

COMBO

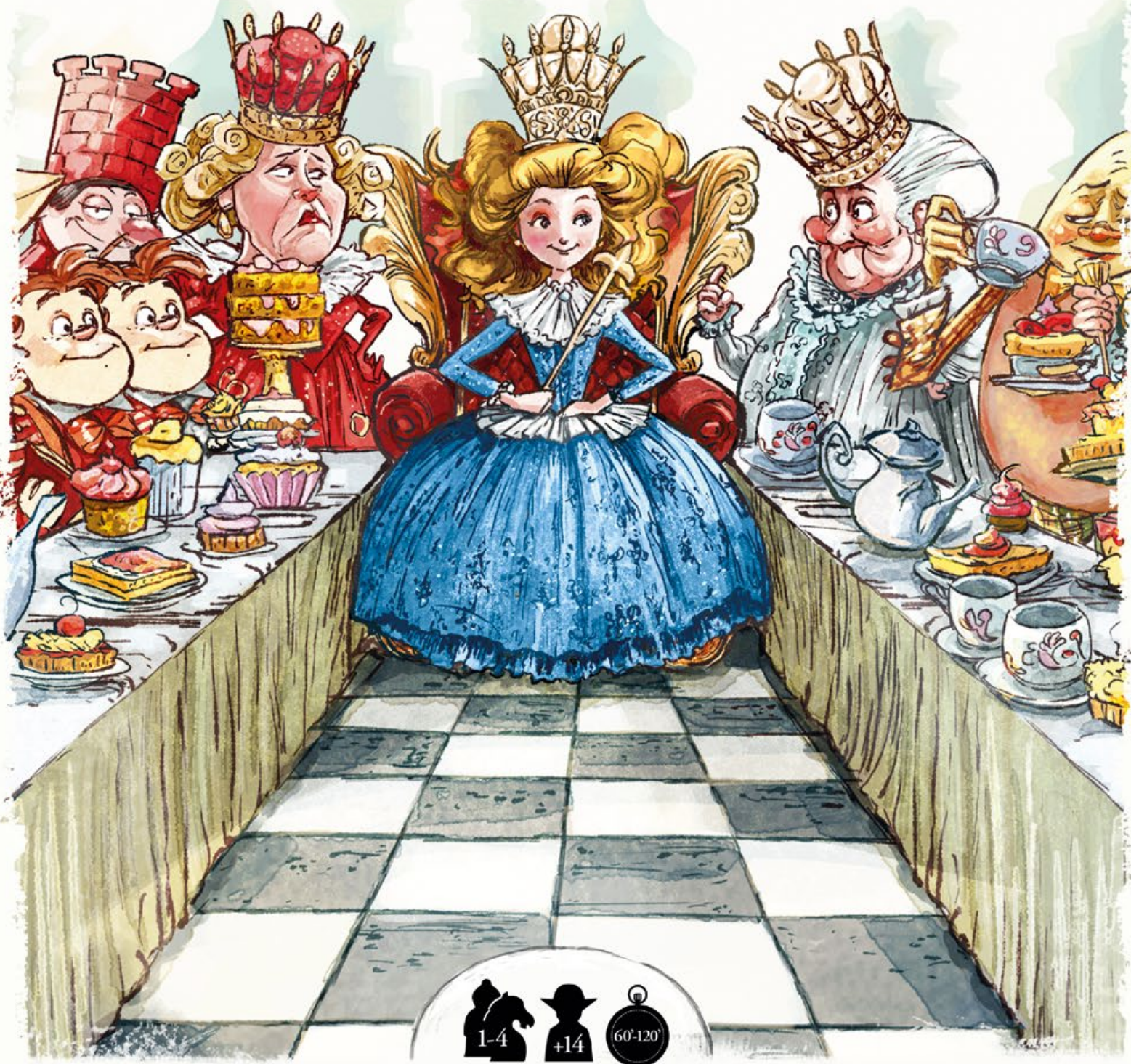
GAMES

Héctor Carrión & David Heras

Queen Alice

Amelia Sales Dossom Studio

REGLAMENTO



1-4



+14



60'-120'

Queen Alice

Alicia ha recibido una extraña llamada de auxilio. Al pasar junto al espejo del salón, se sobresalta al ver allí las siguientes palabras, escritas al revés: “Alicia, necesitamos una nueva reina”. Sin dudarlo un instante, toca el espejo y descubre que su mano puede atravesarlo. El resto de su cuerpo pronto la sigue, siendo arrastrada hacia el otro lado . . .

En **Queen Alice**, seréis habitantes de la Corte del Espejo y tendréis que preparar el banquete de coronación de Alicia. Quien realice el mejor trabajo se convertirá en la mano derecha de la nueva reina, ganando así la partida.

Para lograr esto, debéis convencer a las piezas de ajedrez Rojas y Blancas que habitan este mundo para que echen una mano en los preparativos. Vuestra influencia en la corte será clave. Dependiendo de qué bando contribuya más al banquete, Alicia será coronada como Reina Blanca o Reina Roja—¡o tal vez incluso ambas!

¿Lograrás mover los hilos a tu favor y asegurar que Alicia sea coronada con el color del reino que más te beneficie? ¿Te convertirás en la persona más influyente de la corte en la nueva era del reinado de **Queen Alice**?

Queen Alice se inspira en *A través del espejo y lo que Alicia encontró allí*, de Lewis Carroll, y el juego toma prestados algunos de sus personajes y motivos narrativos. Sin embargo, hemos creado nuestra propia historia original que no pretende representar la que Lewis Carroll cuenta en su libro.



Resumen de la sección: Queen Alice es un juego de construcción de motores donde representáis a habitantes de la corte preparando el banquete de coronación de Alicia. El objetivo es ganar la mayor cantidad de influencia (puntos de Influencia) reclutando la ayuda de los súbditos Rojos y Blancos de la Corte del Espejo, dependiendo la puntuación final del juego de si Alicia es coronada Reina Roja o Reina Blanca.

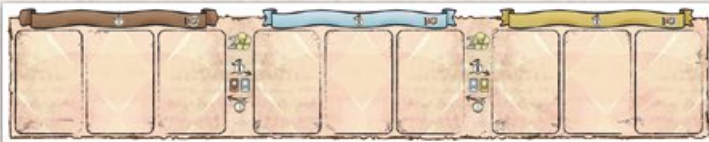
Componentes



1 x tablero central



4 x tableros de acción (Corazones, Picas, Tréboles, Diamantes)



1 x tablero del mercado de cartas



90 x cartas (30 bronce + 30 plata + 30 oro)

PARA CADA PARTICIPANTE (x 4)



9 x piezas de ajedrez Rojas



Alicia Roja Humpty Dumpty Rojo Jardinero Rojo



27 x fichas de libro (en 3 colores)



42 x losetas de marcapáginas



11 x fichas de corona

Ficha de espejo



Tablero de corte



Marcador de PI



3 x cubos de colores



Manecilla de reloj



2 x marcadores de huella



Loseta de referencia



Carta de referencia de movimiento de ajedrez



10 x cartas básicas



10 x Diamantes



10 x Corazones



Mensajeros del Rey (Sombbrero Loco y Liebre de Marzo)



2 x Gemelos (Tweedledum y Tweedledee)



5 x cubos negros



9 x piezas de ajedrez Blancas



Jardinero Blanco Humpty Blanco Alicia Blanca



32 x fichas de flor (8 de cada)



16 x losetas de Deseo de Alicia

4 x fichas de 200/300 PI



16 x cartas de tren



10 x cartas de Dinah

Preparación Común

Sigue estos pasos para preparar el área de juego:

1 • Tableros principales: Coloca el **tablero central** con los cuatro **tableros de acción** y el **tablero del mercado de cartas** a su alrededor, usando el lado de cada tablero correspondiente al número de participantes (1-2 ●● o 3-4).

2 • Piezas de ajedrez: Baraja las **losetas de referencia**, roba una, y prepara el tablero de ajedrez en el tablero central como se muestra en el reverso de la loseta.

3 • Deseos de Alicia: Ordena las **losetas de Deseo** en cuatro pilas por tipo de icono. Baraja y roba una loseta de cada pila para crear un conjunto de cuatro. (Para tu primera partida, usa las cuatro losetas específicas que se muestran aquí). Baraja las cuatro losetas y colócalas al azar en los espacios de Deseo con el lado amarillo hacia arriba.

4 • Coronas: Coloca las **fichas de corona** en sus espacios a lo largo de la parte inferior del tablero central con el lado "x2" hacia arriba. Usa 8 / 7 / 6 coronas dependiendo si sois 4 / 3 / 2 personas en la partida.

5 • Piezas de Alicia: Coloca la pieza de **Alicia Roja** y la pieza de **Alicia Blanca** al inicio de sus respectivos caminos.

6 • Mercado de cartas: Reserva las cartas básicas de los colores personales. Divide el resto en mazos de **bronce, plata y oro**, y baraja cada mazo. Rellena cada nivel del tablero del mercado de cartas colocando una carta del color correspondiente en cada uno de los dos espacios de la izquierda y el resto del mazo boca arriba en el espacio más a la derecha de cada nivel. Estas cartas superiores también están disponibles para elegir al adquirir cartas del mercado.



7 • Piezas de acción: Coloca las piezas del **Jardinero Rojo y Blanco** en el tablero de Corazones (7a); las piezas de los **Mensajeros del Rey** de los colores en juego (Sombrereros Locos Rojos y Liebres de Marzo Blancas) en el tablero de Picas (7b); las piezas de los **Gemelos** de los colores en juego (Tweedledum Rojo y Tweedledee Blanco) en el tablero de Tréboles (7c); y las medias piezas de **Humpty Dumpty Rojo y Blanco** en el tablero de Diamantes (7d), como se muestra.

8 • Libros, marcapáginas y flores: Divide las losetas de marcapáginas en pilas según el coste en libros que se muestra en la parte superior de cada loseta y colócalas junto al tablero de Tréboles. Apila cada color de las **fichas de libro** junto al tablero de Tréboles y cada color de las **fichas de flor** junto al tablero de Corazones. Coloca una **ficha de libro blanco** en cada espacio del tablero de Tréboles que no muestre ya un libro impreso (8a).

9 • Huellas: Coloca el marcador de **huella Blanca** de los colores en juego al inicio del camino del Gato Blanco y el marcador de **huella Roja** al inicio del camino del Gato Rojo.

Preparación para 3 personas: Para partidas a 3, cubre los espacios marcados con ●● en los caminos de Alicia Roja y Blanca con **fichas de corona**, y usa las **fichas de Corazón y Diamante** del color que no esté en juego para cubrir los espacios marcados con ●● en los tableros de Corazones y Diamantes.



Quién empieza: La última persona que se miró en un espejo toma la ficha de espejo y comienza la partida. En caso de duda, elige quién empieza al azar.



Resumen de la sección: El tablero central, los tableros de acción y el tablero del mercado de cartas se colocan en el centro de la mesa, y las piezas de ajedrez se distribuyen de acuerdo con el diagrama en el reverso de una loseta de referencia robada al azar. Las fichas de corona, las piezas de Alicia y una selección aleatoria de losetas de Deseo, una por icono, se colocan en el tablero central.

Preparación de cada Participante

1 • Tablero y fichas: Toma un **tablero de corte** y las **fichas** del color correspondiente. Coloca la manecilla de reloj sobre la esfera del reloj en el tablero.

2 • Colocación de fichas: Coloca las **fichas de Corazón (2a)** y **Diamante (2b)** **Rojas y Blancas** en sus lugares indicados.

3 • Recursos iniciales: Coloca los **3 cubos** de tu color en la bandeja de plata.

4 • Cubos negros: Toma **5 cubos negros** y colócalos en el área de almacenamiento bloqueada.

5 • Mazo y mano inicial: Toma las **10 cartas básicas** de tu color. Baraja el mazo, colócalo boca abajo en tu área de robo y roba 3 cartas para formar tu mano inicial.

6 • Loseta de referencia: Toma la **loseta de referencia** de tu color y colócala al lado de tu tablero de corte.

Contador de puntos de Influencia (PI): Coloca el **marcador de PI** de tu color en el espacio "0" del contador de Influencia en el tablero central.

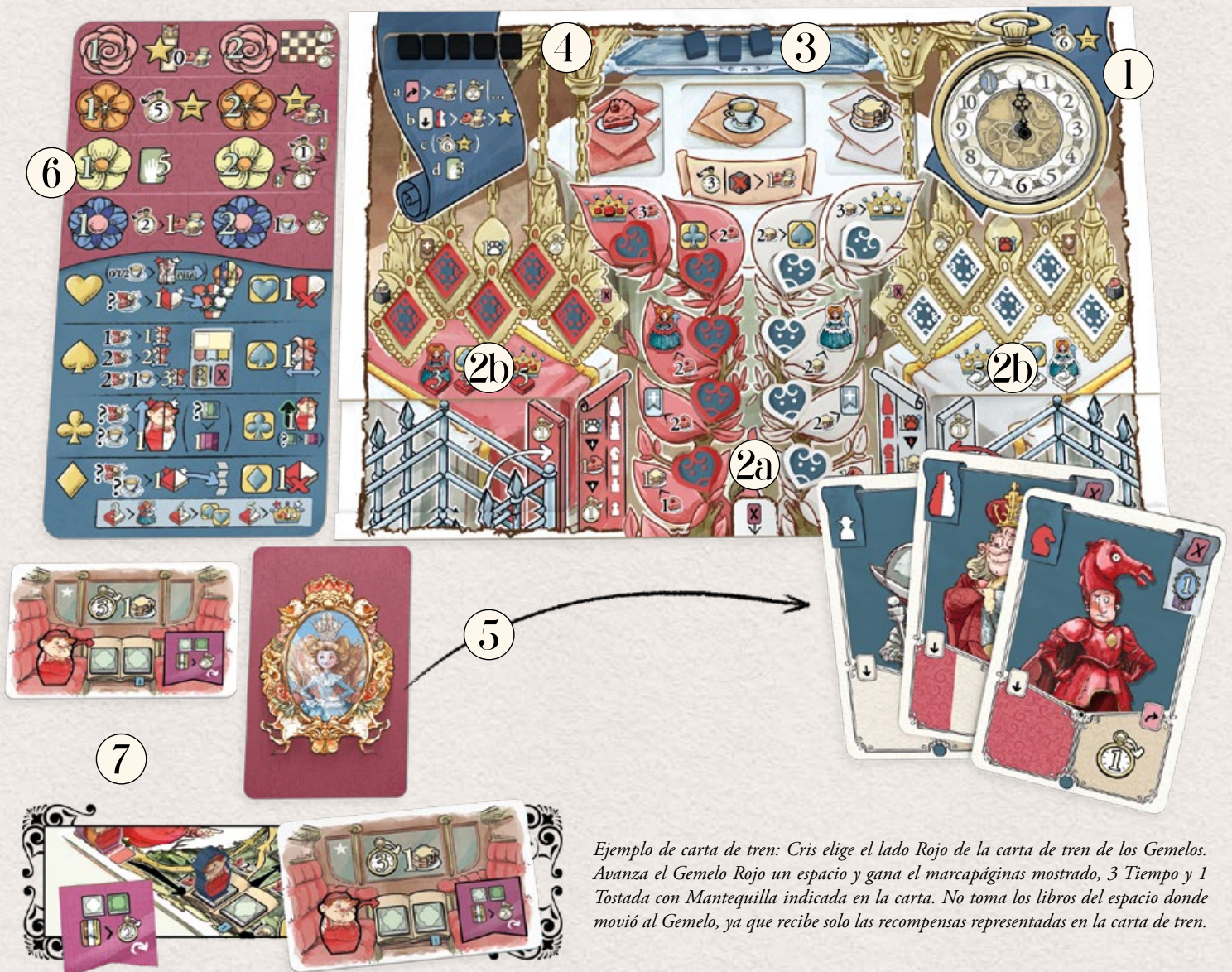
Cartas de Tren

7 • Selección: Tomad 2 cartas de tren al azar. Elegid una en secreto y decidid si jugarla en el lado Blanco o en el lado Rojo. Para tu primera partida puedes simplemente repartir las 4 cartas marcadas con una estrella.

Resolución: Revelad las cartas elegidas simultáneamente. En orden de turno, ganaréis todas las recompensas mostradas en la carta seleccionada.

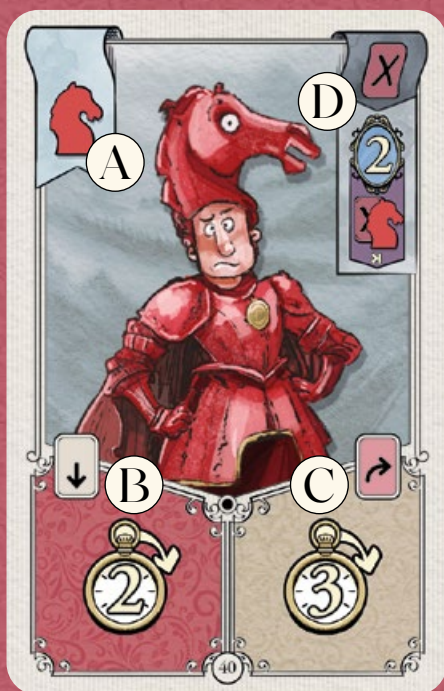
Nota: Solo se otorgan las recompensas específicas mostradas en la carta; estas pueden diferir de las recompensas estándar por realizar una acción en esa ubicación.

Una vez completados estos pasos, los preparativos para la coronación pueden comenzar.



Cómo jugar

En *Queen Alice*, preparas un banquete de coronación para Alicia realizando acciones a través del Mundo del Espejo y moviendo piezas de ajedrez para conseguir la ayuda de los habitantes del reino.



Estructura de las Cartas

Las cartas impulsan el motor del juego y están clasificadas por niveles: **básico**, **bronce**, **plata** y **oro**. Cada nivel presenta un fondo y una forma de estandarte distintos. El mazo inicial contiene solo cartas básicas, pero se pueden adquirir cartas más potentes durante la partida.

El diseño de la carta incluye cuatro partes:

A. Pieza de ajedrez: Indica el tipo y color de la pieza de ajedrez que puedes mover. Las cartas de pieza comodín (ambos colores) te permiten mover la pieza correspondiente de cualquier color.

B. Recompensa por jugar: Indica una recompensa instantánea otorgada cuando se juega la carta. Las cartas básicas no otorgan recompensas por jugar.

C. Recompensa por descartar: Indica la recompensa otorgada si la carta se descarta al inicio de tu turno.

D. Bonificación de Invitación: Indica el número de puntos de Influencia otorgados al final del juego si la carta es Invitada a la coronación.



CARTAS
BÁSICAS



CARTAS
DE
BRONCE



CARTAS
DE
PLATA



CARTAS
DE
ORO

Invitación: Cuando se presente la oportunidad de realizar una acción de Invitación (X), puedes eliminar cartas Invitándolas al banquete de coronación, eliminándolas de tu mazo para el resto de la partida y añadiendo puntos de Influencia a tu puntuación final. Coloca las cartas Invitadas boca abajo en la parte inferior de tu tablero de Corte. Puedes Invitar cartas desde tu mano o pila de descartes.

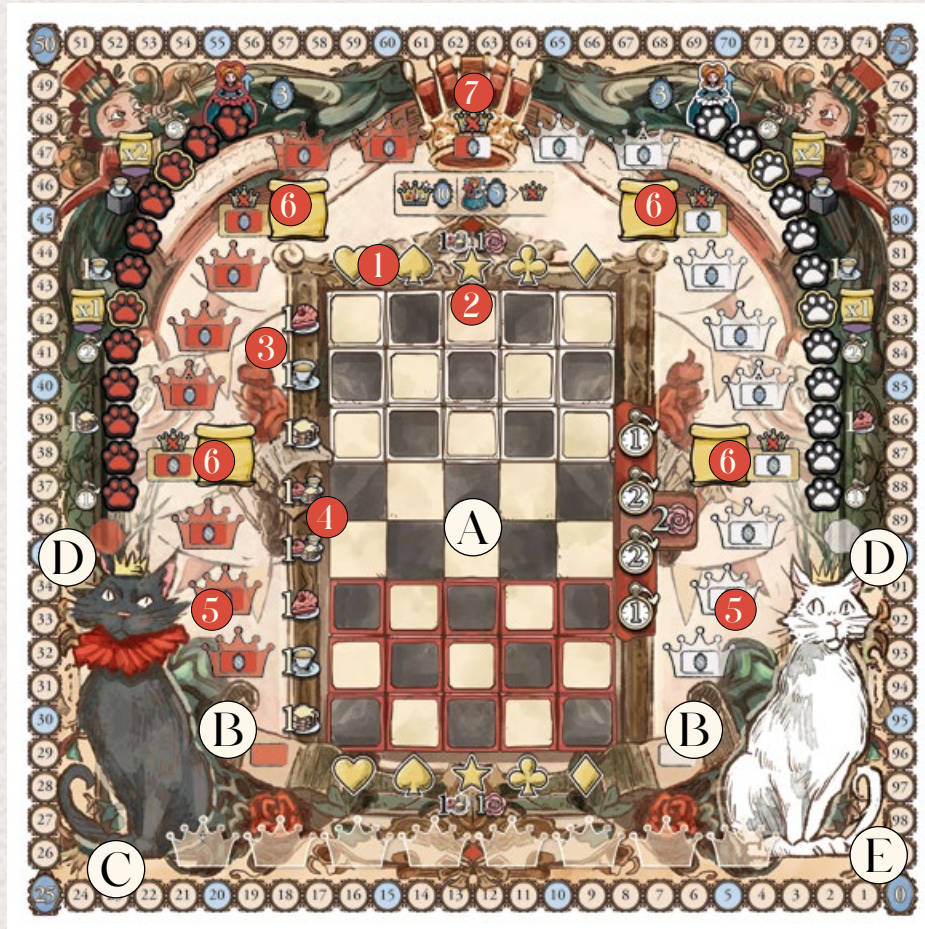
Nota: no puedes Invitar una carta si al hacerlo vacías tu mano antes de jugar una carta en tu turno o si te quedaras con menos de 3 cartas entre tu mazo y tu mano.



Resumen de la sección: Las cartas se clasifican por niveles (básico, bronce, plata y oro). Las cartas indican el tipo y color de la pieza de ajedrez (arriba a la izquierda) que se moverá en el tablero de ajedrez; la recompensa por jugar (abajo a la izquierda) recibida cuando se juega la carta; una recompensa por descartar (abajo a la derecha) recibida por descartar la carta; y una bonificación de Invitación (arriba a la derecha) de PI otorgados durante la puntuación final si la carta se elimina usando la acción de Invitación.

Estructura del Tablero Central

El tablero central abarca el tablero de ajedrez (A), los caminos de Alicia (B), la zona de coronas (C), los caminos de Gato (D) y el contador de PI (E).



El Tablero de Ajedrez

El tablero de ajedrez se utiliza para seleccionar acciones y obtener recursos al jugar una pieza de ajedrez.

1 • Columnas: Determinan la acción a realizar.

2 • Acción comodín: La columna central permite realizar cualquier acción por un coste de un recurso

3 • Filas: Determinan el recurso obtenido.

4 • Recurso comodín: Las dos filas centrales te permiten elegir cualquiera de los tres tipos de recursos.

Caminos de Alicia

Los caminos de Alicia representan su viaje a través del mundo del Espejo, marcando su decisión de convertirse en la Reina Roja o Blanca.

5 • Caminos de Alicia: Al progresar a lo largo del camino de la Alicia Roja o de la Alicia Blanca, mueve la pieza de Alicia () hacia arriba hasta el siguiente espacio vacío y anota los puntos de Influencia indicados, saltando cualquier espacio que contenga una ficha de corona.



6 • Deseos de Alicia: Cuando Alicia alcanza un espacio de Deseo (condición de puntuación):

- Retira 1 corona de la zona de coronas y colócala encima del espacio de Deseo como recordatorio antes de anotar los PI mostrados en el espacio del camino.
- Ejecuta tu turno completo, incluyendo la potencial repetición de acción.
- Al final del turno, todo el mundo puntúa según las condiciones del Deseo. Descarta la corona después.

7 • Espacio del Trono: Cuando la Alicia Roja o Blanca alcanza el final de su camino y entra en el espacio del Trono, Alicia será coronada Reina de ese color. Retira una corona de la zona de coronas y descártala. Solo una pieza de Alicia puede ocupar el espacio del Trono, pero la Alicia del otro color puede seguir avanzando hasta el final de su camino.

Cuando una pieza de Alicia ya no puede avanzar, el progreso posterior en ese color otorga en su lugar 5 PI y retira 1 Corona.

CONSEJO: Mover a Alicia te otorga considerables puntos de Influencia y también activa diferentes puntuaciones para los Deseos. ¡Elige sabiamente cuándo y por qué camino avanzar!

Zona de Coronas

Las coronas actúan como multiplicadores y activadores del final del juego.

Obtención de coronas: Las coronas se obtienen al realizar diferentes acciones. Cuando recibas una corona, toma una ficha de corona de la zona de coronas y colócala en el siguiente espacio vacío por delante de la posición de Alicia en el camino activo. Inmediatamente súmate el doble de los puntos de Influencia indicados en ese espacio. La próxima vez que Alicia progrese en ese camino, saltará el espacio que contiene una ficha de corona hacia el siguiente espacio vacío.

Nota: Las coronas no pueden colocarse en espacios de Deseo.



Bonificación de corona: Cuando recibas una corona, si no hay espacios disponibles en el camino activo o la zona de coronas está vacía, súmate 10 PI en su lugar. Si el camino está lleno pero quedan fichas de corona, retira y descarta una corona de la zona de coronas, y súmate 10 PI.



Final del juego: El final del juego se activa cuando se retira la última corona de la zona de coronas. Completa la ronda actual para que todas las personas jueguen un número igual de turnos, terminando una vez que la persona a la derecha de quien tiene la ficha de espejo haya finalizado.

CONSEJO: Colocar coronas durante el juego es muy importante, ¡ya que otorgan una gran cantidad de puntos de Influencia!

Caminos de Gato

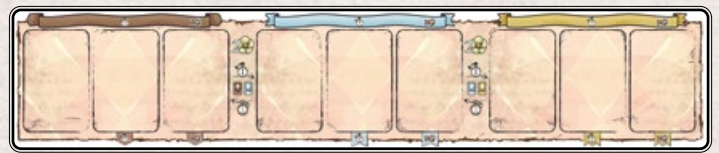
Cuando ganes una huella , avanza tu marcador a lo largo del camino del Gato Rojo o Blanco según corresponda. Recibe todas las recompensas del espacio en el que acabes y de cualquier espacio por el que hayas pasado. Varios marcadores pueden compartir un espacio.

Condición de puntuación final: Tu progreso a lo largo de este camino determina qué Deseos puntúas al final del juego:

x1: Puntúa un Deseo de tu elección para ese color.

x2: Puntúa ambos Deseos para ese color.

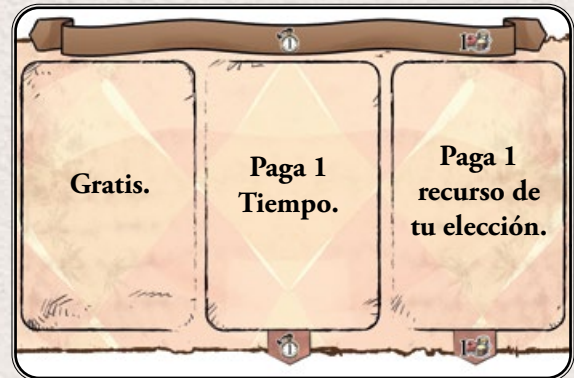
CONSEJO: Progresar por los caminos de Gato no otorga grandes recompensas durante la partida, pero puntuar los Deseos de Alicia al final puede hacerte ganar una gran cantidad de puntos de Influencia.



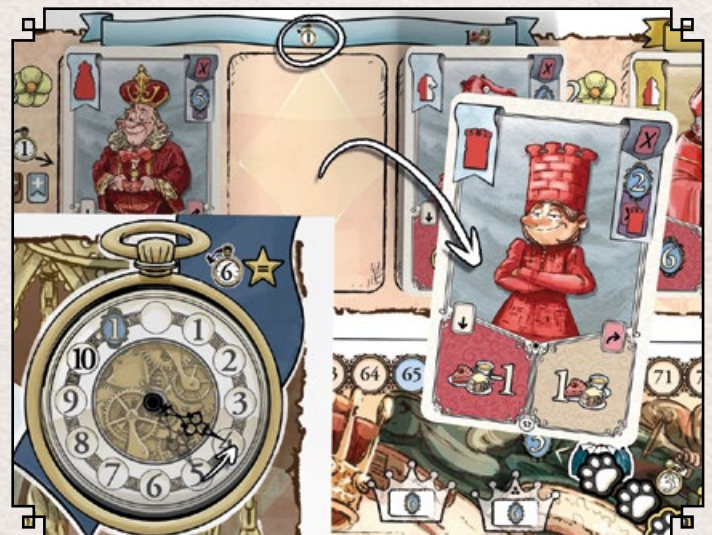
Mercado de Cartas

Contiene tres secciones para cada una de las cartas de **bronce**, **plata** y **oro**.

Costes por secciones:



Adquisición: Las cartas se añaden directamente a tu mano y pueden usarse inmediatamente. Repón el mercado solo durante la fase de Descanso deslizando las cartas hacia la izquierda para llenar los huecos.



Ejemplo de adquisición: Camila adquiere una carta de plata del espacio central. Paga 1 Tiempo y añade la carta a su mano. El espacio quedará vacío hasta que termine su turno y ocurra la fase de Descanso.

Resumen de la sección: El tablero central se centra en las acciones y la puntuación. Las filas del tablero de ajedrez indican las recompensas de recursos y las columnas indican las acciones. Los caminos de Alicia otorgan PI, activan la puntuación de Deseos y determinan si Alicia se convertirá en Reina Roja, Reina Blanca o ambas. La zona de coronas muestra las coronas restantes y activa el final del juego. Los caminos de Gato otorgan recompensas durante el juego y afectan a la puntuación final. El mercado de cartas es donde se adquieren cartas nuevas y más potentes para mejorar los mazos. Avanzar por los caminos de Alicia y de Gato y, sobre todo, obtener coronas, son las principales formas de ganar puntos de Influencia y lograr la victoria.

El tablero personal, o tablero de corte, está organizado en varias zonas.

Zona Superior

A. Almacenamiento bloqueado: Contiene cubos de recursos negros antes de que sean desbloqueados.

B. Referencia de estructura del turno: Resume las fases de un turno.

C. Almacenamiento de recursos: Incluye la bandeja de plata para almacenar cubos de recursos no asignados, y tres zonas de recursos: Tarta de Cereza (Rojo), Té, y Tostada con Mantequilla (Blanco).

D. Reloj de tiempo: Marca el Tiempo acumulado. Avanza la manecilla en el sentido de las agujas del reloj cada vez que ganes Tiempo, y gírala en sentido contrario a las agujas del reloj cuando lo gastes. No puedes tener más de 10 ni menos de 0 Tiempos. Siempre que adquieras Tiempo por encima de 10, gana 1 PI en su lugar.



Gestión de Recursos

Obtención de recursos: Mueve un cubo desde la bandeja de plata a la zona de recursos correspondiente.

Gasto de recursos: Devuelve un cubo de la zona del recurso a la bandeja de plata.

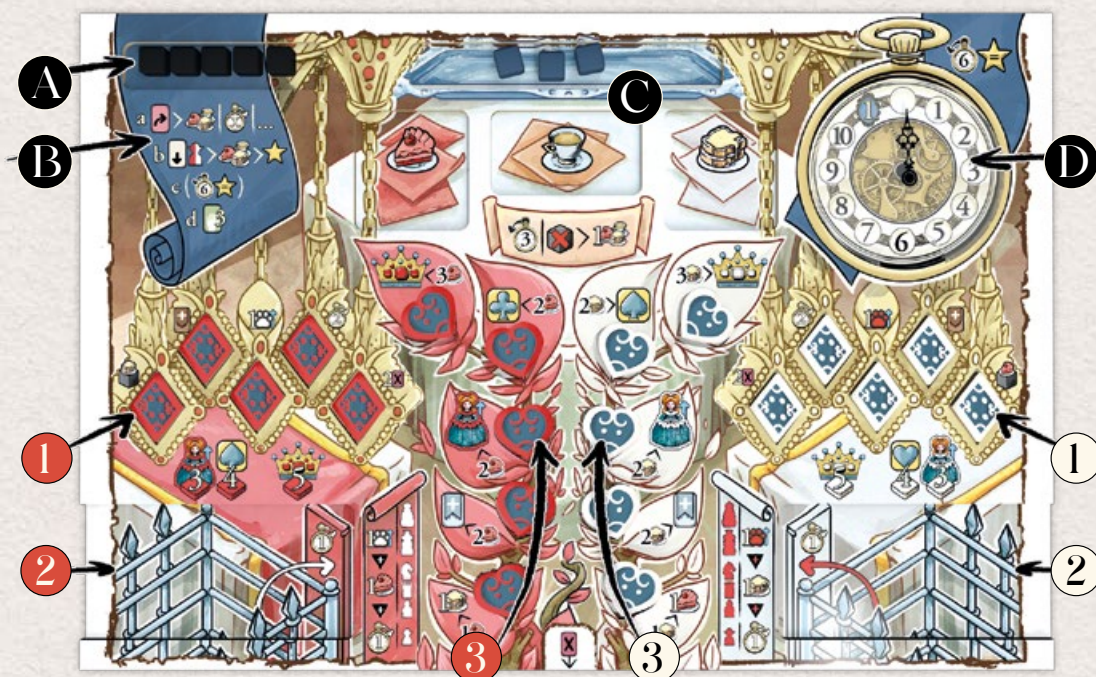
Reasignación de cubos: Si tu bandeja de plata está vacía cuando recibes un recurso, puedes devolver cualquier cubo activo a la bandeja de plata y luego reasignarlo.

Cubos negros (capacidad de almacenamiento extra): Una vez desbloqueados, los cubos negros funcionan como los cubos de colores.

Intercambio de Tiempo y cubos negros por recursos: Cuando realices un pago, como sustituto de 1 recurso de tu elección, puedes gastar **3 Tiempos** o devolver **1 cubo negro** a tu almacenamiento bloqueado.

Puedes sustituir cualquier número de recursos de esta manera. Los recursos comprados con Tiempo o cubos negros deben gastarse inmediatamente y no pueden almacenarse.

NO PUEDES intercambiar un cubo negro que ya hayas usado como pago en la misma acción. Sin embargo, al realizar una repetición de acción, cualquier cubo negro usado (devuelto a tu bandeja) durante la acción inicial se considera disponible para ser intercambiado.



Carta marcador de corona: Opcionalmente puedes usar estas cartas para marcar el número de coronas de cada color que has obtenido (de 0 a 4) deslizándolas debajo de tu tablero de corte.

Zonas Central e Inferior

El resto del tablero está dividido en elementos del **Reino Rojo** (izquierda) y del **Reino Blanco** (derecha).

1 · Diamantes (ladrillos del muro): Al realizar la acción de Diamantes, elige cualquier ficha para colocar en el Muro y gana la recompensa indicada.

2 · Cárcel: Situada debajo de cada área de Diamantes, la cárcel almacena piezas de ajedrez capturadas del color opuesto y muestra las recompensas al capturar cada tipo de pieza.

3 · Corazones (rosas del jardín): Al realizar la acción de Corazones, retira fichas de abajo a arriba para colocarlas en el Jardín. Paga el coste y recibe la recompensa indicada para ese espacio.

Resumen de la sección: En el tablero de corte se marcan el Tiempo y los recursos (Tarta de Cereza, Té y Tostada con Mantequilla) a través de cubos móviles. Los cubos negros actúan como capacidad de almacenamiento extra. El tablero también contiene los Corazones (rosas del jardín) y Diamantes (ladrillos del muro) que otorgan recompensas al ser colocados, así como una cárcel para las piezas de ajedrez capturadas.

Estructura del Turno

Los turnos tienen cuatro fases, tres obligatorias y una opcional.



- a • Descartar una carta.
- b • Jugar una carta.
- c • Repetir acción (opcional).
- d • Descanso (limpieza).



a. Descartar una carta

Elige una carta de tu mano para descartarla y recibe la recompensa por descartar. Coloca la carta boca arriba en tu pila de descartes.



b. Jugar una carta

Elige una segunda carta de tu mano para jugarla, colocándola sobre la carta que acabas de descartar en la pila de descartes.

Recompensa por jugar: Si la carta jugada indica una recompensa por jugar, recíbela inmediatamente. Cualquier descuento otorgado se aplica solo una vez por turno. *Nota: Las cartas básicas no otorgan una recompensa por jugar*



Mover o rescatar: Juega la pieza de ajedrez indicada en la carta.

Mover: Mueve la pieza de ajedrez en el tablero de ajedrez según las reglas estándar del ajedrez (dispones de una carta de referencia como recordatorio). *Nota: Los Peones nunca pueden moverse más de un espacio.*

Rescatar: Alternativamente, puedes “rescatar” una pieza del tipo indicado de la cárcel (tuya o de un oponente). Una pieza no puede moverse en el mismo turno en que es rescatada.



Espacio de activación: La fila del espacio donde la pieza de ajedrez termina el turno determina el recurso recibido, y la columna indica la acción a realizar. Recibe primero el recurso y luego realiza la acción del color de la pieza de ajedrez.

Jugar una pieza bloqueada: Si la pieza de ajedrez está bloqueada y no puede moverse, activa los efectos de su posición actual. Puedes jugar un peón bloqueado incluso si otros peones pueden moverse.



Capturar: La captura sigue las reglas estándar del ajedrez. Si tu movimiento termina en un espacio ocupado por una pieza del color opuesto, captúrala y colócala en la cárcel correspondiente de tu tablero. Los Reyes pueden ser capturados como otras piezas; no hay “jaque”. Gana bonificaciones acumulativas según el valor de la pieza capturada:

Peón: 1 Tiempo.

Caballo/Alfil/Torre: 1 recurso + 1 Tiempo.

Rey/Reina: 1 huella del color capturado + 1 recurso + 1 Tiempo.



Ejemplo de captura: Carmen captura una Reina Blanca y la coloca en el área de la cárcel Roja de su tablero de corte. Como la pieza capturada es una Reina, gana 1 huella Blanca, 1 Tarta de Cereza y 1 Tiempo.

Rescatar una pieza: Si quieres jugar una pieza que ha sido capturada por cualquier persona (incluyéndote a ti), puedes rescatarla. Coloca la pieza en cualquier espacio de reaparición vacío marcado con su color y activa los efectos de ese espacio para terminar el movimiento. La persona de cuya cárcel rescataste la pieza recibe 1 Tiempo como compensación. Si todos los espacios de reaparición están ocupados, coloca la pieza en cualquier espacio libre.



Ejemplo de rescate: Kortes necesita un Peón Rojo, pero Vera lo tiene capturado. Kortes lo mueve a un espacio de reaparición Rojo y activa ese espacio (el peón no se mueve); Vera recibe 1 Tiempo.



Promoción de peón: Si mueves un Peón a la última fila, recibe 1 huella del color del Peón. Mueve inmediatamente el Peón a un espacio de reaparición de su propio color y termina el movimiento activando ese nuevo espacio con su recurso y acción asociados.



Saltar una acción: Si no puedes o no quieres realizar la acción, gana 2 Tiempos en su lugar y pasa a la fase del Descanso.



c. Repetir acción (opcional)

Una sola vez por turno, puedes pagar 6 Tiempos para repetir la acción recién realizada. Debes realizar la acción repetida en el mismo color y pagar su coste. No se juegan nuevas cartas.



Ejemplo de repetición de acción: Después de activar una acción de Picas, Kortes paga 2 Tartas de Cereza para mover a su Mensajero Rojo dos espacios hacia adelante. Una de las recompensas que gana en ese espacio son 2 Tiempos. Ahora tiene suficiente Tiempo para repetir la acción, así que paga 6 Tiempos y otra Tarta de Cereza para mover a su Mensajero un espacio más hacia adelante.

d. Descanso (limpieza)

En la última fase del turno, repón tu mano, el mercado de cartas y cualquier loseta de marcapáginas volteada, y puntúa cualquier Deseo activado.



Reponer mano: Roba o descarta hasta tu límite de mano (normalmente 3). Si tu mazo está vacío, baraja la pila de descartes para reponerlo.

Reponer mercado de cartas: Repón el mercado de cartas deslizando las cartas hacia la izquierda para llenar cualquier hueco.



Reponer marcapáginas: Voltea cualquier loseta de marcapáginas de un solo uso por turno de vuelta a su lado activo (Ver "TRÉBOLES").



Puntuar Deseos de Alicia: Si Alicia alcanzó un espacio de Deseo este turno, todo el mundo lo puntúa ahora. (Asegúrate de que también se haya retirado una corona de la zona de coronas).



Resumen de la sección: Un turno tiene cuatro fases: a. Descartar una carta por su recompensa. b. Jugar una carta para mover una pieza, ganar un recurso y realizar una acción. (Las piezas también pueden ser capturadas o rescatadas). c. Opcionalmente, pagar Tiempo para repetir la última acción en el mismo color, pagando su coste de acción. d. Robar de nuevo hasta tu límite de mano, barajar la pila de descartes si es necesario, rellenar el mercado de cartas, reactivar los marcapáginas y puntuar Deseos si se han activado.

Acciones



Al jugar una pieza de ajedrez, puedes realizar **una acción del color de la pieza**, pagando cualquier coste asociado para la acción. La acción realizada será la indicada por la columna donde la pieza jugada termine su movimiento. **Solo puedes realizar la acción una vez, incluso si pudieras permitirte más.**

Costes de acción: Las acciones cuestan recursos asociados con el color de la pieza jugada. Los costes deben pagarse antes de recibir cualquier recompensa.

Costes de acción Roja: Tarta de Cereza  y/o Té .

Costes de acción Blanca: Tostada con Mantequilla  y/o Té .

Recompensas: Las recompensas son cualquier cosa obtenida mientras se realizan acciones directamente o como resultado de cualquier efecto secundario (*por ejemplo, recursos, Tiempo, cubos negros, adquirir o Invitar una carta, flores, mini-acciones, huellas, progreso de Alicia, coronas, Pl, etc.*).

Recibir recompensas: Las recompensas obtenidas en la misma acción pueden recibirse en cualquier orden que desees. Sin embargo, deben resolverse inmediatamente durante la acción específica en la que se ganan. Por ejemplo, no puedes esperar para activar una recompensa durante la repetición de la acción.

NOTA: Recibir recompensas siempre es opcional, excepto los progresos de Alicia y las coronas, que son obligatorios.

3   Los **COSTES** a pagar siempre se representan con un número y un icono **NEGROS**.

3   Las **RECOMPENSAS** a recibir siempre se representan con un número y un icono **BLANCOS**, o solamente un icono sin número.

Mini-acciones

Las mini-acciones se otorgan como recompensas y ofrecen parte del beneficio que obtendrías al realizar una acción principal. Cada acción principal tiene una mini-acción correspondiente. Las mini-acciones no tienen restricciones de color.

CONSEJO: Las mini-acciones son poderosas para activar combos encadenando acciones y te permiten interactuar con tableros diferentes al de donde realizaste tu acción principal.



Acción Comodín

La estrella en la columna central del tablero de ajedrez es una acción comodín que te permite realizar cualquiera de las cuatro acciones. Sin embargo, tiene un coste: **DEBES pagar un recurso adicional de tu elección** (Tarta de Cereza, Tostada con Mantequilla o Té) para usarla. Puedes usar el recurso que ganes de la fila ese turno, gastándolo inmediatamente sin almacenarlo.

Si decides repetir tu acción (fase de turno c), no necesitas pagar el coste de la columna de acción comodín de nuevo.





CORAZONES: El Jardín de las Flores Vivas



En el Jardín, se plantan rosales Rojos o Blancos para decorar el reino para la ceremonia.

Secuencia de Acción



Movimiento del Jardinero (opcional): Antes de plantar, puedes mover al Jardinero del color activado a un espacio del mismo color a la izquierda o derecha por 1 Té por movimiento (es decir, 2 Té para moverte al espacio opuesto). *Nota: Mover a un Jardinero desde su espacio de descanso al Jardín es gratis. Colócalo en cualquiera de los cuatro espacios que coincidan con su color. Ver "Descanso del Jardinero".*

Colocar un Corazón: Toma la ficha de Corazón de más abajo del color activado de tu tablero de corte. Paga el coste indicado (🍰 Tarta de Cereza o 🍞 Tostada con Mantequilla) y gana la recompensa indicada.



Plantar un rosal: Coloca tu ficha de Corazón en un espacio vacío en la zona actual del Jardinero. Gana la recompensa cubierta por la ficha.

Recompensas por Hitos: Se otorgan las siguientes recompensas por el progreso en cada color.



3er Corazón colocado:
Avanza a Alicia un espacio.



4º Corazón colocado:
Gana una mini-acción.



5º Corazón colocado: Gana una corona.

Flores: La mayoría de las recompensas son flores, que te otorgan beneficios permanentes durante la partida. Puedes colocar tus fichas de flor recolectadas en tu loseta de referencia para recordar estas ventajas. (Ver los detalles de cada beneficio en el ANEXO I).



Descanso del Jardinero: Si no quedan espacios vacíos en la zona del Jardinero después de plantar, devuelve al Jardinero a su espacio de descanso.



Ejemplo: Carmen paga 1 Té para mover al Jardinero a una zona específica (A). Paga 2 Tartas de Cereza (B) por un rosal Rojo (C) y gana una carta de plata, como se indica en su tablero (D). Usa su ficha de Corazón para cubrir una flor amarilla en el Jardín, por lo que toma una ficha de flor amarilla del suministro (E).

Mini-acción de Corazones



Retira tu Corazón de más abajo de CUALQUIER color y gana la recompensa revelada, GRATIS. Deja la ficha a un lado; no se coloca en el Jardín.

Resumen de Corazones (El Jardín de las Flores Vivas): Opcionalmente paga Té para mover al Jardinero, luego paga el coste para desbloquear una ficha de Corazón de tu tablero. Coloca el Corazón como un rosal en el Jardín para ganar la recompensa del espacio cubierto y la recompensa mostrada en tu tablero de corte. Esta acción es la única forma de adquirir los beneficios permanentes de las flores. Con la mini-acción de Corazones, retira de forma gratuita el Corazón de más abajo de cualquier color de tu tablero de corte y recibe la recompensa mostrada.



PICAS: Los Mensajeros del Rey



Los Mensajeros del Rey (el Sombrero Loco Rojo y la Liebre de Marzo Blanca) entregan invitaciones al banquete y solicitan colaboración a otras piezas de ajedrez.

Secuencia de Acción

Pagar y mover: Mueve al Mensajero del color activado hacia adelante a lo largo de las flechas un número de espacios dependiendo de los recursos que pagues:

	1 Espacio: 1 
	2 Espacios: 2 
	3 Espacios: 2  1 
	1 Espacio: 1 
	2 Espacios: 2 
	3 Espacios: 2  1 



Algunos espacios te permiten elegir el camino. Los espacios pueden estar ocupados por varios Mensajeros.

CONSEJO: Generalmente, vale la pena avanzar tan lejos como puedas.

Recompensas: Gana solo la recompensa impresa en el espacio de destino y una recompensa de carta.

Recompensa de Carta (Elige una):



Adquirir: Compra una carta del nivel indicado por el estandarte del espacio, pagando su coste de mercado (si lo tiene).

Invitar: Elimina una carta de cualquier nivel de tu mano o pila de descartes y colócala debajo de tu tablero de corte para obtener PI al final de la partida.

Recompensas por Hitos

Sellos: Cuando pases una flecha marcada con un sello, recibes una bonificación:

Primera persona: Recibe todas las recompensas mostradas en el sello más grande.

Posteriores: Recibe todas las recompensas mostradas en el sello más pequeño.



Zona central: Cruzar hacia esta zona siempre otorga al menos 1 progreso de Alicia.



Cruce central: Otorga una mini-acción gratuita al pasar. (Esto no es un sello).

Final del camino: Llega al final del camino con cualquier Mensajero para recibir una corona del color correspondiente.



Ejemplo: Carmen mueve a la Liebre de Marzo Blanca 3 espacios gastando 1 Tostada con Mantequilla, 1 Té (A) y 3 Tiempo (sustituyendo una Tostada con Mantequilla) (B). Termina en un espacio que otorga 2 huellas y una recompensa de carta de plata (C). Al ser la primera en pasar el sello del hito, también gana 6 PI (D).

Mini-acción de Picas

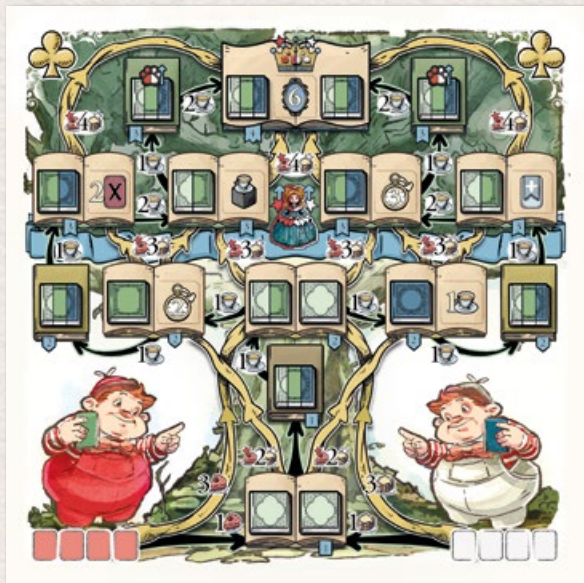
Mueve CUALQUIER Mensajero exactamente UN espacio hacia adelante, GRATIS. Recibe todas las recompensas (recompensa de espacio, recompensa de carta, hitos de sellos o bonificación de cruce central) como de costumbre.



Resumen de Picas (Los Mensajeros del Rey): Paga el coste de recursos para mover al Mensajero Rojo o Blanco 1, 2 o 3 espacios. Gana la recompensa del espacio final y la opción de adquirir o Invitar una carta. Recibe recompensas adicionales por pasar ciertos hitos. Con la mini-acción de Picas, mueve de forma gratuita a cualquier Mensajero un espacio y recibe las recompensas de ese espacio.



TRÉBOLES: El Árbol de Tweedledum y Tweedledee



En el Árbol de los Gemelos, Tweedledum (Gemelo Rojo) o Tweedledee (Gemelo Blanco) se mueven en un ascenso que representa el aprendizaje de las historias del mundo del Espejo para contarlas durante el banquete.

Secuencia de acción

Pagar y mover: Elige un camino para mover el Gemelo del color activado y paga el coste indicado en la flecha. (No puedes pasar por más de una flecha).



Las **flechas amarillas** muestran dos costes diferentes a pagar, dependiendo del Gemelo movido: Tarta de Cereza (Gemelo Rojo) o Tostada con Mantequilla (Gemelo Blanco).



Las **flechas negras** muestran un único coste a pagar, independientemente de qué Gemelo se mueva.



Recibir recompensas: Toma cualquier ficha de libro física en el espacio al que te muevas. También recibes una ficha por cualquier libro impreso en el espacio (tomando el color de tu elección si se muestran varios) o cualquier otra recompensa representada. No ganas ninguna recompensa impresa que esté cubierta por una ficha de libro cuando llegues. Así, la primera persona que llegue a un espacio que contenga una ficha de libro física recibirá dos libros, y quienes lleguen a ese espacio después, recibirán un libro y la otra recompensa impresa.



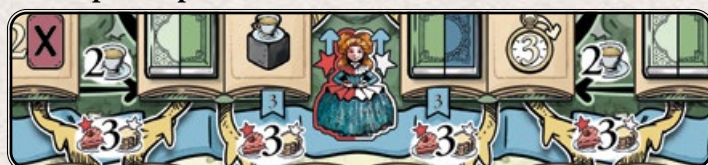
Comprar un marcapáginas (opcional):

Gasta tus libros para comprar un único marcapáginas. Puedes examinar todos los marcapáginas disponibles y seleccionar el que desees. Los marcapáginas otorgan recompensas instantáneas, beneficios permanentes o PI en la puntuación final.



Nota: Varios Gemelos pueden ocupar el mismo espacio. La altura del espacio se indica en el icono de marcapáginas debajo del espacio, como se muestra.

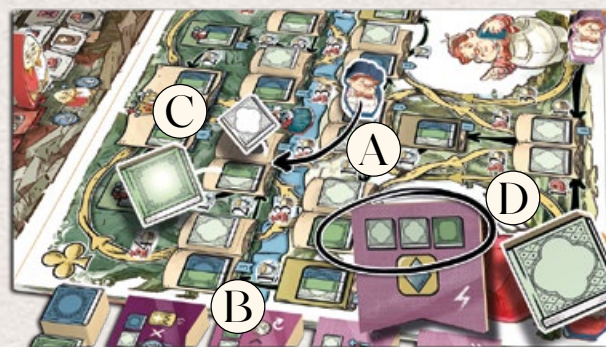
Recompensas por Hitos:



Bonificación de altura: Pasar del 2º al 3er nivel avanza a la Alicia del color correspondiente un espacio en su camino.



Final del camino: Llega a la cima del árbol con cualquier Gemelo para recibir una corona del color del gemelo movido.



Ejemplo: Después de mover una Torre Blanca, Camila avanza al Gemelo Blanco por la flecha izquierda con un coste de 3 Tostadas con Mantequilla (A). Pasa por un espacio que otorga progreso de Alicia (B), toma una ficha física de libro blanco y elige un libro verde adicional de las opciones impresas en el espacio (C). Luego gasta ambos libros más uno blanco que ya tenía para comprar un marcapáginas de mini-acción (D).

Mini-acción de Tréboles:



Mueve CUALQUIER Gemelo a lo largo de cualquier camino de flecha negra adyacente, GRATIS. Recibe recompensas y la opción de comprar un marcapáginas como de costumbre.

Resumen de Tréboles (El Árbol de Tweedledum y Tweedledee): Paga un coste para mover al Gemelo Rojo o Blanco en el Árbol. Recibe libros y/u otras recompensas según se muestre, y opcionalmente gasta libros para comprar un marcapáginas. Los hitos en el camino avanzan a Alicia y otorgan una corona en la cima. Con la mini-acción de Tréboles, mueve de forma gratuita a cualquier Gemelo por un camino de flecha negra adyacente y recibe las recompensas habituales.



DIAMANTES: El Muro de Humpty Dumpty



Humpty Dumpty se ha caído y se ha roto en dos, con una mitad leal al Reino Rojo y la otra prefiriendo el Dominio Blanco. Ayudaréis a Humpty Dumpty a construir las mitades Roja y Blanca del muro y subir a lo alto para proclamar sus ideales y defender la capital.

Secuencia de Acción

Elige un espacio vacío en el muro que coincida con el color activado. Paga ambos costes indicados en la fila y la columna para colocar un ladrillo en ese espacio. Ten en cuenta que todas las filas tienen un coste, mientras que dos columnas tienen un coste de 1 Té (un pequeño icono en el espacio sirve como recordatorio), y dos columnas no tienen coste adicional.

Regla de colocación: Los ladrillos deben colocarse en el espacio libre más bajo de la columna elegida. No es necesario colocar los ladrillos en la misma fila que la pieza de Humpty Dumpty.



Selecciona cualquier ficha de ladrillo de Diamante de tu tablero de corte y retírala para ganar la recompensa que muestra.



Coloca el ladrillo en el espacio elegido del Muro y recibe la recompensa que muestra.

Bonificación por mismo nivel: Gana 2 PI al construir en la misma fila que la mitad correspondiente de Humpty Dumpty.

Completar fila: Si tu ladrillo completa la fila donde está Humpty Dumpty, avanza esa mitad a la siguiente fila y gana 4 PI, en lugar de 2.



Recompensas por Hitos: Se otorgan las siguientes recompensas por el progreso en cada color:



3er Diamante colocado:
Avanza a Alicia un espacio.



4º Diamante colocado:
Gana una mini-acción.



5º Diamante colocado: Gana una corona.



Ejemplo: Kortes ha jugado una pieza roja para activar una acción de Diamante y construye en el lado Rojo del Muro. Paga 1 Tarta de Cereza y 1 Té por un espacio de la fila inferior. Recibe 1 huella de su tablero (A) y 2 huellas del Muro, tomando 3 huellas Blancas en total. Debido a que su ladrillo completa la fila, toma 4 PI y mueve la mitad del Humpty Dumpty Rojo hacia arriba (C).

Mini-acción de Diamantes

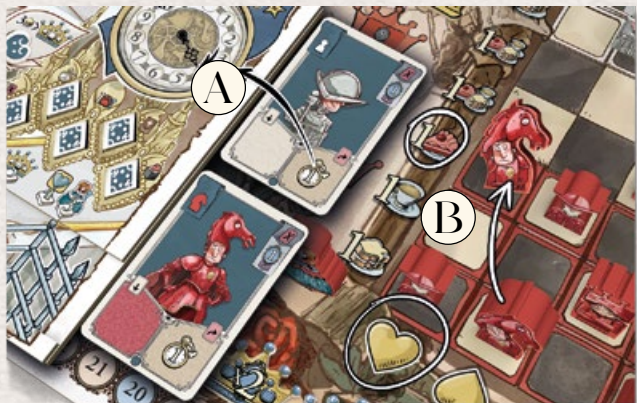


Retira un Diamante de CUALQUIER color de tu tablero, GRATIS. Recibe la recompensa mostrada y deja la ficha a un lado; no se coloca en el Muro.

Resumen de Diamantes (El Muro de Humpty Dumpty): Paga el coste del lugar seleccionado para colocar tu Diamante, toma cualquier Diamante del color activado de tu tablero, gana la recompensa asociada y luego coloca el Diamante como un ladrillo en el Muro, ganando la recompensa cubierta. Gana PI por construir o completar filas al nivel de Humpty Dumpty. Los hitos en el camino avanzan a Alicia y otorgan mini-acciones y coronas. Con la mini-acción de Diamantes, retira de forma gratuita cualquier Diamante de tu tablero de corte y recibe la recompensa mostrada.

Ejemplos de turno

Ejemplo de turno con progreso de Alicia: Cris descarta una carta de Peón Blanco para ganar 1 Tiempo (A), luego juega y mueve un Caballo Rojo a la columna de Corazones para ganar 1 Tarta de Cereza (B).



Decide no mover al Jardinero y paga 2 Tartas de Cereza para colocar un Corazón Rojo (C). Retira el Corazón de su tablero de corte, ganando el progreso de la Alicia Roja mostrado allí (D), y cubre una recompensa de flor azul, que toma del suministro (E).



La Alicia Roja avanza un espacio. Sin embargo, el siguiente espacio en el camino de la Alicia Roja ya está ocupado por una corona, por lo que lo salta y se mueve al siguiente espacio disponible, otorgando a Cris 8 PI (F). Además, este es un espacio de Deseo, por lo que Cris retira inmediatamente una corona de la zona de coronas (G) y la coloca sobre el Deseo. No tiene suficiente Tiempo para repetir la acción, así que pasará a la fase de Descanso. Al final de su turno, todo el mundo puntuará ese Deseo (H).



Ejemplo de turno con mini-acción + corona: Camila descarta una carta de Alfil Blanco de plata para ganar 1 Tarta de Cereza y 2 PI (I), luego juega y mueve un Caballo Rojo a la columna de Corazones para ganar 1 Tarta de Cereza (K).



A continuación, paga 2 Tartas de Cereza para colocar un Corazón Rojo, cubriendo una recompensa de flor azul y tomando la flor del suministro (L).



Desde el espacio de su tablero de corte de donde retiró el Corazón, también gana la mini-acción de Tréboles, que le permite mover un Gemelo por un camino negro. Puede tomar las recompensas en cualquier orden, pero elige realizar la mini-acción después de recoger su flor. Camila mueve al Gemelo Blanco al espacio final del árbol (M), ganando una corona (N) y 3 libros. Elige 2 libros azules y 1 blanco, que intercambia inmediatamente por un marcapáginas de puntuación final (O). *Nota: Recuerda que una mini-acción puede realizarse en cualquier color, sin importar qué pieza la activó.*



Luego toma la siguiente corona disponible de la zona de coronas y la coloca en el camino de la Alicia Blanca. Empezando desde la posición actual de Alicia, el siguiente espacio no está disponible porque es un espacio de Deseo (no se permiten coronas), y el siguiente espacio ya está ocupado por otra corona, por lo que Camila coloca la corona en el tercer espacio (Q). Esto le otorga a Camila el doble de los puntos de Influencia mostrados en este espacio (7×2), sumando un total de 14 PI.

Final de la partida

El final de la partida se activa cuando se retira la última corona. Una vez que eso sucede, la partida continúa hasta el final de la ronda actual, hasta que la persona a la derecha de la persona con la ficha de Espejo complete su turno.

Puntuación Final



Coronación de Alicia: Alicia es coronada con el color que más haya avanzado.

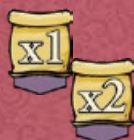


Si una pieza de Alicia está más avanzada que la otra: Las losetas de Deseo del color más avanzado se voltean al lado de platino. Cada persona recibe 8 PI por cada corona de ese color que haya obtenido (según puede ver en su tablero de corte y el central).

Si las piezas de Alicia están empatadas: Ninguna loseta de Deseo se voltear. Cada persona recibe 8 PI por cada corona que haya obtenido, independientemente del color.



Camino de los Gatos: Comprueba la posición de cada uno de tus marcadores de huella para determinar cómo puntuar los Deseos de Alicia.



Por debajo de x1: No se puntuará ningún Deseo de ese color.

Entre x1 y x2: Puntúa uno de los Deseos de ese color, a tu elección.

Más allá de x2: Puntúa ambos Deseos de ese color.



Invitados convidados: Suma y puntúa las bonificaciones de PI (indicadas en la esquina superior derecha de la carta) de todas las cartas que hayas Invitado. (Ver ANEXO II).



Marcapáginas: Si tienes marcapiáginas de puntuación final, suma y puntúa sus PI.

Ejemplo de Puntuación Final

La partida termina y comienza la coronación de Alicia, proclamándose como la Reina Roja. Como resultado, los Deseos de la Alicia Roja se mejoran volteando las losetas al lado de platino (A). Además, dado que la coronación es Roja, cada persona gana 8 PI por cada corona Roja que haya obtenido. Vera ha obtenido 2 coronas Rojas: una por plantar todos los rosales Rojos en el Jardín de las Flores Vivas, y otra por colocar todos los ladrillos Rojos en el Muro de Humpty Dumpty. Por lo tanto, gana 16 PI (2×8). Vera también ha obtenido 1 corona Blanca al llegar a la cima del Arbol de los Gemelos. Sin embargo, dado que la coronación es Roja, esta corona Blanca no otorga PI adicionales. Ahora Vera comprueba las posiciones de sus huellas de Gato. Ha pasado el espacio $\times 1$ en ambos caminos, Rojo y Blanco, pero no ha llegado al espacio $\times 2$ en ninguno de los dos (B). Como resultado, debe elegir un Deseo Rojo y un Deseo Blanco para puntuar. Elige puntuar el Deseo de Diamantes y el Deseo de los Gemelos (C). Ha

colocado todas sus fichas de Diamante, y como el Deseo se ha mejorado a platino, gana 4 PI por cada Diamante colocado, para un total de 40 PI (4×10).

Ha alcanzado el nivel 4 con el Gemelo Blanco y el nivel 2 con el Gemelo Rojo (D). Cada nivel vale 3 PI, por lo que anota un total de 18 PI (6×3). Esto da como resultado un total de 74 PI (16 PI de coronas + 40 PI del Deseo de Diamantes + 18 PI del Deseo de los Gemelos).

Además, debe puntuar sus cartas Invitadas. En su área de invitados, tiene 2 Peones básicos, cada uno con un valor de 1 PI, para un total de 2 PI (E). También tiene 1 Peón Blanco de plata, que otorga 2 PI por cada Peón Blanco Invitado (incluyéndose a sí mismo). Habiendo Invitado 3 Peones Blancos y 1 Peón comodín, que también puede contar como Blanco, gana 8 PI (F). Tiene 1 Peón de Oro que otorga 2 PI por cada Peón Invitado. Con 5 Peones totales Invitados, gana 10 PI (G). Finalmente, tiene 1 Peón de oro que otorga 6 PI fijos (H). En total, gana 26 PI de cartas Invitadas. Sumado a los 74 PI puntuados anteriormente, esto le da a Vera un total final de 100 PI.



Victoria

La persona con más puntos de Influencia (PI) se convierte en la mano derecha de la nueva Reina Alicia y reclama la victoria. En caso de empate, la Reina decide mantener a más de una persona a su lado, y comparten la victoria.

Resumen de la sección: La partida termina después de completar la ronda en la que se retira la última corona. La puntuación final implica: 1. Coronación de Alicia (8 PI por corona del color ganador; las losetas de Deseo del color ganador se voltean). 2. Progreso en los caminos de Gato (determinando la puntuación de los Deseos de Alicia). 3. PI de las cartas Invitadas. 4. PI de los marcapiáginas de puntuación final. La persona con más PI gana la partida.

En el modo solitario, compites contra Dinah, la madre de los dos gatitos de *A través del espejo y lo que Alicia encontró allí*. Dinah es una oponente automatizada que te desafía por los recursos y el control del reino.

Nota: Las interacciones en Queen Alice pueden ser complejas. Cuando juegues, puedes decidir cómo resolver las acciones de Dinah en situaciones ambiguas. Por ejemplo, si Dinah puede capturar un Rey o una Reina, puedes elegir qué pieza capturar.

Preparación del Modo Solitario

Tablero y piezas: Prepara el tablero central para una partida de dos personas. Selecciona el color de Dinah según el nivel de dificultad: verde (fácil), morado (normal), naranja (difícil) y azul (muy difícil). Toma el tablero de corte del color seleccionado, voltéalo al lado de Dinah y prepáralo de la siguiente manera:

A • Medidor de cubos negros: Coloca 1 cubo negro al inicio del medidor superior.

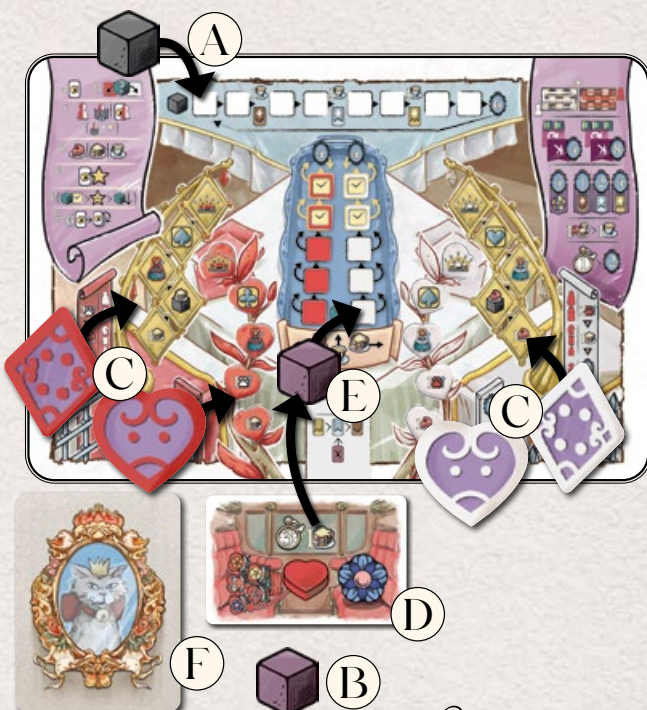
B • Marcador de color: Toma 1 cubo del color de Dinah para usarlo como marcador de color (ver Secuencia del Turno).

C • Fichas de Corazón y Diamante: Coloca todas las fichas de Corazón y Diamante del color de Dinah en sus espacios.

D • Cartas de tren: Baraja las cartas de tren y roba dos. Elige una para ti y decide qué lado usar. Dinah recibe la otra carta y usa el color opuesto. (Ej.: si elegiste el lado Blanco de tu carta, Dinah usa el lado Rojo de su carta).

E • Recurso inicial: Marca el recurso inicial que Dinah recibió de su carta de tren colocando un cubo del color de Dinah en la parte inferior del medidor de recursos apropiado (Rojo para una Tarta de Cereza, y Blanco para una Tostada con Mantequilla). Gana el resto de beneficios y avances en la acción de la carta de tren.

F • Mazo de Dinah: Baraja las 10 cartas de solitario (2x Peón, Alfíl, Torre, Caballo; 1x Rey, Reina). Forma un mazo y colócalo junto al tablero de Dinah.



Recompensas, Recursos y Puntuación de Dinah

Durante la partida, Dinah avanza por los caminos de Alicia, coloca coronas y puntúa Deseos de la misma manera que un jugador humano. Dinah también es capaz de repetir acciones una vez por turno.

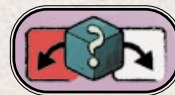
Dinah gestiona los recursos de manera diferente y no paga costes de recursos. No acumula Tiempo; en su lugar, gana PI por cada unidad de Tiempo que habría recibido.

Al final de la partida, Dinah puntúa según los criterios habituales, pero no obtiene PI por los marcapáginas de final de partida. En cambio, obtiene un número fijo de puntos por marcapáginas no inmediatos, por cada Flor conseguida, y por cada carta adquirida que no haya sido Invitada, tal y como se indica en cada tablero de Dinah.



Secuencia del Turno

Robar: Voltea la carta superior del mazo de Dinah.



Determinar color: la posición del cubo en el medidor de recursos de Dinah (en la columna Roja o Blanca) determina si Dinah usará la carta robada para jugar una pieza de ajedrez Roja o Blanca. Coloca el cubo marcador de color sobre la carta para marcar qué color usará Dinah.



Jugar una pieza de ajedrez: Juega una pieza de ajedrez del tipo y color indicados según la siguiente prioridad. (Ver *Movimientos y Acciones de Ajedrez*).

1 • Captura: Dinah siempre capturará si es posible, eligiendo la pieza de mayor valor disponible. En caso de empate, tú decides qué pieza capturará.

2 • Rescate: Si la pieza de ajedrez a jugar está capturada, Dinah la rescata. Coloca la pieza rescatada en el primer espacio de reaparición disponible siguiendo el diagrama representado en la esquina superior derecha del tablero de Dinah.

3 • Movimiento: Mueve la pieza indicada. Para determinar la dirección del movimiento, consulta los movimientos representados en la parte superior de la carta y selecciona el primer movimiento posible, empezando por la parte superior izquierda y continuando de izquierda a derecha.

Si Dinah mueve una Torre, un Alfíl o una Reina, avanza la pieza lo más lejos posible hasta que llegue al borde del tablero, capture o sea bloqueada por otra pieza del mismo color.



Ganar un recurso: Dinah recibe el recurso de la fila en la que acabe, o un Té si es comodín.



Realizar una acción: Dinah ignora la columna en la que acabe y, en su lugar, siempre realiza la acción mostrada en su carta.



Repetir acción: Si el cubo de recurso está en un espacio de , devuelve el cubo a la fila inferior y repite la acción de Dinah.



Rebarajar: Si Dinah ha jugado 6 o más cartas, renueva su mazo barajando su pila de descartes con cualquier carta que quede en el mazo.

Gestión de Recursos de Dinah

Dinah nunca paga recursos, y los adquiere y marca de forma diferente a los jugadores humanos.

Tiempo: Cada vez que Dinah gana una unidad de Tiempo, esta se convierte en 1, 2 o 3 PI (como se indica en la esquina superior derecha del tablero de Dinah), dependiendo del nivel de dificultad.

Recursos: Cuando gana un recurso, mueve el cubo de recursos de Dinah a la izquierda (🍰) o a la derecha (🍰) en el medidor de recursos. Cuando gana Té o un recurso del color marcado actualmente, mueve el cubo hacia arriba. Si el cubo de recursos está en el espacio superior, gana 4 PI en su lugar. *Nota: La posición inicial del cubo depende de la carta de tren de Dinah.*



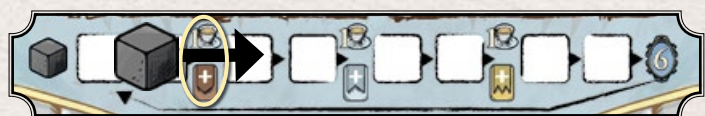
Huellas: En algunos tableros/niveles de dificultad, cuando el cubo de recursos se mueve hacia arriba al moverse por las flechas laterales, Dinah también gana huellas donde se indique.

Cartas: Para adquirir una carta, toma la carta situada más a la izquierda del nivel indicado y apíjala junto al mazo de Dinah en un mazo de cartas adquiridas separado.

Para Invitar una carta, selecciona la primera carta de mayor nivel que encuentres en el mazo de cartas adquiridas. Si no tiene cartas para Invitar, Dinah adquiere una carta de bronce en su lugar.



Cubos negros: Mueve el cubo negro hacia la derecha a lo largo de su medidor, otorgando a Dinah las recompensas indicadas a medida que las sobrepasa. Si el cubo se mueve más allá del último espacio, devuélvelo al principio del medidor y suma a Dinah 6 PI.



Mini-acción: Dinah realiza una mini-acción con el color opuesto al de la acción principal, si es posible. Si no puede realizar la mini-acción en ese color, la realiza con el color activo en su lugar.

Movimientos y Acciones de Ajedrez

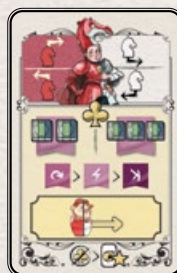


Peón: Mueve un Peón no bloqueado que aún esté en el tablero. Selecciona una columna que contenga un Peón para mover siguiendo el orden de prioridad mostrado en la carta. Si varios Peones ocupan la columna, mueve el más avanzado.

Acción (♥): Toma la ficha de Corazón de más abajo del color activo. Selecciona un espacio del Jardín en la ubicación actual del Jardinero para plantarlo, siguiendo el orden de prioridad mostrado. Si Dinah ya tiene dos flores de un tipo, no puede plantar un tercer rosal en un espacio de ese tipo. Si no puede plantar en la ubicación actual, mueve el Jardinero en el sentido de las agujas del reloj.



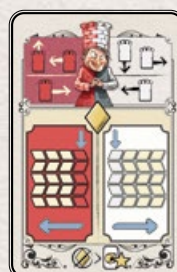
Alfíl: Mueve el alfíl lo más lejos posible en diagonal en una dirección siguiendo el orden de prioridad mostrado.



Acción (♠): Mueve al Mensajero del color activo 2 espacios. Invita la primera carta de mayor nivel que encuentres en el mazo de cartas adquiridas. (Esto no cuenta como una recompensa de Invitación, lo que significa que Dinah no adquirirá una carta de bronce si no tiene cartas para Invitar). Entrega a Dinah la recompensa del espacio al que llega. Si no hay cartas en el mazo de cartas adquiridas, avanza su Mensajero 3 espacios, toma la carta más a la izquierda del nivel indicado y toma la recompensa del espacio al que llegue. Cuando llega a una bifurcación, Dinah elige izquierda o derecha según indique la flecha en la parte inferior de la carta.

Caballo: Mueve el caballo hacia adelante si es posible. De lo contrario, muévelo lateralmente en una dirección siguiendo el orden de prioridad mostrado.

Acción (♣): Dinah avanza al Gemelo apropiado, siguiendo la flecha del color especificado en la carta cuando hay varios caminos disponibles. Dinah adquiere libros como de costumbre. Siempre que tenga 2 libros de cualquier tipo, los intercambia por un marcapáginas, ignorando los costes y siguiendo las prioridades mostradas en la carta. Dinah prioriza completar sets que consistan en 1 marcapáginas instantáneo, 1 por turno y 1 de puntuación final de coste 2, y luego otro set de coste 3. Al tomar marcapáginas instantáneos, prioriza los que otorgan huellas y toma el que otorga más huellas, seleccionando Rojo o Blanco al azar si ambos están disponibles. Para todos los demás marcapáginas, elige al azar. Ejecuta los marcapáginas instantáneos, ignorando los efectos de los de 1 por turno y de los de puntuación final. Estos servirán para la puntuación final de Dinah.



Torre: Mueve la Torre lo más lejos posible en una dirección siguiendo el orden de prioridad mostrado.



Acción (♦): Toma la ficha de Diamante de más abajo del color activo del tablero de Dinah y colócala en el espacio válido más bajo que coincida con el orden de prioridad mostrado en la carta. Dinah gana recompensas de su tablero y del Muro, así como PI de Humpty Dumpty, de forma normal.



Reina: Mueve la Reina lo más lejos posible en una dirección siguiendo el orden de prioridad mostrado.

Acción: Invita las 2 primeras cartas de mayor nivel que encuentres en el mazo de cartas adquiridas. Roba una nueva carta y realiza la acción mostrada en esa carta. No muevas esa pieza de ajedrez.

Rey: Muévelo un espacio en la dirección indicada en el orden de prioridad mostrado en la carta.

Acción: Dinah gana 2 huellas del color activo. Roba una nueva carta y realiza la acción mostrada en esa carta. No muevas esa pieza de ajedrez.

Nota general: Todas las piezas de ajedrez excepto los Peones pueden moverse hacia atrás solo si no pueden moverse en otra dirección. Si la pieza jugada está bloqueada, realiza la acción en su ubicación actual como de costumbre.

Acción Agotada

Si una acción se completa totalmente o no está disponible, roba una nueva carta y realiza la acción mostrada en esa carta. Al igual que con el Rey y la Reina, simplemente realiza la acción y no muevas la pieza de ajedrez mostrada en esa carta.

Puntuación Final de Dinah

Al final de la partida, **Dinah puntúa igual que un jugador humano, excepto en la forma de puntuar los marcapáginas.** Al elegir un Deseo para puntuar, selecciona el que le otorgue más PI. Además, **tras puntuar las cartas Invitadas**, obtiene PI adicionales por: (1) **marcapáginas por turno y de puntuación final**, (2) **flores**, y (3) **cartas adquiridas que no fueron Invitadas**. La cantidad de PI que dan estas categorías se representa en la esquina superior derecha del tablero de Dinah y varía según el nivel de dificultad.



ANEXO 1

Flores (Beneficios Permanentes)

En el tablero de Corazones, se pueden adquirir flores, que otorgan beneficios permanentes. Los beneficios aumentan al tener dos flores del mismo tipo; se permite tener más de dos flores del mismo tipo, pero no proporciona ninguna ventaja adicional.



Usa la columna de acción comodín en el tablero de ajedrez de forma gratuita.



Tu límite de mano aumenta permanentemente a 5 cartas.



El coste para comprar un recurso se reduce de 3 a 2 Tiempos.



Si la pieza de ajedrez jugada termina su movimiento en una de las cuatro filas centrales, gana la cantidad de Tiempo indicada, además del recurso.



Accede a cualquier nivel del mercado de cartas por un coste o bonificación adicional al adquirir cartas. Puedes elegir pagar 1 Tiempo por cada aumento de nivel o recibir 1 Tiempo por cada disminución de nivel. (Ej.: gasta 2 Tiempos para mejorar una carta de bronce a oro, o gana 2 Tiempos para bajar una carta de oro a bronce). Primero, selecciona el nivel y paga o recibe el Tiempo. Luego adquiere la carta, pagando su coste si lo tiene.



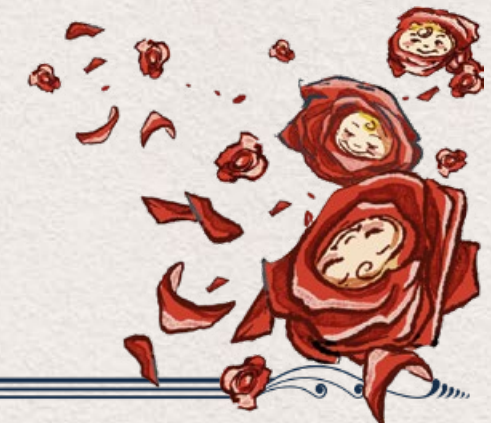
Gana la habilidad de intercambiar 1 Té por 2 Tiempos. Puedes realizar este intercambio cualquier número de veces.



El coste para repetir una acción se reduce de 6 a 5 Tiempos.



El coste de realizar una acción repetida tiene un descuento de 1 recurso de cualquier tipo.



ANEXO 2

Cartas

Bonificaciones de Invitación:



Si esta carta está Invitada, recibe los PI indicados.



Si esta carta está Invitada, recibe 2 PI por cada carta Invitada de este mismo tipo y color, incluyendo esta.



Si esta carta está Invitada, recibe 2 PI por cada carta Invitada de este mismo tipo de cualquier color, incluyendo esta.



Si esta carta está Invitada, recibe 1 PI por cada carta adquirida. Esto incluye todas las cartas de bronce, plata y oro, ya estén Invitadas o en tu mazo, mano o pila de descartes.



Si esta carta está Invitada, recibe 1 PI por cada carta Invitada.

PEONES

	↓ Invita 1 carta.		↓ 1 Recurso + Invita 1 carta.		↓ 1 Recurso de tu elección + Invita 1 carta.
	↻ 1 Recurso.		↻ 1 huella.		↻ 2 huellas.

CABALLOS

	↓ 1 Tiempo.		↓ 2 Tiempos.		↓ 3 Tiempos.
	↻ 1 Recurso.		↻ 3 Tiempos.		↻ 4 Tiempos.

ALFILES

	↓ 2 PI.		↓ 4 PI.		↓ 6 PI.
	↻ 1 Recurso.		↻ 1 Recurso + 2 PI.		↻ 1 Recurso + 4 PI.

TORRES

	↓ Descuento de 1 recurso.		↓ Descuento de 1 recurso de tu elección.		↓ Descuento de 2 recursos de tu elección.
	↻ 1 Recurso.		↻ 1 Recurso de tu elección.		↻ Desbloquea y asigna 1 cubo negro al recurso indicado.

REYES

	↓ Descarta una carta básica o bronce para obtener su recompensa de descarte.		↓ Descarta una carta básica, de bronce o de plata para obtener su recompensa de descarte.		↓ Descarta una carta para obtener su recompensa de descarte
	↻ Adquiere 1 carta de bronce.		↻ Adquiere 1 carta de bronce + 1 Tiempo.		↻ Adquiere 1 carta de plata + 1 Tiempo.

TODOS: Puedes realizar cualquier acción que desees sin importar dónde termine el movimiento de la pieza del Rey.

REINAS

	↓ Captura 1 Peón del color opuesto.		↓ Captura cualquier pieza del color opuesto que no sea un Rey o Reina.		↓ Captura cualquier pieza del color opuesto que no sea un Rey o Reina y gana 2 huellas del color opuesto.
	↻ Invita 1 carta.		↻ Invita 1 carta + 1 Tiempo.		↻ Invita 2 cartas.

ANEXO 3

Marcapáginas

INSTANTÁNEOS



COSTE
2 libros cualesquiera
INSTANTÁNEO
Gana 2 Tiempos.



COSTE
2 libros blancos
INSTANTÁNEO
Gana el número indicado de huellas en el color indicado.
Solo para 3-4 participantes.



COSTE
2 libros blancos + 1 libro verde
INSTANTÁNEO
Realiza la mini-acción indicada (Corazones o Diamantes).

POR TURNO

Voltea la loseta al usarla y reactiva al Descansar.



COSTE
1 libro blanco + 1 libro verde
UNA VEZ POR TURNO
Gana 2 Tiempos si desbloqueas algún cubo negro este turno.



COSTE
1 libro blanco + 1 libro verde
UNA VEZ POR TURNO
Gana 2 Tiempos si adquieres alguna carta este turno.



COSTE
1 libro blanco + 1 libro verde
UNA VEZ POR TURNO
Gana 2 Tiempos si Invitas alguna carta este turno.



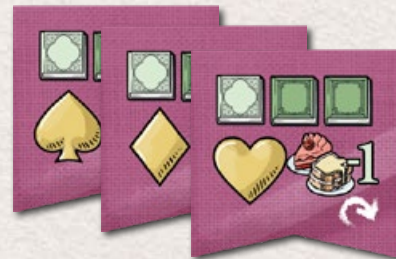
COSTE
1 libro blanco + 1 libro verde
UNA VEZ POR TURNO
Gana 2 Tiempos si capturas alguna pieza de ajedrez este turno.



COSTE
1 libro blanco + 1 libro verde
UNA VEZ POR TURNO
Gana 2 Tiempos si rescatas alguna pieza de ajedrez este turno.



COSTE
1 libro blanco + 1 libro verde
UNA VEZ POR TURNO
Gana 3 Tiempos si avanza a cualquier Alicia en su camino este turno.



COSTE
1 libro blanco + 2 libros verdes
UNA VEZ POR TURNO
Obtén un descuento de 1 Tarta de Cereza o 1 Tostada con Mantequilla al realizar una acción de Picas / Diamantes / Corazones.



COSTE
1 libro blanco + 2 libros verdes
UNA VEZ POR TURNO
Obtén un descuento de 1 Tè al realizar una acción de Picas / Diamantes / Corazones.

PUNTUACIÓN FINAL



COSTE
1 libro blanco + 1 libro azul
PUNTUACIÓN FINAL
2 PI por cada huella del color indicado. Máximo 10 pasos.



COSTE
1 libro blanco + 1 libro azul
PUNTUACIÓN FINAL
2 PI por cada carta Invitada del color indicado. Las cartas comodín cuentan como ambos colores simultáneamente. Máximo 10 cartas.



COSTE
1 libro blanco + 1 libro azul
PUNTUACIÓN FINAL
2 PI por cada carta de bronce y plata adquirida. Máximo 10 cartas. 4 PI por cada carta de oro adquirida. Máximo 5 cartas.



COSTE
1 libro blanco + 2 libros azules
PUNTUACIÓN FINAL
6 PI por cada cubo negro desbloqueado. Máximo 5 cubos.



COSTE
1 libro blanco + 2 libros azules
PUNTUACIÓN FINAL
3 PI por cada unidad de Tiempo restante en tu reloj. Máximo 10 Tiempos.



COSTE
1 libro blanco + 2 libros azules
PUNTUACIÓN FINAL
8 PI por cada espacio del camino que hayas avanzado la Alicia Blanca/Roja. (Comprueba el progreso en Corazones y Diamantes en tu tablero de corte, y en Picas y Tréboles en sus tableros de acción).

ANEXO 4

Deseos de Alicia



Gana 2 PI (platino: 4 PI) por cada uno de tus Corazones retirados. Suma tanto los Corazones Rojos como los Blancos.



Gana 5 PI (platino: 9 PI) por cada pareja de Corazones Rojo y Blanco retirados.



Gana 7 PI (platino: 12 PI) por cada pareja de flores del mismo tipo.



Gana 11 PI (platino: 16 PI) por cada 3 flores de tipos diferentes.



Gana 1 PI (platino: 2 PI) por cada paso dado por tus Mensajeros. Suma los pasos de los Mensajeros Blanco y Rojo.



Gana 2 PI (platino: 4 PI) por cada pareja de pasos Rojo y Blanco que hayan dado tus mensajeros.



Gana 2 PI (platino: 3 PI) por cada espacio de bronce y oro alcanzado. Suma los pasos de los Mensajeros Blanco y Rojo.



Gana 5 PI (platino: 8 PI) por cada sello sobrepasado.



Gana 3 PI (platino: 6 PI) por cada paso dado por tus Gemelos. Suma los pasos de los Gemelos Rojo y Blanco.



Gana 7 PI (platino: 12 PI) por cada pareja de pasos Rojo y Blanco que hayan dado tus Gemelos.



Gana 1 PI (platino: 2 PI) por cada libro adquirido. Suma los libros restantes no gastados y los mostrados en las losetas de marcápáginas que poseas, hasta un MÁXIMO de 20 libros (20 PI / 40 PI).



Gana 3 PI (platino: 5 PI) por cada marcápáginas de tipo "instantáneo" o "por turno" que poseas.

3 Mira el número en la base del espacio donde esté cada Gemelo.

3 Mira el número en la base del espacio donde esté cada Gemelo.



Gana 2 PI (platino: 4 PI) por cada uno de tus Diamantes retirados. Suma tanto los Diamantes Rojos como los Blancos.



Gana 5 PI (platino: 9 PI) por cada pareja de Diamantes Rojo y Blanco retirados.



Gana 3 PI (platino: 5 PI) por cada uno de tus Diamantes colocados al nivel de la pieza de Humpty Dumpty o por debajo. Suma tanto Diamantes Rojos como Blancos.



Gana 3 PI (platino: 5 PI) por cada columna del Muro que contenga uno de tus Diamantes. Suma tanto Diamantes Rojos como Blancos.

Cartas de Tren



3 Tiempos
1 Tarta de Cereza/Tostada con Mantequilla
1 flor rosa

ACCIÓN

Coloca tu Corazón Rojo/Blanco más bajo en el espacio representado. No ganes recompensas por retirar o colocar el Corazón.



3 Tiempos
1 Tarta de Cereza/Tostada con Mantequilla
1 flor azul

ACCIÓN

Coloca tu Corazón Rojo/Blanco más bajo en el espacio representado. No ganes recompensas por retirar o colocar el Corazón.



3 Tiempos
1 Tarta de Cereza/Tostada con Mantequilla
1 flor naranja

ACCIÓN

Coloca tu Corazón Rojo/Blanco más bajo en el espacio representado. No ganes recompensas por retirar o colocar el Corazón.



3 Tiempos
1 Tarta de Cereza/Tostada con Mantequilla
1 flor amarilla

ACCIÓN

Coloca tu Corazón Rojo/Blanco más bajo en el espacio representado. No ganes recompensas por retirar o colocar el Corazón.



3 Tiempos
1 Tarta de Cereza/Tostada con Mantequilla
El marcápáginas tipo "por turno" que se muestra.

ACCIÓN

Coloca tu Gemelo Rojo/Blanco en el espacio inferior del Árbol (marcado con 1). No ganes libros.



3 Tiempos
1 Tarta de Cereza/Tostada con Mantequilla
El marcápáginas tipo "por turno" que se muestra.

ACCIÓN

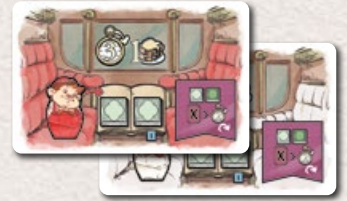
Coloca tu Gemelo Rojo/Blanco en el espacio inferior del Árbol (marcado con 1). No ganes libros.



3 Tiempos
1 Tarta de Cereza/Tostada con Mantequilla
El marcápáginas tipo "por turno" que se muestra.

ACCIÓN

Coloca tu Gemelo Rojo/Blanco en el espacio inferior del Árbol (marcado con 1). No ganes libros.



3 Tiempos
1 Pastel de Cereza/Tostada con Mantequilla
El marcápáginas tipo "por turno" que se muestra.

ACCIÓN

Coloca tu Gemelo Rojo/Blanco en el espacio inferior del Árbol (marcado con 1). No ganes libros.



3 Tiempos
1 Tarta de Cereza/Tostada con Mantequilla
1 cubo negro como el recurso mostrado.

ACCIÓN

Coloca el Diamante Rojo/Blanco que vale 1 cubo negro en la segunda fila del Muro en la cuarta columna (contando desde Humpty Dumpty). No ganes recompensas por retirar o colocar el Diamante.



6 Tiempos
1 Tarta de Cereza/Tostada con Mantequilla

ACCIÓN

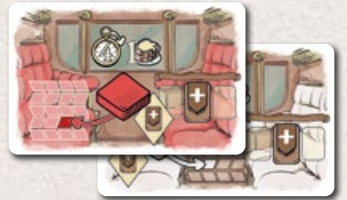
Coloca el Diamante Rojo/Blanco que vale 2 Tiempos en la fila inferior del Muro en la primera columna (contando desde Humpty Dumpty). No ganes recompensas por retirar o colocar el Diamante.



5 Tiempos
1 Tarta de Cereza/Tostada con Mantequilla
1 huella (no ganes Tiempo por esto)

ACCIÓN

Coloca el Diamante Rojo/Blanco que vale 1 huella en la fila inferior del Muro, en la tercera columna (contando desde Humpty Dumpty). No ganes recompensas por retirar o colocar el Diamante.



4 Tiempos
1 Tarta de Cereza/Tostada con Mantequilla
1 carta de bronce (del espacio central de bronce del mercado)

ACCIÓN

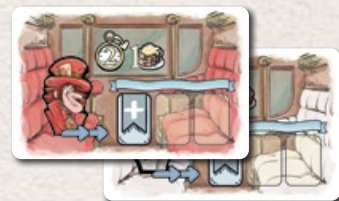
Coloca el Diamante Rojo/Blanco que vale 1 carta de bronce en la segunda fila del Muro en la segunda columna. No ganes recompensas por retirar o colocar el Diamante.



4 Tiempos
1 Tarta de Cereza/Tostada con Mantequilla
1 carta bronce (del espacio de bronce de la izquierda del mercado)

ACCIÓN

Avanza a tu Mensajero Rojo/Blanco 2 pasos. No ganes recompensas por mover al Mensajero.



2 Tiempos
1 Tarta de Cereza/Tostada con Mantequilla
1 carta plata (del espacio de plata de la izquierda del mercado)

ACCIÓN

Avanza a tu Mensajero Rojo/Blanco 2 pasos. No ganes recompensas por mover al Mensajero.



1 Tarta de Cereza/Tostada con Mantequilla
1 carta oro (del espacio de oro de la izquierda del mercado)

ACCIÓN

Avanza a tu Mensajero Rojo/Blanco 1 paso. No ganes recompensas por mover al Mensajero.



4 Tiempos
1 Tarta de Cereza/Tostada con Mantequilla
Invita una carta de tu mano.

ACCIÓN

Avanza a tu Mensajero Rojo/Blanco 3 pasos. No ganes recompensas por mover al Mensajero.



Puntos de
Influencia
(PI)



Cualquier
pieza de
ajedrez



Capturar
cualquier
pieza de
ajedrez.



Recompensa
de **descarte**/
descartar
una carta.



Bonificación
de **acción**
principal.



Reponer tu
mano hasta
tu límite
de mano.



Ganar
Tiempo



Pagar
Tiempo



Acción
Comodín:
Realiza
cualquiera de
las 4 acciones.



Mini-Acciones:
Realiza la mini-
acción (*ver sección
de cada Acción*)



Avanzar a la
Alicia Roja por
su camino.



Avanzar a la
Alicia Blanca
por su camino.



Avanzar a la **Alicia**
del color activo
por su camino.



Colocar una **corona**
en el camino del
color activo.



Colocar una
corona Roja



Colocar una
corona Blanca



Descartar una
corona de la zona
de coronas.



Tarta de
Cereza



Tostada con
Mantequilla



Té



Recibir un descuento
del recurso mostrado.



Ganar
cualquier
recurso



Ganar el
recurso
mostrado.



Pagar el recurso
mostrado, o
un recurso a tu
elección si se
muestran todos.



Pagar el número de
recursos indicados
(**dependerá del**
color activo).



Avanzar por
el **camino**
del **Gato**
Rojo.



Avanzar por
el **camino**
del **Gato**
Blanco



Avanzar
por el
camino de
cualquier
Gato



Avanzar el número
indicado por el **camino**
del **Gato** del **color activo**



Deseo de
Alicia (lado
inicial)



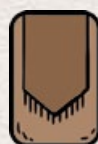
Deseo de
Alicia (lado
platino)



Puntuación de
final de partida:
Puntúa un Deseo de
tu elección en este
camino de color.



Puntuación de
final de partida:
Puntúa ambos
Deseos en este
camino de color.



Carta de
bronce



Carta de
plata



Carta
de oro



Adquirir una carta de
bronce/plata/oro.



Adquirir una carta de
bronce/plata/oro o **Invitar**



una carta de
bronce/plata/oro o **Invitar**
cualquier carta de tu pila
de descartes o mano.



Invitar cualquier
carta de tu pila de
descartes o mano.
Al puntuar:
Cartas Invitadas.



Invitar una carta
Roja/Blanca.
Al puntuar: Cartas
Invitadas del color
correspondiente.



Desbloquear un cubo
negro y asignarlo al
recurso mostrado.



Retirar un cubo
negro de tu
área de recursos
y devolverlo al
almacén bloqueado.



Tomar un libro del
color mostrado.



Tomar un libro de cualquiera
de los colores mostrados.



Cualquier
flor.



Ganar la flor
mostrada.

MODO SOLITARIO



Dinah
roba una
nueva
carta.



Dinah roba una
nueva carta y
realiza su acción
sin mover la pieza.



Dinah repite la
acción recién
realizada.



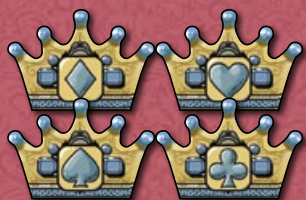
Dinah
recibe una
bonificación
genérica de
cubo negro.

Variantes



Objetivos ocultos: Reparte 1 carta de objetivo oculto a cada participante. Incluye las dos cartas marcadas con  solo para partidas de cuatro personas, si no es así, retira estas 2 cartas. Estas cartas otorgan 2 coronas del color mostrado, que se cuentan en la puntuación final de forma habitual.

Usa la carta marcada con  solo para partidas de tres personas. Esta carta otorga 16 PI si las piezas de Alicia Roja y Blanca están a un **espacio de distancia** (sin contar espacios cubiertos por una corona), y 24 PI en total si **están empatadas**.



Recompensas de coronas alternativas: Mezcla las coronas de mini-acción. Coloca una corona x2 en el primer espacio vacío de la zona de coronas a la izquierda, seguida de una corona de mini-acción, y continúa alternándolas. Al retirar coronas, hazlo siempre de izquierda a derecha. **Cada corona de mini-acción otorga los puntos del espacio que cubre y la bonificación de mini-acción indicada.** Opcionalmente, al colocar una corona de mini-acción, puedes elegir recibir el doble de puntos en lugar de la bonificación de mini-acción.

Cartas iniciales mejoradas: Las cartas asimétricas reemplazan a las cartas básicas en el mazo inicial como se indica. Cada persona roba 2 cartas mejoradas, elige una y pasa la otra a la persona de su izquierda. Luego, cada persona retira de su mazo inicial las dos cartas básicas del color y tipo que coincidan con sus cartas mejoradas y añade estas últimas (por ejemplo, reemplaza una carta básica de Peón blanco por la carta mejorada de Peón blanco). Para el modo Solitario, simplemente roba 2 cartas y haz el intercambio.



Agradecimientos

Combo Games desea agradecer a todos los miembros del equipo que han participado en el proyecto **Queen Alice**. Gracias, primero, a **David y Héctor** por darnos la oportunidad de desarrollar y publicar este increíble juego. A **Iván Iserte** por su enorme trabajo a contrarreloj para hacer el juego precioso y fácil de jugar. A **Amelia Sales** por hacer de este uno de los juegos más bonitos jamás creados. A cada playtester, especialmente a **Dani García, Carlos Martínez “Gemerlos”, Natalia Angulo, Juan Cantos, David Bernal, Antonio Guillamó “Guilla”, Daniel Montesinos “Kabra”, Johanna Frontado “Nana”,** y a toda la gente que jugó en TTS/Discord y en eventos como *Protos y Miguelitos* y *Protos y Tipos*. Y sobre todo, a nuestros **“Habitantes de la corte”**: los patrocinadores de Gamefound y a los medios que difundieron el juego.

Estoy agradecido de tener a mi hija **Camila**, que ilumina mi día con su sonrisa; a **Keyla**, que me ha dado una niña preciosa y está demostrando ser la mejor mamá del mundo; a **Héctor**, por aguantarme y querer diseñar el juego del año conmigo; y por último, pero no menos importante, a todo el equipo de **Combo** por tener fe ciega en nosotros, por no mandarnos a paseo (al menos no demasiado a menudo) durante todo el proceso de desarrollo, y por publicar el juego más bonito del mundo.

David Heras

Me gustaría dar las gracias a mi familia por animarme siempre a hacer lo que amo, a mi pareja **Cris** por aguantarme y ayudarme día tras día para que pueda cumplir mi sueño de crear juegos de mesa, a **David** por darme la oportunidad de hacer este juego con él y aprender de él, a **Combo** por creer que seríamos capaces de convertir la idea que les presentamos en algo decente, y a todas aquellas personas de la comunidad de juegos de mesa que han ayudado a hacer el juego lo que es, con sus consejos y palabras de apoyo.

Héctor Carrión



COMBO
GAMES

Diseño: **David Heras y Héctor Carrión**
Ilustración: **Amelia Sales y Iván Iserte**
Diseño gráfico: **Iván Iserte (Dossom Studio) y Pablo Sanz**
Desarrollo: **Antonio Fernández Díez, Kortes Serrano, Pablo Sanz y Manuel J. García Gata**
Reglamento: **Héctor Carrión y Antonio Fernández Díez**
Corrección: **Kortes Serrano y Carlos Martínez “Gemerlos”**
Publicado por: **Combo Games S.L.**
c/ Teresa Claramunt 3, 3B
02006 Albacete (España)
©2026 Combo Games, S.L. Todos los derechos reservados.