

LOS APRENDICES



El Gran Maestro no es como se lo esperaba: más bajito y más rechoncho, sin barba, con unas gafas que le cuelgan sobre el pecho. Ella apunta mentalmente la lección: la vida no se ajusta a nuestras expectativas así que es mejor no anticiparse, dejar que todo sea como tiene que ser. Así que por ahora intenta no pensar demasiado en todo lo que tiene por delante en la Escuela de Alta Alquimia.

El Gran Maestro se pasea de un lado a otro de la estancia, tenuemente iluminada por lámparas de gas.

- Muy bien, muy bien - dice.

Lo repite una y otra vez: muy bien, muy bien, como una letanía que acompaña sus pasos. Ella ha perdido la cuenta del tiempo que llevan esperando. De repente, el tiempo es algo espeso que los ha atrapado en el estudio del Gran Maestro, entre instrumentos que no conoce y libros que parecen venir de otras épocas. No le importa. Está allí, ahora es una aprendiz de la Escuela de Alta Alquimia, y sabe que esa pequeña espera es un paso más en el camino que ha elegido, el camino por el que ha tenido que dejar atrás su vida y que le ha llevado a atravesar las puertas de la escuela y a subir la larga escalinata hasta el estudio donde el Gran Maestro les hace esperar.

Mira a los demás aprendices que están en silencio, con los brazos en la espalda, muy tiesos, concentrados en el paseo del Gran Maestro. Se pregunta si ellos también han tenido que sacrificar tantas cosas para llegar hasta allí. Parecen confiados, tranquilos, pero sabe que por dentro están tan nerviosos como ella. Y es consciente de que no son sus compañeros, que desde que atravesaron las puertas de la escuela se han convertido en rivales y que usarán todo su esfuerzo y su inteligencia para alcanzar la misma meta que ella: convertirse en alquimistas. Y ella sabe, también, que sólo una persona lo conseguirá. Todos lo saben.

- Muy bien, muy bien - dice el Gran Maestro.

Pero ya no camina de un lado a otro del estudio. Se ha detenido frente a ellos y les mira con los ojos brillantes.

Quién puede ser aprendiz

- ▶ A partir de 10 años.
- ▶ De 2 a 4 aprendices.
- ▶ Durante 45 minutos (más o menos).

Ingredientes y herramientas

- 28 dados (8 verdes, 8 amarillos, 8 morados y 4 negros).
- 6 tableros reversibles que representan las mesas de trabajo.
- 1 tablero que representa el marcador de Puntos de Conocimiento y el Contador del Valor del dado.
- 24 fichas grandes de madera (6 de cada color: verde, amarillo, morado y azul).
- 4 fichas pequeña de aprendiz (1 de cada color: verde, amarillo, morado y azul).
- 1 ficha pequeña de color rojo que representa el valor del dado.
- 32 cartas.

Por qué estáis aquí

Bienvenidos. Por favor, sentaos, no estáis obligados a quedaros de pie. Ya, ya sé que todavía sois simples aprendices, vuestra humildad es admirable pero innecesaria. Después de todo, ahora sois estudiantes en la Alta Escuela de Alquimia y ese es un honor del que no puede presumir cualquiera. Sí, aún os queda un largo camino por delante. Un camino de conocimiento que estará lleno de trampas, de amenazas que no imagináis todavía y que os pondrá a prueba. Esforzaos. Aprended a dominar los elementos. Memorizad cada fórmula, cada combinación posible o imposible. Plantad cara a vuestros miedos. Confiad, también, en la suerte porque es prudente reconocer que no todo está en nuestras manos.



Preparaos

Para empezar, tenéis que preparar las mesas de trabajo. Fijaos: hay 6 tableros reversibles y cada cara representa una mesa donde se desarrollará el juego. Además, cada uno de los lados de los tableros se corresponde con uno de los dos caminos de aprendizaje que se abren ante vosotros: el Camino del Aprendiz (👤) y el Camino del Iniciado (👤).

Dominad vuestra impaciencia. Primero, colocad las piezas del tablero para Aprendices de este modo:



MESA 1



MESA 2



MESA 3



MESA 4



MESA 5



MESA 6

Ahora, cada uno de vosotros deberá elegir un color. Cuando lo hayáis hecho, colocad vuestra ficha de aprendiz en la casilla de salida del Tablero de Puntos de Conocimiento. Además, recoged las fichas de madera grandes del color elegido.

Separad las cartas de habilidades correspondientes al Camino del Aprendiz (👤) y colocadlas boca arriba junto a los tableros.

Finalmente, colocad el contador de madera de color rojo que representa el valor del dado en la casilla 10 del tablero correspondiente (el tapiz rojo que cuelga de la escalera en el contador de Puntos de Conocimiento). Ese será el coste inicial para adquirir nuevos dados (de nuevo, paciencia; todo será explicado a su debido tiempo).

Cada aprendiz empieza la partida con un dado de cada color más otro a su elección; en total, cinco dados cada uno para empezar a investigar. Como habréis advertido, cada color de dado ofrece más recursos de un tipo por lo que tendréis que elegirlos con inteligencia.

Un consejo: no parece una buena idea elegir un dado adicional de color negro pero nada os lo impide.

Lo esencial

Las reglas que siguen a continuación se aplican a los dos lados de las mesas, los dos caminos de conocimiento. Más adelante, cuando dominéis los secretos del Camino del Aprendiz, podéis elegir si dais la vuelta a las mesas para afrontar el Camino del Iniciado o si las combináis para construir un camino propio.

No perdáis detalle, vuestro futuro como alquimistas está en juego.

El aprendiz más joven empieza la partida que se desarrolla de este modo:

- 1- Todos los aprendices tiran los dados a la vez.
- 2- En orden, siguiendo las agujas del reloj, cada aprendiz juega su turno:
 1. Acaba con los cuervos.
 2. Investiga en tantas mesas de trabajo como quiera mientras tenga recursos.
 3. Adquiere la habilidad que le corresponde por posición en ese mismo momento y suma los Puntos de Conocimiento que vaya consiguiendo.
- 3- Cuando todos hayáis jugado, el aprendiz situado a la izquierda del que empezó la ronda se convierte en el nuevo jugador inicial. Recogéis vuestros dados y todo empieza de nuevo.

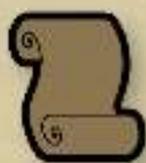
El juego acaba en la ronda en la que un aprendiz alcanza o sobrepasa los 42 Puntos de Conocimiento. Ganará la partida el aprendiz que haya terminado con más puntos.



En profundidad

En cada turno podréis hacer uso de los recursos que os proporcionen los dados. El resultado de la tirada de dados puede ser:

- Pergamino
- Gema
- Poción
- Cuervo



Los tres primeros son los recursos de los que disponéis para investigar en cada turno.

Los cuervos representan las amenazas que deberéis resolver antes de investigar. Son un símbolo de las cosas que pueden salir mal en una investigación: explosiones químicas, malas artes de los demás aprendices, equivocaciones sencillas al desarrollar fórmulas que se convierten en días enteros de investigación perdidos, etc.

Prestad atención: En la primera ronda, todos los cuervos que salgan en los dados son comodines por lo que podéis usarlos como si fueran recursos. Además, las habilidades que se consigan al avanzar en las mesas de trabajo no pueden usarse hasta la segunda ronda (así sirve como toma de contacto).

1. Resolver los cuervos

Afrontar los imprevistos forma parte de la educación del alquimista. Un aprendiz no puede investigar ni puede pasar el turno hasta que se enfrente a sus cuervos.

Hay dos maneras de enfrentarse a ellos.

1. Las gemas, como sabréis, son muy poderosas y protegen contra las amenazas. Podéis usar el resultado de una gema en un dado para eliminar un cuervo de otro dado. Para ello, se retiran ambos dados. También podéis usar una gema obtenida con una habilidad. Es posible eliminar tantas amenazas como gemas disponibles, tanto con los dados como con habilidades, pero ya no podrán ser usadas para nada más este turno.
2. Si no disponéis de gemas ni podéis obtenerlas con una habilidad (o no queréis usarlas), podéis recibir ayuda de otro aprendiz, que podrá eliminar el cuervo usando una de sus gemas (de un dado o de una habilidad). El aprendiz puede ofrecer su ayuda o podéis pedirla sin que eso os avergüence.

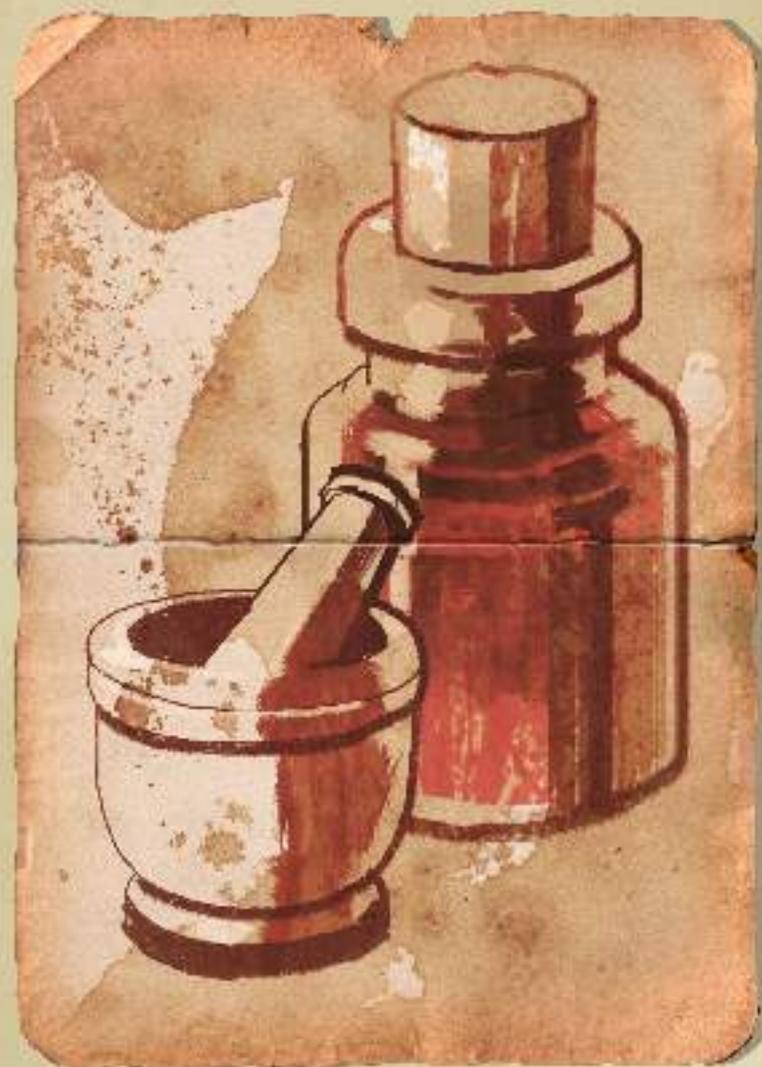
Cada amenaza resuelta, propia o de otro aprendiz, suma un Punto de Conocimiento. Es el valor de lo aprendido al afrontar un desafío.



Si después de todo os quedan cuervos en la tirada, tenéis que resolver sus efectos. Para ello, tirad uno por uno los dados con cuervos:

- Si sale un recurso, eliminad para esta ronda ése y el resto de recursos iguales que hayáis obtenido en la tirada y no hayáis usado.
- Si sale otra vez un cuervo, perdéis cinco Puntos de Conocimiento.

Prestad atención: Como descubriréis más adelante, durante el juego adquiriréis habilidades que os permitirán conseguir recursos. Por ahora, os basta con saber que estos recursos también se ven afectados por los cuervos. Es decir, si el recurso obtenido con la habilidad es del mismo tipo que los que tenéis que eliminar por un cuervo no resuelto, también lo perdéis. Esto no se aplica a los recursos que ya habéis usado antes de resolver el cuervo. Por ejemplo. Un aprendiz tiene una tirada de tres pociones y un cuervo. Antes de resolver el cuervo, usa una poción para convertirlo en una poción y un pergamino, es decir, en total tiene cuatro pociones, un pergamino y un cuervo. No puede quitarse el cuervo con esos recursos, por lo que tiene que resolverlo. Si en esa tirada el resultado es una poción, tendrá que eliminar los dos dados de poción que le quedan y la poción que ha conseguido con la habilidad. Sin embargo, el pergamino que también ha obtenido con su habilidad sigue disponible.



Una excepción: si en la tirada de dados os salen 3 o más cuervos tenéis una segunda oportunidad. Al inicio de vuestro turno, apartad uno de los cuervos (pero que no sea el del dado negro). Repetid la tirada del resto de cuervos. Puede ocurrir que os vuelvan a salir cuervos. En ese caso, resolvedlos como cuervos normales junto al cuervo que habíais apartado. Si tras esta nueva tirada sólo os queda el cuervo que habéis apartado, resolvedlo antes de seguir con el turno. Podéis usar los recursos obtenidos en esta nueva tirada de manera normal. Si cuando llegue vuestro turno, no os quedan los tres o más cuervos iniciales (porque otro aprendiz os ha eliminado alguno, por ejemplo), no podéis repetir la tirada. Si, recorriendo caminos insospechados, volvéis a tener 3 o más cuervos, repetid la tirada hasta que no tengáis más de dos.

2. Investigación y estudio



Para investigar en esta mesa, es necesario invertir 2 pociones.

Los experimentos fallidos, las horas sin dormir dando vueltas a una fórmula, la vista gastada por la letra minúscula de los pergaminos... Todo eso forma parte del camino del alquimista. Además, cada hora de esfuerzo invertida en la mesa de trabajo os proporciona nuevas capacidades, nuevos conocimientos que os acercan a vuestra meta.

En la parte inferior de cada mesa de trabajo se indican los recursos que tenéis que invertir para:

- Entrar en la mesa para investigar.
- Una vez dentro, avanzar posiciones en vuestra investigación en la mesa. Son las casillas con cifras situadas en la parte superior de los tableros.

Prestad atención: El número de aprendices influye en las reglas de la partida.

- Con 2 aprendices, las fichas sólo pueden avanzar hasta la 4ª casilla de Puntos de Conocimiento.
- Con 3 aprendices, las fichas solo avanzan como máximo hasta la 5ª.
- Con 4 aprendices, las fichas pueden recorrer el tablero y sumar Puntos de Conocimiento hasta el final.

Un consejo: No existe un único camino para convertirse en alquimista. Aprenderéis que hay mesas que potencian vuestros conocimientos y otras que desarrollan vuestras habilidades. Elegid bien cuál es vuestro camino.



Una vez decidáis usar los recursos, apartad los dados a un lado para que no se mezclen con los dados de los recursos con los que aún podéis investigar. Si es la primera vez que entráis en una mesa de trabajo, tomad una ficha de vuestro color y colocadla en la primera casilla, empezando por la izquierda. Si ya estáis trabajando en la mesa, moved la ficha hacia la siguiente casilla. Si ya hay una ficha de otro aprendiz, colocadla encima. Esto afecta a algunas habilidades, como os explicaré más adelante.

Podéis investigar hasta agotar los recursos disponibles (o hasta que ya no tengáis suficientes) y además podéis hacerlo en la misma mesa tantas veces como queráis. Eso sí, no podéis subir una segunda ficha de madera a una mesa de trabajo. Cada aprendiz sólo puede investigar con una ficha en cada mesa de trabajo. Además, si no usáis un recurso (de un dado o de una habilidad) queda disponi-

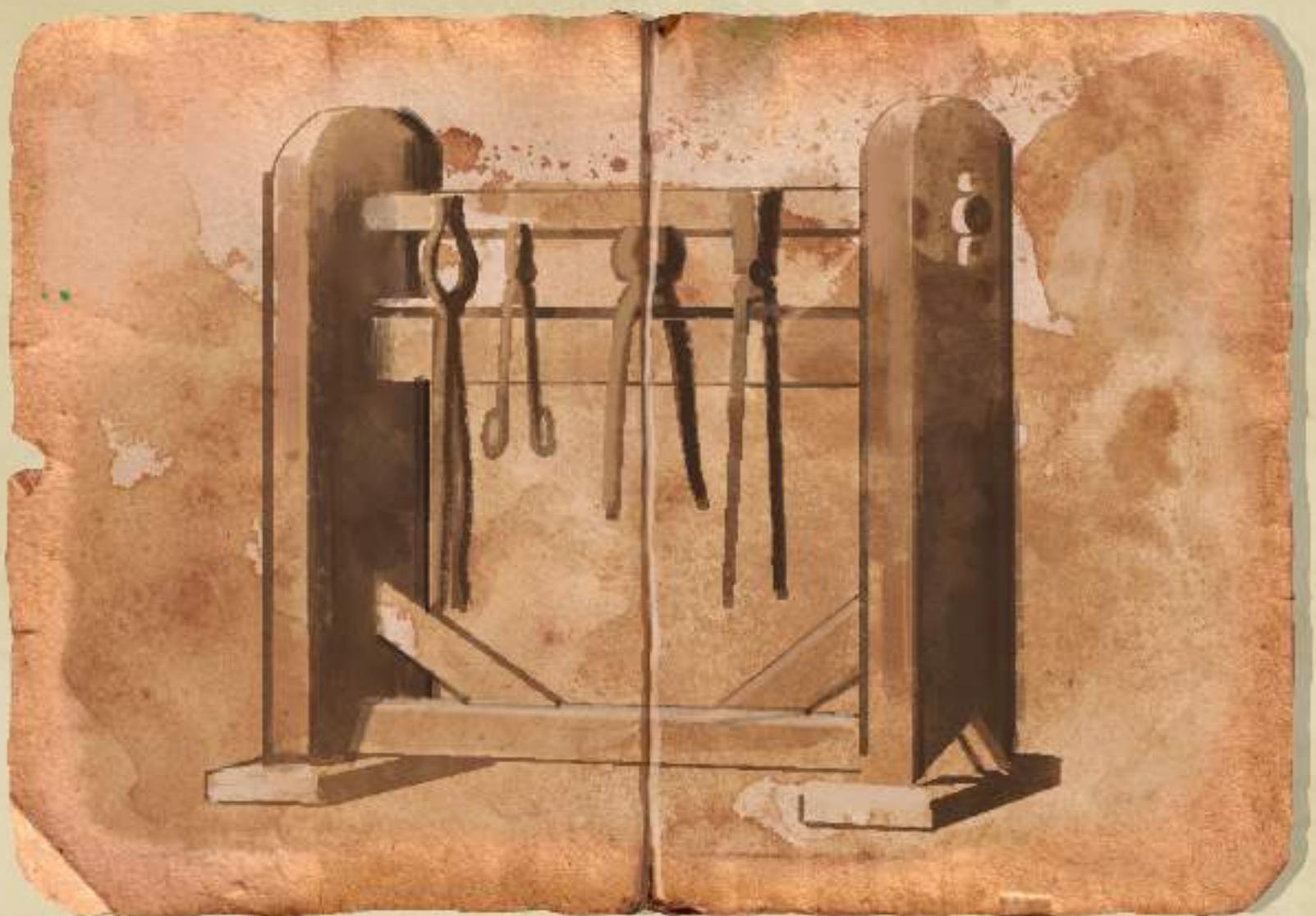
ble hasta acabar la ronda (esto tendrá consecuencias que luego os explicaré).

Cuando trabajáis en una mesa, conseguís dos cosas:

- Habilidades según vuestra posición en las casillas de la mesa de trabajo
- Puntos de Conocimiento.

Las habilidades se adquieren en el momento en el que se avanza en el tablero y se pueden usar ese mismo turno (salvo en el primero). No seáis impacientes, más adelante os explicaré qué habilidades aprenderéis y cómo las podéis usar.

Los Puntos de Conocimiento se suman una sola vez en el momento en que entráis o avanzáis en una mesa. Moved vuestra ficha de aprendiz en el Tablero de Puntos de Conocimiento tantas casillas como puntos hayáis conseguido.



3. Nuevas habilidades y conocimientos



Las habilidades y los nuevos conocimientos adquiridos, las fórmulas nuevas, los experimentos bien preparados abren caminos inesperados.

Una vez invertidos los recursos necesarios para investigar en una mesa de trabajo, coged la carta correspondiente a la habilidad que hayáis obtenido y colocadla boca arriba en vuestra zona de juego. Será útil para que no olvidéis de qué habilidades disponéis hasta que haya un cambio de posición entre los aprendices y, por lo tanto, un cambio de habilidades.

La habilidad obtenida depende de la posición en el tablero: el aprendiz que haya avanzado más casillas siempre tendrá la primera, el segundo tendrá la segunda, etc. Tened en cuenta que hay mesas en las que sólo hay habilida-

des para el primer jugador, o para el primero y el segundo.

Prestad atención: las habilidades se ordenan de arriba abajo en los tableros, mientras que las posiciones se determinan de derecha a izquierda. Por ejemplo, la ficha que está más a la derecha en el tablero (porque ha avanzado más casillas) recibe la primera habilidad empezando por arriba.

Si uno de vosotros avanza en su investigación en una mesa y la ficha alcanza una casilla ocupada por la ficha de otro aprendiz, la última en llegar se coloca encima y, por lo tanto, delante. En ese momento, el aprendiz le roba la habilidad y puede usarla (a no ser que sea el primer turno). El jugador que pierde la habilidad se queda con la siguiente en el orden de la mesa, si la hubiera.

Sólo podéis usar cada habilidad una vez por turno (por ejemplo, cambiar un recurso por otro, repetir la tirada de un dado una vez) aunque si otro aprendiz roba una habilidad en su turno podrá usarla también.

Hay habilidades que se repiten en las mesas. Si un aprendiz tiene dos o más habilidades iguales puede usarlas todas en un turno, aunque sólo una vez por habilidad.

Prestad atención: Sólo podéis usar las habilidades con vuestros propios recursos. Los recursos que obtengáis con las habilidades podéis usarlos de la manera normal, es decir, para generar nuevos recursos y ganar Puntos de Conocimiento gracias a otras habilidades, o para investigar en las mesas y ganar nuevas posiciones.

Además, como alguno de vosotros ya habrá deducido, podéis usar las habilidades en cualquier momento de vuestro turno, antes incluso de resolver un cuervo (vuestro o de otro aprendiz).

Como os expliqué antes, es posible que os queden recursos sin usar. Si quedara una gema, por ejemplo, podríais usarla si el siguiente jugador necesita ayuda. También es posible que otro aprendiz os la robe usando una habilidad. Lo veremos más adelante.

Si sois dos aprendices en la partida, sólo usáis las dos primeras habilidades de los tableros; la tercera, si la hay, no está a vuestro alcance.

Prestad atención: al final os explicaré en detalle todas las habilidades para que el recuerdo quede fresco en vuestra memoria, pues será crucial en vuestro estudio.



4. Conseguir más recursos

A medida que aumentan vuestros conocimientos, aumenta vuestra capacidad para generar recursos, para explorar nuevos caminos. Por eso, en cualquier momento de vuestro turno, después de resolver los cuervos, podéis adquirir dados que os permitirán aumentar vuestros recursos disponibles en las siguientes tiradas.

El primer dado cuesta 10 Puntos de Conocimiento para el primer aprendiz que lo compre. Tras ese primer dado, el coste de cada dado adicional se reduce en 1 punto para todos los jugadores. Una vez que un aprendiz compra un dado, el coste vuelve a reducirse: el segundo vale 9 puntos; el tercero, 8; y así hasta un valor mínimo de 5 Puntos de Conocimiento por dado.

Una vez lo compréis, elegid un dado del color que queráis y lleváoslo a la mano de forma permanente. No olvidéis descontar los

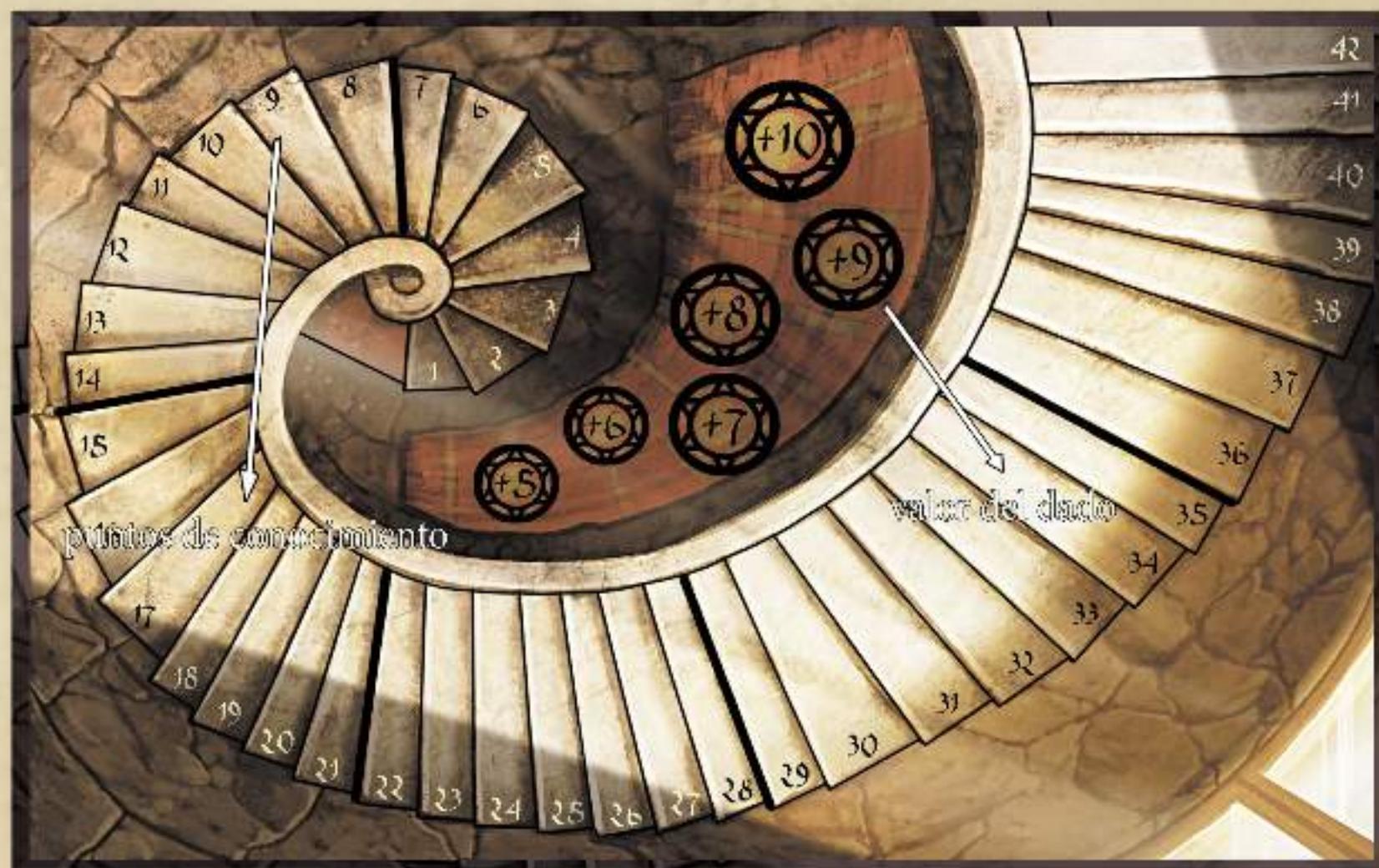
Puntos de Conocimiento que correspondan bajando vuestra ficha de aprendiz tantas casillas como puntos os haya costado comprar el dado.

Prestad atención: no olvidéis bajar un punto el coste del siguiente dado en el contador de Valor del Dado.

5. Sólo un aprendiz podrá convertirse en alquimista

El primero de vosotros en llegar o rebasar los 42 Puntos de Conocimiento desencadena el final de la partida. Cuando se acabe la ronda, el aprendiz con más puntos será el ganador. Se habrá convertido, por esfuerzo e inteligencia, en alquimista.

A veces, pocas veces, nos resulta difícil determinar qué aprendiz merece ser alquimista.



Si hay un empate, deberéis jugar una ronda más para probar vuestros conocimientos. Si el empate se repite, no nos quedará más remedio que permitir una excepción y que sean varios los aprendices que se conviertan en alquimistas.

Una excepción: Hay otra situación que ocurre poco, pero ocurre, sobre todo cuando sólo hay 2 aprendices en la partida. Puede darse el caso de que os sea imposible conseguir más puntos en los tableros. Para evitar esta situación, ampliad la partida hasta la 5ª casilla de Puntos de Conocimiento de los tableros (en vez de jugar hasta la 4ª como os he explicado antes).

Prestad atención: Esto significa que es posible que el primero en alcanzar los 42 puntos no sea el ganador. Si alguno de vosotros rebasa esa puntuación, su ficha vuelve al inicio de la escalera y sigue sumando los puntos que le falten.

No podéis tener Puntos de Conocimiento negativos. Por ejemplo, si un aprendiz pierde 5 puntos por un cuervo y sólo ha conseguido



do 3 puntos de conocimiento, la ficha bajará hasta la casilla de salida. Por si acaso lo estáis pensando, no podéis quedaros con Puntos negativos para, por ejemplo, comprar dados.

Habilidades

Este quizás sea el momento crucial, cuando tenéis que poner toda vuestra atención en mis palabras. Os explicaré las habilidades de arriba hacia abajo, tablero a tablero.

Más adelante, cuando hayáis progresado en vuestro estudio, cuando dominéis los rudimentos de la investigación alquímica, llega el momento de asumir nuevos retos. Dadle la vuelta a las mesas y tomad las cartas del

Camino del Iniciado (🕯️). El funcionamiento y el desarrollo de la partida son los mismos, salvo que ahora hay habilidades distintas, el esfuerzo será mayor y la competición entre vosotros más agresiva.

Recordad que algunos temerarios optan por construir su propio camino combinando los tableros. Queda a vuestra elección.

Camino del Aprendiz



MESA 1



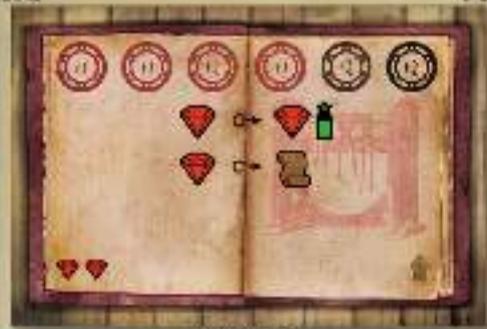
MESA 2



MESA 3



MESA 4



MESA 5



MESA 6

Camino del Iniciado



MESA 1



MESA 2



MESA 3



MESA 4



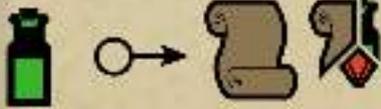
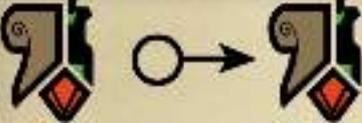
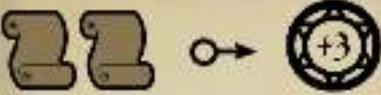
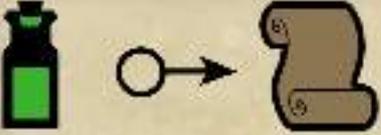
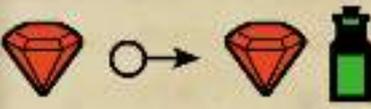
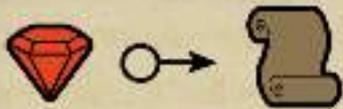
MESA 5



MESA 6

Camino del Aprendiz



	Habilidad 1	Habilidad 2	Habilidad 3
<p>Mesa 1: Coste de investigación: 2 pergaminos, 2 gemas y 2 pociones o 5 recursos iguales de cualquier tipo. Es la única con una habilidad permanente que es independiente de la posición.</p>	 <p>Todo el que esté en esta mesa al principio de su turno recibe un cuervo extra.</p>		
<p>Mesa 2: Coste de investigación: 3 pociones y un recurso cualquiera a tu elección.</p>	 <p>Convierte una poción en un pergamino y otro recurso a tu elección.</p>	 <p>Convierte una poción en una gema y un pergamino.</p>	 <p>Convierte un recurso cualquiera en otro a tu elección.</p>
<p>Mesa 3: Coste de investigación: 3 pergaminos y 1 recursos cualquiera a tu elección.</p>	 <p>Repite la tirada de uno de tus dados.</p>	 <p>Convierte dos pergaminos en 3 Puntos de Conocimiento</p>	
<p>Mesa 4: Coste de investigación: 2 pociones.</p>	 <p>Repite la tirada de uno de tus dados.</p>	 <p>Convierte una poción en un recurso a tu elección</p>	 <p>Convierte una poción en un pergamino.</p>
<p>Mesa 5: Coste de investigación: 2 gemas.</p>	 <p>Convierte una gema en una gema y una poción</p>	 <p>Convierte una gema en un pergamino.</p>	
<p>Mesa 6: Coste de investigación: 2 pergaminos.</p>	 <p>Repite la tirada de uno de tus dados.</p>		

Camino del Iniciado



	Habilidad 1	Habilidad 2	Habilidad 3
<p>Mesa 1:</p> <p>Coste de investigación: 3 gemas, 1 poción y 1 recurso a tu elección.</p>	<p>Puedes anular una habilidad de una mesa a tu elección. Nadie podrá usarla en esta ronda.</p>	<p>Convierte 3 cuervos en 4 puntos de conocimiento.</p>	<p>Puedes anular una habilidad de una mesa a tu elección. Nadie podrá usarla en esta ronda.</p>
<p>Mesa 2:</p> <p>Coste de investigación: 3 pociones y 1 pergamino.</p>	<p>Repite la tirada de uno de tus dados.</p>	<p>Convierte una poción en 2 pergaminos.</p>	<p>Convierte una poción en un pergamino y una gema.</p>
<p>Mesa 3:</p> <p>Coste de investigación: 2 pergaminos y 2 gemas o 3 pergaminos y una poción.</p>	<p>Repite la tirada de uno de tus dados.</p>	<p>Convierte un pergamino en 2 Puntos de Conocimiento.</p>	<p>Convierte dos pergaminos en un pergamino, una poción y un gema.</p>
<p>Mesa 4:</p> <p>Coste de investigación: 2 pociones.</p>	<p>Convierte una poción en una gema y un pergamino.</p>	<p>Convierte una poción en dos pociones.</p>	<p>Convierte una poción en una gema y un pergamino.</p>
<p>Mesa 5:</p> <p>Coste de investigación: 2 gemas.</p>	<p>Usa dos gemas para robar un recurso sin usar de cualquier jugador, ya sea de un dado o conseguido con una habilidad. Puedes usarlo como si fuera tuyo esta ronda.</p>	<p>Mueve el contador del Valor del Dado una posición arriba o abajo.</p>	
<p>Mesa 6:</p> <p>Coste de investigación: 2 pergaminos o 1 pergamino y 1 poción.</p>	<p>Convierte un pergamino en un recurso a tu elección.</p>	<p>Usa dos puntos de conocimiento para obtener un recurso a tu elección.</p>	<p>Convierte dos pergaminos en dos recursos iguales a tu elección.</p>

LOS APRENDICES

CRÉDITOS

El Gran Maestro y creador del juego es Alberto Corazón Arambarri.

Zacatrus lo ha desarrollado, experimento a experimento.

Los textos son del Maestro Javier Yohn Planells y las ilustraciones del Gran Dibujante Carlos

Cara. Lo ha puesto todo en orden el Sumo Maquetador Rafael Moreno.

Lo ha traducido la Sabia Maite Madinabeitia con el apoyo de Caroline Ryan.

Agradecimientos:

Dice Alberto que este juego no sería lo que es sin la ayuda, la paciencia y los hallazgos de Katsu, Lara, Nita, Sheila y Nuria. También quiere darle las gracias a Erik, Simon, Sherpa, Amaya, Ro, Javy, Viteri, Álex, Carmen y Kiketurri.

¿Te han quedado dudas, joven aprendiz?
Te explicamos el juego en nuestro canal de Youtube.



© Zacatrus s.l. 2015
Todos los derechos reservados