

Instrucciones

Conceptos generales

Jugadores

De 2 a 8 jugadores (mínimo recomendado: 4).

Componentes

- 8 cartas de personaje.
- 92 cartas de aventura.
- 72 contadores de ♥/♥ (troquel 9×8).
- 48 contadores de 💰 (troquel 6×8).
- 1 tablero (marca las zonas de las cartas).

Preparación

Reparte a cada jugador:

- **Un personaje:** Una carta de personaje al azar, visible frente a cada uno (deja a un lado las cartas de personaje que no se usen).
- **Su mano inicial:** Todas las cartas de aventura que sean del mismo color que su carta de personaje.
- **Su salud máxima:** Tantos contadores de salud (♥) como indique la **salud máxima** de su carta de personaje.
- **Su oro inicial:** 2 contadores de oro (💰) para su **reserva** inicial.

Luego, haz las siguientes preparaciones comunes:

Secuencia de turno

Fase de acción: los turnos constan de una única fase, en la que el jugador cuyo turno está en curso deberá elegir una de las siguientes acciones:

A) **Explorar:** Robar una carta de aventura y resolverla.

B) **Comprar:** Pagar 💰💰 para robar una de las cartas de la Tienda y resolverla.

C) **Trabajar:** Ganar 💰💰.

D) **Desafiar:** Enfrentarte a otro jugador usando las cartas de tu mano.

- **Mazo de aventura:** baraja todas las cartas de aventura restantes en un mazo boca y colócalo abajo en el centro de la mesa. Esto incluye cualquier carta de color que no esté en uso.
- **Tienda:** coloca las 3 primeras cartas del mazo de aventura boca arriba en la zona indicada como "Tienda" en el tablero.

Inicio de partida

El personaje con menor ♥ juega su turno en primer lugar.

Los jugadores se irán turnando en sentido horario.

Resolución de Acciones

A) Explorar

Cuando elijas una de estas acciones, roba la carta correspondiente, siempre boca arriba, y resuélvela en función de su tipo de la siguiente manera:

- Si es una carta de **mano** (cualquier icono de una mano): ponla en tu mano.
- Si es una carta de **evento** (icono de rayo): resuelve la carta inmediatamente según indique su texto y después ponla en la pila de descartes.
- Si es una carta de **entorno** (icono de montaña): pon esta carta en el centro de la mesa como entorno actual y descarta el entorno previo que pudiera haber.
- Si es un **atributo** (icono de estrella): ponlo al lado de tu personaje, descartando el atributo previo que pudiera tener.

B) Comprar

Paga 💰💰 y roba una de las cartas de la tienda exactamente igual que si fuera una carta descubierta con la acción de Explorar. Luego repón todas las

cartas que falten en la tienda.

C) Trabajar

Simplemente, añade 💰💰 a tu reserva de oro.

D) Desafiar

Procede paso a paso de la siguiente manera:

1. Designa a cualquier jugador como **objetivo** (no puedes ser tú mismo).
2. Elige una carta de tu mano y ponla boca abajo sobre la mesa.
3. El **objetivo** responde de la misma manera, colocando una de sus cartas boca abajo.
4. Se descubren ambas cartas.
5. Se determina si alguno gana el desafío atendiendo a los iconos de ambas cartas, según las reglas de "piedra-papel-tijera" (papel gana a piedra, tijera gana a papel, piedra gana a tijera).
6. En caso de empate, se apartan ambas cartas y se repite el proceso desde el punto 2 con las cartas restantes que tenga cada jugador (si uno de los dos se queda sin cartas con las que jugar en alguna ronda, quedará a merced de la acción que juegue el otro).
7. El ganador del desafío deberá resolver el texto indicado como **Éxito** en la última carta que haya jugado.
8. A continuación, el perdedor deberá resolver el texto indicado como **Pifia** en la última carta que haya jugado.
9. Ambos jugadores devuelven todas las cartas que hayan jugado a sus manos y termina el turno.

Reglas adicionales

- **Límite de cartas:** los jugadores no pueden tener más de 5 cartas en su mano. Si por cualquier motivo tienen más, deben descartar el exceso al final del turno (a su elección).
- **Límite de vida:** los jugadores no pueden en ningún momento superar el valor de ♥ indicado en su carta de personaje.

- **Aturdido:** algunas cartas harán que tu personaje quede **aturdido**. Cuando esto pase, gira tu carta de personaje para indicarlo: no podrás jugar cartas de tu mano mientras estés así. Endereza tu carta de personaje después resolver cualquier desafío en el que estés involucrado o al inicio de tu turno.
- **Eliminar:** Si un jugador se queda sin ♥, es **eliminado** y se convierte en un **fantasma**. Si eliminas a otro jugador usando una carta de tu mano, puedes quedarte bien con una carta de su mano a tu elección o bien con toda su reserva de 💰. Después descarta el resto del equipo.
- **Fantasmas:** Los fantasmas no pueden jugar turnos y no pueden ganar la partida. En lugar de eso roban una carta de aventura sin mostrarla cada vez que alguien empata en un **desafío**. Pueden colocar esas cartas en la parte superior de la baraja al inicio de cualquier turno (máximo 1 carta por turno) o acumular tantas como el valor máximo de ♥ de su difunto personaje, y efectuar una **reencarnación**. Al hacerlo dejará de ser un fantasma y podrá volver a jugar sus turnos normalmente.
- **Reencarnación:** cuando dejas de ser un **Fantasma**, te reencarnas de nuevo en tu personaje, con tus ♥ máximos. Pon tu carta de personaje boca arriba y descarta de tu mano todas las cartas que tengas que no sean de mano. Gana 💰 por cada carta descartada así.

Victoria

Ganas la partida si eres el último personaje en pie (el único que no es un **fantasma**) o si se acaban las cartas del mazo de aventura y tienes en tu mano la carta de "La Princesa".

Iniciativa

En caso de duda de cómo resolver algún orden de acción o situación de bloqueo, la regla universal a aplicar es: "de entre los implicados en el conflicto, el jugador con el menor ♥ máxima decide lo que se hace".

▼ Feedback:

- Renombrar "objetivo" a "oponente"

