

Versión Familiar

Deja los marcadores de recursos (madera, cristales y oro) tableros de reino, losetas simples, monumentos y todas las cartas en la caja.

Las reglas de Pandorla son las mismas excepto que no se usan hechizos, edificios y monumentos. Cada símbolo de recurso vale 1 punto.

El líder se puede poner en el tablero en cualquier momento.

Cuando se cierra una región, todos los recursos en esa región se cuentan como puntos.

1. Colocar una loseta doble o un castillo → quitar las figuras de las regiones cerradas.
2. Puedes colocar o quitar una figura o pasar.
3. Puntuar las regiones cerradas.
4. Robar una loseta doble.



Se puntúa la Región con los 3 Cristales. Rojo gana 9 Puntos (3 Cristales x 3 Figuras, el Líder cuenta como 2 Figuras) y Azul gana 3 Puntos.

Versión Familiar con Hechizos

Usa todas la cartas de los hechizos siguientes: Astral Ship, Clone, Enchanted Castle, Muster, Rage, Teleport y Terrain.

Baraja estas cartas y ponlas en un mazo boca abajo. Mezcla y haz otra pila con las losetas simples poniéndolas boca abajo.

Cuando se puntúa una región, cada jugador que puntúa puede, en lugar de ganar puntos, robar una carta del mazo y añadirla a su mano.

En su turno, puede jugar 1 carta como hechizo, después de poner la loseta y colocar o quitar una figura, y antes de puntuar cualquier región cerrada, Después, descarta la carta de Hechizo.

1. Colocar una loseta doble o un castillo → quitar las figuras de las regiones cerradas.
2. Puedes colocar o quitar una figura o pasar.
3. Puedes jugar una carta de tu mano como un hechizo.
4. Puntuar las regiones cerradas → ganar puntos o robar una carta.
5. Robar una loseta doble.

