El torneo de los elementos

PENTA





Introducción

Al alba de los tiempos, los elementos danzaban en armonía, entrelazados en un ciclo eterno de creación y destrucción. Pero con el paso de las eras, el equilibrio se resquebrajó. Magos de todo el mundo, sedientos de poder, intentaron dominar las fuerzas primordiales. Se enfrentaron en duelos donde solo los más astutos sobrevivían.

Para evitar el caos, los antiguos convocaron el Torneo de los Elementos, un desafío donde solo los más dignos podrían reclamar el dominio absoluto.

Ahora, el ritual se repite una vez más: las llamas crepitan, los mares susurran, los vientos rugen, la tierra tiembla y la electricidad chisporrotea en el aire.

Los participantes ya han sido convocados por los dioses. Solo aquellos que demuestren su maestría en la estrategia, el engaño y el control de los elementos podrán alzarse como vencedores.

El Torneo ha comenzado... ¿te atreves a reclamar el favor de los dioses y forjar tu destino entre los elementos?

Diccionario oficial

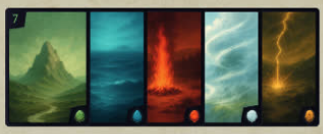
- **Fragmentos de poder (tokens):** moneda de juego.
- **Centro del Torneo:** espacio común donde se colocan los fragmentos de poder de cada ronda.
- **Bolsa Arcana:** bolsa personal donde cada jugador guarda y oculta sus fragmentos de poder.
- **Reserva Arcana:** bolsa general donde están todos los fragmentos de poder.
- **Desafío Elemental:** ronda en la que los jugadores deciden si igualar, aumentar o ceder el poder.
- **Duelo de Elementos:** enfrentamiento con cartas y habilidades para decidir al vencedor de la ronda.
- **Reliquia:** carta vinculada a un Dios (objeto divino). Cada Reliquia concede un Refuerzo permanente de +2 en su elemento para futuros Duelos de Elementos.
- **Reclamo de Reliquias:** ofrendas secretas para obtener una Reliquia.
- **Ritual de Combinaciones:** fase al final de un ciclo donde las cartas no usadas se transforman en habilidades o fragmentos.
- **Ronda:** cada enfrentamiento individual dentro de un ciclo, formado por un Desafío Elemental y un Duelo de Elementos.
- **Ciclo:** conjunto de 5 rondas (una por cada Dios) + Ritual de Combinaciones + Reclamo de Reliquias.

Componentes del juego

Para participar en el Torneo de los Elementos, necesitarás dominar cada recurso a tu disposición. Dentro de la caja de PENTA encontrarás todo lo necesario para desafiar a tus oponentes y reclamar el control de los elementos:

Cartas Elementales (50 cartas)

- Tierra (10)
- Agua (10)
- Fuego (10)
- Aire (10)
- Electricidad (10)



(Cada elemento tiene 10 cartas numeradas del 1 al 10)

Cartas de reliquias (10 cartas)

En el juego, cada dios tiene sus propias reliquias. Cada Reliquia es una carta-objeto vinculada a ese dios y representa su favor (+2). Son las siguientes:

- Reliquia de Terranox (Tierra) (2)
- Reliquia de Hydron (Agua) (2)
- Reliquia de Fiama (Fuego) (2)
- Reliquia de Aeris (Aire) (2)
- Reliquia de Voltaris (Electricidad)



Cartas de ronda (5 cartas)

- Terranox (Tierra)
- Hydron (Agua)
- Fiama (Fuego)
- Aeris (Aire)
- Voltaris (Electricidad)



Cuando un indicador se revela, la ronda se disputa bajo su dominio: aunque se puedan usar cartas de distintos elementos, solo puntuarán las cartas del elemento del dios revelado (a menos que una habilidad permita otra acción).

Cartas de Habilidad (20 cartas)

- Descarte (2)
- Intercambio (2)
- Robo Sutil (2)
- Revelación (2)
- Seguro (2)
- Transformación (2)
- Bloqueo (2)
- Refuerzo +1 (2)
- Refuerzo +2 (2)
- Refuerzo +3 (2)



Bolsas Arcanas (5 bolsas)

Sirven para guardar y ocultar los fragmentos de poder. (En el modo individual, cada jugador dispone de una Bolsa Arcana).



Fragmentos de poder (150 tokens)

Se utilizan en los Desafíos Elementales y en el Reclamo de Reliquias.



Indicador de Turno (1 ficha)

Marca qué jugador comienza la primera ronda del Torneo.



Modalidad individual (3 a 4 jugadores)

Preparación de la partida

Antes de comenzar el Torneo de los Elementos, cada mago debe ocupar su lugar y preparar su estrategia. Sigue estos pasos para organizar la partida:

Entrega de Recursos Iniciales

Cada jugador recibe:

- 10 fragmentos de poder ("tokens").
- 1 Bolsa Arcana, para guardar sus "tokens" y mantenerlos en secreto.

Nota inicial: al comienzo del Torneo ningún jugador dispone de cartas de habilidad. Estas solo podrán obtenerse en el primer Ritual de Combinaciones y en los siguientes ciclos.

Preparación del Mazo y las Cartas de Ronda

1. Baraja el mazo de cartas elementales y reparte 10 cartas a cada jugador.
2. Baraja el mazo de habilidades y colócalo a un lado de la mesa.
3. Baraja los 5 indicadores de ronda y colócalos boca abajo en el centro.

Elegir el Primer Jugador

Se elige aleatoriamente qué jugador será el primero en revelar el indicador de ronda e iniciar el primer Desafío Elemental, colocando 1 fragmento de poder ("token") en el Centro del Torneo. En las siguientes rondas, el turno de inicio rota hacia el jugador de la derecha.

Desarrollo del juego

El Torneo de los Elementos se desarrolla en ciclos de 5 rondas, cada una llamada Desafío Elemental, seguidas por el Ritual de Combinaciones y el Reclamo de Reliquias.

En cada ronda, los jugadores compiten en un duelo de estrategia, engaño y poder elemental, entregando fragmentos de poder, jugando cartas y usando habilidades para reclamar los fragmentos acumulados en el Centro del Torneo.

Estructura de una Ronda de Desafío Elemental

Revelar el indicador de Ronda

Se revela uno de los cinco Dioses Elementales. Ese será el dios dominante de la ronda (elemento dominante asociado).

Puedes jugar cartas de cualquier elemento, pero solo puntúan las del elemento dominante (salvo que una habilidad permita lo contrario, p. ej., Transformación).

Ronda de Desafío Elemental

El jugador que reveló el indicador inicia el desafío colocando 1 fragmento de poder ("token") mínimo, en el Centro del Torneo. "Invoco el poder con uno (o los que se deseen) fragmentos de poder al Centro del Torneo".

Los demás jugadores, en orden, pueden:

1. Igualar el poder: colocar la misma cantidad de fragmentos en el Centro del Torneo para seguir en la ronda.

2. Aumentar el poder: colocar más fragmentos que el jugador anterior, intensificando el desafío.

3. Ceder el poder: abandonar la ronda y perder la oportunidad de reclamar la recompensa.

Si algún jugador aumenta su poder, el resto deberá volver a decidir si lo iguala o lo cede. No se pasará a la siguiente fase hasta que todos los jugadores hayan igualado o cedido su poder.

Si todos los jugadores ceden excepto el que colocó el primer fragmento de poder ("token"), ese jugador se proclama vencedor de la ronda y recibe directamente todos los fragmentos acumulados en el Centro del Torneo, más 1 fragmento de poder ("token") adicional, como recompensa fija del Torneo.

Ejemplo narrado:

- El jugador A inicia colocando 1 fragmento en el Centro del Torneo.
- El jugador B aumenta colocando 2.
- El jugador C iguala colocando también 2.
- El jugador D cede y abandona la ronda.
- El jugador A iguala colocando un fragmento más.

El Centro del Torneo reúne 6 fragmentos en total (1+2+2+1).

Al resolverse la ronda, el vencedor recibe esos 6 fragmentos más 1 adicional como recompensa fija del Torneo.

Duelo de Elementos

Si, tras el Desafío Elemental, hay dos o más jugadores que han decidido mantener o igualar su poder, esos jugadores pasan al Duelo de Elementos.

1. Cada jugador que siga en la ronda selecciona en secreto las cartas que va a jugar y las coloca boca abajo frente a sí.

2. Puedes jugar tantas cartas como quieras, aunque solo sumarán fuerza las cartas del elemento dominante revelado en esta ronda (a menos que una habilidad permita otra acción).

3. También puedes colocar boca abajo cartas de habilidad (por ejemplo, Refuerzo +1, +2, +3 o Transformación).

4. Una vez todos han elegido, las cartas se revelan en orden de turno.

Uso de Habilidades en el Duelo de Elementos

- Refuerzo (+1, +2, +3) y Transformación deben haberse jugado boca abajo junto con las cartas seleccionadas (no pueden jugarse tras revelar).
- Es necesario tener al menos una carta del elemento dominante para poder reforzar su resultado.
- Antes de determinar el resultado final, los jugadores pueden activar otras habilidades compatibles con este momento (por ejemplo, Bloqueo o Descarte).
- Las habilidades deben declararse antes de que se determine el vencedor de la ronda.

Resolución de la Ronda

1. Se suman los valores de las cartas jugadas por cada jugador.

2. El jugador con el total más alto gana la ronda y reclama todos los fragmentos de poder ("tokens") del Centro del Torneo.

3. Además, recibe +1 fragmento de poder de la Reserva Arcana, como recompensa fija del Torneo.

4. En caso de empate, los jugadores empatados se reparten los fragmentos en partes iguales. El fragmento adicional del Torneo se pierde en este caso.

Ejemplo narrado:

Elemento dominante: Aire.

- El jugador A inicia con 1 fragmento.
- El jugador B aumenta a 2.
- El resto cede.
- El jugador A tiene que igualar a 2 para pasar al duelo de elementos.
- El Centro del Torneo acumula 4 fragmentos.
- Los jugadores A y B pasan al Duelo de Elementos:
  El jugador A revela: Aire 7 + Refuerzo +2 = total 9.
  El jugador B revela: Aire 6 + Aire 4 = total 10.
- El jugador B gana la ronda: recibe los 4 fragmentos + 1 adicional del Torneo

En cada ronda los jugadores compiten por fragmentos de poder, que les permiten mantenerse en el Torneo. Sin embargo, el verdadero objetivo es hacerse

Aplicar la habilidad "Seguro"

Si un jugador pierde o se retira de un Desafío o Duelo Elemental y dispone de Seguro, puede activarlo inmediatamente. Recupera la mitad de los fragmentos de poder que había colocado en el Centro del Torneo durante esa ronda, redondeando hacia abajo en caso de número impar.

Ejemplo: si había colocado 5 fragmentos y pierde, al jugar Seguro recupera 2.

Ritual de Combinaciones

Al finalizar las cinco rondas de un ciclo, comienza el Ritual de Combinaciones.

Este es el momento en el que los magos aprovechan las cartas que no han utilizado durante los Desafíos Elementales, transformando la energía reservada en poder tangible.

Da inicio el Ritual de Combinaciones, donde los jugadores crean combinaciones que otorgan habilidades o se convierten en fragmentos de poder.

Reglas generales:

- Solo se usan cartas no empleadas en las cinco rondas previas.
- Combinaciones de 3 a 5 cartas.
- Una carta no puede usarse en dos combinaciones distintas.
- Máximo 3 combinaciones por jugador.
- Si una combinación cumple dos condiciones a la vez (p. ej., escalera del mismo elemento), debe elegir una de ellas.
- Máximo 3 cartas de habilidad en mano; el exceso se convierte automáticamente en fragmentos de poder.
- Cada carta de habilidad convertida → 2 fragmentos de poder.

Combinación	Descripción	3 cartas	4 cartas	5 cartas
Abundancia	Mismo elemento	1 hab	2 hab	3 hab
Conexión	Escalera del mismo elemento	1 hab	2 hab	4 hab
Equilibrio	Mismo número en distintos elementos	2 hab	3 hab	5 hab
Penta	Una de cada elemento	N/A	N/A	3 hab

Ejemplo narrado:

Mano final: Aire 3, Agua 3, Fuego 3, Tierra 3, Electricidad 3, Agua 4.

Forma Equilibrio (cinco 3s) → 5 habilidades. Como el máximo en mano es 3, debe conservar 3 habilidades y transformar las otras 2 en 4 fragmentos.

Un jugador puede vender sus habilidades tras finalizar el ciclo y justo antes de empezar el siguiente.

Reclamo de Reliquias

Tras el Ritual de Combinaciones, comienza la fase más solemne del ciclo: el Reclamo de Reliquias.

En el Centro del Torneo se revela una única Reliquia: un objeto sagrado perteneciente a uno de los dioses.

El objetivo es claro: reclamar reliquias, pues el primer jugador que logre reunir tres Reliquias (tres objetos de los dioses) será proclamado vencedor del Torneo.

Desarrollo del Reclamo:

1. Revelar la Reliquia
   - Se descubre de forma aleatoria una Reliquia.

2. Decisión en secreto
   - Cada jugador decide en secreto cuántos fragmentos de poder desea ofrecer para conseguirla.

3. Ocultar la ofrenda

- Los jugadores esconden su elección en un puño cerrado y lo colocan sobre la mesa.

4. Momento de Fundir.

- Justo antes de revelar, cualquier jugador puede usar la carta de habilidad Fundir, eligiendo a un rival: ese jugador deberá devolver 2 fragmentos de su ofrenda a su Bolsa Arcana cuando se revelen las ofrendas.

5. **Revelación**

- A la cuenta de tres, todos los jugadores revelan simultáneamente sus fragmentos ofrecidos

6. **Resolución**

- El jugador que haya ofrecido más fragmentos de poder gana la Reliquia revelada.

- Todos los fragmentos ofrecidos (ganadores o no) se descartan a la Reserva Arcana (no vuelven a las Bolsas Arcanas de cada jugador).

7. **Empate a mayor ofrenda**

- Si las ofrendas reveladas son iguales, los jugadores empatados deben descartar definitivamente los fragmentos ofrecidos a la Reserva Arcana. A continuación, cada uno de ellos añade en secreto una nueva ofrenda de fragmentos desde su Bolsa Arcana. El Reclamo se repite únicamente entre los empatados hasta que uno prevalezca.

8. **Poder de la Reliquia**

- Cada Reliquia obtenida otorga al jugador un Refuerzo permanente de +2 que podrá usar en sus futuros Duelos de Elementos.

Ejemplo narrado:

Se revela la Reliquia de Agua – Cáliz de Agua Infinita (Hydron).

- El jugador A decide ofrecer 4 fragmentos.
- El jugador B ofrece 4 fragmentos.
- El jugador C ofrece 3 fragmentos.
- Antes de revelar, el jugador C juega Fundir sobre el jugador B, que debe devolver 2 fragmentos a la hora de revelar → su ofrenda quedará en 2.

Revelación:

- A = 4 fragmentos
- B = 2 fragmentos
- C = 3 fragmentos

El jugador A gana el Cáliz de Agua Infinita.

Todos los fragmentos ofrecidos (ganadores o no) se descartan a la Reserva Arcana y no vuelven a las Bolsas Arcanas.

Condición de Victoria – El Favor de los Dioses

El Torneo de los Elementos se resuelve a lo largo de varios ciclos.

Cada ciclo incluye:

1. Cinco Desafíos Elementales (uno por cada dios).

2. Los posibles Duelos de Elementos dentro de esos desafíos.

3. El Ritual de Combinaciones, donde los magos transforman sus cartas no usadas en nuevas habilidades o fragmentos de poder.

4. El Reclamo de Reliquias, en el que se disputa un artefacto divino.

Cada Reliquia (objeto divino) obtenida otorga al portador un Refuerzo permanente de +2 para el elemento de la Reliquia, que podrá usar en todos sus futuros Duelos de Elementos.

La partida continúa repitiendo ciclos completos hasta que un jugador logre reunir 3 Reliquias Elementales. Ese jugador será proclamado vencedor del Torneo de los Elementos, reconocido por los dioses como el auténtico maestro de los elementos.

Resumen del Torneo de los Elementos

Ciclo de Juego

Un ciclo completo se compone de cuatro fases:

1. Desafíos Elementales (5 rondas, una por cada dios revelado)
   - Se revela un dios (indicador de ronda).
   - Los jugadores ofrecen fragmentos en el Centro del Torneo.
   - Si queda un único jugador → gana directamente.
   - Si hay varios → pasan al Duelo de Elementos.

2. Duelo de Elementos (cuando haya varios jugadores en pie)
   - Cada jugador revela cartas y posibles habilidades.
   - El más fuerte gana los fragmentos acumulados +1 adicional de la Reserva Arcana.

3. Ritual de Combinaciones
   - Al terminar las 5 rondas, cada jugador reúne las cartas no usadas.
   - Puede formar combinaciones (3–5 cartas) para ganar habilidades o fragmentos de poder.

4. Reclamo de Reliquias

- Se revela una Reliquia (objeto divino) del dios de ese ciclo.
- Los jugadores ofrecen fragmentos en secreto.
- La mayor ofrenda obtiene la Reliquia.
- Cada Reliquia otorga un Refuerzo permanente de +2 para futuros Duelos de Elementos.

Condición de Victoria – El Favor de los Dioses

La partida continúa repitiendo ciclos completos.

El primer jugador en reunir 3 Reliquias Elementales (tres objetos divinos de los dioses) será proclamado, Vencedor del Torneo de los Elementos y reconocido por los dioses como el auténtico maestro de los poderes primordiales.

Reglas Especiales – La Bolsa Vacía

En el Torneo de los Elementos, la astucia consiste en saber administrar el poder. Sin embargo, puede suceder que un jugador agote todos sus fragmentos. Cuando eso ocurre, se invoca la Regla de la Bolsa Vacía, un castigo de los dioses... pero también una oportunidad de renacer.

¿Cuándo se activa?

En el instante en que un jugador se queda sin fragmentos de poder.

Efectos de la Bolsa Vacía

1. Continuación del ciclo actual

- El jugador que activó la Bolsa Vacía no podrá participar en las rondas de Desafío Elemental restantes de ese ciclo.

- Los demás jugadores continúan normalmente las rondas, sin su participación.

2. **Fase inmediata de Combinaciones**

- Al terminar el ciclo, todos los jugadores realizan el Ritual de Combinaciones con las cartas que aún tengan en mano.
- En este ciclo no habrá Reclamo de Reliquia: los dioses retiran su favor ante la debilidad mostrada.

3. **Ciclo extraordinario sin Desafíos**

- En el siguiente ciclo, todos los jugadores reciben nuevas cartas.
- No se juegan Desafíos Elementales. Se pasa directamente al Ritual de Combinaciones.

4. **Reclamo de Reliquia extraordinario**

- Al final de este ciclo, se revela la Reliquia correspondiente.
- El jugador de la Bolsa Vacía no puede participar en su Reclamo.
- Solo los demás jugadores disputan la Reliquia.

5. **Tributo forzoso**

- El jugador que activó la Bolsa Vacía debe rendir tributo a los dioses, entregando todas sus Reliquias y habilidades a la Reserva Arcana a cambio de fragmentos de poder para sí mismo:
    - Cada Reliquia entregada otorga al jugador 5 fragmentos de poder.
    - Cada habilidad entregada otorga al jugador 2 fragmentos de poder.
- Esas cartas regresan a sus respectivos mazos, quedando disponibles de nuevo en el Torneo

Ejemplo narrado:

El jugador A se queda sin fragmentos en la tercera ronda de un ciclo.

- Desde ese momento, ya no puede participar en las rondas restantes.
- Al terminar el ciclo, todos realizan el Ritual de Combinaciones, pero no habrá Reclamo de Reliquia.
- En el ciclo extraordinario siguiente, todos reciben nuevas cartas, pero no se juegan Desafíos; se pasa directamente a las Combinaciones.
- En el Reclamo de Reliquia de ese ciclo, solo participan los demás jugadores.
- El jugador A, además, debe entregar sus Reliquias y habilidades como

Modalidad Individual (2 jugadores)

En esta variante del Torneo de los Elementos, cada jugador combate en solitario contra su rival.

Condición de Victoria – El Favor de los Dioses

La partida continúa hasta que uno de los jugadores logre reunir 5 Reliquias Elementales. Ese jugador será proclamado vencedor del Torneo.

Reglas Generales

La dinámica del juego se mantiene igual que en la modalidad estándar: Desafíos Elementales, Duelo de Elementos, Ritual de Combinaciones y Reclamo de Reliquias.

Cada jugador gestiona únicamente sus propios fragmentos, habilidades y Reliquias.

La Bolsa Vacía (2 jugadores)

Si un jugador se queda sin fragmentos de poder:

- Desafíos Elementales: el jugador en Bolsa Vacía no podrá participar en las rondas restantes de ese ciclo. Su rival recibe automáticamente 1 fragmento por cada ronda no jugada.
- Ritual de Combinaciones: ambos jugadores realizan normalmente el Ritual de Combinaciones. En este ciclo no habrá Reclamo de Reliquia.
- Ciclo extraordinario sin Desafíos: en el siguiente ciclo, ambos jugadores reciben 10 cartas. Se omiten los Desafíos Elementales y se pasa directamente al Ritual de Combinaciones.
- Reclamo de Reliquia extraordinario: solo participa el jugador que aún conserva fragmentos. Para obtener la Reliquia deberá sacrificar como tributo ¼ de sus fragmentos de poder (redondeando hacia abajo). El jugador en Bolsa Vacía no puede reclamar esa Reliquia.
- Tributo forzoso: el jugador en Bolsa Vacía debe entregar todas sus habilidades y Reliquias restantes para transformarlas en fragmentos de poder para su propia Bolsa (cada Reliquia entregada otorga al jugador 5 fragmentos de poder y cada habilidad entregada otorga 2 fragmentos de

Modalidad Individual (5 jugadores)

Se reparten 8 cartas a cada jugador al inicio de cada ciclo. El primer jugador en reunir 3 Reliquias Elementales será proclamado vencedor del Torneo.

Modalidad por Parejas

En esta variante del Torneo de los Elementos, los jugadores se enfrentan formando alianzas de dos en dos. El poder no se conquista en soledad, sino a través de la estrategia compartida, la coordinación y la confianza mutua.

Formación de Parejas y Roles

- Cada pareja se sienta enfrentada en la mesa para evitar ver las cartas del compañero.
- Cada pareja cuenta con un Tesorero, encargado de gestionar los fragmentos de poder. El rol de tesorero se alterna por cada ciclo.
- Las decisiones de juego se toman en pareja, pero cada jugador debe intervenir en su turno, respetando el orden de palabra de la mesa.
- Se reparten cinco cartas a cada jugador (en total, 10 por pareja).

Condición de Victoria – El Favor de los Dioses

La primera pareja en reunir 3 Reliquias Elementales será proclamada vencedora del Torneo, reconocida por los dioses como maestros de los elementos.

Desarrollo del Juego

La estructura de cada ciclo se mantiene con las mismas fases que en el modo individual:

1. **Desafíos Elementales (5 rondas)**

- El jugador que revela al dios inicia el desafío colocando al menos 1 fragmento en el Centro del Torneo.
- Las parejas deciden en conjunto si igualar, aumentar o ceder, pero siempre respetando que cada jugador tiene turno de palabra en orden.
- Si una pareja gana la ronda, recibe los fragmentos acumulados en el

2. **Duelo de Elementos**

- Si varias parejas permanecen en juego, cada jugador juega cartas en secreto.

- Se suman los valores de los dos compañeros, aplicando refuerzos y habilidades.
- La pareja con el total más alto gana los fragmentos.

3. **Ritual de Combinaciones**
   - Cada pareja utiliza sus cartas no jugadas para formar combinaciones.
   - Una pareja puede realizar hasta 3 combinaciones (sumando ambos compañeros).

4. **Cartas de Habilidades**
   - Cada jugador puede acumular hasta 3 habilidades (máx. 6 por pareja)
   - No se pueden intercambiar habilidades entre jugadores, aunque sean de la misma pareja

5. **Reclamo de Reliquias**
   - Los Tesoreros revelan en secreto su ofrenda de fragmentos.
   - La pareja con la mayor ofrenda obtiene la Reliquia revelada.
   - Cada Reliquia otorga a la pareja un Refuerzo permanente de +2 para ese elemento.

La Bolsa Vacía (parejas)

Si una pareja se queda sin fragmentos de poder:

1. **Desafíos Elementales**
   - Si hay más de dos parejas en juego, las rondas continúan normalmente, pero la pareja en Bolsa Vacía no podrá participar.
   - Si solo hay dos parejas en juego, se aplica la misma regla de la Bolsa Vacía de la modalidad individual de 2 jugadores: las rondas restantes no se juegan y la pareja rival recibe automáticamente 1 fragmento por cada ronda no disputada.

2. **Fase de Combinaciones**

- Se juega normalmente, pero en ese ciclo no habrá Reclamo de Reliquia.

3. **Ciclo extraordinario**

- En el siguiente ciclo, cada jugador recibe 5 cartas (10 por pareja) y se pasa directamente al Ritual de Combinaciones

4. **Reclamo de Reliquia extraordinario**

- Si hay más de dos parejas en juego, el Reclamo continúa normalmente, pero la pareja en Bolsa Vacía no podrá participar.
- Si solo hay dos parejas en juego, se aplica la misma regla de la Bolsa Vacía de la modalidad individual de 2 jugadores.

5. **Tributo forzoso**

- La pareja que activó la Bolsa Vacía debe rendir tributo a los dioses, entregando todas sus habilidades y Reliquias restantes para convertirlas en fragmentos de poder para su propia Bolsa Arcana:
    - Cada Reliquia entregada otorga a la pareja 5 fragmentos de poder.
    - Cada habilidad entregada otorga a la pareja 2 fragmentos de poder.
        - Esas cartas regresan a sus respectivos mazos.

Comunicación entre Parejas

Durante la partida, especialmente en los ciclos de ofrenda, la comunicación entre compañeros juega un papel clave en la estrategia del Torneo.

Comunicación verbal

- La comunicación está permitida siempre que sea sutil y ambigua.
- No se puede hablar sobre las cartas ni dar información explícita.

- Se pueden usar frases, pausas, tono o insinuaciones para transmitir intenciones, siempre de forma abierta y delante del resto de jugadores

Señas en PENTA

Además de la palabra, las parejas pueden coordinarse mediante señas. Esta herramienta puede ser decisiva, pero también arriesgada: si los rivales descifran las señales, la estrategia queda al descubierto.

- Las señas deben usarse con inteligencia y discreción.
- No está permitido realizar señas falsas con el único fin de confundir a los rivales.

Se permite transmitir, en cada ronda, únicamente la siguiente información:

- "Sumo entre 1–4 de este elemento" → seña con la boca



- "Sumo entre 5–10 de este elemento" →seña con la nariz.



- "Sumo más de 10 de este elemento" → seña con las cejas.



- "No tengo cartas de este elemento" → cerrar los ojos.



Habilidades

Seguro

- Se utiliza justo después de perder o retirarse de un Desafío o Duelo Elemental.
- Recuperas la mitad de los fragmentos ofrecidos.
- Se redondea hacia abajo (ej.: si ofreciste 5 fragmentos, recuperas 2).



Robo Sutil

- Solo se puede jugar durante un Desafío Elemental.
- Se toman 3 fragmentos de poder directamente de la Reserva y se añaden al Centro del Torneo.
- Puede usarse como fragmentos iniciales ofrecidos en el Desafío Elemental.
- Puede usarse antes de declarar Bolsa Vacía,



Fundir

- Solo puede jugarse en el momento exacto antes de revelar los fragmentos en el Reclamo de Reliquias (cuando todos tienen el puño cerrado).
- Se anuncia a qué jugador se está "fundiendo".
- Una vez revelados los fragmentos, el jugador "fundido" muestra los suyos y devuelve 2 fragmentos a su Bolsa Arcana.



Transformación

- Se juega durante la fase de Duelo Elemental.
- Debe bajarse boca abajo junto al resto de cartas.
- En el caso de parejas, solo puede transformar cartas del mismo jugador (no de la pareja).
- Convierte cualquier elemento en el elemento dominante de la ronda.
- El valor numérico de la carta se mantiene al transformarla.



Intercambio



- Se debe jugar antes de que comience un ciclo de Desafío Elemental
- Eliges qué carta entregar y robas de forma aleatoria una carta a tu rival.
- Es válido revelar públicamente qué cartas se

Descarte



- Puedes usarla en cualquier momento de un ciclo, incluso después de revelar las cartas, siempre antes de que se declare el vencedor.
- Permite descartar una carta y robar otra boca abajo del mazo.

Refuerzo (+1, +2, +3)



- Se juegan durante la fase de Duelo Elemental.
- Deben ponerse boca abajo junto al resto de cartas de elementos.
- Es necesario haber jugado al menos una carta del elemento de ronda para poder reforzarla.
- En el caso de parejas, solo refuerzan las cartas

Bloqueo



- Se juega en cualquier momento para bloquear la habilidad de un rival.

Preguntas Frecuentes

¿Cuántas habilidades puede acumular cada jugador?

Cada jugador puede sostener en su poder un máximo de 3 habilidades. En el modo parejas, el límite es de 6 por pareja. Si se obtiene alguna más, los dioses la transforman automáticamente en fragmentos de poder: cada habilidad adicional se convierte en 2 fragmentos.

¿Qué hacer una vez utilizada una carta de habilidad?

Una vez invocada, la carta de habilidad regresa al mazo de habilidades y se baraja de nuevo, quedando disponible para volver a aparecer en el Torneo.

¿Qué pasa si el mazo de habilidades se agota?

En partidas con muchos jugadores (por ejemplo, 8), si un jugador debería recibir una habilidad por sus combinaciones y el mazo está vacío, los dioses compensan su ingenio con 2 fragmentos por cada habilidad no entregada.

¿Puedo intercambiar habilidades con mi pareja?

No. Las habilidades son dones individuales, intransferibles. Cada jugador recibe sus habilidades en secreto y debe gestionarlas por sí mismo.

¿Qué sucede en caso de empate en una ronda de Desafío Elemental?

Si al final del Duelo de Elementos dos jugadores (o parejas) obtienen la misma fuerza total, los fragmentos del Centro del Torneo se reparten de manera equitativa entre ellos.

El fragmento adicional otorgado por el Torneo se pierde en ese caso: los dioses no favorecen a los indecisos.

¿Puedo activar intencionalmente la regla de la Bolsa Vacía?

Sí, puedes gastar todo tu poder para provocar la Bolsa Vacía. Pero recuerda: al hacerlo, entregas ventaja a los rivales, pues ellos podrán reclamar la Reliquia de ese ciclo sin oposición. Y en caso de que poseas ya una Reliquia, al activar la Bolsa Vacía, tendrás que devolverla en el Tributo Forzoso.

¿Qué sucede en caso de empate en el Reclamo de Reliquias?

Si las ofrendas más altas reveladas son iguales, los jugadores empatados deben descartar definitivamente los fragmentos ofrecidos a la Reserva Arcana. A continuación, cada uno de ellos añade en secreto una nueva ofrenda de fragmentos desde su Bolsa Arcana. El Reclamo se repite únicamente entre los empatados hasta que uno prevalezca.

¿Cuántas combinaciones puede hacer un jugador o pareja?

Cada jugador puede realizar hasta 3 combinaciones con sus cartas no usadas (3–5 cartas por combinación).

En el modo parejas, se mantienen las 3 por pareja. No se puede utilizar una misma carta para dos combinaciones distintas.

¿Puedo aumentar los fragmentos ofrecidos si no tengo suficientes?

No. Nadie puede ofrecer más de lo que realmente posee en su Bolsa Arcana.

El poder de los dioses no puede comprarse con deudas.

¿Puedo cambiar mi carta después de haberla puesto boca abajo?

No. "Carta en la mesa, presa". Una vez bajada, tu elección está sellada hasta la resolución.

¿Puedo usar una habilidad después de reveladas las cartas en un Duelo de Elementos?

Las habilidades como Refuerzo o Transformación deben jugarse boca abajo junto con las cartas.

Otras, como Descarte o Bloqueo, sí pueden usarse en cualquier momento antes de que se resuelva la ronda.

¿Puedo vender Reliquias?

No. Las Reliquias son objetos divinos y no pueden venderse voluntariamente.

Solo en el caso de invocar la Bolsa Vacía los dioses exigen un Tributo forzoso, donde las Reliquias se transforman en fragmentos de poder.

¿Puedo tener dos Reliquias del mismo elemento?

Sí. En ese caso, el Refuerzo acumulado será de +4 para ese elemento.

Consejos de los Antiguos Magos

El Torneo de los Elementos no se gana solo con fuerza: la astucia y la estrategia son las verdaderas armas de un mago.

Domina tus fragmentos de poder

- No reveles todo tu poder de inmediato: mantener fragmentos en tu Bolsa Arcana puede hacer que los rivales subestimen tu fuerza.
- No gastes todos los fragmentos en un mismo ciclo: reserva lo suficiente para el Reclamo de Reliquias, donde realmente se decide el destino.
- Elige con sabiduría qué Reliquias reclamar: no siempre es necesario arriesgarlo todo; a veces es mejor reservarte para el siguiente ciclo.

El Arte del Engaño

- Aumenta el poder aunque tu mano no sea la más fuerte: los rivales pueden retirarse si creen que tienes ventaja.
- Insinúa habilidades poderosas: sugerir que guardas un Refuerzo +3 o una Transformación puede sembrar miedo y dudas.
- Refuerza tu engaño con Reliquias: un +2 permanente por cada objeto

La fuerza de las Combinaciones

- Acepta perder en pequeños Desafíos: obligar a los rivales a gastar cartas puede ser más valioso que ganar fragmentos.
- Guarda cartas clave para el Ritual de Combinaciones: a veces, con pocas jugadas puedes acumular habilidades decisivas para futuros ciclos.

Sincronización con tu compañero (modo parejas)

- Señas estratégicas, no constantes: transmite solo lo esencial en los momentos críticos.
- Planificad juntos el Ritual de Combinaciones: coordinar qué cartas guardar o combinar puede marcar la diferencia en la cantidad de habilidades que obtiene la pareja.





“No recomendado para menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas que podrían ser ingeridas o inhaladas.”

Diseñado por Borja Gomendio
Creado por Pablo Espiniella, Jesús De Frutos y Ana Artillo

© 2026 Penta. Todos los derechos reservados.

Producido por Pasus Business S.L. Madrid, España.