



El Edén es un amplio territorio en el que prosperan una fauna y una flora majestuosas.

El rey Asmoth, que tiene en su poder innumerables Terrenos, ha decidido enviar los Goomz a invadir el Edén, pero parece desconocer que es una Tierra sagrada, defendido por un espíritu protector: **Noa**.

Con el apoyo de sus aliados (la fauna, la flora y las aguas), Noa repelerá al invasor y le hará comprender que nunca abandonarán su hogar.

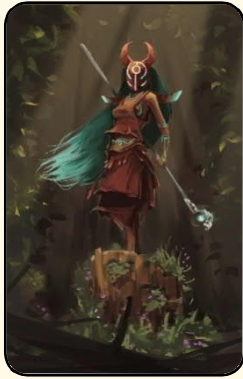
### **Componentes :**

1 carta Noa, 8 cartas Terreno, 3 cartas Goomz, 9 cartas Aliado/Objetivo, 4 cartas Acciones, 3 figuras Goomz, 3 fichas Aliados, 4 dados.

### **Objetivo del juego :**

Repeler los distintos grupos de Goomz y proteger el Edén.

# Presentación de las cartas



## La carta Noa :

Representa el espíritu del Edén. Una cara a «color» y otra en «blanco y negro».



## Las cartas Terreno :

Representan los diferentes terrenos que conforman el Edén. 2 cascadas, 2 pantanos, 2 bosques y 2 montañas. Una cara a «color» y otra en «blanco y negro».



## Las cartas Goomz :

Representan los diferentes grupos de Goomz que hay que repeler. Amarillo, rojo y negro. Una cara a «color» y otra en «blanco y negro».



## Las cartas Aliado/Objetivo :

Representan por una cara los diferentes aliados de Noa (Agua, Fauna y Flora) y por la otra los objetivos a conseguir para poder repeler a cada grupo de Goomz.

Cara Aliado

Cara Objetivo



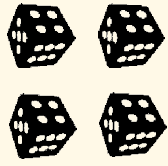
### Las cartas Acciones :

Muestran las acciones que los aliados pueden realizar para repeler a los Goomz.

## Preparación

- Coloca la carta Noa en el centro de la mesa por la cara «color». Coloca al azar las cartas Terreno alrededor de la carta Noa, por la cara «color». Esta zona de 9 cartas representa la totalidad del Edén.
- Coloca al azar las 3 figuras Goomz sobre las 3 cartas de la izquierda del Edén (1 figura por carta).
- Coloca al azar las 3 fichas Aliadas sobre las 3 cartas de la derecha del Edén (1 ficha por carta).
- Coloca en fila las 3 cartas Goomz por la cara «color» a la derecha del Edén en el siguiente orden: Amarillo, Rojo y Negro.
- Coloca al azar las 9 cartas Aliado/Objetivo en la parte inferior de las cartas de Goomz tal que queden 3 montones de 3 cartas, por sus lados «Aliado». Voltea la primera carta de cada montón a su lado «Objetivo».
- Coloca las 4 cartas Acciones a la izquierda del Edén.
- Sitúa los 4 dados cerca de las cartas Acciones.

# Ejemplo de Preparación



## Objetivo del juego

El objetivo del juego es expulsar los distintos grupos de Goomz respetando las limitaciones impuestas por las cartas *Objetivo*. Tomando como referencia el anterior *ejemplo de preparación*, en el **A**, el objetivo es «emboscar» al grupo de Goomz AMARILLO con la FAUNA sobre una carta *Terreno* de Pantano. En el **B**, el objetivo es «emboscar» al grupo de Goomz ROJO con el AGUA sobre una carta *Terreno* de Montaña. En el **C**, el objetivo es «emboscar» al grupo Goomz NEGRO con la FLORA sobre una carta *Terreno* de Cascada.

Puedes resolver estos objetivos al ritmo y en el orden que prefieras. Cuando completas un objetivo, tras aplicar la acción «emboscar», tomas su carta de *Objetivo* y la mantienes cerca de ti, luego revelas la siguiente carta de *Objetivo* de su montón para disponer de un nuevo objetivo a completar. Cuando un montón quede vacío (3 objetivos completados), se voltea su correspondiente carta Goomz a su lado «blanco y negro», y su figura Goomz es retirada inmediatamente de la partida. Cuando las 3 figuras Goomz hayan sido retiradas de la partida, ¡ganas la partida!



# Desarrollo de un turno

## Fase del jugador

- Lanzar los 4 dados.
- Colocar cada dado en una carta *Acciones* a tu elección, asignando el resultado obtenido del dado a la acción correspondiente de la carta. Puedes hacer hasta 4 acciones como máximo, en el orden que quieras.

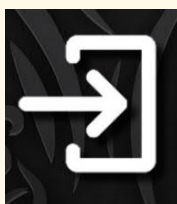
No es obligatorio utilizar todos los dados. Sólo colocar un máximo de un dado por carta *Acciones*. Tras elegir una acción, aplicas su efecto inmediatamente.

**Re-lanzar auxiliar** : Puedes descartar un dado (sin usar) para re-lanzar otro que no te convenga. Los dados descartados no se podrán usar en el turno actual. Puedes descartar un máximo de 2 dados por turno.

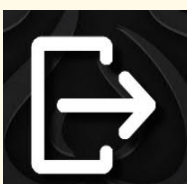
## Detalles de las diferentes acciones disponibles



**Mover** - Esta acción te permite mover un Aliado de una carta de *Terreno* a otra. Puedes mover el Aliado en horizontal o en vertical. Nunca en diagonal. No puedes moverte voluntariamente sobre la carta Noa. Si este icono aparece 1 vez, puede ir de una carta de *Terreno* a otra. Si este icono aparece 2 veces, puedes moverte hasta por dos cartas de *Terreno*. Si este icono aparece 3 veces, puedes moverte hasta por 3 cartas de *Terreno*.



**Atraer** - Esta acción te permite atraer una figura Goomz o una ficha Aliado sobre la carta donde se encuentra el Aliado que realiza la acción. Sólo puedes atraer a una figura Goomz o a una ficha Aliado que esté en una carta *Terreno* adyacente a la tuya.



**Echar** - Esta acción te permite echar una figura Goomz o una ficha Aliado a una carta *Terreno* adyacente a la tuya. Es decir, el Aliado que realiza esta acción puede echar fuera una figura Goomz u otro Aliado que esté sobre su carta *Terreno*. Si este icono se muestra 2 veces seguidas, puedes echar fuera hasta 2 cartas *Terreno* de distancia.



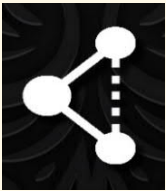
**Proteger** - Esta acción te permite proteger una carta *Terreno* de un ataque Goomz. Tras esta acción el Aliado no puede moverse del *Terreno*. Cuando protejas una carta *Terreno*, dale la vuelta a tu ficha de Aliado como recordatorio (lado «sin ilustración»). Nota: Si hay dos Goomz en la carta *Terreno* protegida por un solo Aliado, la protección sólo funciona para uno de los dos ataques.



**Recuperar** - Esta acción te permite recuperar una carta *Terreno* que haya sido devastada por un figura Goomz. La acción debe ser realizada por un Aliado que esté sobre la carta a recuperar. Cuando recuperas una carta *Terreno* devastada, dale la vuelta a su lado «color», el terreno ha sanado.



**Emboscar** - Esta acción te permite emboscar una figura Goomz antes de que esta actúe sobre la carta *Terreno*. Sólo puedes emboscar en la carta *Terreno* si en ella se cumplen las condiciones de un objetivo. Si emboscas un Goomz, coloca tu ficha Aliado bajo la figura Goomz. Tras esta acción el Aliado no puede moverse de la carta *Terreno*.



**Atajar** - Esta acción te permite desplazar una ficha de Aliado de una carta *Terreno* a otra segunda carta *Terreno* idéntica. Ejemplo: en el Ejemplo de Preparación puedes desplazar la ficha Flora (verde) a la segunda carta *Terreno* de **cascada** (la que tiene la figura Roja). Atajar funciona igual esté o no devastado el *Terreno*, pero no funciona si el *Terreno* está destruido.



**Intercambiar dos Goomz** - Esta acción te permite intercambiar dos figuras Goomz entre ellas. Ejemplo: en el Ejemplo de Preparación puedes llevar la figura Amarilla a la carta *Terreno cascada* y la figura Roja a la carta *Terreno montaña*.



**Intercambiar dos Aliados** - Esta acción te permite intercambiar dos fichas Aliados entre sí.



Durante un turno, puedes asignar las 4 acciones a un solo Aliado o distribuirlas entre ellos como te apetezca.

Cuando completes tus acciones, comienza la fase de los Goomz.

## **Fase de los Goomz**

Las tres figuras Goomz actúan sistemáticamente de la misma manera. Durante un turno, cada Goomz realiza una única acción. **Debes realizar las acciones de los Goomz una a una, en el orden que prefieras y, si no está emboscado, ataca primero a Aliados en modo *Proteger*.** La acción de cada Goomz depende de la situación en la que se encuentre:

- **(A)** Si un Goomz está solo en una carta *Terreno* sana (cara color), devasta ese terreno. La carta *Terreno* debe ser volteada inmediatamente a su lado devastado (cara blanco y negro).
- **(B)** Si un Goomz está solo en una carta *Terreno* devastada (cara blanco y negro), destruye ese terreno. La carta *Terreno* debe ser retirada de la partida inmediatamente. La zona «sin carta» se convierte en un ***Terreno destruido***. Una zona «sin carta» se considera una carta de *Terreno destruida*. Las fichas aliadas y los Goomz pueden moverse a una carta de *Terreno destruida*.
- **(C)** Si un Goomz está solo o acompañado sobre un ***Terreno destruido***, se mueve en sentido horario a la siguiente carta *Terreno*, sea cual sea su estado.

- **(D)** Si un Goomz está en una carta *Terreno (sana o devastada)* a la vez que una ficha Aliado, el Goomz no ataca el terreno, pero debes colocar inmediatamente tu ficha Aliado en la carta Noa (en el centro del Edén). Esta ficha Aliado no estará disponible en el siguiente turno (y sólo en el siguiente). **Cuando una ficha Aliado deba ser devuelta al Edén, debes colocarla en la carta *Terreno bosque* que prefieras.**
- **(E)** Si un Goomz está en una carta *Terreno (sana o devastada)* a la vez que una ficha Aliado en modo proteger la carta, el Goomz no ataca el terreno. El aliado protege la carta y permanece en ella. Después de esto, la ficha Aliado ya no protege la carta, por lo que debe ser volteada a su lado con «ilustración».
- **(F)** Si un Goomz está en una carta *Terreno* en la que un Aliado lo ha emboscado (la ficha Aliado bajo la figura Goomz), el Goomz se retira y se desplaza en sentido horario a la siguiente carta *Terreno*. El aliado permanece en su sitio. A continuación, obtienes la carta *Objetivo* que acabas de completar y le das la vuelta a la siguiente para descubrir un nuevo objetivo.



Cuando este símbolo se encuentre en la parte inferior izquierda de una carta *Objetivo* que poseas, obtienes un bonus «**tirada de dado**»: En cualquier momento, puedes volver a lanzar un dado «gratuitamente». Tras gastar el bonus, gira la carta 180 grados.

- Si dos Goomz cumplen **(A)** en la misma carta, el primero devasta la carta *Terreno* y el segundo la destruye.
- Si dos Goomz cumplen **(B)** en la misma carta, el primero destruye la carta *Terreno* y el segundo se mueve a la siguiente carta *Terreno* (en sentido horario).
- Si dos Goomz cumplen **(D)** en la misma carta, el primero actúa como en **(D)** y, tras resolverse, el segundo actúa como si no estuviera el otro Goomz en la carta *Terreno*.
- Si dos Goomz cumplen **(E)** en la misma carta, el primero actúa como en **(E)** y, tras resolverse, el segundo actúa como si no estuviera el otro Goomz en la carta *Terreno*.
- Si dos Goomz cumplen **(F)** en la misma carta, el primero actúa como en **(F)** y, tras resolverse, el segundo actúa como si no estuviera el otro Goomz en la carta *Terreno*.
- El razonamiento es el mismo si hay tres Goomz en la misma carta *Terreno*.

Cuando los tres Goomz hayan completado sus acciones, vuelves a lanzar los 4 dados iniciando así un nuevo turno. Continúa así hasta que ganes o pierdas.

## *El poder de Noa*

Tras una tirada de dados, puedes usar el «poder de Noa». Te permite elegir un dado y colocarlo en el resultado que prefieras. Sólo puedes usar este poder una vez por partida. Cuando lo hayas usado, dale la vuelta a la carta Noa a su lado «blanco y negro».

### Condición de victoria

Cuando las 3 figuras Goomz hayan sido retiradas de la partida, ¡ganas la partida!

### Condición de derrota

Cuando 2 cartas *Terreno* idénticas sean destruidas (retiradas de la partida), ¡pierdes inmediatamente!

## Modos de juego

Hay 6 modos de juego diferentes. Cada uno de estos modos son como el modo **Clásico**, pero con una dificultad adicional. Puedes jugar estos modos por separado o conjuntamente.

- 1- Modo **Clásico**: el explicado en estas reglas.
- 2- Modo **Celestial**: Sólo puedes emboscar un Goomz si la carta *Terreno* donde se encuentra está en su lado «sano» (color).
- 3- Modo **Sin Miedo**: No puedes usar los bonus «tirada de dado» que se encuentran en las cartas *Objetivo*.
- 4- Modo **Resurrección**: Comienzas la partida con dos cartas *Terreno* por su lado «devastado» (a tu elección).
- 5- Modo **Devastador**: Los Goomz nunca se retiran del Edén. Ganas la partida cuando los 3 montones de cartas *Objetivo* queden vacíos.
- 6- Modo **Escasez**: Antes de lanzar los dados al principio de cada turno, da la vuelta a una carta *Acciones* a tu elección. No estará disponible durante todo ese turno.

*The Spirit of Eden* es un juego de **Yøssef Fårhi**, ilustrado por **Adrien Rives**, traducido al español por **jamchico**, publicado por **Alone Editions**. Todos los derechos reservados © 2022

Entra en [www.aloneeditionsgames.com](http://www.aloneeditionsgames.com) para acceder a las reglas en vídeo, el cálculo de tu puntuación y el modo rápido.

**Este juego está dedicado a la memoria de Benoît WAY.**