

# CARCOSA (Juego de mesa) — Canon actualizado (Print & Play)

**Versión de canon:** basada en el comportamiento y configuración observables en el código del repositorio (tag/README: v0.4.0).

**Fecha del documento:** 26 de enero de 2026

Nota de rigor: este documento está redactado para *print and play* y prioriza fidelidad a la implementación actual. Cuando un elemento existe como entidad/carta en el mazo pero su regla detallada no está inequívocamente determinable sin ejecutar/inspeccionar el repositorio en profundidad (p. ej., textos exactos de algunas cartas), se describe el funcionamiento **mínimo garantizado** (timing, conteos, integración con fases, etc.) y se marca el resto como **dependiente del texto de carta**.

---

## 1) Resumen del juego

CARCOSA es un cooperativo de gestión de riesgo donde los jugadores (“Pobres Almas”) exploran habitaciones para obtener **llaves** y sobrevivir al desgaste de **cordura**, mientras la Casa rota los mazos de habitaciones tipo “cinta de sushi”. La condición de victoria exige reunir suficientes llaves y reunirse en el **Umbral** para escapar.

- **Objetivo de los jugadores:** al final de una ronda, estar **todos** en el **Umbral** y acumular **4 llaves o más** en total.
  - **Amenazas principales:** pérdida de cordura por la Casa, eventos amarillos, estados persistentes y monstruos con movimiento y ataque al final de ronda.
  - **Tema/mito:** ecos del Rey de Amarillo y el “Amarillo” como fuerza que corrompe y acelera el colapso mental.
- 

## 2) Componentes para Print & Play

### 2.1 Tablero modular (3 pisos)

Para cada piso **F1, F2, F3** imprime o dibuja: - **4 habitaciones:** R1, R2, R3, R4. - **1 pasillo:** P.

**Conectividad canónica (importante para movimiento):** - El **pasillo** de un piso conecta con **todas** sus habitaciones (R1–R4). - R1 conecta con R2 (además del pasillo). - R3 conecta con R4 (además del pasillo).

## 2.2 Marcadores y fichas

- 1 marcador del **Rey** (su “piso actual”).
- Marcadores de **escaleras** (ver 4.2).
- Marcadores/miniaturas de **monstruos**:
  - Araña (x1)
  - Duende (x1)
  - Reina Helada (x1)
  - Viejo del Saco (x1)
- Marcadores de **estado** (ENVENENADO, PARANOIA, MALDITO, SANIDAD, TRAPPED).
- Contadores de **cordura** por jugador.
- Contador de **ronda**.

## 2.3 Dados

- 1d6
- 1d4

## 2.4 Mazos

El juego utiliza **mazos por habitación** (12 habitaciones, 9 cartas cada una = 108 cartas). Adicionalmente, existe el **mazo de Motemey** (13 cartas).

### 2.4.1 Mazo global distribuido en habitaciones (108)

**Distribución canónica por tipo y cantidad (108 total):**

**Eventos (48)** - FURIA\_AMARILLO ×2 - HAY\_CADAVER ×5 - ESPEJO\_AMARILLO ×5 - COMIDA\_SERVIDA ×5 - DIVAN\_AMARILLO ×6 - CAMBIA\_CARAS ×5 - GOLPE\_AMARILLO ×5 - ASCENSOR ×6 - TRAMPILLA ×5 - EVENTO\_MOTEMEY ×4

**Estados (14)** - ENVENENADO ×2 - SANIDAD ×2 - MALDITO ×5 - PARANOIA ×5

**Objetos (24)** - COMPASS ×8 - VIAL ×8 - BLUNT ×8

**Monstruos (7)** - TUE\_TUE ×3 - REINA\_HELADA ×1 - DUENDE ×1 - VIEJO\_DEL\_SACO ×1 - ARAÑA ×1

**Especiales y tesoros (11)** - BOOK\_CHAMBERS ×1 - KEY ×5 - 3 cuentos (TALES) aleatorios, seleccionados al inicio de partida desde: - TALE\_REPAIRER, TALE\_MASK, TALE\_DRAGON, TALE\_SIGN (se usan 3 de 4) - TREASURE\_RING ×1 - RING ×1

**Presagios (4)** - OMEN:ARAÑA ×1 - OMEN:DUENDE ×1 - OMEN:REINA\_HELADA ×1 - OMEN:TUE\_TUE ×1

### 2.4.2 Mazo de Motemey (13)

**Composición canónica (13 total):** - COMPASS ×3 - VIAL ×3 - BLUNT ×2 - Tesoros ×4: TREASURE\_RING, TREASURE\_STAIRS, TREASURE\_SCROLL, TREASURE\_PENDANT - KEY ×1 - 1 Cuento (TALE) aleatorio (1 de 4)

---

## 3) Roles (Pobres Almas)

Cada jugador elige un rol. El rol define: - **Cordura máxima inicial** - **Límites de inventario** (llaves y objetos) - **Objeto(s) inicial(es)**

### 3.1 Cordura máxima inicial por rol

- HEALER: 4
- TANK: 7
- HIGH\_ROLLER: 5
- SCOUT: 3
- BRAWLER: 3
- PSYCHIC: 4

### 3.2 Inventario por rol (base)

- **Key slots (llaves):**
  - HIGH\_ROLLER: 2
  - Todos los demás: 1
- **Object slots (objetos, excluye soulbound):**
  - TANK: 3
  - SCOUT: 1
  - HEALER / HIGH\_ROLLER / BRAWLER / PSYCHIC: 2

**Reglas de inventario (canónicas):** - Si obtienes un **objeto** y excedes tus *object slots*, debes **descartar** objetos (o elegir descartar el nuevo objeto/Tesoro) **no soulbound** hasta cumplir el límite. - Los objetos **soulbound** no ocupan slots. - La capacidad de llaves puede aumentar con **TREASURE\_RING** (ver 7.3).

### 3.3 Objetos iniciales por rol

- HEALER: VIAL
- HIGH\_ROLLER: COMPASS
- BRAWLER: BLUNT
- PSYCHIC: COMPASS
- TANK: (sin objeto inicial)
- SCOUT: (sin objeto inicial)

---

## 4) Preparación de partida

### 4.1 Preparar el tablero

- 1) Monta los 3 pisos (F1–F3) con sus 4 habitaciones y pasillo.
- 2) Coloca el contador de ronda en **1**.
- 3) Prepara un espacio común para:
  - Pila de descarte (cartas descartadas)
  - Pool de llaves (si deseas llevarlo físicamente)

### 4.2 Colocación de escaleras (conectividad entre pisos)

Para cada piso **F1, F2, F3**: 1) Lanza **1d4**. 2) Coloca la **escalera de ese piso** en la habitación correspondiente (R1–R4).

**Movimiento entre pisos:** solo se puede cambiar de piso **si estás en la habitación con escalera** de tu piso actual (ver 5.2).

### 4.3 Habitaciones especiales (3 en total)

Se eligen **3 tipos distintos** del siguiente pool (7): - MOTEMEY - CAMARA\_LETAL - PUERTAS (Puertas Amarillas) - TABERNA (Peek) - ARMERY (Armería) - SALON\_BELLEZA - CAPILLA (Monasterio de la Locura)

**Asignación a pisos (canónica):** 1) Baraja el pool y toma 3 tipos distintos. 2) Asigna **exactamente 1** tipo a **cada piso** (F1, F2, F3) (aleatorio). 3) Para cada piso, lanza **1d4** para determinar en qué habitación (R1–R4) queda la especial. 4) Coloca la carta/loseta de la habitación especial **boca abajo** bajo la carta de la habitación (o marcada en el tablero).

**Revelación:** la primera vez que un jugador entra a esa habitación, la especial se **revela** (ver 6.1).

**Destrucción:** si un **monstruo entra** en una habitación con especial (revelada o no), la especial queda **destruida** y no puede volver a activarse (ver 6.2).

### 4.4 Construcción de mazos de habitaciones (sushi)

- 1) Crea el mazo global de 108 cartas con las cantidades indicadas en 2.4.1.
- 2) Baraja.
- 3) Reparte **9 cartas** a cada una de las **12 habitaciones** (F1\_R1..F3\_R4). Los pasillos no reciben mazo.

### 4.5 Motemey

Construye el mazo de Motemey (13) según 2.4.2 y colócalo cerca del tablero.

## 4.6 Posición inicial recomendada (coherente con simulación)

- Distribuye a los jugadores lo más parejo posible entre **F1\_P** y **F2\_P**.
  - 4 jugadores: 1 en F1\_P , 2 en F2\_P y uno en F3\_P.
  - 3 jugadores: 2 en F1\_P y 1 en F2\_P (o viceversa).
  - 2 jugadores: 1 y 1.

(Alternativa si prefieres simplificar: todos inician en F1\_P.)

---

## 5) Estructura de ronda y acciones

Cada ronda tiene dos fases: 1) **Fase de Jugadores** (turnos) 2) **Fase del Rey / Fin de Ronda**

### 5.1 Acciones por turno

Base: cada jugador recibe **2 acciones** al inicio de cada ronda.

Modificadores canónicos: - **ILUMINADO**: +1 acción mientras el estado esté activo. - **REINA\_HELADA (si está activa y no aturdida)**: los jugadores en el mismo piso que la Reina tienen **máximo 1 acción**. - Algunos efectos del Rey pueden imponer limitación de acciones en un piso para la próxima ronda.

### 5.2 Acciones disponibles (núcleo)

**(A) Movimiento (MOVE)** - Mueve a una habitación adyacente en el mismo piso. - Si estás en la habitación con **escalera** de tu piso, puedes mover al piso adyacente ( $F1 \leftrightarrow F2$ ,  $F2 \leftrightarrow F3$ ) hacia la **habitación con escalera del piso destino**.

**(B) Buscar (SEARCH)** - Revela la carta superior del mazo de la habitación actual (no pasillo) y la resuelve.

**(C) Meditar (MEDITATE)** - Recupera cordura: - +1 si estás en una habitación normal. - +2 si estás en un **pasillo**.

**(D) Acciones de objeto (si tienes el objeto)** - COMPASS: muévete al pasillo de tu piso actual (**acción gratuita**). - VIAL: recupera +2 cordura (**acción gratuita**). - BLUNT: aturde un monstruo en tu habitación (2 turnos). Contra “cría de araña” equivale a eliminarla (**acción gratuita**). - TREASURE\_STAIRS: coloca una escalera temporal en tu habitación, válida solo hasta el fin de la ronda (3 usos, **acción gratuita**).

**(E) Acciones de habitaciones especiales** Ver sección 6.

### 5.3 Al entrar a una habitación (revelación y cadena)

Cuando te mueves a una **habitación (no pasillo)**: 1) Si hay una **habitación especial** allí y aún no ha sido revelada, se revela primero. 2) Luego se revela y resuelve la **primera carta del mazo** de esa habitación.

---

## 6) Habitaciones especiales

### 6.1 Regla general

- Se revelan al **primer ingreso** de un jugador.
- Si son **destruidas** por un monstruo, no se pueden usar más.
- Algunas registran usos (p. ej., SALON\_BELLEZA).

### 6.2 Destrucción por monstruos

Si cualquier monstruo entra a una habitación con especial: - La habitación especial queda marcada como **destruida**. - **ARMERY**: además, el contenido almacenado se pierde.

### 6.3 TABERNA (PEEK)

**Uso**: 1 vez por jugador por turno.

**Costo**: pierdes **1 cordura**.

**Efecto**: mira la carta superior de **dos habitaciones cualesquiera** (pueden ser de pisos distintos). Luego devuélvelas a su lugar sin cambiar el orden.

### 6.4 MOTEMEY

Motemey permite comprar/vender cartas desde su mazo.

**Comprar (2 pasos)**: 1) Inicia compra: revela 2 cartas de Motemey (solo para ese jugador). 2) Elige 1 para obtener.

**Costo**: pierdes **2 cordura** al completar compra.

**Vender**: elige un objeto/tesoro (no llave) de tu inventario y véndelo. - Recuperas cordura según tipo: - Objeto normal: +1 - Tesoro: +3 - Soulbound: no se puede vender

### 6.5 ARMERY (Armería)

Almacena hasta **2** elementos (objetos o llaves). - **Dejar (DROP)**: deposita 1 objeto o 1 llave. - **Tomar (TAKE)**: toma 1 elemento almacenado.

## 6.6 PUERTAS (Puertas Amarillas)

**Costo:** 1 acción.

**Efecto:** elige otro jugador. Te teletransportas a su habitación. - El jugador objetivo pierde **1 cordura**. - Luego se revela y resuelve la carta superior de la habitación destino.

## 6.7 SALON\_BELLEZA

**Costo:** 1 acción.

**Efecto:** te otorga **protección contra eventos amarillos** por 1 ronda. - Si el salón ha sido usado **3 o más veces** en total durante la partida, además ganas el estado **VANIDAD** (duración: 2 rondas).

## 6.8 CAPILLA (Monasterio de la Locura)

**Costo:** 1 acción.

**Efecto:** tira 1d6. - Recuperas **(d6 + 2)** cordura. - Si el dado fue **1**, además ganas **PARANOIA** (2 rondas).

## 6.9 CAMARA\_LETAL

**Requisito:** exactamente **2 jugadores** en la habitación.

**Costo:** 1 acción.

**Límite:** el ritual solo puede completarse **una vez por partida**.

**Ritual (resolución d6):** - 1-2: ambos jugadores pierden **2 cordura** - 3-4: ambos jugadores pierden **1 cordura** - 5-6: el actor pierde **2 cordura**

**Recompensa:** se obtiene **1 llave** (si aún quedan llaves disponibles en el pool).  
Importante: la existencia de Cámara Letal **revelada** incrementa el pool total de llaves en +1 (llave adicional solo obtenible vía ritual).

---

## 7) Cartas: categorías y reglas de resolución

### 7.1 Eventos

Al revelar un EVENTO, típicamente se realiza una tirada **1d6 + cordura actual** y se aplica el resultado según el texto de la carta.

**Eventos presentes en el mazo:** - FURIA\_AMARILLO - HAY\_CADAVER - ESPEJO\_AMARILLO - COMIDA\_SERVIDA - DIVAN\_AMARILLO - CAMBIA\_CARAS - GOLPE\_AMARILLO - ASCENSOR - TRAMPILLA - EVENTO\_MOTEMEY

## 7.2 Estados

Los estados tienen duración estándar de **2 rondas**, salvo TRAPPED (ver 7.2.5). La duración decrece al final de cada ronda y se remueven al expirar.

### 7.2.1 ENVENENADO

Efecto al final de ronda: reduce tu **cordura máxima** en 1 (efecto permanente, incluso si el estado expira).

### 7.2.2 MALDITO

Efecto al final de ronda: todas las Pobres Almas en el **mismo piso** que tú pierden 1 cordura.

### 7.2.3 PARANOIA

Efecto: no puedes moverte hacia habitaciones o pasillos en que ya haya jugadores. (El estado existe y se aplica por múltiples fuentes.)

### 7.2.4 SANIDAD

Efecto al final de cada turno: recuperas **+1 cordura**.

### 7.2.5 TRAPPED

Duración canónica: **3 rondas**. - Mientras estés TRAPPED, no puedes moverte normalmente. - Puedes intentar liberarte con **ESCAPE\_TRAPPED**: - Tira 1d6 + tu cordura. - Éxito si el total  $\geq 3$ . - Si fallas, permaneces TRAPPED.

## 7.3 Objetos y tesoros

### 7.3.1 Objetos base

- COMPASS: te mueve al pasillo de tu piso.
- VIAL: +2 cordura.
- BLUNT: aturde monstruo (2 turnos), se consume.

### 7.3.2 TREASURE\_RING (Llavero)

Efecto pasivo mientras lo tengas: - +1 a tu **capacidad de llaves**. - +1 a tu **cordura máxima efectiva**.

### 7.3.3 TREASURE\_STAIRS

- 3 usos.
- Cada uso coloca una escalera temporal en tu habitación, válida hasta fin de ronda.

### 7.3.4 Otros tesoros (TREASURE\_SCROLL, TREASURE\_PENDANT, RING)

Estos tesoros existen como cartas y se consideran comerciables (p. ej., venta en Motemey), sin un uso activo obligatorio en reglas generales.

## 7.4 Llaves

- Existen llaves distribuidas en habitaciones (KEY) y 1 llave en Motemey.
- Si Cámara Letal está revelada, existe potencialmente una **7ª llave** obtenible por ritual.

## 7.5 Presagios (Omens)

Los presagios son descartados luego de que aparecen.

- Presagio de Araña: Haz una tirada de D6 + Cordura:

0-1 → Invoca la araña

2 o + → Pierdes el turno e invoca una araña bebe (solo stunea por un turno), es invocada en el cuarto cercano vacío (es invocado en la habitación más cercana sin jugadores). La araña bebe es retirada del tablero si es stuneada. En lo demás se comporta como una araña normal.

- Presagio de Reina Helada: Haz una tirada de D6 + Cordura:

0-1 → Invoca la reina helada.

2 o + → Invoca un sirviente de hielo en el pasillo del piso que fue invocado. En este piso solo se puede hacer una acción. Si un sirviente de hielo es stuneado es retirado del tablero y deja de hacer su efecto en ese piso.

- Presagio de Tue Tue: Haz una tirada de D6 + Cordura:

0-1 → cuenta como una aparición del tuetue (si luego aparecen los 3 tuetue normales, el Tercero Vuelve a colocar al jugador que le aparece en menos 5)

2 o + → Tu Cordura Vuelve a 0.

- Presagio de Duende: Haz una tirada de D6 + Cordura:

0-1 → Invoca al duende.

2 o + → Pierde un objeto.

## 7.6 Monstruos

Los monstruos permanecen en el tablero y se activan al final de la ronda (ver 8.3).

- Araña: Si en la fase de movimiento de monstruos está con un jugador en la habitación o se mueve hacia una habitación y se encuentra un jugador en ella, el jugador en la misma habitación que la araña queda TRAPPED.
- Duende: Al ser revelado roba los objetos y llaves del jugador que lo revela, y luego se teletransporta a una habitación próxima pero en que no haya

jugadores. Si es stuneado, el jugador que lo stunea recupera los objetos si es que tiene espacio para llevarlos, sino se destruyen.

- Viejo del saco: Al ser revelado se “rapta” al jugador que lo revela y el Viejo del saco se teletransporta a la habitación más cercana en la que no hayan jugadores. Si alguien lo stunea, libera al jugador atrapado en la habitación o pasillo que se encuentre el Viejo del saco. El Viejo del saco también permite “contoneo” es decir que el jugador atrapado lance un d6 y si es igual o mayor que 3 se libera y deja stuneado por un turno al Viejo del saco.
- Reina helada: El turno que es revelada, se coloca en el pasillo del piso en que fue revelada. Solamente la primera ronda en que fue colocada, los jugadores de ese piso no pueden hacer acciones de movimiento. En las rondas subsiguientes los jugadores de ese piso solo tienen una acción.
- Tue Tue: El primer jugador que revela un Tue Tue pierde 1 de Cordura. El Segundo jugador que revela un Tue Tue pierde 2 de Cordura. Y el tercer jugador que revela un tuetue coloca su Cordura directamente en 5. A diferencia de los demás monstruos el tue tue no tiene ficha. El omen de tuetue puede contar como un tue tue normal, y en tal caso pueden haber dos jugadores colocados en -5 directamente.

**Movimiento canónico al final de ronda:** - Araña: se desplaza hacia el jugador más cercano; si entra con un jugador puede aplicar TRAPPED. - Duende: se aleja del jugador más cercano (cuando no tiene nada solo se acerca). - Viejo del Saco: se desplaza hacia el jugador más cercano (cuando no tiene a nadie atrapado solo se acerca). - Reina Helada: no se mueve.

---

## 8) Fin de ronda: Rey, Casa, monstruos y rotación de mazos

### 8.1 Rotación “cinta de sushi” de mazos de habitación

Al final de cada ronda, los **12 mazos de habitaciones** se desplazan a nuevas habitaciones siguiendo el ciclo canónico:

1. F1\_R1 → F1\_R4
2. F1\_R4 → F1\_R3
3. F1\_R3 → F1\_R2
4. F1\_R2 → F2\_R3
5. F2\_R3 → F2\_R2
6. F2\_R2 → F3\_R3
7. F3\_R3 → F3\_R2

8. F3\_R2 → F3\_R1
9. F3\_R1 → F3\_R4
10. F3\_R4 → F2\_R1
11. F2\_R1 → F2\_R4
12. F2\_R4 → F1\_R1

**Importante:** rota el *mazo completo* con su posición de “tope” (no se baraja al rotar).

## 8.2 Pérdida por la Casa

Al final de cada ronda, cada jugador pierde **1 cordura** por la Casa.

## 8.3 Activación de monstruos (fin de ronda)

En el fin de ronda: 1) Los monstruos se mueven (si corresponde).

## 8.4 Condiciones de victoria y derrota

### 8.4.1 Victoria

Se verifica al final de la ronda: - Todos los jugadores están en el **Umbral**. - Las llaves acumuladas entre todos los jugadores suman **4 o más**.

**Umbral canónico: F2\_P** (pasillo del segundo piso).

### 8.4.2 Derrota

Dos condiciones canónicas: 1) **Todos** los jugadores con cordura  $\leq -5$ . 2) Destrucción de llaves: si se han destruido llaves y las llaves restantes en el pool son  $\leq 3$ .

---

## 9) Cordura -5 y Sacrificio (interrupción)

### 9.1 Umbral de colapso

El umbral de colapso es **-5 cordura**.

### 9.2 Interrupción al cruzar a -5

Cuando un jugador cruza por primera vez a  $\leq -5$  en una ronda: - Se detiene el flujo normal y ese jugador debe elegir entre:

**(A) SACRIFICAR** - Elige 1 de las opciones disponibles: 1) Reducir permanentemente sus *object slots* en 1 (penalidad acumulable). 2) Reducir permanentemente su *cordura máxima* en 1 (hasta un mínimo de -1). - Luego su cordura se establece inmediatamente en **0**.

**(B) ACEPTAR CONSECUENCIAS (-5)** - Pierde todas sus **llaves y objetos** (se destruyen / salen del juego del jugador). - Los demás jugadores pierden **1 cordura**.

## 9.3 Nota de inventario

El sacrificio puede forzar descartes inmediatos si el jugador queda por encima del nuevo límite de objetos.

---

## 10) Referencia rápida

### 10.1 Acciones (costos)

- MOVE: 1 acción
- SEARCH: 1 acción
- MEDITATE: 1 acción
- PUERTAS: 1 acción
- CAPILLA: 1 acción
- SALON\_BELLEZA: 1 acción
- CAMARA\_LETAL: 1 acción
- TABERNA / PEEK: gratis (pero cuesta 1 cordura)
- MOTEMEY (compra/venta): gratis (compra cuesta 2 cordura)
- ARMERY (take/drop): gratis
- COMPASS / VIAL / BLUNT / TREASURE\_STAIRS: gratuitos

### 10.2 Curación por meditación

- Habitación: +1
  - Pasillo: +2
- 

## 11) Apéndice — Lista de impresión (checklist)

### 11.1 Cartas de habitaciones (108)

Imprime 108 cartas o proxies con los IDs listados en 2.4.1.

### 11.2 Cartas de Motemey (13)

Imprime 13 cartas o proxies con los IDs listados en 2.4.2.

### 11.3 Habitaciones especiales

Imprime 7 cartas/losetas: - MOTEMEY - CAMARA\_LETAL - PUERTAS - TABERNA - ARMERY - SALON\_BELLEZA - CAPILLA

## 11.4 Hojas de jugador

Incluye en cada hoja: - Rol - Cordura actual y máxima - Slots de llaves y objetos - Inventario - Estados

---

## 12) Apéndice — Elementos que deben estar impresos en cartas

Para garantizar fidelidad en mesa sin depender del código: - Cada **EVENTO** debe incluir su tabla/efecto completo (la mayoría se resuelve con 1d6 + cordura). - Cada **OMEN** debe incluir su efecto temprano/tardío. - Cada **MONSTRUO** debe incluir cualquier efecto de aparición inmediato (si lo tiene) y su regla particular.

Este manual ya especifica: conteos, timing, límites, conectividad, rotación de mazos, habitaciones especiales, y reglas globales de cordura/derrota/victoria.