

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

JUEGOS
NAC



EXCALIBUR



LIBRO DE CARTAS

CLASIFICACION DE ZONAS DE TERRITORIO, CARTAS y MISIONES

1. ZONAS DE TERRITORIO

1.1 Zona de Iniciación

1.2 Zona Fantástica

1.2.1 Cartas de desarrollo

1.2.1.1 Pantano

1.2.1.2 Bosque

1.2.1.3 Lago

1.2.1.4 Pozo

1.2.1.5 Cueva

1.2.2 Cartas de camino (**)

3. MISIONES (***)

2. CARTAS "EXCALIBUR"

2.1 De colocación fija

2.2 Otras cartas (*)

2.2.1 Armas

2.2.2 Mágicas

2.2.3 Objeto de misión

2.2.4 Enfrentamientos

(*) Su definición no está descrita en el texto del presente libretto debido a que este grupo lo componen los tipos incluidos de 2.2.1 a 2.2.4

(**) No descritas en este libretto, las cartas de camino, son de dos tipos, de camino normal o de camino con "incidencia" (una estrella en la zona).

(***) Descritas en el LIBRO DE INSTRUCCIONES.

1. EXPLICACION DE LAS ZONAS DE TERRITORIO

Las zonas se dividen principalmente en dos grupos: uno constituido para la «zona iniciática» y el otro para la «zona fantástica».

1.1. En la zona iniciática, los personajes van a adquirir puntos en sus caracteres. En la «zona fantástica» es donde van a tener lugar los enfrentamientos y donde van a realizarse o no las misiones. En el mazo de cartas que integran la «zona iniciática» pueden distinguirse:

— **ENTRADA:** De aquí parten todos los jugadores y a continuación cogerán exclusivamente cartas del mazo de la zona iniciática.

— **MONASTERIO:** El jugador que quiera permanecer en esta carta seis turnos sin jugar, una vez cumplidos aumentará dos puntos en fuerza, dos en inteligencia y un punto en el valor de su personaje.

— **ERMITA:** El jugador que quiera permanecer en esta carta tres turnos sin jugar, una vez cumplidos aumentará un punto en la destreza y un punto en el valor del personaje.

— **ALDEA:** El jugador que quiera permanecer en esta carta tres turnos sin jugar, una vez cumplidos aumentará dos puntos en la inteligencia de su personaje.

— **POSADA:** El jugador que quiera permanecer en esta carta tres turnos sin jugar, una vez cumplidos aumentará dos puntos la fuerza de su personaje.

— **MANANTIAL:** El jugador que quiera permanecer en esta carta un turno sin jugar, una vez cumplidos aumentará la fuerza de su personaje.

— **RIO:** El jugador que quiera permanecer en esta carta un turno sin jugar, una vez cumplidos aumentará un punto la fuerza de su personaje.

— **NIEBLA:** El jugador que pase por esta carta permanecerá obligatoriamente dos turnos sin jugar.

— **TERRENO MAGICO:** Hay dos cartas iguales en la «zona iniciática». El jugador que pase por esta carta puede trasladarse en el turno siguiente a cualquiera de las otras cartas del terreno mágico descubiertas en el tablero, tanto de la zona iniciática como de la «fantástica».

— **TERRENO DE ACCESO:** El jugador que descubra esta carta le permite, si quiere en el turno siguiente, coger cartas del mazo de la zona fantástica. En el caso de que el jugador no quiera adelantarse en la zona fantástica deberá retroceder a la carta anterior en el turno siguiente, y descubrir posteriormente cartas del mazo de la zona iniciática, dejando la carta de terreno de acceso en el tablero.

— **CARTAS CON CAMINO SIN INCIDENCIAS:** Existen ocho cartas de este tipo en la zona iniciática. Se utilizan para desplazamiento de todos los personajes por dicha zona.

1.2. En el mazo de «cartas fantásticas», cartas que integran la zona fantástica, pueden distinguirse las siguientes:

— **LABERINTO:** El jugador que pase por esta carta permanecerá obligatoriamente dos turnos sin jugar.

— **PRISION:** El jugador que pase por esta carta permanecerá obligatoriamente dos turnos sin jugar.

— **TERRENO MAGICO:** Hay dos cartas iguales en la «zona fantástica». El jugador que pase por esta carta puede trasladarse en su próximo turno a cualquiera de las otras cartas de TERRENO MAGICO descubiertas en el tablero, de cualquiera de las dos zonas.

— **TORMENTA:** El jugador que pase por esta carta disminuye un punto en la fuerza y un punto en el valor de su personaje.

— **NOCHE:** El jugador que pase por esta carta disminuye un punto en el valor de su personaje.

— **NIEVE:** El jugador que pase por esta carta disminuye un punto en la fuerza de su personaje.

— **TIERRA DEVASTADA:** El jugador que pase por esta carta permanece obligatoriamente un turno sin jugar.

CASTILLO DE CAMALOC (O CAMELOT): No tiene incidencia para ningún jugador, excepto para aquel que haya conseguido la espada EXCALIBUR, que debe traerla a este lugar para entregársela al Rey Arturo.

PRADERA DE WINCESTER: No tiene incidencia para ningún jugador, excepto para aquel cuya misión esté relacionada con este lugar.

MONTE MALDITO: El jugador que pase por esta carta pierde toda la inteligencia obtenida hasta ese momento que tenga su personaje.

CASA ENCANTADA: El jugador que pase por esta carta tirará el dado de nuevo en el mismo turno. Si obtiene puntuación PAR aumentará un punto en la fuerza, un punto en la inteligencia y 1 punto en la destreza de su personaje. Si en el dado resulta puntuación IMPAR perderá los mismos puntos en los citados caracteres de su personaje.

CASA DEL RICO PESCADOR: El jugador que quiera permanecer dos turnos sin jugar, una vez cumplidos aumentará un punto en la inteligencia y un punto en la experiencia de su personaje. Esta carta se relaciona con la misión de un personaje.

CASTILLO DEL ALEGRE GUARDA: El jugador que quiera permanecer cuatro turnos sin jugar, una vez cumplidos aumentará dos puntos en la fuerza y dos puntos en la destreza de su personaje. Esta carta está relacionada con la misión de un personaje.

ENTRADA PANTANO: El primer jugador que descubra esta carta debe adentrarse obligatoriamente en el pantano hasta encontrar la carta de salida de pantano. Cogerá cartas del mazo de pantano en siguientes turnos.

ENTRADA DEL BOSQUE: El primer jugador que descubra esta carta debe adentrarse obligatoriamente en el bosque hasta encontrar la carta de salida del mismo. Cogerá cartas del mazo del bosque en turnos siguientes.

ENTRADA DEL LAGO: El primer jugador que descubra esta carta debe adentrarse obligatoriamente en el lago hasta encontrar la carta de salida. Cogerá cartas del mazo de lago en turnos siguientes.

ENTRADA DEL POZO: El primer jugador que descubra esta carta debe adentrarse obligatoriamente en el pozo hasta que descubra la carta del «amuleto mágico». Cogerá cartas del mazo del pozo en los turnos siguientes.

ENTRADA DE LA CUEVA: El primer jugador que descubra esta carta debe adentrarse obligatoriamente en la cueva hasta que descubra la carta de poción mágica. Cogerá cartas del mazo de cueva en sus siguientes turnos. Para salir del pozo y de la cueva, el jugador ha de volver a las cartas de entrada respectiva.

1.2.1. Cartas de desarrollo: Son las cartas que debe coger obligatoriamente el

primer jugador que haya descubierto una carta de entrada al pantano, bosque, lago, pozo y cueva. Estas cartas deben colocarse descubiertas en el tablero, a continuación de las citadas cartas de entrada. Para ello se formarán cinco mazos diferentes con estas cartas, agrupando en cada uno de ellos todas las cartas de desarrollo del mismo lugar. Así, se tendrá un mazo con cartas de pantano, otro de bosque, otro de lago, otro de pozo y otro de cueva. Los diferentes mazos están integrados por las siguientes cartas:

1.2.1.1. Cartas de desarrollo de pantano: Están formadas por las siguientes:

PANTANO: Hay tres cartas iguales. Cuando un jugador descubra una de estas cartas debe seguir descubriendo cartas del mismo mazo en turnos siguientes hasta que coja la carta de salida del pantano.

ESPIRITU MALIGNO: El jugador que pase por esta carta disminuye dos puntos en la fuerza, dos puntos en la inteligencia, dos puntos en la destreza, dos puntos en el valor y dos puntos en la experiencia y se traslada directamente a la carta de entrada del juego, salvo que posea la «oca sagrada», que anula todo lo anterior.

ELIXIR MAGICO: Cuando descubra esta carta cogerá la carta correspondiente a elixir mágico, quedándose con ella.

SALIDA DEL PANTANO: Cuando el jugador descubra esta carta puede volver a coger cartas del mazo de la zona fantástica en el turno siguiente colocándolas a continuación. Si al descubrir esta carta no ha encontrado el elixir mágico puede adentrarse de nuevo en el pantano hasta encontrarlo. Cuando lo obtenga tiene que salir del pantano por esta carta.

1.2.1.2. Cartas de desarrollo del bosque: Están formadas por las siguientes:

BOSQUE: Hay tres cartas iguales. Cuando un jugador descubre una de estas cartas debe seguir descubriendo cartas del mismo mazo en turnos siguientes hasta que encuentre la carta de salida del bosque.

EL LOBO: El jugador debe enfrentarse obligatoriamente con él. Si le vence aumenta un punto en la fuerza de su personaje y coge la carta del «lobo», quedándose la. Si el jugador es derrotado pierde dos puntos en la fuerza y permanece tres turnos sin jugar, dejando la carta del lobo en la «carta plano» donde le descubrió.

EL HADA: Quien descubra esta carta cogerá la carta correspondiente al hada, quedándose con ella.

SALIDA DEL BOSQUE: Cuando el jugador descubra esta carta puede volver a coger cartas del mazo de la «zona fantástica» en el turno siguiente, colocándolas a continuación. Si al descubrir esta carta no ha encontrado la carta del hada, puede adelantarse de nuevo en el bosque hasta encontrarla. Cuando la obtenga ha de salir del bosque por esta carta.

1.2.1.3. Cartas de desarrollo del lago: Están formadas por las siguientes:

EL LAGO: Hay nueve cartas iguales. Cuando un jugador descubre una de estas cartas debe seguir descubriendo del mismo mazo en turnos siguientes hasta que encuentre la carta de salida del lago.

EL TORBELLINO MAGICO: Al descubrir esta carta, el jugador se traslada a la carta-entrada del juego en ese mismo turno, conservando todas sus pertenencias y acompañantes.

EL MONSTRUO: El jugador debe enfrentarse obligatoriamente con él, salvo que posea el «amuleto mágico». Si vence cogerá la carta del «monstruo». Si sale derrotado pierde toda la fuerza y el valor que poseía hasta ese momento.

EXCALIBUR: El jugador que descubra esta carta cogerá la carta correspondiente a Excalibur, quedándose con ella.

SALIDA DEL LAGO: Cuando el jugador descubre esta carta puede volver a coger cartas del mazo de la zona fantástica en el turno siguiente, colocándolas a continuación.

Si al descubrir esta carta no ha hallado la carta de Excalibur puede adentrarse de nuevo en el lago hasta encontrarla. Cuando obtenga Excalibur ha de salir del lago por esta carta.

1.2.1.4. Cartas de desarrollo de pozo: Están formadas por las siguientes:

POZO: Hay dos cartas iguales. Cuando un jugador descubre una de estas cartas debe seguir descubriendo cartas del mismo mazo en turnos siguientes hasta que coja la carta del amuleto mágico.

EL AMULETO MÁGICO: El jugador que descubra esta carta cogerá la carta correspondiente a amuleto mágico, quedándose con ella.

LA ARAÑA NEGRA: El jugador que descubra esta carta disminuye tres puntos en la fuerza de su personaje y permanece tres turnos sin jugar. Cuando el personaje tenga que volver a pasar por esta carta para salir del pozo no tendrá efecto esta incidencia, ya que sólo afecta al jugador que descubre esta «zona de territorio»

1.2.1.5. Cartas de desarrollo de cueva: Están formadas por las siguientes:

CUEVA: Hay tres cartas iguales. Cuando un jugador descubre una debe seguir descubriendo cartas del mismo mazo en turnos siguientes hasta que encuentre la carta de la poción mágica.

LA POCIÓN MÁGICA: El jugador que descubra esta carta cogerá la carta correspondiente a «poción mágica», quedándose con ella.

LA BRUJA: El jugador que descubre esta carta disminuye dos puntos en la fuerza, dos puntos en la inteligencia y dos puntos en el valor de su personaje. Cuando el personaje tenga que volver a pasar por esta carta para salir de la cueva no tendrá efecto esta incidencia, ya que sólo afecta al jugador que descubre la carta-plano donde se encuentra la bruja.

Cartas con camino sin incidencias: Hay 67 cartas de este tipo en la zona fantásticas: 26 que llevan pintados el camino de color amarillo, que sirven para desplazamientos de los personajes, y 41 cartas que tienen la misma finalidad y que van marcadas con una estrella, que son aquellas en las que es obligatorio coger una carta de «ocupación».

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

2.1. Cartas de colocación fija; llevan en el reverso una espada. Hay siete de este tipo que están representadas en color verde con los dibujos y textos en azul oscuro. Son las siguientes: El Amuleto mágico, El elixir mágico, El Hada, La poción mágica, Excalibur, El monstruo y el lobo. Estas cartas se agrupan descubiertas en un mismo mazo, separadas de los otros mazos. Quedarán en posesión del jugador que vaya descubriendo en el tablero la carta correspondiente. Siempre aparecen en un sitio determinado.

El Amuleto Mágico: El jugador que posea esta carta puede pasar libremente por cualquier carta-plano sin necesidad de tener ningún enfrentamiento.

El Elixir Mágico: Puede ser utilizado una sola vez; el jugador que lo emplea aumenta dos puntos en la fuerza y dos puntos en la inteligencia, solamente durante el turno en que lo utiliza. Una vez que se ha utilizado, desaparece del juego.

La Poción Mágica: Puede ser utilizada una sola vez, el jugador que la emplea, aumenta dos puntos en la fuerza, dos puntos en la inteligencia y dos puntos en el valor, únicamente durante el turno que la utiliza. Una vez se ha utilizado, desaparece del juego.

El Hada: Esta carta puede ser utilizada una sola vez. Protege al jugador que la posea de cualquier tipo de enfrentamiento en el turno que se utiliza. Una vez que se ha utilizado, desaparece del juego.

Excalibur: Misión principal de todos los jugadores. Debe ser entregada al Rey Arturo, que se supone se encuentra en el Castillo de Camaloc.

El Monstruo: El jugador debe enfrentarse obligatoriamente con él, salvo que posea el amuleto mágico. Si vence, el jugador se queda con la carta del monstruo (tiene un valor de un punto para la puntuación final). Si el jugador es derrotado pierde toda la fuerza y el valor que poseía hasta ese momento, permaneciendo el monstruo en la carta-plano donde se descubrió.

El Lobo: El jugador debe enfrentarse obligatoriamente con él. Si el jugador vence, aumenta un punto en su fuerza y se queda con la carta del lobo (tiene un valor de un

punto para la puntuación final). Si el jugador es derrotado, pierde dos puntos en la fuerza y permanece tres turnos sin jugar, permaneciendo el lobo en la carta-plano donde se descubrió.

2.2.1. Cartas de armas: Representadas en color verde con los dibujos, textos en rojo. Son cartas que producen beneficio al jugador que las tenga; aumentando su fuerza en ataque o en defensa en un determinado modo de enfrentamiento. Son las siguientes: lanza, puñal, mazas, arco, ballesta, escudo y armadura.

El texto explicativo de cada una de las cartas que forman las cartas de ocupación es el siguiente:

Lanza: El jugador que posea esta carta aumenta su fuerza dos puntos en ataque. Para poder utilizar esta carta hay que tener un mínimo de tres en destreza.

Puñal: El jugador que posea esta carta aumenta su fuerza un punto en ataque. Para poder utilizar esta carta hay que tener un mínimo de dos en destreza.

Mazas: El jugador que posea esta carta aumenta su fuerza un punto en ataque. Para poder utilizar esta carta hay que tener un mínimo de dos en destreza.

Arco: El jugador que posea esta carta aumenta su fuerza dos puntos en ataque. Para poder utilizar esta carta hay que tener un mínimo de tres en destreza.

Ballesta: El jugador que posea esta carta aumenta su fuerza dos puntos en ataque. Para poder utilizar esta carta hay que tener un mínimo de tres en destreza.

Escudo: El jugador que posea esta carta aumenta su fuerza un punto en defensa. Para poder utilizar esta carta hay que tener un mínimo de dos en destreza.

Armadura: El jugador que posea esta carta aumenta su fuerza dos puntos en defensa. Para poder utilizar esta carta hay que tener un mínimo de tres en destreza.

2.2.2. Cartas mágicas: Representadas en color verde con los dibujos y textos negros, se las identifica por una flecha debajo del dibujo. Dentro de ellas hay dos tipos diferentes: 2.2.2.1. Cartas mágicas de cumplimiento inmediato y obligatorio, son: lluvia mágica, viento mágico y fuego mágico. 2.2.2.2. Cartas mágicas que producen beneficio al jugador que las posee, son la «oca sagrada» y el «unicornio volador».

La oca sagrada: El jugador que posea esta carta aumenta mientras la tenga dos puntos en inteligencia, un punto en destreza y un punto en experiencia.

El Unicornio Volador: Esta carta puede utilizarse una sola vez. Permite al jugador que la posea trasladarse directamente a cualquier carta-plano descubierta, en el turno que desee. Una vez que se ha utilizado, desaparece del juego.

La Lluvia Mágica: El jugador que descubre esta carta permanece cinco turnos sin jugar. Esta carta desaparece del juego una vez que se ha utilizado.

El Viento Mágico: El jugador que descubre esta carta, se traslada en ese mismo turno con todas sus pertenencias, a la carta-plano que desee. Esta carta desaparece del juego una vez que se ha utilizado.

El Fuego Mágico: El jugador que descubre esta carta se traslada en el mismo turno a la carta de entrada del juego, abandonando todas sus pertenencias, objetos y acompañantes en la carta-plano donde la descubrió. Las misiones que ha cumplido permanecen en su poder, así como las cartas de personajes a los que haya vencido.

2.2.3. Cartas de objeto de misión de un personaje: Hay dos tipos diferentes:

2.2.3.1. a) Objetos que son de misión de un personaje, representadas en color verde con los dibujos en rojo y los textos en negro. Pueden ser recogidos por cualquier jugador, bien para cumplir su misión, o para dificultar la misión de los demás. Son las siguientes:

Libro mágico, Legado Papal, Fruta envenenada, Manto blanco, Anillo, Sello falso, Cruz y Manga Bermeja. Son cartas de misión de personajes. Ninguna de estas cartas precisa para poseerla enfrentamiento con el personaje del jugador. Cualquier jugador al descubrir una de estas cartas puede quedársela, para dificultar la misión de otro jugador. Si no le interesa tenerla, deberá dejarla debajo de la carta-plano que ha descubierto.

2.2.3.2. a) Personajes o animales que forman parte de la misión de un personaje, representadas en color verde con los dibujos en rojo, textos en negro, se identifican por una estrella de cinco puntas.

El jugador que tenga como misión vencer a uno de estos personajes o animales debe enfrentarse obligatoriamente con él, cualquier otro jugador puede enfrentarse voluntariamente con ellos, para dificultar la misión de los demás jugadores.

Son los siguientes: Iseo la Bella, Obispo de Rochester, El Monje, La reina Ginebra, Galeatin el Galés, Arvalán, Maiadus el Negro, Mordrez, Sabio, Mano Negra, Dragón y Leopardo.

Iseo la Bella: Es la misión de un jugador. Es de enfrentamiento obligatorio para el jugador que tiene esa misión; voluntario para los demás jugadores. Si el jugador vence, ésta le acompaña. Si el jugador es derrotado, disminuye un punto en la inteligencia y un punto en la experiencia, permaneciendo Iseo en la carta-plano donde se descubrió.

El Obispo de Rochester: Misión de un jugador. Enfrentamiento obligatorio para el jugador que tiene esta misión; voluntario para los demás jugadores. Si el jugador vence, éste le acompaña. Si el jugador es derrotado, disminuye dos puntos en la inteligencia y dos puntos en la experiencia, permaneciendo el obispo en la carta-plano donde se descubrió.

El Monje: Misión de un jugador. Enfrentamiento obligatorio para el jugador que tiene esta misión; voluntario para los demás jugadores. Si el jugador vence, éste le acompaña. Si el jugador es derrotado disminuye dos puntos en la inteligencia, permaneciendo el monje en la carta-plano donde se descubrió.

La Reina Ginebra: Misión de un jugador. Enfrentamiento obligatorio para el jugador que tiene esta misión; voluntario para los demás jugadores. Si el jugador vence, ésta le acompaña. Si el jugador es derrotado, disminuye dos puntos en la inteligencia, permaneciendo la reina en la carta-plano donde apareció.

Galeatin el Galés: Misión de un jugador. Enfrentamiento obligatorio para el jugador que tiene esta misión; voluntario para los demás jugadores. Si el jugador vence, éste le acompaña. Si el jugador es derrotado, disminuye dos puntos la fuerza y dos puntos en la destreza, permaneciendo Galeatin en la carta-plano donde apareció.

Arvalán: Misión de un jugador. Enfrentamiento obligatorio para el jugador que tiene esta misión; voluntario para los demás jugadores. Si el jugador vence, éste le acompaña. Si el jugador es derrotado, disminuye dos puntos en la fuerza y un punto en la inteligencia, permaneciendo Arvalán en la carta-plano donde apareció.

Meliadus el Negro: Misión de un jugador. Enfrentamiento obligatorio para el jugador que tiene esta misión; voluntario para los demás jugadores. Si el jugador vence, éste le acompaña. Si el jugador es derrotado, disminuye dos puntos en la fuerza y uno en la destreza, permaneciendo Meliadus en la carta carta-plano donde apareció.

Mordrez: Misión de un jugador. Enfrentamiento obligatorio para el jugador que tiene esta misión; voluntario para los demás jugadores. Si el jugador vence, éste le acompaña. Si el jugador es derrotado, disminuye dos puntos en la fuerza y dos puntos en la inteligencia, permaneciendo Mordrez en la carta-plano donde apareció.

El Sabio: Misión de un jugador. Enfrentamiento obligatorio para el jugador que tiene esta misión; voluntario para los demás jugadores. Si el jugador vence, éste le acompaña. Si el jugador es derrotado, disminuye dos puntos en la inteligencia y dos puntos en la experiencia, permaneciendo el sabio en la carta-plano donde apareció.

La Mano Negra: Misión de un jugador. Enfrentamiento obligatorio para el jugador que tiene esta misión; voluntario para los demás jugadores. Si el jugador vence, ésta le acompaña. Si el jugador es derrotado, disminuye dos puntos en la inteligencia, un punto en la fuerza, un punto en la experiencia y un punto en el valor, permaneciendo la Mano Negra en la carta-plano donde apareció.

El Dragón: Misión de un jugador. Enfrentamiento obligatorio para el jugador que tiene esta misión; voluntario para los demás jugadores. Si el jugador vence, se queda con la carta respectiva. Si el jugador es derrotado, disminuye dos puntos en la fuerza y dos puntos en la destreza, permaneciendo el dragón en la carta-plano donde apareció.

El Leopardo: Misión de un jugador. Enfrentamiento obligatorio para el jugador que tiene esta misión; voluntario para los demás jugadores. Si el jugador vence, éste le acompaña. Si el jugador es derrotado, disminuye dos puntos en la fuerza y permanece

cuatro turnos sin jugar dejando al leopardo en la carta-plano donde apareció.

2.2.4. Cartas de enfrentamiento obligatorio y cartas de misiones accesorias o secundarias: Entre las primeras tenemos: El mago Merlin, El Gigante, El Hechicero y el Brujo. Las misiones secundarias son las siguientes: El Anciano perdido, EL Ermitaño, El ladrón, El Bandido y el Tirano. Estas tres últimas cartas exigen, además, un enfrentamiento con el personaje para poder cumplir la misión. Son de color verde, con los dibujos y textos en negro, se identifican por un asterisco.

El Mago Merlin: El jugador que lo descubra o pase por la carta-plano en que se encuentra, debe enfrentarse obligatoriamente con él. Si el jugador vence, aumenta un punto la fuerza, un punto la inteligencia, un punto el valor, un punto la destreza y un punto en la experiencia. Si el jugador es derrotado, disminuye un punto en esos mismos caracteres y se traslada a la casa encantada; permaneciendo el mago en la carta-plano donde apareció.

El Gigante: El jugador que lo descubra o pase por la carta-plano en que se encuentra debe enfrentarse obligatoriamente con él. Si el jugador vence, aumenta dos puntos en la fuerza y un punto en la destreza. Si el jugador es derrotado, disminuye dos puntos en la fuerza y un punto en la destreza, permaneciendo el gigante en la carta-plano donde apareció.

El Tirano: El jugador que lo descubra o pase por la carta-plano en que se encuentra debe enfrentarse obligatoriamente con él. Si el jugador vence, debe trasladarlo a la prisión. Cuando lo haga, aumenta un punto en la fuerza y un punto en la experiencia; quedándose con la carta (teniendo un valor de dos puntos para la puntuación final). Si el jugador es derrotado, disminuye un punto en la fuerza y un punto en la experiencia, permaneciendo el tirano en la carta-plano donde apareció.

El Hechicero: El jugador que lo descubra o pase por la carta-plano en que se encuentra, debe enfrentarse obligatoriamente con él. Si el jugador vence, aumenta dos puntos en la inteligencia y dos puntos en la experiencia. Si el jugador es derrotado, disminuye dos puntos en la inteligencia y dos puntos en la experiencia, permaneciendo el hechicero en la carta-plano donde apareció.

El Brujo: El jugador que lo descubra o pase por la carta-plano en que se encuentra debe enfrentarse obligatoriamente con él. Si el jugador vence, aumenta un punto en la fuerza, un punto en la inteligencia y un punto en la experiencia. Si el jugador es derrotado, disminuye un punto en los mismos caracteres; permaneciendo el brujo en la carta-plano donde apareció.

El Anciano Perdido: El jugador que lo encuentre debe llevarlo obligatoriamente a la aldea. Una vez haya cumplido esta misión, aumenta dos puntos en la fuerza y dos puntos en la destreza, quedándose con esta carta el jugador, lo que le permite obtener dos puntos para la puntuación al final de la partida. Si no cumple la misión disminuye dos puntos en su puntuación final.

El Ermitaño: El jugador que lo encuentre debe llevarlo obligatoriamente a la ermita. Una vez haya cumplido esta misión aumenta dos puntos la inteligencia y un punto en la destreza; quedándose con esta carta el jugador, lo que le permite obtener dos puntos para la puntuación al final de la partida. Si no cumple la misión, disminuye dos puntos en su puntuación final.

El Ladrón: El jugador que lo descubra o pase por la carta-plano en que se encuentra debe enfrentarse obligatoriamente con él. Si el jugador vence, debe trasladarlo a la prisión. Cuando lo haga, aumenta un punto en la fuerza y un punto en la destreza; y se queda con la carta (teniendo un valor de dos puntos para la puntuación final). Si el jugador es derrotado, disminuye un punto en la fuerza y un punto en la destreza, permaneciendo el ladrón en la carta-plano donde apareció.

El Bandido: El jugador que lo descubra o pase por la carta-plano en que se encuentra debe enfrentarse obligatoriamente con él. Si el jugador vence, debe trasladarlo a la prisión. Cuando lo haga, aumenta un punto en la fuerza y un punto en la inteligencia; y se queda con la carta (teniendo un valor de dos puntos para la puntuación final). Si el jugador es derrotado, disminuye un punto en la fuerza y un punto en la inteligencia, permaneciendo el bandido en la carta-plano donde apareció.