

ES LAS POCIONES MÁGICAS

Sólo puedes preparar pociones mágicas (gastando de 1 a 6 muérdagos) si realizas la acción «Coger muérdago». ¡No es posible de otra forma! Dependiendo de la casilla de acción, puedes preparar 1 o 2 pociones de forma consecutiva (siempre de forma inmediata, ¡no te puedes guardar el muérdago para más adelante!

Coloca las pociones que hayas preparado delante de ti, puede que las necesites al final de la partida para la puntuación de las losetas de piedra



Procede como si estuvieras realizando la acción «Erigir Menhir».

Ten en cuenta las hierbas medicinales relacionadas con esta acción.



Procede como si estuvieras realizando la acción «Coger loseta de piedra».

Ten en cuenta las hierbas medicinales relacionadas con esta acción.



Revela 1 de tus hierbas medicinales que esté boca abajo en tu tablero pequeño. Esta hierba pasa a estar activa.



Avanza tu marcador de saber 3 casillas.

Ten en cuenta las hierbas medicinales relacionadas con esta acción.



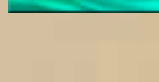
Gira 1 de tus dados que ya esté en un lugar de culto a su valor de 6. Si hay más dados en este lugar de culto, vuelves a obtener los 2 puntos de prestigio (tercer paso en la secuencia del turno).



Coge 2 de tus dados del tablero general y 6 provisiones del suministro general. Avanza tu marcador de prestigio 5 casillas.



Coloca 1 *cualquiera* de las hierbas medicinales de tu tablero grande boca arriba en el lugar apropiado del tablero pequeño. Ahora estará activa. Si más tarde alcanzas con tu hoz la otra hierba restante, también puedes colocarla *boca arriba* junto a tu tablero pequeño.



Igual que en la correspondiente poción de coste 2, con la diferencia de que puedes activar 2 hierbas medicinales cualesquiera.



Procede exactamente como si estuvieras realizando la acción «Engarzar amuleto» con un multiplicador de 5 y cualquiera de los 3 símbolos.

Ten en cuenta las hierbas medicinales relacionadas con esta acción.



Coge 1 de tus dados del tablero general y 6 provisiones del suministro general.



Avanza tu hoz 3 casillas.

Ten en cuenta las hierbas medicinales relacionadas con esta acción.



Avanza 10 casillas tu marcador de prestigio.



Procede como si estuvieras realizando la acción «Erigir estela» con un valor de dado de 3.

Ten en cuenta las hierbas medicinales relacionadas con esta acción.



Procede igual que si fueras a realizar la acción «Erigir estela» con un valor de dado de 6.

Ten en cuenta las hierbas medicinales relacionadas con esta acción.

Ejemplo:

Acabas de preparar esta poción y colocas la gema con la bonificación de « 3 puntos de prestigio» en cualquier espacio libre de tu amuleto. Además, se activarán tu hierba medicinal roja (+1x) y tu hierba medicinal naranja (3→5). Por tanto, recibes $6 \times 5 = \text{img alt="Icono de prestigio"/> 30$ puntos de prestigio.



+1x 3→5

LAS POCIONES



Igual que en la correspondiente poción de coste 1, con la diferencia de que aquí eriges 2 menhires, primero uno (activando todos sus efectos) y luego el segundo (activando todos sus efectos).



Igual que en la correspondiente poción de coste 1, con la diferencia de que puedes girar hasta 3 de tus dados a su valor de 6 y, por lo tanto, se reparten los 2 puntos de prestigio por ganar una competición hasta 3 veces.



Igual que en la correspondiente poción de 3, con la diferencia de que coges 2 losetas de piedra, primero una (activando todos los efectos) y luego la segunda (activando todos los efectos) después de haber reemplazado la primera.

Ten en cuenta las hierbas medicinales relacionadas con esta acción.



Avanza tu marcador de prestigio 25 casillas.

LAS LOSETAS DE PIEDRA

Cada loseta de piedra vale 10 puntos de prestigio al final de la partida si se han cumplido sus requisitos. Hay dos copias de cada loseta de piedra.

Si has cumplido los requisitos de una loseta y posees ambas copias, recibirás 20 puntos de prestigio.



Construye al menos 4 de tus 6 menhires.



Ten al menos 4 losetas de piedra (cumplidas o no).



Ten dados en al menos 3 de los 4 lugares de culto iniciales.



Ten al menos 6 hierbas medicinales *activadas*.



Ten 4 de tus dados en línea recta (¡sin tener en cuenta los caminos!).



Ten dados en *todos* los lugares de culto de al menos 3 claros.



Ten al menos 3 dados consecutivos con *el mismo* valor en un camino.



Ten al menos 5 gemas en tu amuleto.



Ten al menos 5 de los 15 dólmenes.



Ten dados en al menos 6 lugares de culto.



Erige al menos 4 de tus 6 estelas.



Ten dados en al menos 4 lugares de culto del claro con el portal.



Mueve tu marcador de saber al menos 6 casillas.



Ten al menos 4 pociones mágicas.



Ten el dado de valor más alto en al menos 5 lugares de culto.