CONTINÚA CON LA SIGUIENTE CARTA DE RELATO

Retira todas las fichas de Destino a un lado. La parte inferior de la carta de Relato con el Símbolo Dominante señala a los Jugadores la siguiente carta de Relato que deben leer.



Los Jugadores hojean el Relato hasta revelar la carta indicada.

Las diferentes Sendas llevan a historias y efectos distintos.

CÓMO JUGAR

Lee las cartas de Relato, aplica todos los efectos (los Jugadores descartan las fichas de Senda Izquierda y Derecha después de que se concedan las bonificaciones). Deja de leer cuando la carta de Relato te pida que prepares el siguiente Capítulo.

EL FINAL DE LA PARTIDA

Después del 3er Capítulo, los Jugadores no descartan ninguna carta de sus manos o Líneas Temporales, ni los Símbolos de su reserva de Fichas hasta que lleguen al epílogo del Relato.

Los Jugadores leen la carta de Relato que describe:

- la puntuación final
- cómo determinar el ganador de la partida
- el acto final de la historia

PUNTUACIÓN FINAL

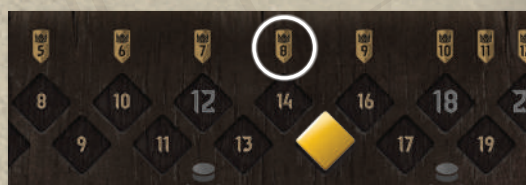
1. Después del 3er Capítulo, los Jugadores ganan Puntos de Victoria, Puntos de Experiencia y Fichas de Senda Izquierda/Derecha como siempre, dependiendo de la cantidad de Símbolos Activos reunidos (1 Punto de Victoria por cada Símbolo Dominante, 1 Punto de Experiencia por cada Símbolo No Dominante).
2. Los Jugadores consiguen Puntos de Victoria por las Misiones Secundarias. Cada Jugador muestra las cartas de su mano y las compara con la condición de su Misión Secundaria.



3. Los Jugadores consiguen Puntos de Victoria según la última casilla alcanzada por su marcador de Experiencia Dorado en el contador de Puntos de Experiencia. Si un Jugador no ha conseguido al menos 20 Puntos de Experiencia,

PREPARAR EL SIGUIENTE CAPÍTULO

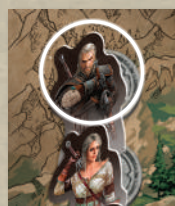
A menos que los Jugadores hayan llegado al final del Relato, comienza un nuevo Capítulo. Lee las cartas de Relato que describen lo que ocurre a continuación en el Relato y qué Símbolos están Activos. Puedes comenzar el primer Turno del siguiente Capítulo.



4. Algunos Relatos tienen su propia condición especial a la hora de ganar Puntos de Victoria.

DETERMINAR EL GANADOR DE LA PARTIDA

Después de conceder los Puntos de Victoria, el Jugador con más Puntos de Victoria es declarado el ganador.



Si hay un empate, gana el Jugador que esté más arriba en el registro de Iniciativa.

EL ACTO FINAL DE LA HISTORIA

Lee las cartas del Relato hasta llegar al Epílogo. El ganador de la partida será recordado como el héroe principal de la historia. Para cambiar la senda del destino, tienes que volver a jugar y así ver quién es el héroe y a qué final de la historia has llegado.

MODO SOLITARIO

Los tres Relatos permiten al Jugador enfrentarse al desafío del Modo Solitario contra un oponente imaginario llamado Automa.

Prepara la partida para 2 jugadores de la forma habitual, con los cambios que se describen a continuación y en las cartas de Reglas de Solitario específicas de cada Relato.

PREPARACIÓN

Coloca los Componentes de Jugador para 1 Jugador siguiendo las reglas normales. Sustituye el segundo tablero de Jugador por un tablero de Automa de cualquiera de los personajes restantes. Toma 1 ficha de Destino del Modo Solitario y déjala a mano. Coloca los marcadores de Experiencia del Automa y la ficha de Puntos de Victoria correspondiente siguiendo las reglas estándar. Sigue el orden de Iniciativa del Relato cuando coloques los marcadores en el registro de Iniciativa. Devuelve el resto de componentes del Personaje del Automa a la caja.

Contador de Puntos de Experiencia
(y Puntos de Victoria de bonificación al final de la partida)



NIVEL DE DIFICULTAD

Elige un nivel de dificultad y coloca el marcador de Experiencia Normal en la casilla indicada del contador de Puntos de Experiencia del Automa.

SÓLO LA HISTORIA	0
NORMAL	2
HISTORIA Y ESPADAS	4
SANGRE Y HUESOS ROTOS	6
MARCHA FÚNEBRE	8

CAMBIOS EN LA MECÁNICA

Al inicio de cada Capítulo, el Automa obtiene Símbolos:

- Lanza la ficha del Modo Solo al aire un número de veces igual al número del Capítulo. El Automa obtiene los Símbolos correspondientes.
- Cada tablero de Automa muestra 2 Símbolos (las áreas de especialización del Personaje). El Automa gana 1 ficha de Símbolo de cualquier de ellos que coincida con un Símbolo Activo.

HABILIDADES ESPECIALES DEL AUTOMA

El Automa tiene 2 Habilidades Especiales. No son de un solo uso. Se activan siempre que se cumpla la condición.

La primera Habilidad Especial está activa desde el comienzo de la partida y describe cómo el Automa gana Puntos de Experiencia.

Después de que el Automa alcance el 8º Punto de Experiencia, pon su marcador de Experiencia Normal en el espacio correspondiente encima de la segunda Habilidad Especial para indicar que está disponible (excepción: el nivel de dificultad Marcha Fúnebre hace que esté disponible desde el principio). Coloca el marcador de Experiencia Dorado en la casilla 0.

HACER UN DRAFT

Cuando el Automa roba cartas de la Reserva, selecciona la pareja de cartas con el mayor número de Símbolos Activos (ignorando los efectos de carta).

En caso de empate, el Automa roba la pareja de cartas que esté más arriba en la Reserva de parejas de cartas de Acción disponibles.

Si no hay ninguna pareja de cartas con al menos 1 Símbolo Activo disponible, el Automa roba 2 cartas del mazo Principal.

El Automa juega inmediatamente las cartas robadas en su Línea Temporal e ignora todos los efectos de las cartas de Acción.

En los siguientes ejemplos  y  son los Símbolos Activos.

MODO SOLITARIO

Ejemplo 1

El Automa selecciona la pareja de cartas con más Símbolos Activos (2).



Ejemplo 2

Hay dos parejas de cartas empatadas por el mayor número de Símbolos Activos (1). El Automa selecciona la pareja que se encuentra más arriba.



COLOCAR LA FICHA DE DESTINO

Después de que el Jugador juegue sus cartas, lanza la ficha de Destino del Modo Solitario al aire. El resultado muestra qué Símbolo Activo se añade a la Reserva de Fichas del Automa.

La Ficha de Destino para el Turno se asigna al Símbolo Activo que más tenga el Automa. Si hay un empate entre los Símbolos Activos del Automa, deja la ficha de Destino a un lado.

GANAR PUNTOS DE EXPERIENCIA Y DE VICTORIA

Al final de cada Capítulo, se otorgan Puntos de Experiencia y Victoria según las reglas estándar (tanto al Jugador como al Automa).

El Automa no recibe fichas de Senda.

GLOSARIO

Cartas de Acción - 7, 15, 28

cartas multicolor - 7

descartar - 18

hacer un Draft - 14

jugar - 15

Cartas de Relato - 6, 8, 11, 18

Ficha de Senda - 18

Habilidades - 7, 12, 13

Iniciativa

inicial - 10

orden - 14

Línea Temporal - 15, 18, 19

Misión Secundaria - 7, 19

Puntos de Experiencia

desbloquear una Habilidad - 7, 12

obtener - 12, 18

puntuar - 12, 14

Puntuación - 12, 18, 19

Senda - 6, 11, 16, 17

Símbolos - 6

Activo, No Activo - 11, 16

Dominante, No Dominante - 18

fichas de Símbolo - 6, 15

obtener - 15

perder Símbolos - 6, 15

RESUMEN ESTRUCTURA DE JUEGO

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

♦ Elegir un Relato

♦ Elegir Personajes



PRIMER CAPÍTULO

♦ Leer las cartas de Relato

♦ Jugar 3 Turnos:



Hacer un Draft

♦ Rellenar los espacios

♦ Elegir cartas en el orden de Iniciativa

♦ Devolver los Personajes al registro de Iniciativa



Jugar cartas

♦ Elegir 2 cartas en mano

♦ Revelarlas y jugarlas en las Líneas Temporales

♦ Resolver los efectos de las cartas



Colocar la ficha de Destino

♦ Determinar el Símbolo Activo más numeroso de cada Jugador

♦ Determinar qué Símbolo Activo tiene más la mayoría de los Jugadores.

♦ Colocar la ficha de Destino

El Final del Capítulo

♦ Determinar el Símbolo Dominante

♦ Ganar Puntos de Victoria y Puntos de Experiencia

♦ Entregar las fichas de Senda Izquierda y Derecha

♦ Despejar las Líneas Temporales

Leer las cartas de Relato

♦ Premiar con bonificaciones por las fichas de Senda Izquierda y Derecha



SEGUNDO Y TERCER CAPÍTULO



EL FINAL DE LA PARTIDA

♦ Puntuar Misiones Secundarias, Puntos de Experiencia

♦ Puntuar condiciones específicas del Relato

♦ Determinar el ganador

♦ Leer el Epílogo

EL CONFÍN DEL MUNDO

ORDEN DE INICIATIVA INICIAL

(Las listas de Orden de Iniciativa siempre incluyen a todos los Personajes publicados. El juego base incluye a Geralt, Yennefer, Jaskier, Ciri y Vesemir.)

-  Letho
-  Triss
-  Ciri
-  Yennefer
-  Geralt
-  Regis
-  Dijkstra
-  Yarpen
-  Jaskier
-  Vesemir



Las cartas multicolor se consideran como una carta de cualquiera de sus colores.



¡EN TU PRIMERA PARTIDA!

Este Relato puede jugarse sin reglas especiales añadidas. Es la mejor manera de aprender e introducir a nuevos Jugadores en el juego. Para ello, simplemente ignora las reglas de Esfuerzo Adicional que se describen a continuación.

CONTENIDO

- 12 cartas de Esfuerzo Adicional (4 por cada uno de los 3 Capítulos)
- 23 cartas de Relato

PREPARACIÓN

Coloca 1 carta de Esfuerzo Adicional bocarriba junto al tapete por cada Capítulo.



JUGAR CARTAS

Las cartas de Esfuerzo Adicional muestran una condición que los Jugadores pueden cumplir después del Paso de Jugar Cartas.

Después de Jugar Cartas, los Jugadores reciben una bonificación si los colores de las cartas de Acción en su Línea Temporal les permiten crear la secuencia indicada en la carta de Esfuerzo Adicional del Capítulo actual; **esto sólo puede hacerse si al menos 1 de sus cartas jugadas este Turno forma parte de dicha secuencia.**

EL FINAL DEL CAPÍTULO

-  Al final del Capítulo, voltea la carta de Esfuerzo Adicional del Capítulo actual bocabajo.



LA ESTRIGE

ORDEN DE INICIATIVA INICIAL

-  Letho
-  Geralt
-  Vesemir
-  Ciri
-  Regis
-  Yarpen
-  Triss
-  Yennefer
-  Jaskier
-  Dijkstra

Nota del Relato: La historia de la Estrige se llama «El Brujo» en el libro.

CONTENIDO

- 12 cartas de Objetivo Secreto
- 6 cartas de Objetivo Secreto para Modo Solitario
- 4 cartas de Requisito
- 23 cartas de Relato
- 2 fichas de Símbolo Especial

Los Objetivos Secretos indican cómo obtener Puntos de Victoria adicionales al final de la partida. Dependiendo del Símbolo Dominante de los 3 Capítulos, se revelarán 2 de los 4 Objetivos Secretos. Los Jugadores podrán echar un vistazo a algunas de las Cartas de Objetivo Secreto durante la partida, para obtener ventaja.



Esta carta se resuelve si el Símbolo de Combate es el Símbolo Dominante después del final del 3er Capítulo.

Esta carta se resuelve si el Símbolo de Magia es el Símbolo Dominante después del final del 3er Capítulo.



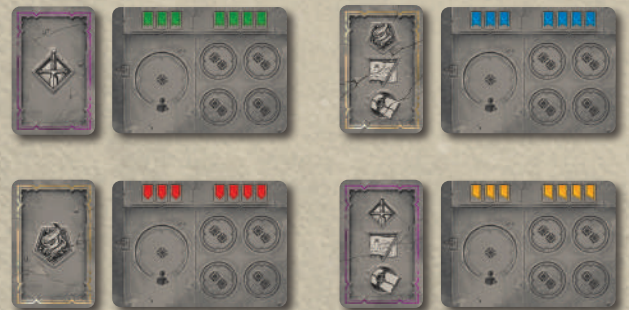
Esta carta se resuelve si el Símbolo de Combate, de Diplomacia o de Exploración es el Símbolo Dominante después del final del 3er Capítulo.

Esta carta se resuelve si el Símbolo de Magia, de Diplomacia o de Exploración es el Símbolo Dominante después del final del 3er Capítulo.



PREPARACIÓN

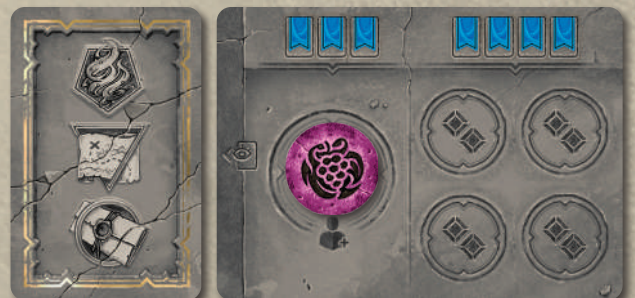
Selecciona al azar una carta de Objetivo Secreto de cada tipo y coloca las 4 cartas sobre la mesa boca abajo. Coloca una carta de Requisito al azar junto a cada carta de Objetivo Secreto.



JUGAR CARTAS

Después del Paso de Jugar Cartas, si un Jugador cumple un requisito de cualquier carta de Requisito (tiene 3 cartas de un color determinado en cualquier lugar de su Línea Temporal), puede mirar la carta de Objetivo Secreto correspondiente. Si más de un Jugador cumple el requisito, todos pueden mirar la carta.

El Jugador gana 1 Punto de Experiencia y además coloca su ficha de Jugador a la izquierda de la carta de Requisito para mostrar que a partir de ahora puede mirar la carta de Objetivo Secreto en cualquier momento de la partida.



REGLAS ESPECIALES RELATO

A partir de ese momento, el requisito son 4 cartas de un color determinado para que cualquier Jugador coloque su ficha a la derecha de la carta de Requisito. Hay una recompensa adicional de 2 Puntos de Experiencia por hacerlo.



EL FINAL DE LA PARTIDA

Revela las dos cartas de Objetivo Secreto que coincidan con el Símbolo Dominante. Consigue Puntos de Victoria siguiendo las indicaciones de las cartas.

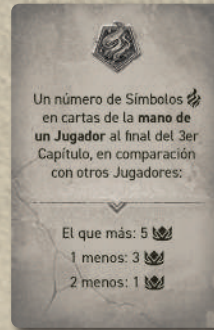
Los otros dos Objetivos Secretos permanecen boca-bajo y no otorgan ningún Punto de Victoria.



Si la Magia era el Símbolo Dominante, sólo se resuelven las cartas de Objetivo Secreto con Magia en el reverso.

No es necesario que los Jugadores tengan sus fichas colocadas en la carta de Requisito para conseguir el Objetivo Secreto correspondiente. Las fichas sólo se usan durante la partida para mirar las cartas de Objetivo Secreto bocabajo.

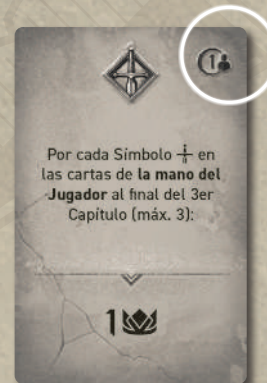
La sección superior de la carta de Objetivo Secreto describe un tipo de cartas que los Jugadores necesitan reunir en su Línea Temporal o mano al final del 3er Capítulo. O bien proporcionan la misma cantidad de Puntos de Victoria a todos los Jugadores que cumplan la condición, o bien se comprueba quién tiene más cartas o Símbolos.



En este caso, el Jugador (o Jugadores) que tenga más en cartas en su mano puntúa 5. A continuación, comprueba si hay algún Jugador que tenga 1 Símbolo menos: esos Jugadores puntúan 3. Los Jugadores que tengan 2 Símbolos menos puntúan 1. Se necesita tener al menos 1 Símbolo o carta mostrada para puntuar por estas condiciones.

MODO SOLITARIO

Sustituye las 6 cartas de Objetivo Secreto con Combate y Magia en su reverso por las del modo Solitario.



EL MAL MENOR

ORDEN DE INICIATIVA INICIAL

-  Jaskier
-  Vesemir
-  Yarpen
-  Dijkstra
-  Regis
-  Geralt
-  Yennefer
-  Letho
-  Ciri
-  Triss

En este escenario el Jugador que al final del Capítulo tenga más Símbolos Dominantes, en lugar de recibir una recompensa, sufre la penalización descrita en las cartas de Relato. El personaje de ese Jugador ha tenido la mayor influencia en la elección del Mal Menor, pero sigue siendo un Mal.

No hay cambios para el Jugador con más Símbolos No Dominantes, sigue recibiendo una recompensa.

CONTENIDO

- 32 cartas de Alianza
- 23 cartas de Relato
- 3 fichas de Alianza

PREPARACIÓN

Sustituye la ficha de Experiencia Extra por la ficha de Alianza Renfri/Stregobor. Coloca las fichas de Alianza de Renfri y Alianza de Stregobor al azar en los espacios siguientes de la parte inferior del tapete de juego. Baraja y deja cerca las cartas de Alianza en dos mazos bocabajo correspondientes a Renfri y Stregobor.



HACER UN DRAFT

Cuando un Jugador elige un espacio junto a una ficha de Alianza, también debe robar una carta de Alianza del mazo correspondiente.

La ficha Renfri/Stregobor permite al Jugador elegir el mazo para robar su carta. Los Jugadores guardan sus cartas de Alianza bocabajo junto a su tablero de Jugador. Pueden mirar sus cartas en cualquier momento.

Durante la partida, un Jugador sólo puede tener 3 cartas de Alianza de cada bando. Si en algún momento roba una 4ª, debe descartar alguna inmediatamente hasta tener 3.

EL FINAL DEL CAPÍTULO

Tras colocar la última ficha de Destino del Capítulo, el Símbolo Dominante también indica el bando del conflicto (Renfri o Stregobor) al que apoyan los Jugadores.

Si la Senda izquierda es la Dominante, todos los Jugadores revelan y aplican los efectos de todas las cartas de Alianza de Renfri que tengan.



Si la Senda derecha es la Dominante, todos los Jugadores revelan y aplican los efectos de todas las cartas de Alianza de Stregobor que tengan.

Después de resolver los efectos de las cartas de Alianza reveladas, estas se descartan.



Las cartas de Alianza de un bando que no se resolvieron permanecen bocabajo junto a los tableros de los Jugadores para los próximos Capítulos.

REGLAS ESPECIALES RELATO

EL FINAL DE LA PARTIDA

Descarta todas las cartas de Alianza bocabajo sin ningún efecto.

Perder Puntos de Experiencia

Al jugar este Relato, algunos efectos pueden hacer que los Jugadores pierdan Puntos de Experiencia. En ese caso, mueve el marcador hacia la izquierda.

Perder Puntos de Experiencia más allá de la casilla que desbloquea una Habilidad, no hace que el Jugador pierda esa Habilidad. Recuperar Puntos de Experiencia hasta la casilla que desbloquea una Habilidad ya usada no permite reutilizarla.

LAS CARTAS DE ALIANZA PUEDEN TENER LOS SIGUIENTES EFECTOS

Gana 1 Punto de Experiencia



Pierde 1 Símbolo Activo para ganar 2 Símbolos Activos de un tipo distinto



Gana 1 Símbolo Activo mostrado



Pierde 1 Símbolo No Activo para ganar 2 Puntos de Experiencia



EFFECTOS CARTAS DE ACCIÓN

Una carta con un efecto afecta:

- a sí misma,
- a todas las cartas anteriores en la Línea Temporal,
- a todos los Símbolos de la reserva de Fichas.

El resultado del efecto de la carta se aplica sólo si se cumple su condición.



Condición Resultado

Una condición puede requerir:

- tener un Símbolo o color de carta específico,
- la pérdida de un Símbolo específico.

El Jugador siempre debe aplicar el efecto de la carta de Acción jugada, al máximo posible. No puede renunciar a él.

A diferencia de los efectos de uso único, el resultado del efecto multiplicador 1-3 es variable y depende del nivel en que se cumpla la condición.



Si el efecto elimina algún Símbolo, el Jugador elige el correspondiente, descartando fichas de Símbolo o marcando Símbolos en las cartas con fichas de Símbolo Perdido. Nota: si la condición requiere que el jugador tenga el número exacto de Símbolos o colores indicados, pero lo supera, dicho jugador no cumple la condición.

Condición	Descripción	Resultado	Descripción
	Pierde un Símbolo (por ejemplo, Exploración).		Gana 3 Puntos de Experiencia.
	Pierde 1/2/3 Símbolos (por ejemplo, Exploración).		Gana 1/2/3 (dependiendo del nivel en el que se cumpla la condición) Puntos de Experiencia.
	Pierde 1/2/3 Símbolos No Activos.		Gana 1/2/3 (dependiendo del nivel en el que se cumpla la condición) Símbolos Activos de la Senda Izquierda.
	Ten 2 o más cartas del color indicado (por ejemplo, rojo) en tu Línea Temporal.		Gana 1/2/3 (dependiendo del nivel en el que se cumpla la condición) Símbolos Activos de la Senda Derecha.
	Ten 3 o más cartas del color indicado (por ejemplo, rojo) en tu Línea Temporal.		Gana 2 Símbolos Activos de la Senda Izquierda.
	Ten exactamente 1 carta del color indicado (por ejemplo, verde) en tu Línea Temporal.		Gana 2 Símbolos Activos de la Senda Derecha.
	Ten exactamente 2 cartas del color indicado (por ejemplo, rojo) en tu Línea Temporal.		Gana 1 Símbolo Activo de cada tipo.
	Ten 1/2/3 cartas del color indicado (por ejemplo, verde) en tu Línea Temporal.		Gana 2 Símbolos de los mostrados (por ejemplo, 2 de Combate).
	Ten 1/2/3 Símbolos No Activos en tu Línea Temporal.		Gana 1/2/3 (dependiendo del nivel en el que se cumpla la condición) Símbolos (por ejemplo, Combate).
	Ten 2 o más Símbolos No Activos en tu Línea Temporal.		Gana los Símbolos mostrados: 1 de Combate, 1 de Exploración y 1 de Magia.