

Carcosa - Libro Tecnico de Reglas (orientado a codigo)

Version v0.2.2 (actualizado 2026-01-12)

Canon operativo del proyecto Carcosa para implementacion en motor y pruebas. Decisiones cerradas: movimiento de jugadores por grafo PAS+habitaciones; movimiento de mazos por cinta de sushi (permuta simultanea); aturdimiento de monstruos por 1 ronda; regla de -5 con efectos inmediatos y derrota evaluada al fin de ronda; presencia del Rey con cap en 4 desde la ronda 10.

Indice

- 1. Terminos y modelo de estado
- 2. Tablero y movimiento de jugadores (grafo)
- 3. Preparacion de partida
- 4. Turno de jugador
- 5. Cartas, mazos y Cajas de Movimiento (cinta de sushi)
- 6. Fin de ronda (orden fijo)
- 7. Santuario, Corona, Libro y Falso Rey
- 8. Monstruos (incluye aturdimiento 1 ronda)
- 9. Estados y regla de -5
- 10. Condiciones de termino
- 11. Notas de implementacion y tests minimos

1. Terminos y modelo de estado

Ronda = turnos de todos los jugadores + Fin de Ronda. RNG con seed para reproducibilidad.

1.1 Entidades nucleo (motor)

- Jugador (Pobre Alma): id, rol, cordura actual/max, ubicacion (nodo), llaves, objetos, estados (duracion), flags (Libro, Falso Rey).
- Tablero: nodos $F_{\text{piso}}R_{\{1..4\}}$ y $F_{\text{piso}}_{\text{PAS}}$.
- Escaleras: $\text{stairs_room}[\text{piso}]$ en $\{1..4\}$.
- Rey verdadero: king_floor ; vanish (contador de fines de ronda a omitir); manifestacion por d4.
- Cajas/Mazos (12): una Caja por habitacion; la Caja se mueve por cinta de sushi; no existe Caja en PAS.
- Monstruos: fichas persistentes (posicion, stun_rounds restantes).

2. Tablero y movimiento de jugadores (grafo)

El orden secuencial conversado NO aplica al movimiento de jugadores. Se usa SOLO para el movimiento de mazos (seccion 5.3).

2.1 Adyacencias (coste 1 por arista)

- Habitacion \leftrightarrow PAS del mismo piso.
- $R1 \leftrightarrow R2$ y $R3 \leftrightarrow R4$.
- Cruces fuera de esas conexiones requieren pasar por PAS.

2.2 Escaleras (cambio de piso)

- Existe 1 escalera por piso, ubicada en una habitacion R_k (k en $1..4$) en la ronda vigente.
- Para subir/bajar, el jugador debe estar en la habitacion con escalera.
- Piso 1 no baja; piso 3 no sube.
- d4: $1 \rightarrow R1$, $2 \rightarrow R2$, $3 \rightarrow R3$, $4 \rightarrow R4$. Reubicacion: fin de ronda (Paso 7).

3. Preparacion de partida

- Santuario fijo (SANCTUARY_YELLOW).
- Rey verdadero inicia en el piso del Santuario.
- Corona inicia en el Santuario.
- Escaleras iniciales: 1d4 por piso (3 tiradas).

3.1 Habitaciones especiales

Barajar cartas de Habitacion y robar 3 (una por piso). Por piso, d4 para elegir $R1..R4$. Se revelan al entrar por primera vez. Permanecen ligadas a la habitacion (lugar), no a la Caja.

3.2 Mazos (12) y composicion

Cada habitacion inicia con una Caja que contiene un mazo de 9 cartas (4 Eventos, 2 Objetos, 3 Variables). Cada mazo se baraja individualmente.

4. Turno de jugador

Cada jugador dispone de 2 acciones por turno, salvo restricciones (d6=3 o estar en -5).

4.1 Acciones nucleo

- Moverse
- Buscar
- Meditar
- Accion de Habitacion (si existe)
- Usar objeto (si aplica)
- Intercambio (gratis si mismo nodo)

4.2 Revelacion de cartas

Moverse a una habitacion revela y resuelve la carta superior de la Caja en esa habitacion. Buscar revela y resuelve 1 carta adicional de esa misma Caja.

4.3 Intercambio

Gratis si dos o mas jugadores estan en el mismo nodo (habitacion o PAS). La Corona no puede intercambiarse ni soltarse.

5. Cartas, mazos y Cajas de Movimiento (cinta de sushi)

5.1 Destino de cartas (regla general)

- Eventos: tras resolverse vuelven al fondo del mazo de su Caja.
- Objetos/Llaves/Tesoros: al tomarse o consumirse se remueven del mazo (inventario o descarte).
- Monstruos: al revelarse, spawnen ficha; la carta se descarta (salvo regla distinta).

5.2 Caja por habitacion (unidad movil)

- Existen 12 Cajas, una por habitacion.
- La Caja contiene el mazo y su estado interno.
- NO existe Caja en PAS.

5.3 Movimiento de mazos: ciclo canonico de cinta de sushi

En el fin de ronda (Paso 8), todas las Cajas se mueven simultaneamente (permuta) segun origen->destino:

Origen (caja en)	Destino tras 1 rotacion
F1_R1	F1_R4
F1_R4	F1_R3
F1_R3	F1_R2
F1_R2	F2_R3
F2_R3	F2_R2
F2_R2	F3_R3
F3_R3	F3_R2
F3_R2	F3_R1
F3_R1	F3_R4
F3_R4	F2_R1
F2_R1	F2_R4
F2_R4	F1_R1

Regla: aplicar como permutacion simultanea (no en cascada). No se baraja por movimiento salvo efecto explicito (p.ej., d6=1).

6. Fin de ronda (orden fijo)

Ejecutar Fin de Ronda en este orden. Si el Rey esta desterrado (vanish), se omiten los Pasos 2-4.

Paso	Bloque	Descripcion operativa
1	Casa	Todas las Pobres Almas pierden 1 cordura.
2	Rey: presencia	Pobres Almas en el piso del Rey pierden cordura segun tabla por ronda.
3	Rey: manifestacion	Tirar d4: piso; el Rey aparece en PAS de ese piso. Si existe Falso Rey, se aplica su bloqueo.
4	Rey: efecto d6	Aplicar tabla d6.
5	Monstruos	Activar monstruos; ventana DPS previa.

6	Estados	Resolver efectos 'fin de ronda' y reducir duraciones.
7	Escaleras	Reubicar escaleras: 1d4 por piso (3 tiradas).
8	Cinta de sushi (mazos)	Rotar Cajas/Mazos segun ciclo canonico (permuta simultanea).
9	Chequeo termino	Evaluar victoria/derrota (incluye derrota por 'todos en -5').

6.1 Presencia del Rey (tabla por ronda)

Ronda	Cordura perdida por presencia (jugadores en piso del Rey)
1-3	1
4-6	2
7-9	3
10+	4 (se mantiene)

6.2 d6 del Rey

d6	Nombre	Efecto
1	Barajar	Baraja todos los mazos de habitacion (cada mazo individual).
2	-1 cordura global	Todos los jugadores pierden 1 cordura adicional.
3	1 accion	Jugadores en el piso del Rey quedan limitados a 1 accion en su proximo turno.
4	Mover por escalera	Jugadores del piso del Rey se mueven al piso contiguo via escalera (ver regla exacta).
5	Atraer	Mueve a todos al PAS del piso del Rey, excepto Falso Rey y jugadores en su piso.
6	Descartar objeto	Cada jugador descarta 1 objeto (si tiene).

6.3 Reglas exactas: d6=4 y d6=5

- d6=4 Mover por escalera:
 - - Rey en piso 1: jugadores piso 1 -> F2_R{stairs_room[2]}
 - - Rey en piso 3: jugadores piso 3 -> F2_R{stairs_room[2]}
 - - Rey en piso 2: jugadores piso 2 -> F1_R{stairs_room[1]}
- d6=5 Atraer: mover a todos al F{king_floor}_PAS, excepto Falso Rey y jugadores en su piso.

7. Santuario, Corona, Libro y Falso Rey

7.1 Corona y Falso Rey

- En Santuario, gastar 1 llave para obtener la Corona.
- El portador pasa a ser el Falso Rey.
- La Corona no ocupa slot; no se suelta/intercambia/destruye.

7.2 Efectos del Falso Rey

- Bloqueo de manifestacion: el Rey verdadero no puede manifestarse en su piso; repetir d4 hasta piso distinto.
- Inmunidad al Atraer: el Falso Rey y jugadores en su piso no son afectados por $d6=5$.

7.3 Libro y Cuentos (destierro)

Libro: objeto especial (no ocupa slot, no intercambiable). 4 Cuentos: 3 en mazos y 1 en mercader (coste 4 cordura). Al anexas, el Rey es desterrado por N rondas (1-4) y se omiten Pasos 2-4 mientras dure.

8. Monstruos

8.1 Ventana DPS

DPS puede reaccionar antes del efecto del monstruo: sin costo, requiere objeto utilizable, 1 reaccion por monstruo, misma habitacion.

8.2 Aturdimiento (decision cerrada)

Aturdimiento por objeto: 1 ronda. Mientras aturdido, el monstruo no se mueve ni resuelve su efecto en el Paso 5.

9. Estados y regla de -5

9.1 Regla de -5 (timing cerrado)

- Al llegar a -5: destruye llaves.
- Al llegar a -5: destruye objetos.
- Al llegar a -5: el resto pierde 1 cordura.
- Mientras este en -5: 1 accion; al subir a -4 vuelve a 2.

Timing: si un jugador llega a -5 en cualquier momento (turno propio o ajeno), los efectos se gatillan inmediatamente. La derrota por 'todos en -5' se evalua solo al final de la ronda (Paso 9).

9.2 Anti-loop

Loop: 3 ciclos completos por patron de habitaciones (no cuenta PAS ni escaleras). Sancion: termina turno y fija cordura a -5 con consecuencias.

9.3 Tue-Tue

El tercer Tue-Tue global deja en -5 al jugador que lo revela.

10. Condiciones de termino

10.1 Victoria (fin de ronda)

- Grupo ≥ 4 llaves en total.
- Todos en F1_PAS (Umbral).

10.2 Derrota (fin de ronda)

- Todos en -5.
- Solo 3 llaves en juego ($KEYS_TOTAL - keys_destroyed$).

11. Notas de implementacion y tests minimos

- Cinta de sushi: test 1 rotacion y 12 rotaciones (vuelve al estado inicial).
- Presencia: tests parametrizados, incluye 10+ -> 4.
- Regla -5: test de gatillo inmediato y test de chequeo derrota fin de ronda.
- $d6=4$ y $d6=5$: tests por caso y excepcion Falso Rey.