

Un juego de **MARCO VALTRIANI** basado en una novela de **PAOLO VALLERGA**

## LA HISTORIA HASTA AHORA

Es el año "011" del Siglo XIX en la mística ciudad de Torino. El fantasmagórico **Doctor Vikström** - un estudioso de la kabbalah, el misticismo, la simbología, y los lenguajes muertos - ha descubierto un texto desconocido del poeta e historiador Islandés *Snorri Sturluson*.

El libro contiene una aterradora profecía: Fenrir, el hijo de Loki, destinado a matar a Odín y causar el Ragnarök, está a punto de despertar! En sólo 11 horas, el Dios Lobo se levantará, y el mundo tal como lo conocemos dejará de existir... Pero el libro perdido insinúa una manera de detener la profecía: si alguien puede componer una pieza de música especial y encontrar al músico que la toque en el "Inescrutable Órgano de la Eternidad" - un misterioso órgano de tubos escondido en algún lugar de Torino - la batalla final de los dioses puede ser demorada por una era más.

Pero...¿dónde está este fantástico instrumento? ¿Y quién es "El Elegido", el único que puede Tocar la "Armonía del Cosmos" y salvar al mundo del hombre?

Torino, ciudad mágica por excelencia, se transforma en escenario de una peligrosa carrera contra el tiempo. Ocho individuos extraordinarios encuentran sus destinos cruzados en la búsqueda de una solución al misterio y un intento por alterar el destino del mundo: el Misterioso **Capitán Snowy**, aventurero y pirata; la **Princesa Lilja**, dama del tarot, el brillante **inventor Pahlsson**, quien una vez construyó un autómata semi-humano; el detective **Conde Koleberg**, enviado a investigar una serie de misteriosos asesinatos cometidos por una bestia salvaje; la enigmática y encantadora **Lady Lewis**; quien interpreta maravillosa música de tiempos inmemoriales; el prodigioso compositor de mágicas melodías, el **Profesor Johnsson**, y el mejor cazador de hombres lobo, el **impredecible Sr. Vidal**, de quien se cree que él mismo es un hombre lobo. Ocho vidas para decidir el destino del mundo...

Pero no todos están motivados por el mismo deseo: una de estas almas ha sido poseída por el espíritu de Fenrir, quien necesita una forma física para buscar al Elegido y detenerlo. Ante sus ojos el Ragnarök no es el fin, sino el principio de una nueva era.

La batalla por la verdad final se ha iniciado: la antigua disputa entre el bien y el mal está a punto de comenzar. Pero, ¿cómo saber quién es el campeón de una, y quién lucha por la otra?



REGLAS



THERION



[www.therion011.com](http://www.therion011.com)

## COMPONENTES DEL JUEGO

- 1 **Tablero de juego**, mostrando la ucrónica ciudad de Torino en el año "011"
- 1 **Tabla de personajes**
- 8 **miniaturas** esculpidas de personajes
- 1 **miniatura** del Inescrutable Órgano de la Eternidad
- 3 **Engranajes de acción**
- 24 **Discos** en 6 colores
- 50 **Placas de Búsqueda**

- 55 **Cartas de juego**, incluyendo:
  - 8 Cartas de Personajes
  - 24 Cartas de Poder
  - 5 Cartas de Héroe
  - 1 Carta de Fenrir
  - 11 Cartas de Evento
  - 6 Cartas de Referencia Rápida

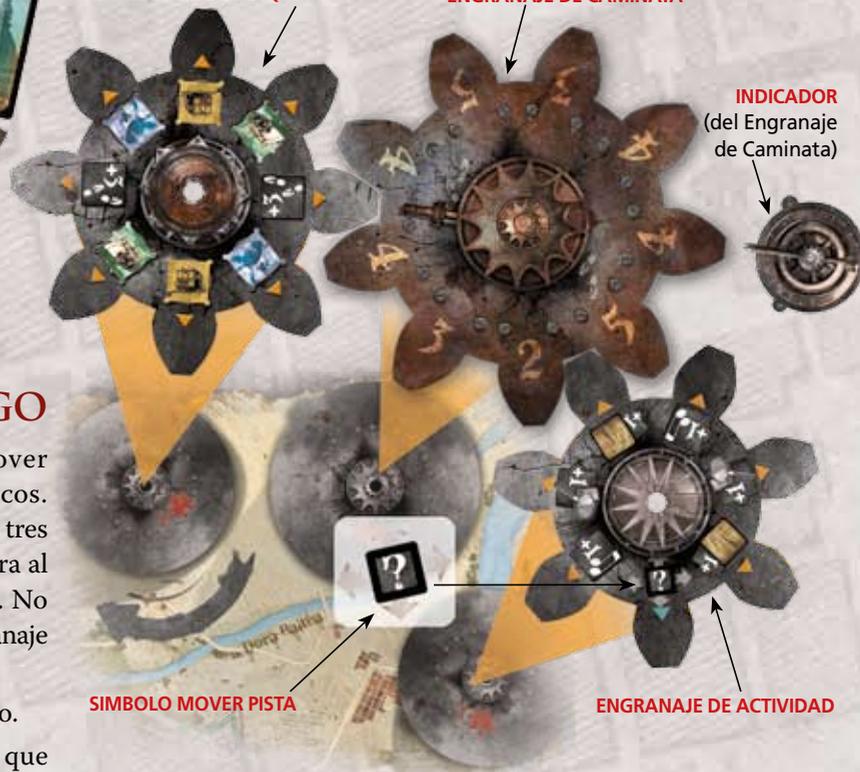
- 21 **Fichas de pistas**
- 1 **Ficha de personaje bloqueado**
- 1 **Aguja de La Hora**
- 4 **Bisagras de metal** (para los engranajes de acción y la aguja)
- **Papel y lápices** para tomar notas



ENGRANAJE DE MÁQUINA

ENGRANAJE DE CAMINATA

INDICADOR  
(del Engranaje  
de Caminata)



SÍMBOLO MOVER PISTA

ENGRANAJE DE ACTIVIDAD

## OBJETIVO DEL JUEGO

Es el año "011" en un siglo XIX alternativo. El Inescrutable Órgano de la Eternidad está oculto en algún lugar en Torino; éste es el único instrumento que puede prevenir el inminente Ragnarok. Sólo uno de los 8 Personajes en el juego es "El Elegido", y el único que puede interpretar en el Órgano. Mientras, otro de los personajes ha sido poseído por el espíritu de Fenrir El Lobo, él intentará evitar que El Elegido llegue al Órgano. El juego se completa en 11 rondas, llamadas "Horas". Todos los jugadores comienzan el juego como Héroe. Pero, uno de ellos será reclutado por Fenrir en la quinta hora.

Para ganar como Héroe usted debe:

- **Identificar al Elegido** de entre 8 personajes en el juego.
- **Componer la Armonía del Cosmos**, recolectando sus 15 páginas.
- **Localizar el Inescrutable Órgano de la Eternidad** escondido en algún lugar de Torino.

*Estos tres pasos pueden ser realizados en cualquier orden. Luego usted debe:*

- **Llevar al Elegido al Inescrutable Órgano de la Eternidad** y tocar la Armonía del Cosmos.

Para ganar como la Encarnación de Fenrir usted debe:

- **Identificar al Elegido** de entre 8 personajes en el juego.
- **Componer la Armonía del Cosmos**, recolectando al menos 12 páginas.
- **Reunir el poder de Fenrir**, recolectando 2 Marcas del Lobo.

*Estos tres pasos pueden ser realizados en cualquier orden. Luego usted debe:*

- **Llevar a Fenrir hasta el Elegido** y detenerlo antes de que llegue al Inescrutable Órgano de la Eternidad.

## PREPARACIÓN DEL JUEGO

**Antes de empezar a jugar**, remover cuidadosamente las piezas de sus marcos. Utilizar las bisagras de metal para sujetar los tres **Engranajes** de Acción y la Aguja de La Hora al tablero, según se muestra en la ilustración. No importa qué símbolos se muestran en el Engranaje ya que van a cambiar durante el juego.

Colocar el **tablero** en medio del área de juego.

Rotar los Engranajes de Acción hasta que el símbolo "Mover Pista" en el Engranaje de Actividad esté al lado del indicador. Girar la Aguja de La Hora hasta el número "1" del Reloj de Ragnarök.

Mezclar las **Placas de Búsqueda** y ubicarlas boca abajo en una pila cerca del tablero.

Mezclar las **Cartas de Evento** y ubicarlas boca abajo en un mazo, cerca del tablero.

Ubicar todas las **Pistas** cerca del tablero, para formar una **reserva**.

Ubicar las **Miniaturas de Personajes** en el tablero, en los espacios marcados con los correspondientes símbolos rúnicos.

Ubicar la **Miniatura del Órgano** en el símbolo correspondiente, en el centro de 4 Espacios de Locación.

Mezclar las **Cartas de Personajes** y dar una, boca abajo, a cada jugador.



**Regla de Oro N°1: Su Carta de Personaje NO lo identifica con el Personaje. Durante el juego, cada jugador puede usar todos los Personajes, como se explica en estas reglas.**

Tomar una de las restantes Cartas de Personaje y ubicarla apartada de las demás cartas (por ejemplo, parcialmente debajo del tablero), sin mostrala a nadie. **Esta carta identifica quién es El Elegido.**

Ubicar el resto de las Cartas de Personaje en una pila boca abajo cerca del tablero, sin mirarlas. **Éste es el mazo de Personajes Desconocidos.**

Dar a cada jugador una baraja de cuatro Cartas de Poder (una de cada tipo) y 4 discos de un color. Devolver las Cartas de Poder y discos restantes a la caja.

Mantener uno de sus discos frente a usted por ahora.

Ubicar los otros tres Discos:

- En el espacio de partida del Marcador de Tiempo (fig. 2)
- En el espacio de partida del Marcador de Música (fig. 3).
- En la columna izquierda del Marcador de Orden de Turno, en orden aleatorio. (fig. 4).

Las 5 Cartas de Héroe y la Carta de Fenrir no se usan por el momento.

## ANTES DE EMPEZAR A JUGAR, USTED NECESITA SABER QUE:

“011” se juega en 11 rondas, llamadas **Horas**. Cada Hora está dividida en **5 fases**. Todos los jugadores deben completar cada fase, en orden, antes de que la siguiente fase comience:

1. **Revelar evento**
2. **Pujar por Orden de Turno**
3. **Ubicar Pistas en el Mapa**
4. **Acciones y Movimiento de Personaje**
5. **Jugar Placas de Locación**

Una vez que las 5 fases están completas, avanzar un lugar la Aguja de la Hora en el Reloj de Ragnarök. Si la onceava Hora ha pasado, el juego termina y los participantes pierden. De lo contrario, una nueva Ronda comienza con la Fase 1.

### TIEMPO

En “011”, su recurso más importante es el **Tiempo**. Usted comienza el juego con **45 Puntos de Tiempo** que debe utilizar para accionar durante su turno. Hay sólo un número limitado de maneras en las que se pueden reclamar unos pocos y preciosos minutos, ¡use su Tiempo sabiamente!

¡Tenga cuidado! Si sus Puntos de Tiempo alguna vez llegan a 0, ¡está fuera de juego! Debe revelar su Carta de Personaje a los demás jugadores, y ya no puede accionar. El Personaje aún continúa jugando.

**IMPORTANTE:** ¡Nunca puede tener más de 45 Puntos de Tiempo!

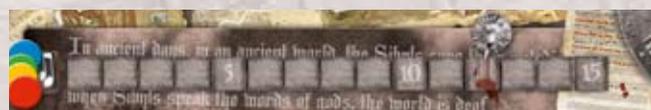
MARCADOR DE TIEMPO



FIG. 2

### MÚSICA

Para ganar el juego, usted debe componer la “Armonía del Cosmos” recolectando **Páginas de Música**, indicadas por la posición de su Disco en el **Marcador de Música**.



MARCADOR DE MUSICA FIG. 3

### LOS PERSONAJES

En el juego hay **8 Personajes** que pueden ser usados por todos los jugadores. Al principio del juego recibirá una Carta de Personaje. Esta carta identifica un personaje que no es El Elegido, a quien deberá indentificar mediante un proceso de eliminación, así que usted debería tratar de mantenerla oculta de los otros jugadores.

Cada personaje tiene su propia **Habilidad** única. Cuando active un personaje en su turno, puede utilizar la Habilidad de ese personaje. Uno de los personajes es **El Elegido**. La carta de él o ella fue separada durante la preparación, y no está en la baraja de ninguno de los jugadores.

Al comienzo de la quinta Hora, el Personaje en manos

de uno de los jugadores será **Poseído** por Fenrir, y las condiciones para la victoria de ese jugador cambiarán, como se explica en “Objeto del Juego.”

### LA CIUDAD DE TORINO

El tablero de juego representa la ucrónica ciudad de Torino. El tablero está dividido en un número de espacios que representan los edificios de la ciudad, y se utilizan para controlar el movimiento de los personajes mientras buscan pistas.



**8 de estos espacios muestran una runa:** éstos son puntos de comienzo para los personajes.

**5 círculos muestran los Edificios Místicos** repartidos por la ciudad: son cruciales para descubrir el lugar de descanso del Inescrutable Órgano de la Eternidad.

La ciudad de Torino tiene un sistema avanzado de transporte a vapor. Las casillas de colores (amarillo, verde y azul) le permiten utilizar el Tren de Vapor, el Monorriel, y la Aeronave para moverse rápidamente a través de la ciudad. Estos vehículos se llaman “Máquinas de Transporte”.



### LOS ENGRANAJES

En el tablero de juego hay tres Engranajes que se entrelazan:

**El Engranaje de Máquina** (engranaje de 8 dientes) indica cuál Máquina de Transporte a vapor puede utilizar en su turno.

**El Engranaje de Caminata** (engranaje de 9 dientes) muestra la distancia máxima que su personaje elegido puede caminar durante su turno.

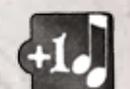
**El Engranaje de Actividad** (engranaje de 7 dientes) indica qué acción puede tomar luego de completar su movimiento.



**Investigar** - Examine 1 carta en mano de otro jugador o del mazo de Personajes Desconocidos.



**Buscar** - Tome una Placa de Búsqueda.



**Componer** - Agregue 1 Página de Música en el Marcador de Música.



**Mover Pista** - Mueva 1 Pista un espacio en cualquier dirección (excepto en diagonal).

**IMPORTANTE:** La máquina de transporte, la distancia que se puede caminar, y la acción que se puede realizar, son señalados por un indicador relativo.



### PISTAS

Para triunfar en la misión, necesitará encontrar **Pistas** acerca de la llegada de Ragnarök, recolectándolas del tablero. Estas Pistas pueden ser utilizadas para mejorar el efecto de las Acciones explicadas arriba. A cada Hora, un número de Pistas será colocado alrededor de la ciudad, y puede recogerlas moviendo el Personaje hacia esos lugares.



### PLACAS DE BÚSQUEDA

Las **Placas de Búsqueda** representan información importante y artefactos valiosos que puede descubrir en el transcurso de su investigación. Las hay de dos clases:

**Placas de Locación** (muestran los 5 Edificios Místicos) son utilizadas para localizar dónde se esconde el Inescrutable Órgano de la Eternidad;

**Placas de Objeto** otorgan una ventaja temporaria.



Algunas de las Placas de Búsqueda también muestran al **Inescrutable Órgano de la Eternidad** o la **Marca del Lobo**: estas placas pueden ser utilizadas para conseguir la victoria del Elegido o de Fenrir.



### CARTAS DE PODER

Usted empieza el juego con un set de 4 diferentes Cartas de Poder. Cada Carta de Poder le otorga una potente habilidad que podrá utilizar una vez durante el juego. Pero, preste atención: las Cartas de Poder que usted tiene están mezcladas junto con sus Cartas de Personaje. A medida que usted utilice



CARTAS DE PODER

sus Cartas de Poder, se reducirá la cantidad de cartas en mano, haciendo más fácil para otros descubrir su Carta de Personaje usando la acción “**Investigar**”.



DORSO



8 CARTAS PERSONAJE

### CARTAS DE EVENTO

A cada hora se revela una **Carta de Evento**, presentando un desafío u oportunidad... ¡que puede influenciar su estrategia!



La misión ahora puede comenzar ...

## EL TURNO DE JUEGO (HORA)

CADA HORA ESTÁ DIVIDIDA EN ESTAS 5 FASES:

1. REVELAR EVENTO
2. PUJAR POR ORDEN DE TURNO
3. UBICAR PISTAS EN EL MAPA
4. ACCIONES Y MOVIMIENTO DE PERSONAJE
5. JUGAR PLACAS DE LOCACIÓN

### FASE 1: REVELAR EVENTO

Dé la vuelta a la primera carta del mazo de Cartas de Evento. **Esta carta afectará solamente la Hora actual**, y cada jugador debe seguir las instrucciones en la Carta de Evento durante la Fase 4. Para ver una descripción completa de todas las Cartas de Evento, ir al final de estas reglas.

### FASE 2: PUJAR POR ORDEN DE TURNO

Durante esta fase, los jugadores **ofrecen Puntos de Tiempo** para determinar su posición en el Marcador de Orden de Turno. El orden de turno para la Hora se determina mediante una serie de subastas.

El jugador en la primera posición (casilla "I" del marcador) elige una posición en el Marcador de Orden de Turno y anuncia su oferta inicial para esa posición (puede ser 0). Los otros jugadores, **según el sentido de las agujas del reloj**, deben **aumentar** la oferta, o bien, **pasar**. Si usted pasa, está fuera de la puja por el resto de esta subasta. Cuando todos salvo uno de los jugadores hayan pasado, el ganador coloca su disco en el espacio elegido en el Marcador de Orden de Turno y reduce su cantidad de Puntos de Tiempo para pagar

la oferta ganadora. Una vez que usted ha ganado una posición en el Marcador de Orden de Turno, no podrá participar en las siguientes pujas por el resto de la fase. Continuar realizando subastas, siempre empezando por el jugador en la posición más baja desde la Hora anterior, hasta que todos los jugadores tengan una posición en el Marcador de Orden de Turno. El último jugador que necesita una posición coloca su disco en el último espacio libre.

Hay dos columnas en el marcador. Cuando usted gane una subasta, mueva su disco a la otra columna. De esta forma se puede mantener un registro de cuál jugador empezará la siguiente subasta, como así también el nuevo orden de turno.

**IMPORTANTE:** Al comenzar el juego, el orden de turno se determina al azar. Ésto sólo afecta el orden en el que los jugadores empiezan las subastas durante la primera Hora. La fase de subasta de orden de turno aún se juega normalmente durante la primera Hora.

Ejemplo: El orden de turno desde la Hora anterior fue Marco (verde), Mario (amarillo), Christian (azul) y Leonardo (rojo). Ya que Marco fue el primero, él comienza la primera subasta. Él ofrece 0 Puntos de Tiempo por la posición II, Mario pasa, Christian pasa, y Leonardo ofrece 1 Punto de Tiempo. Marco aumenta su oferta a 2, Leonardo pasa (Mario y Christian han pasado antes; ahora no pueden ofertar nuevamente). Marco (verde) paga dos Puntos de Tiempo (en el Marcador de Tiempo).



Ahora es el turno de Mario (amarillo) para empezar una subasta, ofertando 1 Punto de Tiempo por la posición I. Christian aumenta a 2 Puntos de Tiempo, y Leonardo pasa. Marco (verde) no puede ofertar. Mario aumenta otra vez a 3, luego Christian ofrece 4. Mario decide pasar, entonces Christian (Azul) paga 4 Puntos de Tiempo y coloca su disco en la primera posición.



Mario (amarillo) es aún el primer jugador desde el antiguo orden de turnos, por lo tanto él también empieza la siguiente subasta. Esta vez ofrece 0 Punto de Tiempo por la posición III. Leonardo aumenta a 1, Mario Pasa. Leonardo (rojo) paga 1 Punto de Tiempo y coloca su ficha en la posición III de la Pista de Orden de Turno. El único espacio restante para Mario es la posición IV, así que coloca su ficha allí sin costo.



El orden de turno para esta Hora será Christian (azul), Marco (verde), Leonardo (rojo) y Mario (amarillo).

### FASE 3: UBICAR PISTAS SOBRE EL MAPA

**IMPORTANTE: El primer jugador se saltea esta fase.**

Comenzando por el jugador cuyo disco esté en el lugar "II", y siguiendo el orden de turno, cada jugador coloca una Pista, tomada de la Reserva, sobre cualquier edificio vacío del mapa. No podrá colocar una Pista en ninguna de las casillas especiales: Máquinas de Transporte (azul, amarillo o verde) o Edificios Místicos. En un juego de 4 jugadores 3 nuevas Pistas son colocadas en el tablero en cada Hora.



En los edificios con la cruz no se puede colocar pistas.

En los Edificios Místicos es posible (pero no en esta etapa) con la habilidad de personaje o una Placa de Objeto.

## FASE 4: ACCIONES Y MOVIMIENTO DE PERSONAJE

**IMPORTANTE: Recuerde resolver la actual Carta de Evento**, aplicando sus efectos a los jugadores o Personajes indicados.

En Orden de Turno, cada jugador elige un Personaje para mover y accionar, siguiendo estos cuatro pasos (4.1 a 4.4) antes de que el turno pase al jugador siguiente.

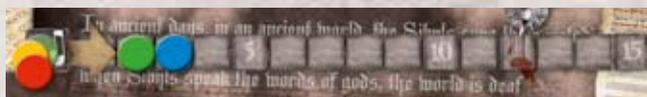
Estos pasos deben ser seguidos en orden:

#### 4.1) ELEGIR UN PERSONAJE

Podrá seleccionar cualquier personaje en el tablero. No está limitado a elegir el personaje que coincida con su Carta de Personaje. Cada personaje puede ser usado sólo una vez en cada Hora. Coloque su disco de color en la Tabla de Personajes en el lugar que coincida con el personaje que eligió utilizar; de esta forma ayuda a los otros a recordar qué personajes no están disponibles.



**Ejemplo:** Es el turno de Marco (verde). Él es el 2º jugador de esta Hora, y puede elegir cualquier personaje que no tenga un disco sobre él. El primer jugador movió al Intrépido Detective Conde Koleberg, así que Marco no puede elegirlo. Él elige al Fantasmagórico Doctor Vikström, y coloca su ficha en el lugar de Vikström en la Tabla de Personajes. La actual Carta de Evento muestra que el jugador en la 2ª posición en el Marcador de Orden de Turno gana 2 Páginas de Música. Como Marco es el segundo jugador, él mueve su disco 2 espacios en el Marcador de Música.



#### 4.2) USAR HABILIDAD DE PERSONAJE

Luego de elegir un personaje, usted debe utilizar su Habilidad especial. Cada personaje tiene una habilidad diferente.



**Ejemplo:** Marco ha elegido al Fantasmagórico Doctor Vikström. Aplica su habilidad especial y gana 3 puntos Tiempo.

Para ver un panorama completo de las Habilidades de los Personajes, vaya al final de estas reglas.

### 4.3) AJUSTAR LOS ENGRANAJES Y MOVER SU PERSONAJE

Luego de utilizar la Habilidad de su personaje, usted **debe** rotar uno de los tres Engranajes de Acción 1, 2 o 3 pasos (como muestra el indicador en el tablero). Debe gastar un número de Puntos de Tiempo que equivalga al número de pasos que se mueva en el Engranaje. Rotar cualquier Engranaje también hace que los otros 2 engranajes se muevan. Alcanzada la posición final de los Engranajes, los indicadores en el tablero determinan qué acciones puede realizar su personaje, cuán lejos se puede mover y qué máquina podrá utilizar en su turno:

**El Engranaje de Máquina** muestra cuál **Máquina de Transporte** puede utilizar su personaje elegido para mover en su turno.

**El Engranaje de Caminata** muestra el número máximo de espacios que su personaje elegido puede desplazarse **caminando** en su turno.

**El Engranaje de Actividad** muestra qué **Acción** usted **debe** realizar en este turno.

Luego de girar los Engranajes de Acción, usted puede mover su personaje elegido. El personaje se puede mover caminando y utilizando las Máquinas de Transporte que se muestran en el Engranaje de Máquinas, en cualquier orden.

**Caminata:** Puede mover su personaje en cualquier dirección (no en diagonal), pero debe gastar un Punto de Tiempo por cada espacio que se mueva. El personaje no puede caminar más que la distancia máxima que muestra el indicador en el Engranaje de Caminata



ENGRANAJE DE CAMINATA



Un personaje que camina puede moverse sobre cualquier tipo de espacio en el tablero, mientras que no esté ocupado por otras miniaturas. Para brindar ayuda, algunos espacios están ligados con líneas y flechas si no resulta obvio que son adyacentes. Las líneas no son espacios y no cuentan como pasos. Su personaje elegido **no puede** moverse a través de o terminar su movimiento en el mismo espacio que ningún otro personaje o el Inescrutable Órgano de la Eternidad, a menos que **Declare Victoria** durante su turno (ver "Declarar Victoria" p.6).

Si su personaje elegido se mueve a través de o aterriza en un espacio con una Pista, debe retirarlo. Usted no debe detenerse en el espacio.

**Máquinas de Transporte:** Durante el movimiento del personaje, éste puede utilizar la Máquina de Transporte que usted seleccionó en el Engranaje de Máquina, sin gastar ningún Punto de Tiempo.

Si el Engranaje de Máquina muestra los 3 Pasos, el personaje utiliza un Taxi a Vapor, y puede moverse hasta 3 espacios en cualquier dirección (como si estuviera caminando, pero sin gastar Puntos de Tiempo).

Los otros íconos muestran el **Tren de Vapor**, el **Monorriel**, y la **Aeronave**, que permiten al personaje moverse de un espacio de color hasta otro espacio del mismo color de su elección:



#### EL TREN DE VAPOR

permite al personaje moverse en espacios amarillos;



#### EL MONORRIEL

permite al personaje moverse en espacios verdes;



#### LA AERONAVE

permite al personaje moverse en espacios azules.

Su personaje elegido puede combinar ambos tipos de movimiento en cualquier orden que elija: puede caminar algunos espacios, luego utilizar una Máquina de Transporte, y luego caminar un poco más, por ejemplo.

Sólo puede utilizar Máquinas de Transporte una vez durante el turno, a menos que una **Carta de Poder** o **Placa de Objeto** le permita utilizar Máquinas de Transporte nuevamente.

Los lugares con color pueden ser cruzados mientras se esté caminando sin utilizar Máquinas de Transporte. También es posible terminar su movimiento en ellas.

**Ejemplo:** Es el turno de Marco para ajustar los Engranajes de Acción y mover a Vikström en el mapa. Rota el Engranaje de Máquinas un paso para que muestre el Tren de Vapor. Ésto le cuesta 1 Punto de Tiempo. El Engranaje de Caminata ahora muestra 3.

Hace caminar a Vikström 2 espacios, pagando 2 Puntos de Tiempo más, y aterrizando en un espacio amarillo. Ésto le permite utilizar el Tren de Vapor para moverse a otro espacio amarillo cruzando el tablero. Finalmente, hace caminar a Vikström 1 espacio más (por 1 Punto de Tiempo), aterrizando sobre un edificio con una Pista, la cual recoge y agrega a su reserva.



ENGRANAJE DE MÁQUINA



No puede moverse más, ya que ha caminado la distancia máxima que se muestra en el Engranaje de Caminata y ya ha utilizado su Máquina de Transporte.

### 4.4) REALIZAR UNA ACCIÓN

Cuando haya terminado de mover el personaje, usted **debe** realizar la acción que se muestra en el **Engranaje de Actividad**. Las diferentes acciones son:

#### INVESTIGAR

Examinar 1 carta al azar de la baraja de cualquier otro, y luego devolvérsela



O

Examinar 1 carta al azar del mazo de Personajes Desconocidos (¡por supuesto no puede examinar la carta del Elegido!)

Se puede "investigar" al mismo jugador (o el mazo de Personajes Desconocidos) varias veces en el mismo turno. En este caso, consulte los "casos especiales" al final del reglamento. En la caja, podrá encontrar papel y lápices para ayudarlo a recordar todos los Personajes que haya visto.

**BUSCAR** - Tomar una Placa de Búsqueda;



**COMPONER** - Ganar 1 Página de Música en el Marcador de Música;



**MOVER PISTA** - Mover 1 Pista 1 espacio en cualquier dirección (no en diagonal). Si se mueve una pista a la misma casilla que su personaje elegido, usted debe tomar esa pista



**Regla de oro N° 2: Un jugador puede gastar la cantidad de Pistas que quiera para mejorar las Acciones de "Investigar", "Buscar" y "Componer" en el Engranaje de Actividad. No puede gastar Pistas para mejorar una Habilidad de Personaje, o los efectos de una Carta o Placa.**

- Cuando se está **Investigando**, usted examina 1 carta adicional por cada Pista gastada.
- Cuando se está **Buscando**, usted toma 1 placa adicional por cada Pista gastada.
- Cuando se está **Componiendo**, usted gana 1 Página de Música adicional por cada Pista gastada.

**Ejemplo:** Cuando Marco termina su movimiento de Personaje para el turno, el Engranaje de Actividad muestra "Investigar." Él puede examinar 1 carta de la baraja de otro jugador (o del mazo de Personajes Desconocidos) para tratar de encontrar qué Personaje tiene ese jugador en sus manos. Marco decide gastar 4 Pistas para examinar 4 cartas más. Toma las 5 cartas de la mano de Christian y ve al Capitán Snowy. Ahora debe devolver las cartas a Christian.



ENGRANAJE DE ACTIVIDAD

¡Bien! ¡Ahora Marco sabe que el Capitán Snowy no es el Elegido!

#### JUGAR CARTAS DE PODER Y PLACAS DE OBJETO

Durante su turno en la **Fase 4: Acciones y Movimiento de Personaje**, se puede jugar 1 Carta de Poder y/o 1 Placa de Objeto que tenga en su mano (y no más de una de cada tipo). Las Cartas de Poder y Placas de Objeto tienen efectos similares a las Habilidades de Personaje. Las Cartas de Poder ofrecen los efectos más

potentes, pero, sin embargo, mientras juegue las Cartas de Poder, ¡será más fácil para los otros deducir su Carta de Personaje a través de la acción de Investigar!

Luego de que el efecto es resuelto, cualquier Placa de Objeto jugada vuelve a la pila; se coloca boca abajo debajo de las demás.

Luego de que el efecto es resuelto, cualquier Carta de Poder jugada es descartada del juego.

## FASE 5: JUGAR PLACAS DE LOCACIÓN

**IMPORTANTE: ¡Sólo el último jugador en el Marcador de Orden de Turno juega durante esta fase!**

El último jugador en orden de turno podrá colocar 1 Placa de Locación sobre uno de los 4 Espacios de Locación rodeando la miniatura del Inescrutable Órgano de la Eternidad. Colocar placas ayudará a revelar la locación del místico órgano en el tablero. Cada Espacio de Locación muestra las posiciones relativas entre el órgano y el Edificio Místico que coloque allí. Las placas sobre el tablero lentamente rodearán el Órgano de la Eternidad, y revelarán su ubicación en la ciudad.



Por ejemplo, si usted coloca "La Mole" en el espacio OESTE, todos los jugadores saben que el órgano está al Este de la Mole Antonelliana.

Sólo se puede colocar una Placa de Locación si esa ubicación es geográficamente válida. Por ejemplo, si "La Mole" está en el espacio OESTE, no puede colocar "Il Cimitero" en el espacio ESTE, ya que dos direcciones estarán en conflicto. "Il Cimitero" puede ser colocado en el espacio NORTE, pero no al SUR, porque está en el extremo Norte de la ciudad. Puede colocar dos Placas de Locación idénticas en diferentes posiciones, pero no opuestas la una a la otra.

Una vez que una placa es colocada, no puede ser removida o movida por ningún jugador.

**Si coloca una Placa de Locación, inmediatamente gana 1 Pista y 2 Puntos de Tiempo.**



## REVELAR LA UBICACIÓN DEL INESCRUTABLE ÓRGANO DE LA ETERNIDAD

Si usted coloca la cuarta Placa de Locación, ¡ha descubierto la ubicación del Órgano! Tome la miniatura del Inescrutable Órgano de la Eternidad y colóquela sobre cualquier espacio correspondiente a un edificio dentro del área del tablero definida por las 4 placas (no en un Edificio Místico, o espacio para Máquina de Transporte). Como recompensa recibe 3 Puntos de Tiempo (además de la recompensa por colocar la cuarta placa).



**Ejemplo:** Ya hay 3 Placas de Locación en el tablero: "Il Templo" en el espacio Sur, "Museo Egizio" en el espacio Oeste, y "Obelisco" en el espacio Norte. Mario coloca una placa "La Mole" en el espacio Este. Ahora deberá colocar el Órgano en el tablero: al Oeste de Mole Antonelliana, Norte del Templo Valdese, Este del Museo Egizio y Sur del Obelisco.



Elige un edificio común en ese área, y coloca el Órgano sobre él. Recibe 3 Puntos de Tiempo adicionales por colocar el Órgano.

Si hay 3 Placas de Locación circundando la miniatura del Órgano de la Eternidad, en vez de colocar una cuarta placa, puede descartar cualquier Placa de Búsqueda de su mano que tenga el símbolo del Órgano para colocar la miniatura del Inescrutable Órgano de la Eternidad en un edificio común que esté en el área definida por las 3 Placas de Locación. Como recompensa por hacer eso, gana 3 Puntos de Tiempo (pero no recibe 1 Pista y 2 Puntos de Tiempo por colocar la placa).

**Nota: nunca puede emplazar el Órgano antes de que al menos 3 Placas de Locación sean colocadas.**

## EL FIN DE LA HORA

Luego de que la Fase 5 (Colocar una Placa) termina, la Hora termina. Avance la Aguja de la Hora un espacio en el Reloj de Ragnarök y remueva todas las fichas de la Tabla de Personajes.

**IMPORTANTE:** Al final de esta Fase, no puede tener más de 3 Placas de Búsqueda en su mano. Si tiene demasiadas placas, debe descartar hasta tener 3, devolviendo las placas descartadas a la parte inferior de la pila de Placas de Búsqueda, boca abajo.

A menos que el reloj marque Medianoche, comience la siguiente Hora con la Fase 1: Revelar Evento.

## FENRIR DESPIERTA

El Espíritu del Lobo merodea por las calles de Torino, en la búsqueda de aquel individuo que pueda darle un cuerpo físico para detener al Elegido.

Al comienzo de la Hora V, tome la Carta de Fenrir y un número de Cartas de Héroe que equivalga al número de jugadores menos 1, y mézclelas juntas (es decir, 3 Cartas de Héroe en un juego de 4 jugadores). Secretamente dé 1 carta a cada jugador. **¡No muestre su carta a los otros jugadores! Esta carta no puede ser examinada a través de la acción "Investigar".**

Si usted recibe la carta de Fenrir, sus condiciones de victoria cambian: El Personaje que tiene en su mano se convierte en la Encarnación de Fenrir y su misión será detener al Elegido. Si usted recibe una Carta de Héroe, sus condiciones de Victoria continúan siendo las mismas.

CARTA DE HÉROE



CARTA DE FENRIR



REVERSO

## DECLARAR VICTORIA

Puede declarar victoria durante su turno en Fase 4: Acciones y Movimiento de Personaje.

### SI USTED ES UN HÉROE

Para declarar victoria, debe anunciar quién es El Elegido y dónde está ubicado el Órgano. También debe haber recolectado 15 Páginas de Música en el Marcador de Música (o debe poder recolectar las páginas suficientes en el turno en que declara victoria).

**Debe decir el nombre del Elegido y mirar su carta: Si usted está en lo cierto, revele la carta a los demás jugadores. Si usted no está en lo cierto, póngala de nuevo boca abajo sobre la mesa, ¡y usted está inmediatamente eliminado del juego!**

Si usted tiene razón, debe mover al Elegido (por los métodos normales de movimiento) hacia el edificio donde está ubicado el Órgano de la Eternidad (y tener 15 Páginas de Música) antes del fin de su turno. Si puede, ¡usted gana! Sino, ¡está eliminado del juego!!

## SI USTED ES LA ENCARNACIÓN DE FENRIR

Para declarar victoria, debe anunciar quién es el Elegido y tener en su mano por lo menos 2 Marcas del Lobo entre sus placas. También debe haber recolectado 12 Páginas de Música en el Marcador de Música (o debe poder recolectar suficientes páginas en el turno en que declara victoria).

**Muestre a todos las 2 Marcas del Lobo y declare quién es el Elegido. Mire su carta: Si está en lo cierto, revele la carta a los demás jugadores. Si no está en lo cierto, póngala de nuevo boca abajo sobre la mesa, ¡y está inmediatamente eliminado del juego!**

Si usted tiene razón, debe mover al personaje cuya carta usted tiene en su mano (por los métodos normales de movimiento) al mismo espacio que El Elegido (y tener 12 Páginas de Música). Si puede, ¡usted gana! Sino, ¡está eliminado del juego!

**En ambos casos, debe tener los Puntos de Tiempo suficientes para completar todos los pasos requeridos.**

## REGLAS ESPECIALES PARA 3 JUGADORES

Para 3 jugadores se utilizan todas las reglas normales, excepto por las que están cambiadas a continuación:

### PREPARACIÓN

Fenrir no es utilizado en el juego de tres jugadores. No utilice las Cartas de Fenrir y Héroes, y remueva la placa "Piedras de Fenrir" de la pila antes de mezclar.



PIEDRAS DE FENRIR

Prepare el tablero y las Placas de Búsqueda normalmente; luego mezcle las Cartas de Personaje y dé 2 a cada jugador. Coloque una carta al lado para ser el Elegido y dé vuelta la última Carta de Personaje para que todos puedan verla. Coloque sus fichas de jugadores en el espacio "36" del Marcador de Tiempo (en vez de "45") y el espacio "0" del Marcador de Música; luego comience a jugar normalmente, ignorando todas las reglas que refieran a Fenrir.

## CARTAS DE PODER, CARTAS DE EVENTO Y PLACAS DE OBJETO

Esta sección incluye explicaciones de las distintas Cartas de Poder, Placas de Objeto, y Cartas de Evento. Se puede hacer referencia a éstas, si es necesario, durante el juego. **Recuerde: durante su turno usted puede jugar 1 placa de objeto y/o 1 carta además de la acción que se muestra en el Engranaje de Actividad. El efecto de las cartas y las placas nunca puede ser mejorado mediante el uso de Pistas. Además, los efectos de las cartas y las placas nunca deben ser interrumpidos o separados.**

### CARTAS DE PODER



EXAMINE 3 CARTAS EN MANO DE OTRO JUGADOR, O EN EL MAZO DE PERSONAJES DESCONOCIDOS, LUEGO DEVUÉLVVALAS.



SU PERSONAJE ELEGIDO PUEDE VIAJAR EN CUALQUIERA DE LAS MÁQUINAS DE TRANSPORTE SIN COSTO, ADEMÁS DE SU MOVIMIENTO NORMAL.



TOME 3 PLACAS DE BÚSQUEDA

CONSIGA 3 PÁGINAS DE MÚSICA EN EL MARCADOR DE MÚSICA



### CARTAS DE EVENTO

Las **Cartas de Evento** tienen múltiples efectos, que afectan específicamente al Personaje o jugadores que ocupan una posición particular en el Marcador de Orden de Turno. La posición X indica el último jugador en el turno, independientemente del número de jugadores. En un juego de 3 jugadores, cualquier efecto relacionado con el jugador en la posición IV es ignorado. Una ficha de personaje marcada con el símbolo de candado significa que el personaje no puede ser elegido para moverse o realizar acciones durante esa Hora. Colocar la ficha de Personaje Bloqueado en el espacio de ese personaje en la Tabla de Personajes. **Excepción: si un jugador está Declarando Victoria, él puede optar por mover un personaje bloqueado.**

FICHA DE PERSONAJE BLOQUEADO



- El jugador en posición III utiliza la habilidad especial de su personaje elegido dos veces.
- Ningún jugador puede seleccionar al Brillante Inventor Sr. Pahlsson.



- El jugador en posición II gana 2 Puntos de Tiempo.
- Ningún jugador puede seleccionar a La Enigmática y Encantadora Lady Lewis.



- El último jugador recibe la Carta de Poder que él jugó anteriormente y retorno a su mano.
- El jugador que seleccione al Fantasmagórico Dr. Vikström gana 1 Página de Música y toma 1 Placa de Búsqueda.



- El jugador en posición IV toma 2 Placas de Búsqueda (en un juego de 3 jugadores, ignore este efecto).
- El jugador que seleccione a la Mística Princesa Lilja gana 1 Pista de la reserva y toma 1 Placa de Búsqueda.



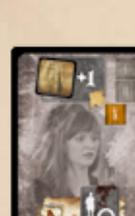
- El jugador en posición IV gana 3 Puntos de Tiempo (en un juego de 3 jugadores, ignore este efecto).
- El jugador que seleccione al Increíble Profesor Johnsson gana 1 Pista de la reserva y 1 Página de Música.



- Ningún jugador puede seleccionar al Fantasmagórico Dr. Vikström.
- El último jugador toma 1 Placa de Búsqueda.
- El jugador que seleccione a La Enigmática y Encantadora Lady Lewis puede elegir a otro personaje y bloquearlo. Marcarlo con la ficha de Personaje Bloqueado.
- El último jugador toma 3 Placas de Búsqueda.
- El jugador que seleccione al Misterioso Capitán Snowy gana 1 Página de Música y 2 Puntos de Tiempo.



- El jugador en posición III investiga dos cartas.
- El jugador que seleccione al Impredicible Cazador Vidal gana 1 Pista de la reserva y 1 Punto de Tiempo.



- El jugador que seleccione al Fantasmagórico Dr. Vikström.
- El último jugador toma 1 Placa de Búsqueda.
- El jugador que seleccione a La Enigmática y Encantadora Lady Lewis puede elegir a otro personaje y bloquearlo. Marcarlo con la ficha de Personaje Bloqueado.



- El último jugador puede mover su personaje elegido 3 espacios adicionales (a pie) sin costo.
- El último jugador gana 2 Páginas de Música.
- El jugador que seleccione al Intrépido Detective Koleberg gana 1 Pista de la Reserva y puede mover al Conde Koleberg 3 espacios adicionales sin costo.



- El jugador que seleccione al Brillante Inventor Sr. Pahlsson gana 1 Pista de la reserva y 2 Puntos de Tiempo.
- Ninguna Máquina de Transporte puede ser utilizada por ningún jugador.



- El último jugador puede mover su personaje elegido 3 espacios adicionales (a pie) sin costo.
- Ningún jugador puede seleccionar a Misterioso Capitán Snowy.



## PLACAS DE OBJETO



**Adulruna Rediviva**  
An Arrow From The Sun  
The Perennial Sophia

Consiga 1 o 2 Páginas de Música en el Marcador de Música (según se muestra en la placa)



**Deggial / Lemuria / Nifelheim**  
Sitra Ahra / To Mega Therion  
Feuer Overtüre  
Prometheus Entfesselt



Su personaje elegido puede usar la Máquina de Transporte (según se muestra en la placa) sin costo, además de su movimiento normal.



Coloque 1 Pista en cualquier Edificio Místico vacío.



Consiga 1 Punto de Tiempo.



Deseche una Pista para ganar 3 Puntos de Tiempo. Si usted no tiene Pistas, no puede jugar esta placa.



Consiga una Acción de Investigación sin costo.



Gaste 2 Puntos de Tiempo para mover su personaje elegido 3 espacios.



Gaste 2 Puntos de Tiempo para conseguir 4 Páginas de Música en el Marcador de Música.



Gaste 2 Puntos de Tiempo para tomar 3 Placas de Búsqueda



Sin efectos. Cuenta como 2 Marcas de Lobo para la Encarnación de Fenrir.



Gaste 2 Puntos de Tiempo para mover cualquier personaje a un Edificio Místico vacío.



Intercambie 2 miniaturas de personaje.

## HABILIDADES DE LOS PERSONAJES

Cuando usted selecciona un personaje durante su turno, debe usar la habilidad especial de ese personaje.

<p><b>El Increíble Compositor Prof. Johnsson</b> adquiere 2 Páginas de Música en el Marcador de Música.</p>	<p><b>La Mística Princesa Lilja</b>, tome 2 Placas de Búsqueda</p>	<p><b>El Brillante Inventor, el Señor Pålsson</b>. Gaste 2 Puntos de Tiempo, luego nombre cualquier otro jugador y utilice su Habilidad especial.</p>	<p><b>El Fantasmagórico Dr. Vikström</b> adquiere 3 Puntos de Tiempo en el Marcador de Tiempo.</p>
<p><b>La Enigmática y Encantadora Lady Lewis</b> investigue 2 cartas.</p>	<p><b>El Impredecible Cazador Vidal</b> elija una de estas acciones sin costo (Investigar, Buscar, Componer, o Mover Pista).</p>	<p><b>El Intrépido Detective Conde Koleberg</b>, coloque 1 Pista en cualquier Edificio Místico vacío.</p>	<p><b>El Misterioso Capitán Snowy</b> Mueva al Capitán Snowy 3 espacios adicionales (caminando) sin costo.</p>

## SUGERENCIAS PARA PRINCIPIANTES

### REGLAS SIMPLIFICADAS

Si está jugando "011" por primera vez, quizás necesite ayuda para encontrar al Elegido. Comience el juego dando vuelta el mazo de Personajes Desconocidos

### EVENTOS

Cuando esté planeando su turno, preste atención a la Carta de Evento que afectará en esta Hora: puede darle posibilidades inesperadas, pero también puede impedirle utilizar un personaje que necesite.

### SUBASTAS

La Subasta por Orden de Turno es muy importante en "011". Recuerde que el jugador número 1 tiene la mejor elección de personajes, y más posibilidades de recolectar Pistas, pero él no juega en la Fase 3, "Colocar Pistas en el Mapa", y sólo el último jugador puede jugar las Placas de Locación en la Fase 5. También, preste atención a los beneficios dados por la Carta de Evento: los que están directamente relacionados con la posición de orden de jugadores, y los que hayan sido dados a un Personaje en particular, que puede ser elegido por el primer jugador antes de que los otros tengan la oportunidad.

### TIEMPO

Recuerde: no tiene muchas oportunidades de ganar Puntos de Tiempo. Afortunadamente, sus oponentes no pueden reducir sus Puntos de Tiempo de ninguna manera. Están completamente en sus manos. ¡Manéjelos con cuidado! También, preste atención a la Aguja de la Hora: colocar Placas de Locación es la última cosa que se realiza en cada Hora, así que si usted es un Héroe y no puede encontrar dónde está el Órgano antes del fin de la Hora X, ¡es imposible ganar!

## CASOS ESPECIALES Y ACLARACIONES

### Jugar Pistas para Mejorar Acciones:

Las Pistas pueden ser jugadas para mejorar los efectos de las acciones mostradas en el Engranaje de Actividad (pero no los otorgados por Habilidades de Personaje o por Cartas de Poder, Placas de Objeto o Cartas de Evento). Cuando utilice Pistas, debe declarar cuántas Pistas quiere gastar antes de accionar. No está permitido, por ejemplo, tomar una placa, mirarla, y luego decidir si gastará Pistas o tomará otra.

### Ninguna Pista en la reserva:

No hay ninguna razón para mantener muchas pistas "en la mano", por lo que es muy improbable que la reserva se quede sin pistas. En cualquier caso, las Pistas se consideran ilimitadas.

### Investigar al mismo jugador o el mazo de Personajes Desconocidos más de una vez en la misma Hora:

Puede llevar a cabo la Acción de Investigar de diferentes maneras: puede ser mostrada en el Engranaje de Actividad, está permitida por la Habilidad de la Enigmática y Encantadora Lady Lewis, y es uno de los efectos en las Cartas de Evento, Poder y Placas de Objeto. Entonces, es posible que usted investigue a otro jugador (o el mazo de

Personajes Desconocidos) más de una vez por turno. Por esta razón, el jugador investigado debe mantener cualquier carta que usted ya haya visto en esta Hora separada de las que no haya visto. De esta manera evitará ver las mismas cartas que vio anteriormente. Lo mismo se aplica al mazo de Personajes Desconocidos: Las cartas se ponen juntas de nuevo y se mezclan cuando termina su turno para **Fase 4: Acciones Y Movimiento de Personaje**.

### Emplazar el Inescrutable Órgano de la Eternidad:

Es posible que, luego de colocar 1 o 2 Placas de Locación, el área donde el Órgano puede estar ubicado no sea mejor delimitada por la colocación de otras Placas. Pero, el Órgano aún no puede ser colocado en el tablero antes de que la cuarta Placa sea colocada en un Espacio de Locación, o descartada si muestra el símbolo del Órgano, como ha sido explicado en estas reglas.



Traducción de Maria Agustina Barbarich y Melisa Carucho. Colaboración: Martin Vila

Un Juego de Marco Valtriani - Diseño de Paolo Vallergera - Scribabs

© Copyright 2011 SCRIBABS de Paolo Vallergera - via Malta, 5 - 10141 - Torino - Italia

"011" Una Aventura con Therion es una marca registrada de SCRIBABS de Paolo Vallergera - Todos los Derechos Reservados. [www.therion011.com](http://www.therion011.com)  
Algunas imágenes fueron tomadas por Alessandro Facchini © - [www.gekostudio.com](http://www.gekostudio.com) en el set de "011 - Adulruna Rediviva". Junio 2011.  
Algunas imágenes de Therion son tomas originales de Fernando Aceves © por cortesía de Therion.