



MAGUS NOVATUS

REGLAMENTO



Una vez al año, la prestigiosa escuela de magia Ludikah elige a un alumno para convertirlo en un gran mago. Aquel aprendiz que demuestre sus dotes mágicas será el elegido.

Realiza hechizos combinando las pociones de forma correcta y haciendo uso de algunos objetos mágicos. ¡Pero cuidado! Algunos hechizos pueden tener efectos inesperados y desencadenar el caos entre los magos novatos.

Magus Novatus es un juego para toda la familia con la mezcla perfecta de decisión, azar e interacción que asegurarán una gran diversión a los jugadores en su papel de magos novatos.

CONTENIDOS

· 64 Cartas de Poción



· 30 Cartas de Hechizo



· 8 Cartas de Objeto Mágico



· 1 Cubo Mágico



· 1 x Probeta contador de tiempo y altura

· Libro de Reglas



OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo en MAGUS NOVATUS es ser el jugador con más puntos al final de la partida. Para ello, realiza hechizos combinando las pociones de forma correcta y haciendo uso de algunos los objetos mágicos

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Inicialmente se prepara un mazo con todas las cartas de Poción. Seguidamente se barajan y se colocan sobre la mesa un total de 25 cartas boca arriba formando una matriz 5x5.

A continuación se mezclan las cartas sobrantes de poción con las cartas de objetos mágicos, se barajan y se forma un mazo que se colocará boca abajo junto a la matriz 5x5.

Por otro lado, se preparan los tres mazos de hechizos, divididos por dificultades (2,3 y 4).

Se barajan y colocan boca arriba (mostrando las combinaciones de pociones) al otro lado de la matriz 5x5 de pociones.



Por último se coloca la probeta de tiempo, junto a la primera columna de la matriz de pociones (tal y como se indica en el esquema anterior), y el cubo mágico se deja al alcance de todos los jugadores.

El jugador inicial será aquel que más recientemente haya estado en un laboratorio, o en su defecto el jugador de menor edad.

TURNO DE JUEGO

El turno de un jugador se divide en las siguientes fases:

Fase I. Conseguir pociones

Fase II. Realizar Hechizos (opcional)

Fase III. Reponer pociones

Fase I. Conseguir pociones

El jugador cogerá el cubo mágico y deberá tirarlo sobre cualquier punto de la matriz de pociones.

Respetando la altura mínima que marca la probeta de tiempo (la mano siempre debe estar por encima de la línea imaginaria que marca la probeta).



La carta de poción donde caiga el cubo mágico indica la columna (línea vertical) y la fila (línea horizontal), donde el jugador podrá coger pociones. En función de las pociones que necesite para conseguir las combinaciones que indican las cartas de hechizo, el jugador debe decidir entre dos opciones:

- Coger las pociones de **un mismo color de la fila o de la columna**
- Coger las pociones de **un mismo número de la fila o de la columna**

Las cartas adquiridas de la matriz las conserva en su mano en secreto, ocultas a la vista del resto de jugadores.

Nota 1: En caso de que el cubo mágico salga fuera de la matriz de pociones el jugador podrá volver a tirar el cubo. Si nuevamente ocurre, el jugador situado a su izquierda decidirá sobre qué carta de poción coloca el cubo.

Fase II. Realizar Hechizos (opcional)

Una vez obtenidas las pociones, si el jugador ha conseguido recopilar la combinación de pociones que indica alguna de las cartas de hechizo, se descartará de esas cartas, ubicándolas en la zona de descarte junto al mazo de pociones.

El resto de cartas de poción que tenga en la mano las colocará en su zona de la mesa por la cara de la calavera. Cada carta de calavera restará un punto en la puntuación final del jugador cuando acabe la partida.

Acto seguido el jugador debe coger la carta de hechizo cuya combinación ha conseguido y mirar si en el reverso de la carta de hechizo hay efecto, si es así se dispara automáticamente (ver apartado cartas de hechizo). La carta de hechizo se la queda el jugador hasta el final de la partida.

Durante la fase de realizar hechizos es cuando se pueden usar los diferentes objetos mágicos que tenga un jugador.

Para acabar esta fase II, el jugador deberá avanzar una posición la probeta de tiempo.

Nota 2 : La pila de descartes de pociones se colocará boca arriba al lado del mazo de robo. Si se agota el mazo de robo, se vuelve a barajar la pila de descartes y se coloca boca abajo formando un nuevo mazo de robo.

Nota 3 : No se pueden realizar 2 hechizos en un turno.

Nota 4 : Cuando conseguimos reunir en nuestra mano una combinación de una de las cartas de hechizo, no es obligatorio descartarse y obtener dicha carta de hechizo, ya que quizás no nos interese en ese momento.



Fase III. Reponer pociones

Por último, el jugador debe rellenar los huecos que ha dejado tras robar las cartas de la matriz de pociones, cogiéndolas una a una desde el mazo de pociones. Siempre se ha de reemplazar los huecos en orden de izquierda a derecha y de arriba abajo.

Si durante el reemplazo de pociones aparece un objeto mágico, este se lo quedará el jugador para su uso en futuros turnos. Sin embargo, si aparecen más objetos, estos se irán repartiendo en sentido horario al resto de jugadores.

Por ejemplo, en el caso de una partida a tres jugadores, si durante la fase de reemplazo aparece un primer objeto, este se lo quedará el jugador que tiene el turno. Si aparece un segundo objeto, será para el jugador nº2 situado a su izquierda, si aparece un tercero, será para el jugador nº3 situado a la izquierda del jugador nº2, y así sucesivamente.

El turno pasará al siguiente jugador siguiendo el sentido horario.



TIPOS DE CARTAS

Cartas de poción

Las cartas de pociones vienen representadas por una poción de un color (rojo, amarillo, verde o azul) y un número (1, 2, 3 o 4). Con estas cartas intentaremos conseguir en nuestra mano alguna de las combinaciones que se muestran en las cartas públicas de hechizo.

Estas cartas tienen en su dorso una calavera. Cuando completamos un hechizo, las cartas que tengamos en la mano que no hayamos usado para el hechizo, deberán colocarse en nuestra zona de juego como penalización, dejando a la vista esas calaveras. Al final de la partida, cada calavera nos restará 1 punto.

Cartas de Hechizo

Las cartas de hechizo vienen representadas por un número que indica la puntuación final que otorga dicho hechizo con valores 2, 3 y 4. Además de una secuencia de pociones, que será la serie que debemos reunir en nuestra mano para conseguir dicha carta de hechizo.

Obviamente la secuencia será más difícil para los hechizos con mayor puntuación. Los tipos de iconos que hay en la secuencia de pociones de las cartas de hechizo pueden ser:



Colores

- El color en las pociones: indica el color de la poción que es necesario conseguir
- Pociones de tonos negros/grises: Cada tono de negro/gris representa un color a nuestra elección. Si aparecen el tono negro y gris en una misma carta de hechizo, serán necesario conseguir colores a elegir diferentes, esto es, uno para las pociones negras y otro para las grises.
- Pociones multicolor: Representan cualquier color.

Números

- El número en las pociones: indica el número de la poción que es necesario conseguir. Si no tiene ningún número puede usarse cualquiera mientras se respete el color.
- Iconos con símbolos: Los símbolos representan los distintos números a elegir, pero siempre diferentes entre ellos. Pueden repetirse en lotes de pociones con diferente color.

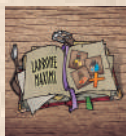


Ejemplo: Se necesitan 3 pociones de color a elegir (como color negro), y otras 3 pociones de otro color diferente al elegido anteriormente (como color gris). Los números deben ser diferentes para un mismo color, pero pueden repetirse en los colores gris y negro.



Los hechizos que se vayan consiguiendo se han de dejar a la vista sobre la mesa, delante del jugador, donde todos los jugadores puedan ver la puntuación que tiene cada jugador en todo momento.

Por otro lado, en el reverso, algunos de los hechizos tienen un efecto que debe ejecutarse nada más conseguir el hechizo. Estos efectos son los siguientes:



LADRONE MAXIMI: Todos los jugadores roban 1 carta del mazo de pociones y la llevan a su mano. Desde el jugador con la iniciativa y en sentido horario.



TOTUM REVOLUTUM: Todos los jugadores pierden 1 carta de objeto (excepto maldiciones).



DAMUS MALDITIONUS: Los jugadores que tengan una maldición la pasan al jugador de su izquierda.



TEMPUS REDITUS: Se atrasa 1 espacio la Probeta medidor de tiempo.



CHIAO DIABOLUS: Todos los jugadores simultáneamente pasan 1 carta de Calavera que tengan sobre la mesa al jugador de su izquierda. Si un jugador no tiene cartas de Calavera en mesa obviamente no pasará ninguna.



REGALITUS TUIS: El resto de los jugadores simultáneamente pasan una carta de su mano al jugador de su izquierda. Si un jugador no tiene cartas en mano obviamente no pasará ninguna.

Nota 5: Las cartas de hechizo con un libro cerrado en su dorso, no tiene efecto que ejecutar.

Cartas de Objeto Mágico

Las cartas de objeto nos aportarán ciertas ventajas y beneficios. Cuando un jugador está reponiendo cartas en la matriz de la mesa, puede que saque una carta de objeto. En ese caso, se la queda en su zona de juego boca arriba y continúa reponiendo la matriz. Si vuelve a salir otro objeto se lo queda el siguiente jugador, y así sucesivamente hasta que se hayan repuesto todas las cartas de la matriz de pociones.

Los objetos los acumularemos boca arriba en nuestra zona de juego. No hay límite de objetos en nuestra zona de juego. Las cartas de objeto solo las podremos usar durante la fase II de nuestro turno y una vez usadas van a la pila de descartes. Podemos usar tantos objetos como queramos en nuestro turno.



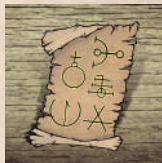
HIERBAS CURATIVAS: Permiten descartar una carta de calavera de tu zona de juego. Y por tanto ya no puntuar\u00e1 negativamente al final de la partida.



ELIXIR: Act\u00faa como una poci\u00f3n com\u00f3d\u00edn que aporta cualquier color y n\u00famero. Nos servir\u00e1 para completar hechizos m\u00e1s f\u00e1cilmente.



VARITA M\u00c1GICA: Mira el mazo de descartes y elige una carta de poci\u00f3n para llevarla a tu mano.



MALDICI\u00d3N: No puedes realizar hechizos mientras tengas una maldici\u00f3n en tu zona de juego. No puedes acumular m\u00e1s de una maldici\u00f3n en tu zona de juego, as\u00ed que si un jugador saca una segunda maldici\u00f3n, se la pasa al siguiente, etc.

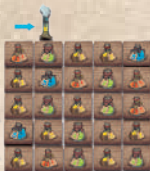
Un jugador puede descartar 2 cartas de poci\u00f3n de su mano para eliminar la maldici\u00f3n (se colocan en el mazo de descarte), o bien puede pasar la maldici\u00f3n a otro jugador descartando 3 cartas de su mano.

PROBETA CONTADOR DE TIEMPO

Probeta que se coloca en la parte superior izquierda de la matriz de pociones. Un jugador debe mover una posición la Probeta de tiempo cuando consiga realizar un hechizo, de tal manera que cuando la probeta ha avanzado hasta la posición indicada en el esquema de la matriz se termina la partida y se realiza el recuento de puntos. La posición de final de partida dependerá del número de jugadores:



Situación Inicial



Situación tras la realización de un hechizo



- A: Final de Partida 2 jugadores
- B: Final de Partida 3 jugadores
- C: Final de Partida 4 jugadores

FIN DE LA PARTIDA

Cuando un jugador hace entrar la Probeta de tiempo en su última posición, los demás jugadores descartan todas las cartas de su mano (al mazo de descartes) y acaba la partida.

A continuación, los jugadores suman el total de puntos de sus hechizos y restan -1 punto por cada carta de calavera en su zona de juego. El jugador con más puntos será el ganador de la partida. En caso de empate, gana el jugador que tenga menos calaveras. Si persiste el empate, gana el jugador con más hechizos de 4 puntos. Si persiste el empate, gana el jugador con más hechizos de 3 puntos. Si persiste el empate, gana el jugador con más hechizos de 2 puntos. En el extraño caso de que todavía haya empate, ambos jugadores serán aceptados en la Escuela de Magia de Ludikah.

MODOS ADICIONALES DE JUEGO

Alumnos Aventajados

Para aquellos que disfruten pensando alternativas y evitando el azar, simplemente basta con prescindir del cubo mágico. En la fase I del turno, Conseguir Pociones, directamente elegirán la fila o columna que más les interese para obtener las pociones necesarias para ejecutar los hechizos.

Alumnos Junior

Para los más pequeños de la casa, se puede empezar con la opción más sencilla de juego. Consiste en retirar las Cartas de Objeto y realizar los hechizos, solo con la combinación de colores, sin tener en cuenta los números y símbolos de las pociones y las diferentes cartas de hechizos. Tampoco se tendrán en cuenta los efectos de los hechizos que se recogen en el dorso de estas cartas. Ganará aquel jugador que antes consiga un total de 9 puntos.

CRÉDITOS

EAN 8437018229208

Autor: Pablo Jiménez

Ilustración: Alberto G. "Zaviev"

Diseño Gráfico: Raúl López

Desarrollo del Juego: Raúl López

Traducción: Gloria R. García

Producción: Átomo Games Editorial

Copyright y propiedad intelectual: Átomo Games Editorial

Primera edición - 2020

MAGUS NOVATUS

RULEBOOK



Once a year, the renowned Ludikah School of Witchcraft choose a student to turn them into a great wizard. The apprentice that displays their magical skills will be the chosen one!

Cast spells by mixing potions correctly and by using some magical items. Be careful! Some spells may have unexpected effects and they may bring chaos among the novice wizards.

Novicius Wizardus is a family game with the perfect combination of decision, chance and interaction. It guarantees a great fun to all players in their role of novice wizards.

COMPONENTS

· 64 Potion Cards



· 30 Spell Cards



· 8 Magical Item Cards



· 1 Magical Cube



· 1 x Measuring Cylinder marker

· Rulebook



CONCEPT OF THE GAME

The goal in NOVICIUS WIZARDUS is to be the player with the most point at the end of the game. In order to do so, players will try to get as many Spell cards as possible, which will grant 2, 3 or 4 points depending on their difficulty.

GAME SETUP

First, create a deck with all the Potion cards, shuffle them and place 25 cards on the table facing up to form a 5x5 Potion grid.

Then, shuffle the remaining Potion cards together with the Magical Item cards to create a deck. Place this deck facing down next to the 5x5 Potion grid.

Also, prepare the 3 Spell decks according to their difficulty (2, 3 and 4). Shuffle them separately and place them facing up (showing the mix of potions) on the other side of the 5x5 Potion grid.



Finally, place the Measuring Cylinder marker on top of the first column of the Potion grid (as shown in the example) and leave the Magical cube within reach of everyone. The starting player will be the one who has been in a laboratory most recently. Otherwise, the youngest player.

GAME TURN

A player's turn is divided into the following phases:

- Phase I: Get Potions
- Phase II: Cast a Spell (optional)
- Phase III: Replenish Potions

Phase I: Get Potions

The active player takes the Magical cube and throw it to any part of the Potion grid. Keep in mind that you must respect the minimum height indicated by the Measuring Cylinder, i.e. the hand must be always higher than the imaginary line indicated by the Measuring Cylinder.



The Potion card where the Magical cube has fallen on shows the column (vertical line) and the row (horizontal line) from which the active player may gather Potions. Depending on the Potions they need to get the mix indicated on the Spell cards, the active player must choose one of these two options:

- Take Potions of **only one colour from the row or the column**
- Take Potions of **only one number from the row or the column**

The cards drawn from the grid are secretly kept in their hand, keeping them out of other players' sight.

Note 1: If the Magical cube gets out of the Potion grid, the active player may repeat their throw. If it happens again, the player to their left chooses on which Potion card the cube is placed.

Phase II: Cast a Spell (optional)

Once the active player gets the Potions, and if they managed to gather the mix of potions shown on any Spell card, they discard these cards (the mix) and place them on a discard pile next to the Potion deck. The remaining Potion cards in hand are placed on their play area on the table, with the Skull side facing up. Each Skull card will subtract 1 point from their final score when the game ends.

Then, the active player must choose a Spell card matching their mix of potions and must look if there is any effect on its back. If so, the effect is triggered immediately (see the Spell Cards section).

During this phase, a player may use the different Magical Items they have.

Lastly, the active player must to move the Measuring Cylinder one position.

Note 2: The Potion discard pile is placed next to the drawing deck facing up. If it runs out of cards, shuffle the discard pile and place it face down to create a new drawing deck.

Note 3: You cannot cast 2 Spells on the same turn.

Note 4: When having a mix of potions in hand that matches a Spell card, it is not mandatory to discard these cards and to get that Spell card immediately. Maybe, you are not interested in doing so right now.



Phase III: Replenish Potions

The active player must replenish the empty spaces left by the cards they got from the Potion grid. To do so, they must draw cards (one by one) from the Potion deck. Empty spaces must be always replenished from left to right and from top to bottom.

If a Magical Item is drawn while replenishing Potions, the active player will keep it to use it in future turns. However, if more Magical Items are drawn, they will be dealt to the other players in clockwise order.

For example, in a 3-players game, if a first Magical Item is drawn during the Replenish phase, the active player will keep it. If a second Item is drawn, it will be dealt to the player no. 2 to the left of the active player. And if a third Item is drawn, it will be dealt to the player no. 3 to the left of the player no. 2, so on and so forth.

Finally, the turn passes to the next player in clockwise order.



TYPES OF CARDS

Potion Cards

Potion cards are represented by a potion with a specific colour (red, yellow, green or blue) and a number (1, 2, 3 or 4). With these cards, you will try to have in hand any mix of potions shown on the revealed Spell cards.

These cards also have a Skull on their back. When you complete a Spell with the cards in hand, you discard those cards. However, it is possible that you don't use all your cards; in that case, place your remaining cards in your play area with the back facing up (Skull) as a penalty. At the end of the game, each Skull will subtract 1 point from your final score.

Spell Cards

Spell cards are represented by a number indicating the final points that Spell grants (with values of 2, 3 and 4). They also have a series of potions which you should gather in your hand in order to get that Spell card.

Obviously, the series will be more difficult on Spells with a higher score. The different icons in a series of potions in Spell cards can be:



Colours

- The colour of a Potion: It indicates the colour of the Potion you need to gather.

- Black/grey Potions: Each black/grey colour represents a colour of your choice. If there are black Potions and grey Potions on the same Spell card, you must choose and gather different colours, i.e. one for the black and one for the grey.

- Multicolour Potions: They represent any colour.

Numbers

- The number of a Potion: It indicates the number of the Potion you need to gather. If the Potion doesn't have a number, you can use any number as long as you respect the colour.

- Icons with symbols: The symbols represent the different numbers to choose and they must be always different from each other. However, numbers can be repeated in a series of Potions with a different colour.



Example: You need 3 Potions of a chosen colour (black Potions) and other 3 Potions of a chosen colour different from the previous one (grey Potions). Numbers must be different in a single colour, but the same number can be repeated in both colours (black and grey).



When a player gets a Spell, they place them in front of them on the table so all players can see the points each other has at all time.

Additionally, the back of some Spells has an effect that must be triggered the moment a player gets that Spell. These effects are the following:



GREATESTE THIEVES! Starting with the active player and in clockwise order, all players draw 1 card from the Potion deck and put it in their hands. If a Magical Item card is drawn, it must be left on the table (see Magical Item Cards section).



SHAKUM THINGSIS UP! All players lose 1 Magical Item card (except for Curses).



UNLEASHUS CURSUS! Players with a Curse pass it to the player on their left.



GOUS BACKUS! The Measuring Cylinder marker is moved 1 space back.



CIAO DEVILUS: Simultaneously, all players pass 1 Skull card (one they have on the table) to the player on their left. If a player doesn't have a Skull card on the table, they pass nothing.



PRESENTIS FOR YOUM: Simultaneously, all players pass 1 card from their hand to the player on their left. If a player doesn't have cards in hand, they pass nothing.

Note 5: Spell cards with a closed book on their back have no effect to trigger.

Magical Item Cards

The Magical Item cards grant some advantages and benefits. When a player is replenishing the Potion grid on the table, they may draw a Magical Item card. If this happens, that player places the Item on their play area facing up and continues replenishing the grid. If this happens again, the next player will keep the Item, so on and so forth until the Potion grid has been completely replenished.

The Magical Items will be accumulated on your play area facing up. There is no limit of Magical Items you may have and they can be only used during phase II of your turn. You may use as many as you want during your turn and, once they have been used, they are discarded into the discard pile.



HEALING PLANTS: It allows you to discard 1 Skull card from your play area, so it won't count negatively at the end of the game.



ELIXIR: It is a wild Potion that grants you any colour and number. It will make easier to complete Spells.



MAGIC WAND: It allows you to look at the discard pile and draw 1 Potion card of your choice to put it in your hand.

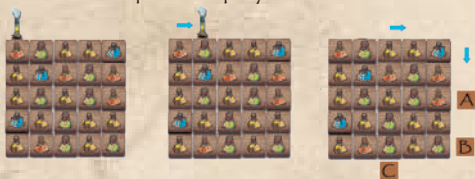


CURSE: You cannot cast a Spell while you have a Curse on your play area and you cannot have more than 1 Curse. So, if a player draws a second Curse, the next player gets it, etc.

A player may discard 2 Potion cards from their hand to remove the Curse (it will be placed into the discard pile), or they may discard 3 cards from their hand to give the Curse to another player.

MEASURING CYLINDER MARKER

It is the Cylinder placed on top of the Potion grid (on the left). When a player gets to cast a Spell, they must move the Measuring Cylinder 1 space forward. Doing so, the game will end when the Cylinder reaches the position indicate of the scheme and then points will be scored. The position will depend of players number.



Starting Position

Position after casting a spell

- A: End of the game 2 players
- B: End of the game 3 players
- C: End of the game 4 players

END OF THE GAME

When a player moves the Measuring Cylinder to its last position, the other players must discard their cards in hand and so the game ends.

Now, players tally their points from their Spell cards and subtract -1 point for each Skull card they have on their play area. The player with the most points is the winner of the game. In case of a tie, the player with the least Skulls is the winner. If there is still a tie, the player with the most 4-points Spells is the winner. If the tie continues, the player with the most 3-points Spells is the winner. If, even so, there is still a tie, the player with the most 2-points Spells is the winner. In the strange situation that the tie persists, the tied players will be accepted in the Ludikah School of Witchcraft.

ADDITIONAL GAME MODES

OUTSTANDING STUDENTS

For those who enjoy thinking in different options and avoiding chance, all they have to do is to play without the Magical cube. During phase I of a turn (Get Potions), the active player will directly choose a row or a column to gather the necessary Potions to cast a Spell.

INFANT STUDENTS

For the children of the house, you may start with the easiest game mode. It consists of removing the Magical Item cards from the game and playing with this only one condition to cast a Spell: it will be only necessary the mix of colours, don't take into account the numbers/symbols on the Potions of the different Spell cards. Likewise, don't take into account the effects some Spells have (the ones on their back). The player who first gains 9 points is the winner.

CREDITS

EAN 8437018229208

Author: Pablo Jiménez

Illustrations: Alberto G. "Zaviev"

Graphic Design: Raúl López

Game Development: Raúl López

English Translation: Gloria R. García

Production: Átomo Games Editorial

Copyright and Intellectual Property: Átomo Games Editorial

Primera edición - 2020