

THE  
MAGICAL  
WORLD OF

Disney



EPIC CARD GAME

Cómo jugar

# Bienvenido al mundo de Disney

En 1928, Walt Disney lanzó la primera caricatura con sonido, “Willie el Barco de Vapor”, presentando al mundo a un pequeño llamado Mickey Mouse. Desde entonces se han creado cientos de películas que presentan nuevos mundos y personajes imaginativos.

En *El mundo mágico del juego de tejatas épico de Disney* eres un “Autor” que reescribe las historias épicas de **Los estudios de Walt Disney, Pixar y Los estudios de Marvel**. ¡Mientras juegas, puedes reescribir las historias de muchas maneras! El juego utiliza un nuevo e innovador Storyline Game System™ que crea aventuras estratégicas, desafiantes y divertidas en todo el mundo de Disney y más allá. Visitarás los lugares, conocerás a los personajes y enfrentarás los peligros de las películas de Disney mientras compites contra tus compañeros autores para ver quién puede completar su propia historia primero.

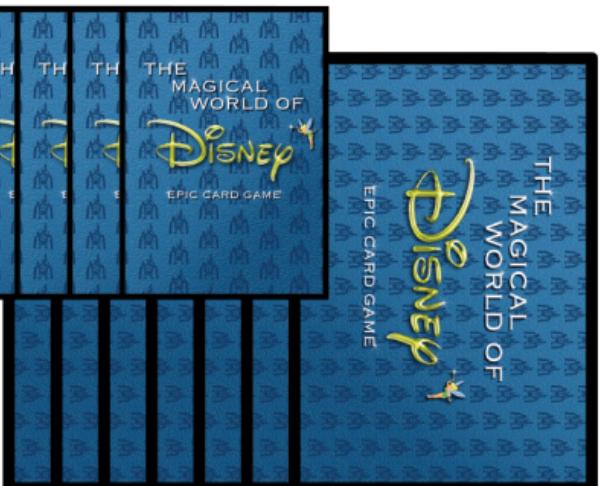
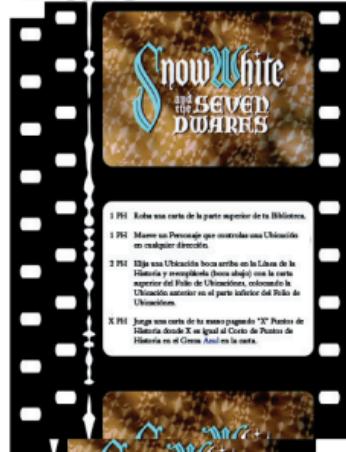
# 1 Lo que necesitas para jugar

Para *El mundo mágico del juego de tejatas épico de Disney* necesitarás:

Aproximadamente 60 tarjetas de juego por jugador y aproximadamente 15 tarjetas de Ubicación por jugador



## 2 Tarjetas de Título

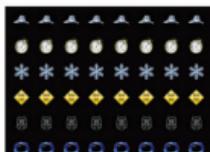


## 4 Dados Azules y 6 Dorados



- 1 Dado Azul - 6 Caras
- 1 Dado Azul - 5 Caras
- 1 Dado Azul - 4 Caras
- 1 Dado Azul - 3 Caras
- 6 Dado de Oro - 3 Caras

## Fichas



## 2 Configuración

1. Ensamble el Folio de Ubicaciones con aproximadamente 15 Ubicaciones tarjetas para cada Autor. Dos copias de una Ubicación puede estar incluido. Cada Autor también debe tener su propia Biblioteca de 40 o más Tarjetas de Juego. Consulte la página 21 para obtener consejos sobre cómo construir su Biblioteca.
2. Mezcla la carpeta de ubicaciones. Luego, los autores se turnan para dibujar una Ubicación y, sin mirarla, colocar la Ubicación boca abajo desde el centro, agregando tarjetas a la derecha, formando la mitad derecha de su Línea de Historia. (ver diagrama a la derecha) La Línea de Historia se completa cuando hay 6 ubicaciones.
3. Luego, cada Autor remata La Línea de Historia con una Tarjeta de Título en el extremo izquierdo.
4. Coloca todos los dados y Ubicaciones al alcance de los Autores.
5. Al barajar sus Bibliotecas, cada Autor roba cinco tarjetas para formar su mano inicial y coloca su Biblioteca boca abajo junto a ellos.
6. Determinar qué autor va primero por lo que sea método acordado. (Tirada de dado, lanzamiento de moneda, Piedra-Papel-Tijera-Lagarto-Spock, etc.)  
3.

# 3 Jugando el juego

## Objeto del juego

Sé el Autor que gana la mayor cantidad de Puntos de Vitalidad al final del juego, después de que un Personaje Primario haya llegado a “El final”. La Vitalidad representa cuánta vida añade cada Personaje de tu Línea de Historia a la narrativa general.

## Cómo se juega el juego

El mundo mágico del juego de cartas épico de Disney se juega en una serie de Rondas. Una Ronda se compone de que cada Autor realice un Turno. Durante su Turno, cada Autor hace lo siguiente en orden:

1. Dibujar una tarjeta
2. Tira los dados para generar Puntos de Historia
3. Realizar acciones de la historia
4. Mover Personajes

Dirección de juego del oponente



Tu dirección de juego



# Jugar el juego (cont.)

## 1. Dibujar una tarjeta

Comienzas tu turno robando una tarjeta de la parte superior de tu Biblioteca y colocándola en tu mano.

## 2. Tira para obtener Puntos de Historia

Continúas tu turno tirando los 4 dados **azules** de historia. Agrega 1 dado de bonificación de **oro** por cada Tarjeta de Personaje que tengas en juego dentro de tu Línea de Historia. (Las Tarjetas de Título no forman parte de la Línea de Historia). Puedes tirar hasta un máximo de 10 dados durante esta fase.

Suma el número de símbolos lanzados. El resultado es el total de Puntos de Historia disponibles para tu turno.

En cualquier momento, un Autor puede archivar tarjetas de su mano y lanzar un dado de bonificación de **oro** por cada tarjeta archivada para ganar Puntos de Historia adicionales.

## 3. Realizar Acciones de la Historia

Un Autor ahora puede realizar Acciones de la Historia. Cada Acción de la Historia se paga mediante Puntos de Historia. Los autores pueden realizar tantas Acciones de la Historia como deseen, tantas veces como deseen y en cualquier orden durante esta fase, siempre que tengan Puntos de Historia para gastar. Los Puntos de Historia no utilizados no se transfieren al siguiente turno.

| Costo | Acción de la Historia  |
|-------|--|
| 1 PH  | Roba una tarjeta de la parte superior de tu Biblioteca.  |
| 1 PH  | Mueve un Personaje que controlas Tarjeta de Ubicación en cualquier dirección.*   |
| 2 PH  | Elija una Ubicación boca arriba en la Línea de Historia y reemplácela con la tarjeta superior del Folio de Ubicaciones, colocando la Ubicación anterior en la parte inferior del Folio de Ubicaciones. |
| X PH  | Juega una tarjeta de tu mano pagando "X" Puntos de Historia, donde X es igual al Costo de Puntos de Historia en la gema <b>azul</b> de la tarjeta.   |

\* Más detalles sobre cómo moverse hacia y desde Ubicaciones se encuentran en la página 22.

# Jugar el juego (cont.)

## 4. Movimiento de personajes extra

Puedes mover cada Personaje que controlas una Ubicación en cualquier dirección sin usar ningún Punto de Historia.\* (Nota: Algunas Ubicaciones pueden requerir que gastes Puntos de Historia para entrar o salir de una Ubicación. Incluso durante este movimiento “libre”, podrás aún tendrás que pagar los costos de Puntos de Historia indicados en el texto del juego de la Ubicación).

Ahora es el turno del próximo Autor.

## Quedarse sin tarjetas

Si en algún momento su Biblioteca se agota, su Archivo se baraja y se convierte en su nueva Biblioteca.

## Terminando el juego

Debes mover un Personaje Primario que controles a la Tarjeta de Título de tu oponente en el extremo derecho de su Línea de Historia. Gira la Tarjeta de Título del oponente para leer "El fin".

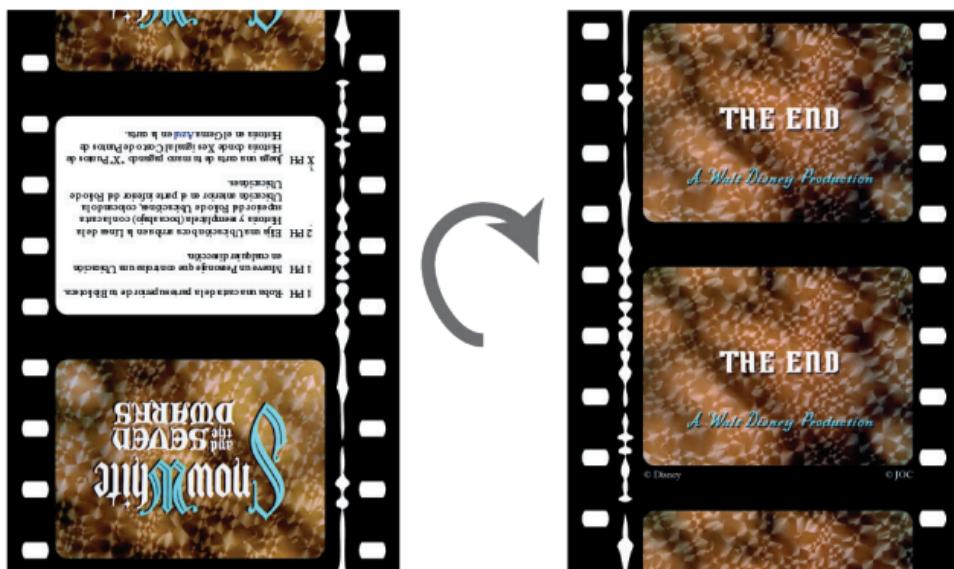
Cada Autor que aún no haya realizado un turno en la ronda actual podrá hacerlo.

\* Más detalles sobre cómo moverse hacia y desde Ubicaciones se encuentran en la página 22.

## Ganar el juego

Cada Autor ahora suma la Vitalidad (Gema Roja) de cada Personaje que tiene en juego en la Línea de Historia. Asegúrate de agregar todas las bonificaciones y penalizaciones de Ubicaciones y otras tarjetas. El Personaje Primario utilizado para finalizar el juego no cuenta para tu puntuación total de Vitalidad.

¡El Autor con el mayor total gana!



¿Preguntas? Visita [www.orionsbell.com/disney/](http://www.orionsbell.com/disney/)

Nota: No hablo español.

# 4 Las tarjetas



**Marco y fondo.** El color del marco y del fondo indica la posición moral de una tarejeta:

Oro con **Amarillo** y **Naranja**: Bueno

Plata con **Azul** y **Verde**: Neutro

Peltre con **Rojo** y **Morado**: Malvado

**Título.** El nombre de la tarjeta. Los títulos pueden tener nombres separados por una viñeta (•) que indica que puede haber varias versiones de la misma tarjeta.

**Establecer icono.** Esto indica el conjunto del que procede una tarejeta. La manzana indica que esta tarjeta es del conjunto *Blanca Nieves y los Siete Enanitos*.

**Palabras clave.** Estas son palabras descriptivas que se encuentran en muchas tarjetas. A menudo se hace referencia a ellos en el Texto del Juego de otras tarjetas.

**Texto del juego.** Esto le indica cómo funciona una tarjeta. Las palabras clave comienzan con letras mayúsculas. Las tarjetas específicas estarán en **Negrita**.

## REINA

6  
6



### PERSONAJE

Humana • Bruja • Reina • Real • Femenina • Primaria

La Vitalidad es +2 en Ubicaciones Malvadas.

*Blanca Nieves y los Siete Enanos - 1937*

**Costo de puntos de historia.** El número en la Gema **Azul** indica la cantidad de Puntos de Historia que debes gastar para jugar la tarjeta como Acción de Historia.

**Vitalidad.** El número de la Gema **Roja** indica la Vitalidad de un Personaje. Este es el número utilizado para calcular los puntos totales al final del juego.

**Mágico.** Una Estrella **Dorada** indica que una tarjeta es mágica.

**Hechicería.** Una Estrella **Diamante** indica que un Personaje es Mágico y tiene Hechicería. Otras tarjetas con una Estrella **Diamante** requieren que un Personaje con Hechicería esté presente cuando se juegan.

**Imagen de fondo del texto del juego.** Para ayudar a identificar la alineación moral, los campos de texto tienen una imagen de fondo diferente cada uno para Bueno • Neutro • Malvado.

**Título de la película.** Esto indica de qué película proviene esta tarjeta.



## GRUÑÓN

2

4



### PERSONAJE

**Humano • Enano • Músico • Masculino • Primario**

La Vitalidad es +6 cuando los siete enanos están en la misma Ubicación. No afectado por restricciones de movimiento ni costos en Ubicaciones Subterráneas.

*Blanca Nieves y los Siete Enanos - 1937*

# Personajes

Las Tarjetas de Personajes representan las maravillosas personalidades de *El mundo mágico del juego de tejatas épico de Disney*. Aquí hay algunas reglas importantes para las tarjetas de personaje:

- Los Personajes se juegan primero con tu propia Tarjeta de Título.
- Los Personajes son únicos. Sólo puede estar en juego una copia de cualquier versión de un Personaje. Cuando tienes una tejata de Personaje en particular en juego, puedes jugar una versión diferente del mismo Personaje en la misma Ubicación en la Línea de Historia de forma gratuita (sin pagar Puntos de Historia), archivando el Personaje original. Si un oponente juega una versión diferente de un Personaje en particular, debe pagar el costo de Puntos de Historia. Luego archivan el Personaje original y reproducen su nueva versión en su Tarjeta de Título.
- Los Personajes cuya Vitalidad sea cero o menor deben ser archivados inmediatamente.
- Sólo se pueden utilizar Personajes con la palabra clave "Primario" para finalizar el juego.
- Los Personajes con la habilidad "Volar" pueden ignorar cualquiera o todo el texto de las Ubicaciones del juego. No se ven afectados por ninguna restricción de movimiento ni costo a menos que una Ubicación requiera Nadar para ingresar.



## MANZANA ENVENENADA

3



### OBJETO

### Hechizo • Comida • Veneno

El Humano Equipado es Vitalidad 1 independientemente de los textos del juego, es Firme y no puede estar equipado con ningún otro Objeto ni verse afectado por él. El Humano equipado no podrá contarse al final del juego. Sólo puede ser archivado por **El primer beso del amor**. Desterrar si el Humano equipado es archivado o desterrado.

*Blanca Nieves y los Siete Enanos - 1937*

# Objetos

Estos son los muchos objetos maravillosos y mágicos que se encuentran en El Mundo de Disney. Aquí hay algunas reglas sobre las Tarjetas Objeto:

- Juega Objetos en cualquier Ubicación de tu Línea de Historia o equipa directamente a un Personaje en tu Línea de Historia.
- Sólo puede haber en juego **una copia** de cualquier tarjeta de Objeto en cualquier momento.
- En cualquier momento, si un Objeto está en una Ubicación sin ningún Personaje contrario, puedes equipárselo a uno de tus Personajes en esa Ubicación.
- Cuando los Personajes se Archivan o se eliminan del juego, los Objetos permanecen en juego en la misma Ubicación.



## TOMANDO UNA SIESTA

2



### EFFECTO

Los Animales Buenos y Neutrales en la Ubicación Buena o Neutral objetivo son Inamovibles y tienen Vitalidad +1.

*Blanca Nieves y los Siete Enanos - 1937*

# Efectos

Pueden suceder cosas extrañas en el mágico Mundo de Disney. Las tarjetas de efectos representan estos acontecimientos impredecibles.

- Las tarjetas de Efecto se juegan desde tu mano como una Acción de Historia.
- Sólo puedes jugar una tarjeta de Efecto durante tu turno.
- Algunos Efectos pueden vincularse a una Ubicación, Personaje u Objeto específico. Estos Efectos se archivarán si la tarjeta adjunta se archiva o se elimina del juego.
- Algunos efectos tendrán la palabra clave “Hechizo”. Si un Hechizo tiene una Estrella Diamante, debe haber un Personaje con Hechicería en juego para ejecutar el Efecto.



“¡MIRAD! SU CORAZÓN.”

1



### EVENTO

Toma el control de **Blanca Nieves** y muévela a tu primera Ubicación en tu Línea de Historia. Archivela al final de su próximo turno.

*Blanca Nieves y los Siete Enanos - 1937*

# Eventos

Siempre suceden cosas increíbles en el Mundo de Disney. Estos Eventos pueden ayudar o dificultar tu Línea de Historia.

- Los Eventos se juegan desde tu mano usando una Acción de Historia.
- Los Eventos pueden jugarse en cualquier momento durante su turno para que entren en vigor de inmediato o guardarse para su uso posterior. (Incluso durante el turno de un oponente!)
- Durante tu turno, puedes pagar para colocar una tarjeta de Evento boca abajo pagando al menos los Puntos de Historia requeridos. (Para que los oponentes sigan adivinando en qué Evento estás jugando, es posible que quieras usar más Puntos de Historia).
- Algunos Eventos tendrán la palabra clave “Hechizo”. Si un Hechizo tiene una Estrella Diamante, debe haber un Personaje con Hechicería en juego para jugar el Evento.



Un ejemplo de una Ubicación que requiere Puntos de Historia para salir.

# Ubicaciones

La Cabaña de los siete enanos, el Hospital de Toontown, Planeta pizza, Fábrica de Papá Noel, las Marismas de Morva; Tu Línea de Historia tiene lugar en muchos lugares increíbles.

- Para trasladarse hacia o desde ciertas Ubicaciones, debe pagar el costo de Puntos de Historia correspondiente como se indica en la Tarjeta de Ubicación (consulte los ejemplos a la derecha).
- Cuando intentas mover un Personaje a una Ubicación que está oculta (boca abajo), gira la tarjeta de Ubicación boca arriba y mueve el Personaje a la Ubicación si es posible. Si el movimiento no es posible, se perderán todos los Puntos de Historia ya pagados.
- Al igual que los Personajes, algunas ubicaciones tienen versiones diferentes. A diferencia de los Personajes, en la Línea de Historia pueden haber diferentes versiones de la misma Ubicación.
- Cuando se reemplaza una Ubicación en la Línea de Historia, los Personajes y Objetos permanecen en la nueva Ubicación, mientras que todas las demás tarjetas se archivan.

# 5 Construyendo una biblioteca

Construyendo una Biblioteca depende de tus preferencias personales y refleja cómo quieras jugar.

Para su primera Biblioteca, es posible que desee comenzar con un tema: "Las Princesas" podrían concentrarse en Blanca Nieves, Anna, Tiana y Venelope von Schweetz; "Los Cinco Fabulosos" podría girar en torno a Mickey, Minnie, Donald, Goofy y Pluto; En una Biblioteca "Al Aire Libre", es posible que desees jugar solo con animales y monstruos.

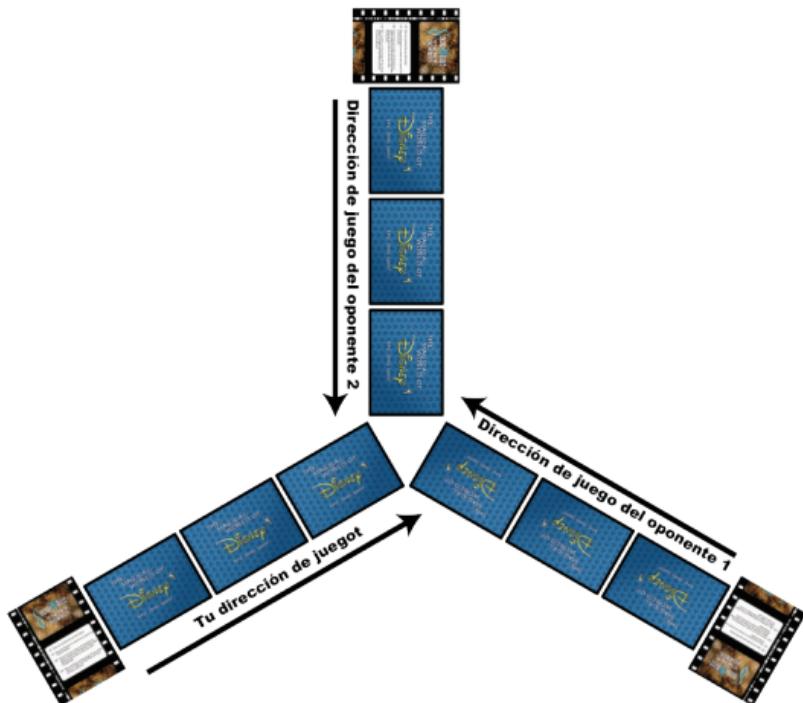
A medida que continúes jugando, tendrás una buena idea de qué tarjetas te gusta jugar y cómo interactúan entre sí. La experimentación es la clave para construyendo Bibliotecas con las que disfrutes jugar. Aquí hay algunos consejos:

1. 40 tarjetas es el mínimo y, aunque no hay un máximo, unas 60 tarjetas funcionan mejor.
2. Aunque la mayoría de las tarjetas solo permiten que haya 1 copia en juego, puedes tener hasta 3 copias de casi cualquier tarjeta en tu Biblioteca.
3. Después de jugar contra un oponente, modifica tu Biblioteca agregando y cambiando tarjetas que contrarresten los Personajes y el tema que parecen favorecer.

# 6 Tres o más autores

Aquí hay algunas reglas especiales cuando se juega con más de 2 Autores.

- Los autores construyen la Línea de Historia desde el centro hacia afuera para que las Ubicaciones terminen como los radios de una rueda.



- La Línea de Historia de cada autor comienza con la Tarjeta de Título de ese autor y termina con la Tarjeta de Título del autor a su derecha.
- Tus Personajes solo pueden moverse a lo largo de tu Línea de Historia y no pueden moverse ni ser trasladados a Lugares fuera de tu propia Línea de Historia.

# 7

# Referencia rápida

**Animat** - Esta palabra clave es para Personajes que están vivos pero que no son de carne y hueso. Palabra latina que significa “*infundido de vida*”.

**El Archivo** - una pila de tarjetas que se han eliminado del juego. Deben estar boca arriba, con la tarjeta archivada más recientemente arriba.

**Archivo** - Eliminar tarjetas en juego de una historia, o de la mano de un Autor.

**Desterrar** - Eliminar tarjetas del juego por completo.

**Volador** - Los Personajes con esta habilidad pueden ignorar cualquiera o todo el texto de las Ubicaciones del juego. No se ven afectados por restricciones de movimiento ni costos a menos que una Ubicación requiera Nadar para ingresar.

**Inamovible** - Los Personajes y Objetos con esta limitación nunca podrán moverse ni ser movidos. Cuando se archiva una Ubicación, los Objetos y Personajes inamovibles también se archivan con la Ubicación.

**Palabras clave** - Palabras que encontrará en muchas tarjetas a las que hacen referencia otras tarjetas.

**Primario** - Los Personajes con esta palabra clave son los únicos Personajes que se pueden utilizar para finalizar el juego.

**Firme** - Los Personajes con esta limitación no pueden moverse durante un Movimiento normal (por Acción de Historia o Bonificación) en un turno. Sólo pueden moverse cuando se les indique mediante el uso de otra tarjeta.

**Nadar** - Los personajes con esta habilidad son inmunes de restricciones de movimiento y costos en Ubicaciones del Agua.

< - se lee como “es menor que”

> - se lee como “es mayor que”

$\geq$  - se lee como “es mayor o igual que”

$\leq$  - se lee como “es menor o igual que”

# Credits

## Diseño, desarrollo, dirección de arte y gráficos de juegos

James C. O'Connor

## Editor

James C. O'Connor

## Agradecimientos especiales a

Marc I. Jacobs, "Niffler" y Walt Disney

## Ido, pero no olvidado

James W. O'Connor (*Dad [Papá]*)

Eleanor R. O'Connor (*Mother [Madre]*)

Norah E. Babson (*Yay-Yay [Abuela]*)

Mary A. O'Connor (*Grandma Mary [Abuela]*)

Jimmy O'Connor (*Granpotter [Abuelo]*)

Carolyn Deiss

Amados gatos del pasado (orden cronológico): "Pop", "Pop II", "Puff", "Orion", "Calliope" y "Dresden"



TM

ORION'S BELL