



## Reglas

Número de jugadores: de 2 a 4. Edad: 10 años en adelante. Duración de la partida: 60 a 90 minutos.

**INTRODUCCIÓN:** En todas las culturas existen seres míticos que protegen a las personas y les ayudan a resolver sus problemas. Estos seres habitualmente toman la forma de hombres alados a los que llamamos Ángeles Guardianes o Ragami. En este juego cada uno de los jugadores asume el papel de un Ragami que se desplaza por la ciudad: el tablero. En esta ciudad siempre hay personas con problemas que necesitan ayuda para resolver sus conflictos. Además, en la ciudad también hay otros Ragami, Santos y Demonios, que tratan de facilitar o dificultar la resolución de los conflictos.

## Objetivo del juego y fin de la partida

El jugador que tenga más Puntos de Virtud (PVs) al final de la partida es el ganador. La partida termina al final de la ronda en que se produzca una de las siguientes situaciones:

- › un jugador llega a 30 PV
- O bien
- › se terminan las fichas de localización.

Al final de la última ronda, el jugador que haya

resuelto mayor número de conflictos recibe 7 PVs que se suman a los que hubiera obtenido con anterioridad.

El segundo jugador que más conflictos haya resuelto recibe 4 PVs adicionales. Si tras el recuento final existe un empate, el jugador que haya resuelto más conflictos es el ganador. En el caso de que persista el empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

## Conceptos importantes

**Puntos de Virtud (PV)** – puntos obtenidos por los jugadores durante la partida.

**Puntos de Poder** – puntos usados por un jugador para resolver conflictos.

**Ronda** – Una ronda está compuesta de varios turnos

## Componentes

Este libretto de reglas  
1 tablero



6 Dados de Conflicto



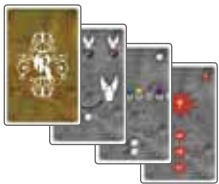
3 Dados de Acción



1 Dado de Poder



4 Dados de Virtud  
(uno por cada color de jugador)



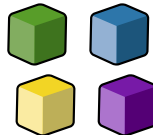
33 cartas de acción



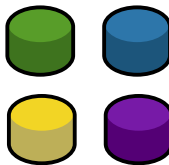
1 Cubo de primer jugador



30 cubos blancos



4 cubos de Conflictos resueltos  
(uno por cada color de jugador)



4 marcador de PV  
(uno por cada color de jugador)



4 Ragamis  
(uno por cada color de jugador)



4 Santos  
(uno por cada color de jugador)



30 Fichas de localización, numeradas del 1 al 30. Su reverso funciona como ficha de "Paso prohibido".



6 Demonios

## Tablero y colocación inicial

**1** – El tablero representa una ciudad con calles y edificios. En las calles hay cuadrados de línea discontinua que representan los lugares donde ocurren los conflictos. Cuando los Ragami, Santos y Demonios se mueven por las calles lo hacen a lo largo de estos cuadrados.

**2** – Un edificio es un área rodeada de calles y solo los Ragami pueden colocarse o moverse sobre de ellos. Cada edificio tiene varias áreas de conflicto adyacentes. En el ejemplo, el edificio tiene 6 áreas adyacentes (Nº.12, 14, 15, 18, 19 y 20).

**3** – Espacios donde se colocan las cartas usadas o descartadas.



**4** – Coloca los cubos de Conflictos resueltos y los marcadores usados para contar los PV en el cero. Coloca las fichas de localización boca abajo al alcance de los jugadores. Coloca los cubos blancos y los Demonios en el suministro general y el dado de Poder en el tablero.

**5** – Tira los 6 dados de Conflicto y escoge una ficha de localización al azar para cada uno de ellos. Coloca los 6 dados de Conflicto y sus fichas de localización correspondientes en el tablero. En el tablero debe haber ahora 6 Conflictos en 6 localizaciones diferentes del tablero con la ficha de localización correspondiente junto a cada uno de los dados de Conflicto.



**6** - Coge 4 fichas de localización al azar y coloca 4 Demonios en el tablero en los espacios indicados en dichas fichas de localización. Cada Demonio debe tener su ficha de localización.

**7** - Cada jugador debe escoger un color (amarillo, verde, azul o púrpura). Se escoge al azar el jugador inicial, que recibe el cubo de primer jugador. El segundo, tercer y cuarto jugador se determinan en el sentido de las agujas del reloj.

**8** - Cada jugador recibe 3 cartas de acción de las que escoge UNA y descarta dos, colocándolas en el espacio de cartas usadas del tablero.

**9** - Comenzando por el primero, cada jugador coloca el Santo de su propio color en un espacio de calle (en cualquier cuadrado de línea discontinua). En este momento NO se obtienen puntos por colocar Santos en conflictos.

**10** - Comenzando por el segundo, cada jugador coloca su dado de Virtud con el valor 1 en cualquier edificio de la ciudad. Puede haber más de un dado de Virtud en el mismo edificio.

**11** - Comenzando por el tercero, cada jugador coloca su Ragami en un edificio de la ciudad. Al comienzo de la partida solo puede haber 1 Ragami por edificio.

**12** - El cuarto jugador (el último jugador) tira los 3 dados de Acción. Por cada 1 de color rojo que obtenga, el jugador coloca un Demonio del suministro general (en el caso de que haya alguno) y lo coloca en la calle que elija. Finalmente, el jugador gira el dado para mostrar un valor a su elección (cualquiera excepto el 1 de color rojo), y coloca los tres dados en el Cuadro de Acciones del tablero.

El primer jugador puede ahora comenzar la primera ronda



Gracias a todos los jugadores que han probado el juego y han ayudado a mejorarlo con sus comentarios:

Bernardo Teixeira de Abreu, Pedro Teixeira de Abreu, Alexandre Oliveira Carvalho, Francisco Seruya, Maria João Teixeira de Abreu, Tiago Cordovil, Pedro Coelho, Pdr. Nuno Coelho, Miguel Marques, Miguel Pinto (Palanholo), Iago Sousa, Dimitri Dagot, Susana Dagot, Rodrigo Trocado, Diogo Charters Monteiro, Diogo d'Orey, Rodrigo d'Orey, Francisco Melo Rego, Sara Araújo, Frederico Herédia, Sónia Rebeca, Pedro Mendanha Dias, Susana Rosa, Marcelo Ferreira, Maria João Namorado, Nuno Silva, Paulo Maia, Catarina

Cruz, Salomé Afonso, Diogo Figueira, Carlos Santos, João Delgado, Ghislaine Franco, Firmino Martínez, Miguel Angel, José Gama, Paulo Augusto, Pedro Caste, Pedro Dominguez, Juan Luque, David Ferrero, Rafael Saiz, Angela Ruiz, Sónia Santos, Pedro Aleixo, João Lameira, João Veríssimo, Ricardo Rodrigo, Teresa Mendonça, Paulo, David Domingues, Rick Thornquist, Kris Gould, Nathan Beeler, Lizzy Palmer, Greg Melhuish, Chris Lemon. Agradecimientos especiales a David Prieto Gomez (Spain) y Jonathan Franklin (USA). Más pruebas, sugerencias y fantásticas ideas de los amigos habituales: Paulo Soledade, Carlos Ferreira e Nuno Sentieiro.

Traducción al castellano por David Prieto. En Portugal hay varias páginas web relacionadas con los juegos de mesa que promueven encuentros con regularidad. Aquí hay varios ejemplos:  
[www.spielportugal.org](http://www.spielportugal.org)  
[www.grupoblisboa.com](http://www.grupoblisboa.com)  
[www.jogoeu.wordpress.com](http://www.jogoeu.wordpress.com)  
 NOTA: Estas entidades son completamente independientes y no están relacionadas con MESAboardgames. El contenido de sus páginas es de su entera responsabilidad.  
 Diseño gráfico: Gil d'Orey  
 Ilustraciones: Pedro Soto - [www.pedrosoto.com](http://www.pedrosoto.com)

Para cualquier asunto relacionado con este juego puede dirigirse al autor o al siguiente correo electrónico:  
[info@mesaboardgames.pt](mailto:info@mesaboardgames.pt)  
[www.mesaboardgames.pt](http://www.mesaboardgames.pt)



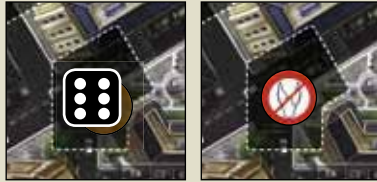


## Preparación de una ronda (se usa en cada ronda excepto en la primera)

**1** - El jugador inicial pasa el cubo de primer jugador a la persona situada a su izquierda. Este jugador será ahora el jugador inicial.

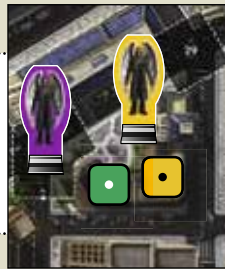


**2** - Incrementa el valor de todos los dados de Conflicto situados en el tablero en 1 punto.



Los dados de Conflicto que tras ello debieran tener un valor de 7 se devuelven al suministro general. Coloca una ficha de localización con la cara que indica "Paso prohibido" boca arriba en el lugar donde estaba situado el dado. Desde ahora, ningún Ragami puede pasar a través o situarse en ese espacio. Los Ragamis que se encontraran en dicho espacio deben moverse a un edificio adyacente escogido por el jugador que controla el Ragami.

**3** - Incrementa el valor de los dados de Virtud situados sobre el tablero en 1 punto más 1 punto adicional por cada Ragami situado sobre dicho edificio o en espacios adyacentes.



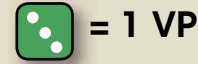
En este ejemplo, la ronda termina y por lo tanto los dados amarillo y verde se incrementan de 1 a 4 puntos.

- + 1 punto por tratarse del final de la ronda
- + 1 por el Ragami amarillo
- + 1 por el Ragami púrpura

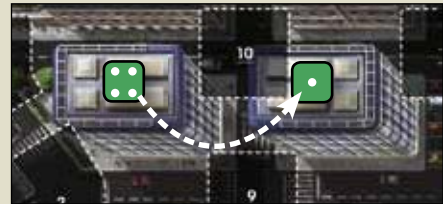
**4** - Lanza todos los dados de Conflicto situados en el suministro general (en el caso de que haya alguno) y escoge al azar una ficha de localización por cada dado que haya sido lanzado. Coloca el/los dado/s y la/s ficha/s de localización en los espacios indicados en las fichas de localización.



**5** - Los jugadores pueden en este momento convertir el valor de sus dados de Virtud en puntos de Virtud. Por cada 3 puntos del dado = 1 VP

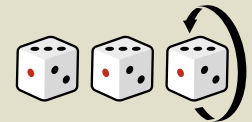


Además, un jugador puede en este momento mover su dado de Virtud a otro edificio. Al mover el dado, su valor cambia a 1.

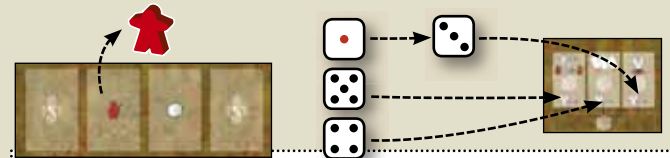


Si un jugador no tiene su dado de Virtud sobre el tablero, puede ahora colocarlo sobre cualquier edificio colocando el dado en su valor 1. No hay límite para el número de dados de Virtud que puede haber en un determinado edificio.

**6** - Aquel que sea ahora el nuevo cuarto jugador tira los 3 dados de acción y los coloca en el tablero.



Por cada **1 rojo** que haya obtenido, el jugador coge un Demonio del suministro general (en el caso de que haya alguno) y lo coloca en cualquier calle (cuadrado con línea discontinua). Finalmente, cambia el valor de dichos dados al valor que desee excepto **1 rojo** y los coloca en el Cuadro de Acciones del tablero.



En este ejemplo, el nuevo cuarto jugador lanzó los dados de Acción y obtuvo un **1 rojo**, un 5 y un 4. Los dados con valor 5 y 4 se colocan inmediatamente en el Cuadro de Acciones del tablero, cada uno en una acción a su elección. A causa del **1 rojo**, el jugador coge un Demonio del suministro general (en el caso de que haya alguno) y lo coloca sobre el tablero. Entonces cambia el valor del dado (obligatorio). Escoge un valor de 3 y el jugador coloca el dado en la acción restante.

**7** - El jugador inicial comienza la nueva ronda.

## Ronda. Orden de turno y final de una ronda

Comenzando con el jugador inicial y continuando en el sentido de las agujas del reloj, todos los jugadores llevan a cabo:

- Una acción de cualquiera de los dados de Acción (ver secciones en verde)
- Cualquier número de acciones de sus cartas que puedan y deseen realizar (ver sección púrpura)

El jugador escoge el orden en que desea llevar a cabo las acciones. Puede jugar cartas de Acción antes y/o después de usar un dado de Acción. Los jugadores no tienen por qué realizar ninguna acción, ya sea de un dado o de las cartas.

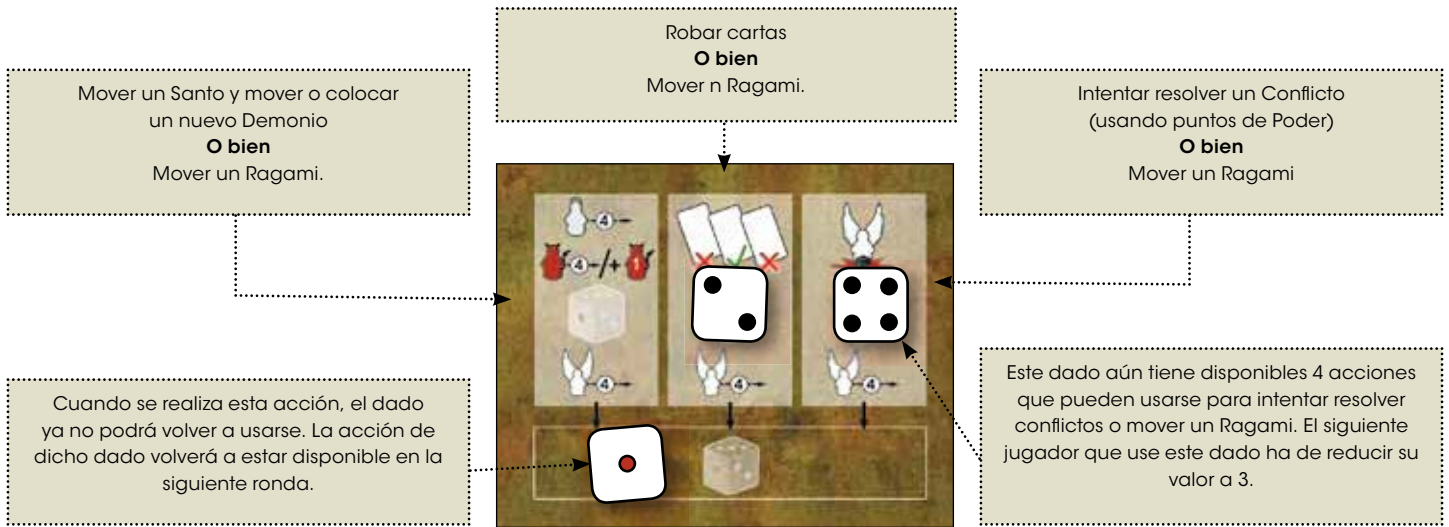
El jugador inicial realiza una acción de los dados de acción y cualquier número de acciones a través de las cartas que posea, antes y/o después de la acción del dado. Tras ello es el turno del segundo jugador, etc... y se continúa de esta forma hasta que todos pasan porque no puedan o no quieran realizar más acciones. Una vez que todos los jugadores han pasado, la ronda termina.

## Dados de Acción



Los dados de Acción se colocan en el Cuadro de Acciones durante la preparación de la ronda. El valor de los dados indica el número de veces que se puede realizar dicha acción durante una ronda. Cada jugador puede escoger uno de los 3 dados y ejecutar una de las dos acciones asociadas al mismo. Cuando un jugador ha usado uno de los dados de Acción, solo puede llevar a cabo acciones adicionales a través de cartas de Acción. Tras usar un dado de Acción, su valor se reduce en 1 punto.

Cuando un dado tiene un valor de 1 (en rojo) significa que solo se puede usar dicha acción una vez más. Cuando dicha acción se use, el dado se coloca en la parte inferior del cuadro, lo que indica que no puede usarse durante el resto de la ronda. Dicha acción deja de estar disponible durante hasta la siguiente ronda. Algunas cartas representan una excepción sobre esta regla ya que permiten realizar ciertas acciones representadas en el Cuadro de Acciones. Un jugador también puede escoger no realizar ninguna acción.



## Dados de Acción - Mover un Ragami

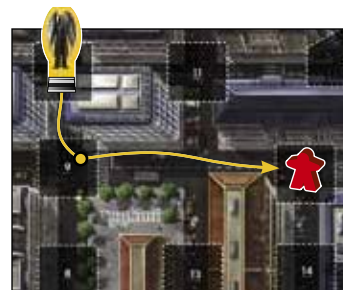
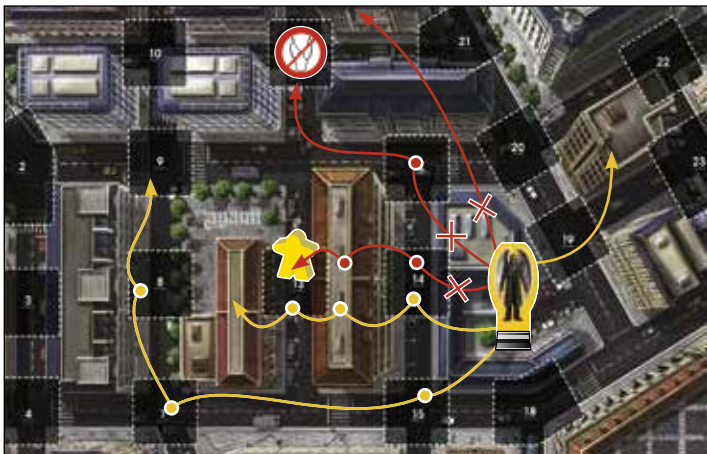


Un jugador **SOLAMENTE** puede mover a su Ragami de acuerdo a ciertas reglas:

- Un Ragami **NO PUEDE** situarse en la misma localización que un Santo del mismo color. Sin embargo, si puede pasar entre ellos.
- Un Ragami **NO PUEDE** pasar a través o terminar su movimiento en una localización que tenga una ficha de "Paso prohibido"

- Un Ragami puede moverse hasta 4 espacios.
- Un Ragami puede moverse a través de las calles y los edificios. Puede saltar de un edificio a otro adyacente sin pasar por la calle. Cuando se mueve de un edificio a una localización en una calle, dicha localización tiene que ser adyacente a dicho edificio.
- Solo puede haber dos Ragamis en la misma localización en una calle. No hay límite para el número de Ragamis que pueden situarse en un edificio. (El límite de 1 por edificio solo se tiene en cuenta durante la preparación de la partida).
- Si un Ragami termina su movimiento en un espacio donde solo hay Demonios, éstos se retiran del tablero y se devuelven al suministro general. El jugador gana 1 PV por cada Demonio que hubiera en dicha localización.

Ver sección "Obteniendo PVs" de la página 7.



El Ragami amarillo se mueve dos espacios y termina su movimiento en una localización en la que hay un Demonio. El Ragami amarillo gana 1PV y retira el Demonio del tablero y lo coloca en el suministro general.

El Ragami puede moverse a cualquier espacio indicado en amarillo. El Ragami no puede (indicado en color rojo): saltar a un edificio no adyacente, terminar su movimiento en el mismo espacio donde se encuentra el Santo del mismo color, o en el espacio donde se encuentra una ficha de "Paso prohibido".

Al final de la ronda, si un Ragami se encuentra en un edificio con un dado de Virtud o en una localización adyacente a un dado de Virtud, el valor de dicho dado se incrementa en uno por cada Ragami que se encuentre en dichas localizaciones. (ver página 3 - Preparación de una ronda).





## Dados de Acción - Mover un Santo y mover o colocar un nuevo Demonio



Un jugador puede mover CUALQUIER Santo (de cualquier color) de acuerdo a las siguientes reglas:

- › Un Santo solo puede moverse por las calles, en los cuadrados de líneas discontinuas.
- › Un Santo no puede colocarse en el espacio donde se encuentre el Ragami del mismo color, pero el Santo puede pasar a través de dicha localización.
- › Un Santo no puede colocarse en un espacio en

el que se encuentre un Ragami del mismo color.

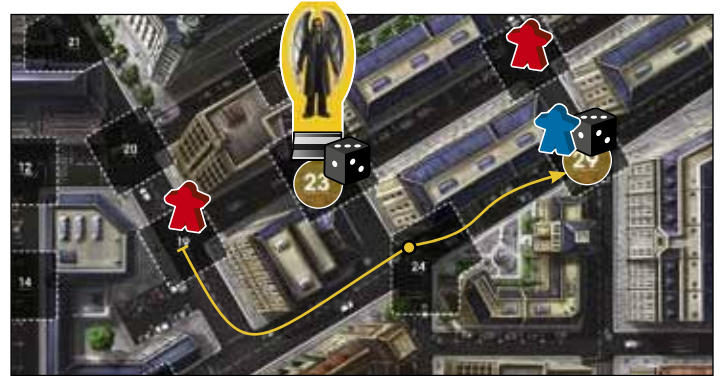
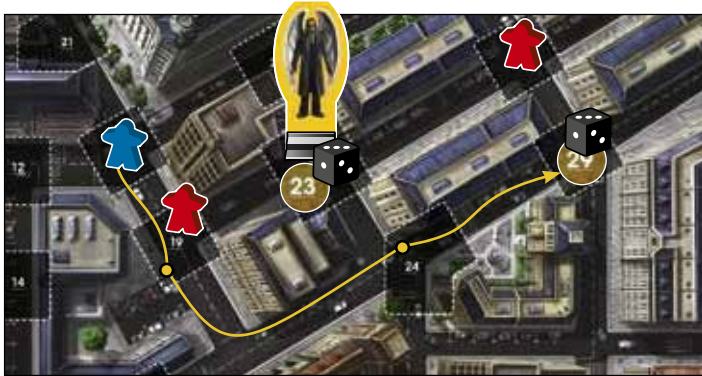
› Cada vez que un jugador coloca un Santo en un conflicto (un espacio con un dado negro), gana 1 cubo blanco. Importante: no es el jugador del color del Santo quien gana el cubo. El jugador que gana el cubo es aquel que movió el Santo.

› Un Santo puede moverse en cualquier dirección un mínimo de 1 espacio y un máximo de 4 espacios.

› Un Santo NO PUEDE terminar su movimiento en el mismo espacio donde comenzó a moverse.

Tras mover un Santo, el jugador DEBE mover un Demonio o bien colocar uno nuevo en el tablero (elige una de las dos opciones), de acuerdo con las siguientes reglas:

- › Un Demonio SOLAMENTE se mueve por las calles, en los cuadrados de líneas discontinuas.
- › Mueve cualquier Demonio en cualquier dirección un mínimo de 1 espacio y un máximo de 4 espacios.
- › Un Demonio NO PUEDE terminar su movimiento en el mismo espacio donde comenzó a moverse.
- › Si un jugador escoge colocar un Demonio del suministro general (en el caso de que haya alguno), puede colocarlo en cualquier espacio en la calle. No hay límite al número de Santos o Demonios que pueden ocupar un mismo espacio.



El jugador amarillo escoge mover un Santo. Escoge mover el Santo azul hacia el conflicto 29. Como ha colocado un Santo en un conflicto, gana un cubo blanco. No podría haber colocado el Santo azul en el conflicto 23 porque su Ragami se encuentra allí. Tras ello mueve el Demonio situado en el espacio 19 y elige colocarlo en el mismo conflicto. En lugar de mover el Demonio al espacio 19 el jugador podría haber cogido un Demonio del suministro (en el caso de que hubiera alguno) y colocarlo directamente en el conflicto del espacio 29.

## Dados de Acción - Robar cartas



Esta acción solo sirve para obtener cartas, NO para usarlas.

Ver la **Sección púrpura** "Acciones con cartas" de la página 7 para saber cómo puedes usar tus cartas.

Cuando un jugador escoge esta acción, toma 3 cartas del mazo de robo de entre las que escoge 1. Las cartas descartadas se colocan boca arriba en el tablero.

**Un jugador solo puede usar la carta escogida en turnos posteriores.**

Un jugador no puede tener más de 3 cartas en la mano. Un jugador que tenga 3 cartas en la mano puede robar cartas, pero tendrá que descartar o usar una de sus cartas previamente. Si el mazo de robo se agota, se mezclan las cartas del mazo de descartes (que está boca arriba) y se colocan en el tablero boca abajo, formando un nuevo mazo de robo.

## Dados de Acción - Resolver un conflicto y usar puntos de Poder



Para realizar esta acción, el jugador debe tener su Ragami en una localización donde haya un conflicto (dado negro).

Para resolver el conflicto, el Ragami debe igualar o superar el valor del conflicto que quiere resolver pagando tantos o más puntos de Poder. El valor del conflicto equivale al valor del dado +

el número de Demonios que haya en dicha localización. El jugador puede obtener puntos de Poder de varias formas y puede usar varias de ellas simultáneamente:

1 - Cubos blancos

Un cubo = 1 Punto de Poder.



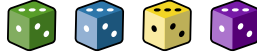
2 - Cartas de acción equivalentes a puntos de Poder.



3 - Santos que estén situados en la misma localización que el conflicto. Cada Santo automáticamente contribuye con 1 punto de Poder (el Santo NO tiene que pagar ningún cubo). Si el conflicto se resuelve, el jugador del color del Santo gana 1 PV. No se debe olvidar que un Santo y un Ragami del mismo color no pueden estar juntos en la misma localización.



4 - Si la localización del conflicto está conectada a un edificio donde el jugador tenga su dado de Virtud, puede usar puntos del mismo. En ese caso debe cambiar el valor del dado, reduciendo su valor. Si el valor resultante es cero, el dado se retira del tablero y se devuelve al jugador del mismo color, que solo podrá colocarlo de nuevo en un edificio al final de la ronda.



5 - La presencia de un segundo Ragami en la localización del conflicto automáticamente contribuye a su resolución con 2 puntos de Poder. El Ragami que brinda su ayuda recibe 2 cubos blancos del suministro general cuando el conflicto sea resuelto. No se debe olvidar que no puede haber más de dos Ragamis en un conflicto.

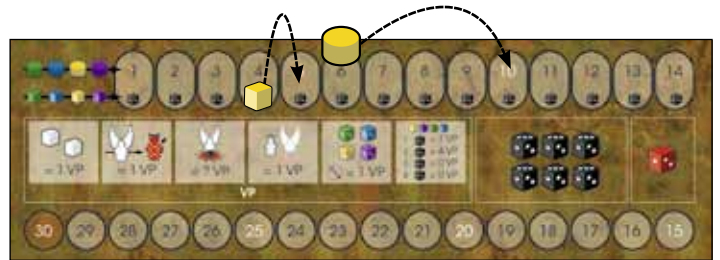


6 - Usar el dado de Poder. Un jugador puede usar este dado en el momento que desee para obtener puntos de Poder adicionales. Sin embargo, una vez que se usa el dado, no se pueden añadir puntos de alguna de las otras formas. El jugador tira el dado de Poder. Si el resultado es mayor de lo que era necesario, los puntos restantes se descartan y no se devuelven en modo alguno. Si la

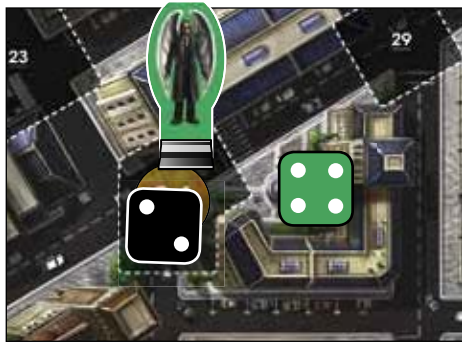


resolución del conflicto es fallida (el dado de Poder no otorga suficientes puntos para resolver el conflicto), el jugador retira inmediatamente su Ragami del conflicto, colocándolo en un edificio adyacente. No perderá los cubos, cartas o puntos de los dados de Virtud que haya empleado como puntos de Poder.

Cuando un jugador resuelve un conflicto SOLAMENTE gana tantos puntos como indique el valor del dado (sin importar el número de puntos de Poder que haya empleado el jugador para resolver el conflicto). El dado negro se devuelve al suministro. La ficha de localización permanece en su lugar. Las cartas y cubos blancos usados se devuelven al mazo de descartes y al suministro general respectivamente. El jugador añade el valor del dado (y solamente el del dado) a su marcador de puntos de Virtud y mueve el cubo que muestra el número de conflictos resueltos un espacio hacia adelante.



El jugador amarillo tiene 6 PV y 4 conflictos resueltos. Acaba de resolver otro conflicto de valor 4. Mueve su marcador de PV hasta el 10 y añade 1 al número de conflictos resueltos moviendo el cubo un espacio hacia adelante.



Para resolver este conflicto, el Ragami verde necesita dos puntos de Poder. Escoge la acción de resolución de conflictos y lo consigue usando su dado de Virtud, gastando dos puntos.

El jugador mueve el dado negro al suministro general, añade 2 PV a su puntuación, mueve su cubo verde un espacio hacia adelante (número de conflictos resueltos) y resta 2 puntos a su dado de Virtud.



Para resolver este conflicto, el Ragami verde necesita 3 puntos de Poder = dado de Conflicto de valor 2 + 2 Demonios - 1 Santo.

Escoge la acción de resolución de conflictos y lo consigue usando 3 de sus cubos blancos. Coloca el dado negro en el suministro general y hace lo mismo con los cubos usados. Añade 2 PV a su puntuación y mueve su cubo verde (número de conflictos resueltos) 1 espacio hacia adelante.

Es importante resaltar que el jugador usó 3 puntos de Poder pero solamente obtuvo 2 PV. El jugador amarillo obtiene 1 PV (porque su Santo estaba implicado en el conflicto).



Para resolver este conflicto, el Ragami verde necesita 1 punto de Poder = dado de Conflicto de valor 2 + 1 Demonio - 2 puntos (debido al Ragami azul). ¡Le falta un punto! Decide arriesgarse y usa el dado de Poder. El resultado es 1, por lo que consigue resolver el conflicto. Coloca el dado negro en el suministro general y añade 2 PV a su puntuación. Mueve su cubo verde (número de conflictos resueltos) 1 espacio hacia adelante.

El jugador azul obtiene 2 cubos blancos del suministro general (ya que su Ragami estaba implicado en el conflicto).





## Acciones con cartas

Un jugador puede usar sus cartas SIN elegir un dado de acción del tablero. No hay límite para el número de cartas que pueden jugarse durante el turno de un jugador pero para poder ser usadas las cartas deben haber sido obtenidas en turnos anteriores. Los jugadores pueden usar cartas antes y después de llevar a cabo la acción del dado. Para usar la carta, sigue sus reglas (ver página 8) y colócala boca arriba en el espacio de cartas usadas y descartadas del tablero.



**Triángulo rojo:**  
cuando se resuelve un conflicto, un jugador puede usar UNA carta con triángulo rojo.

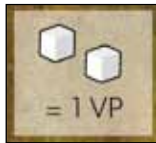


**Cubo blanco:**  
esta carta puede cambiarse por un cubo blanco en lugar de usar su acción.

## Obteniendo PVs

Un jugador puede obtener PVs de 6 formas diferentes:

**1 - Intercambiando cubos blancos por PVs.** Por cada 2 cubos = 1 PV.



Un jugador puede realizar este intercambio en cualquier momento de su turno y al final de la partida.

**2 - Terminar el movimiento de su Ragami en un espacio en el que solamente hay Demonios (no hay dados de Conflicto, ni otros Ragami o Santos).** Sin embargo, si puede haber varios Demonios. Los Demonios son "purificados" y retirados del tablero, volviendo al suministro general. El jugador gana 1PV por cada Demonio "purificado".



**3 - Resolviendo conflictos**  
El jugador recibe un número de PVs igual al número mostrado en el dado.



**4 - Un Santo situado en una localización donde haya un conflicto otorga 1 PV al jugador de su color.**



**5 - Durante su turno (no es necesario esperar hasta el final de la ronda) y sin usar ninguna acción, un jugador puede convertir el valor de su dado de Virtud en PVs. Por cada 3 puntos del dado = 1 PV. Si el dado tiene un valor de 3 y se reduce a 0, el dado se retira del tablero y se devuelve al jugador. Al final de la ronda, el jugador podrá volver a colocar el dado de nuevo sobre el tablero.**



**6 - Al final de la partida, el jugador que haya resuelto más conflictos obtiene 7 PVs extra. El segundo jugador que más conflictos haya resuelto obtiene 4 PVs.**



El tercer y cuarto jugador no obtienen ningún punto. Si hay un empate, todos los jugadores que hayan empatado obtienen el mismo número de puntos. Por ejemplo: si dos jugadores empatan en número de conflictos resueltos y los otros dos jugadores también empatan como segundos, los primeros obtienen ambos 7 PVs y los otros dos, 4 PVs por ser segundos.

## Obtener cubos blancos

Los cubos blancos son muy importantes para los jugadores ya que les permiten resolver conflictos y usar varias cartas de Acción.

Hay tres formas de obtener cubos blancos:

**+1** **Colocando Santos en conflictos.**

Cuando un jugador coloca un Santo (no necesariamente del color del jugador) en un conflicto, obtiene un cubo blanco. Un jugador no puede, sin embargo, colocar un Santo en un conflicto donde se encuentre su Ragami. Tampoco es posible colocar un Santo junto al Ragami de su mismo color.

**+2** **Si tu Ragami está implicado en un conflicto resuelto por otro Ragami.**

Por tu ayuda (tu Ragami contribuyó con 2 puntos de Poder) obtienes 2 cubos blancos del suministro general.

**+?** **A través de cartas de acción.**

Hay algunas cartas que pueden otorgar cubos blancos al jugador en el caso de que se lleven a cabo acciones concretas.

## El dado de Poder



(Regla opcional) Los jugadores pueden ponerse de acuerdo para no usar este dado ni la carta nº6 para resolver conflictos.

## Reglas para 2 y 3 jugadores

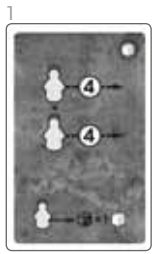
**Para 3 jugadores** se comienza la partida con los 4 Santos. El Santo que no pertenece a ninguno de los jugadores se coloca al azar (usando una ficha de localización) sobre el tablero durante la preparación de la partida. El resto de reglas no varían.

**Para 2 jugadores** se usan los 4 Santos al comienzo de la partida. Los 2 Santos que no pertenecen a ninguno de los jugadores se colocan al azar (usando una ficha de localización) sobre el tablero durante la preparación de la partida.

Los jugadores pueden usar un tercer Ragami neutral. Este Ragami puede ser usado por cualquiera de los dos jugadores y solamente puede ayudar a resolver conflictos. Tras determinar el jugador inicial al azar, ambos jugadores colocan sus piezas siguiendo este orden: El primer jugador coloca su Santo y su dado de Virtud. El segundo jugador coloca su Santo, su dado de Virtud, su Ragami y el Ragami neutral. Finalmente, el primer jugador coloca su Ragami. La carta mostrada no se usa en partidas de 2 jugadores. El resto de reglas no varían.

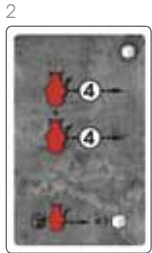


## Explicación de las cartas



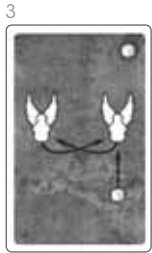
**Mover 2 Santos.**  
Cada Santo puede moverse hasta 4 espacios.

- › No puedes colocar Santos en la misma localización que tu Ragami
- › Ganas 1 por cada Santo que NO se encontrase en un conflicto y que se desplace a uno.



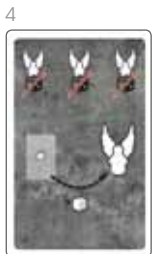
**Mover 2 Demonios.**  
Cada Demonio puede moverse hasta 4 espacios.

- › No puedes mover Demonios que se encuentren en el mismo espacio que tu Ragami
- › Ganas 1 por cada Demonio que se retire de un conflicto y que no se haya movido a otro conflicto.



**Intercambia con Ragami con otro.**

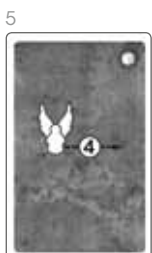
- › Debes dar 1 al jugador que controla el Ragami por el que te intercambiaste.



**Recibe 1 por cada Ragami que no se encuentre en un conflicto (se toman del suministro general).**

- › Tu propio Ragami no cuenta.

Nota: En una partida de 2 jugadores, el Ragami neutral no cuenta.



**Mover tu Ragami hasta 4 espacios.**

- Nota: En una partida de 2 jugadores, el Ragami neutral puede moverse con esta carta.



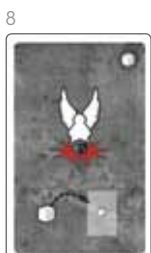
**Lanzar el dado de Poder dos veces, sumando ambos resultados.**

- › Juega la carta ANTES de tirar el dado
- › La carta se descarta siempre tanto si el conflicto se ha resuelto como si no.



**Incrementa el valor de un dado de Conflicto hasta 2 puntos o Reduce el valor de un dado de Conflicto hasta 2 puntos.**

- › El valor del dado no puede ser mayor a 6 ni menor a 1.



**Realizar una Acción de resolver conflicto.**

- › Paga 1 devolviéndolo al suministro general



**1 acción extra con UN dado de Acción.**

- › Puede usarse con una acción que esté a cero.
- › Reduce el valor de uno de los dados de acción en 1 (en el caso de que quede alguno).
- › Paga 1 devolviéndolo al suministro general.

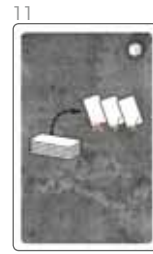


**Incrementar la puntuación del último jugador en 1PV y obtener 2**

- › Si hay dos jugadores empatados en la última posición, ambos suman 1PV y se obtienen 3
- › Si hay tres jugadores

empatados en la última posición, la carta no tiene efecto.

- › Puedes usar la carta aunque no seas el jugador en última posición o estés empatado con otro jugador en última posición.



**Robar 3 cartas y escoger 2.**

- › Puedes usar esta carta si tienes solamente otra carta además de ésta en la mano.



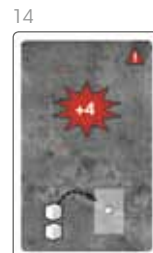
**Mover tu dado de Virtud de un edificio a otro.**

- › Suma 1 al valor que ya tuviese el dado.
- › El valor del dado no puede ser mayor de 6.



**2 puntos de Poder**

- › Paga 1 devolviéndolo al suministro general.
- › Esta carta no representa la acción de resolver conflicto. Solamente proporciona puntos de Poder.



**4 puntos de Poder**

- › Paga 2 devolviéndolo al suministro general
- › Esta carta no representa la acción de resolver conflicto. Solamente proporciona puntos de Poder.



**? puntos de Poder**

- › Esta carta proporciona **4 puntos de Poder** si eres el jugador con menor puntuación.
- › Esta carta proporciona **2 puntos de Poder** si eres el jugador con menor puntuación empatado con otro/s jugador/es.
- › Esta carta proporciona **1 punto de Poder** en cualquier otro caso.

- › Esta carta no representa la acción de resolver conflicto. Solamente proporciona puntos de Poder.

Nota: En partidas de 2 jugadores, esta carta no se usa.