

# Reglas

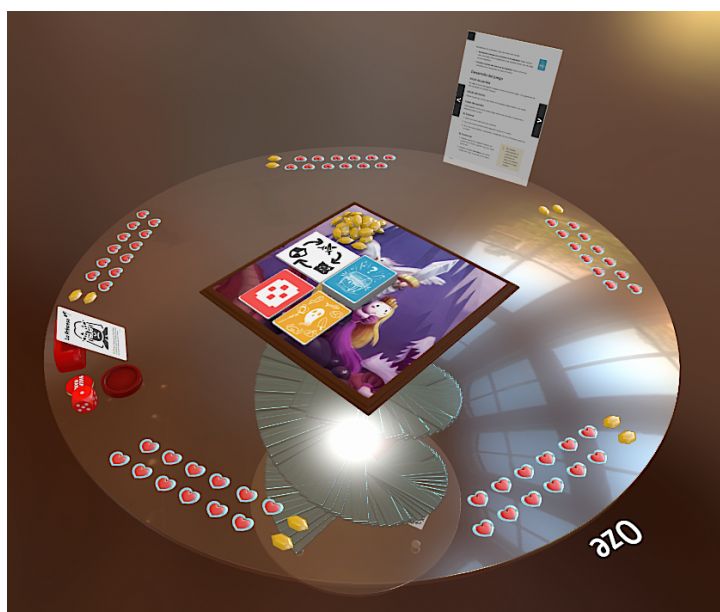
## Introducción

### Jugadores

De 3 a 5 jugadores.

### Componentes

- 10 cartas de personaje
- 10 cartas de secretos
- 79 cartas de aventura
- 1 carta de princesa
- 50 Contadores de ♥/♥
- 30 Contadores de 💰
- Tablero central
- Indicador de turno
- Tarjeta de referencia



### Objetivo del juego

Los jugadores deben:

- 1) Descubrir quien es el secuestrador de **La Princesa** y **eliminarlo**.
- 2) Rescatar a **La Princesa** consiguiendo su **carta de aventura**.
- 3) Escapar con ella, teniendo esa carta en la mano cuando ya no haya cartas en el mazo de aventura.

Quien escape con **La Princesa** ganará la partida.



La Princesa



**IMPORTANTE:** Si La Princesa es descartada por cualquier motivo, colócala en el centro de la mesa en lugar de en el mazo de descartes.

## Preparación del juego

### Preparación de jugadores

- Cada jugador recibe una **carta de héroe** al azar y la coloca visible frente a él.
- Cada héroe roba como **mano inicial** las 3 cartas que comparten su símbolo/color y las pone en su mano.
- Cada héroe recibe tantos contadores (♥) como indique su carta.
- Cada héroe recibe 2 token de oro (💰).
- Reparte al azar tantas cartas de secreto como jugadores haya en la partida. La carta "Secuestrador" siempre debe estar incluida entre estas cartas.



Área de jugador preparada (las cartas de la parte inferior están en su mano)

### Preparaciones comunes

1. Aparta la carta de **La Princesa**: estará fuera del juego **Secuestrada** hasta que se descubra quién es el secuestrador y sea **Libre**.
2. Elimina del mazo de **cartas de aventura** todas las cartas de equipo inicial de los héroes que no participen en la partida.
3. Baraja las **cartas de aventura** y colócalas en el centro de la mesa, apiladas como **mazo de aventura**. Barájalas hasta que la



Área común preparada

carta superior tenga un símbolo de interrogación.

4. Coloca 3 cartas boca arriba en el área de la **Tienda**.

## Tipos de cartas

### Cofres



Contienen todo tipo de cartas usables por los héroes en sus aventuras.

### Héroes



Representan a los distintos héroes y/o fantasmas.

### Secretos



Representan los secretos guardados por cada héroe.

## Desarrollo del juego

### Inicio de partida

Se elige al azar qué jugador juega su turno en primer lugar. Los jugadores se irán turnando en sentido horario.

### Inicio de turno

Repón todas las cartas que falten en la **tienda** (debe haber 3 normalmente).

### Fase de acción

Cada jugador, en su turno debe elegir entre una de estas 3 opciones y seguirlas paso a paso.

## A) Explorar

Roba la carta superior del mazo de aventura y ponla en tu mano.

## B) Comerciar

Puedes descartar cualquier número de cartas de tu mano y ganar 1x💰 por cada carta una.

También puedes comprar cartas de la tienda por 2x💰 y ponerlas en tu mano.

## C) Desafiar

1. Elige a otro héroe como **oponente** al que desafiar.
2. Coloca una carta de tu mano boca abajo como **ataque**.
3. Tu **oponente** coloca una de sus cartas de la misma manera como **respuesta**.
4. Se descubren ambas cartas y se determina el resultado de la **ronda** aplicando las **prioridades de desafío** (ver a la derecha).
5. En caso de Empate se procede a una nueva ronda desde el paso 2 con las cartas que aún no haya usado cada jugador. En caso contrario...
6. El ganador del desafío resolverá el texto de **Éxito(✓)** de la última carta que haya jugado. Además, si La Princesa está en el centro de la mesa, podrá ponerla en su mano.
7. Ambos jugadores devuelven todas las cartas que hayan jugado a sus manos y termina el desafío.

### Prioridades de desafío



Al enfrentarse 2 cartas, el resultado se calcula siguiendo una regla tipo "piedra-papel-tijera":

- **Ataque** (🗡️): gana a Estrategia.
- **Defensa** (🛡️): gana a Ataque.
- **Estrategia** (🧙): gana a Defensa.
- **Magia** (⭐): se aplican directamente poniéndolas junto a quien quieras si las usas como **atacante**, pero se descartan si se usan como **defensor**.



Responder es siempre obligatorio mientras tengas cartas. Si uno de los dos jugadores no tiene cartas para responder, el ataque del oponente se resolverá como **Éxito**.




Si eres el único héroe con vida, al desafiar puedes jugar una de las cartas de tu mano como éxito directamente (el oponente no será nadie).



Las cartas sobre la mesa durante un desafío siguen considerándose parte de la mano del jugador, aunque no pueda utilizarlas de nuevo en el mismo desafío.

Se pueden aplicar contra uno mismo.

- **Entorno** (

## Final de turno

Después de resolver la acción elegida, el turno termina y comienza el del siguiente jugador.

## Reglas generales

- **Límite de vida:** los personajes no pueden superar el máximo de vida indicado en su carta en ningún momento (esto incluye cuando su carta de personaje cambie).
- **Límite de mano:** puedes tener cualquier número de cartas en la mano, pero si tienes más de 5 entrarás en estado de **sobrecarga** (en los desafíos muestras tus cartas boca arriba y si alguien te desafía, su carta es **imparable**).

- **Imparable:** las cartas con efecto **imparable** no pueden ser respondidas en los desafíos (pero no tienen efecto adicional al ser usadas como **respuesta**).
- **Persistentes:** las cartas con una ★ en la descripción, se colocan descubiertas sobre la mesa y tienen un efecto persistente. Las que afectan a un personaje se llaman **maldiciones** y las que afectan a todos, **entornos**.
- **Entornos:** son cartas que contienen una regla que afecta a todos los jugadores. Entran en juego cuando alguien usa la carta para huir de un combate y al hacerlo, reemplazan al entorno anterior (sólo puede haber 1 entorno activo en cada momento).
- **Eliminar:** si un héroe se queda sin ♥, es **eliminado**, coloca su carta de personaje boca abajo y pasa a ser un **fantasma**. Desvela su carta de Secreto si todavía está boca abajo. Si fue eliminado por otro jugador en un desafío, este puede quedarse con las cartas que quiera de su mano. Las cartas restantes de su mano, así como cualquier hechizo activo que tuviese se descartan, pero su oro se mantiene (está guardado a buen recaudo).
- **Fin del trayecto:** si no hay más cartas en el mazo de aventura, los fantasmas no podrán resucitar. Si algún jugador tiene a La Princesa en la mano, gana la partida. Si la princesa sigue secuestrada, el secuestrador revela su secreto y gana la partida. Si la princesa ha sido liberada pero nadie la tiene en su mano, la partida sigue hasta que alguien gane un desafío y pueda robar su carta. Si nada de lo anterior es posible, la partida acaba en empate para todos los jugadores con vida.

## Fantasmas

Los fantasmas siguen jugando en la secuencia normal de turnos, pero en lugar de las acciones normales de los héroes, hacen una de las siguientes:

### A) Vagar (sólo si tienes menos de 9 cartas)

- Roba 3 cartas del mazo y ponlas en tu mano.

### B) Encantar

- Aplica directamente una carta de hechizo de tu mano a un héroe a tu elección.

## C) Resucitar (obligatorio si tienes 9 o más cartas)

**Nota: si no hay cartas en el mazo de aventura, los fantasmas no pueden resucitar.**

Si tienes al menos una carta en la mano, puedes volver a ser un héroe haciendo esto:

1. Descarta tantas cartas como quieras de tu mano y gana tantos ♥ como cartas hayas descartado. El resto de cartas permanecen en tu mano.
2. Pon tu carta de héroe de nuevo boca arriba para indicar que vuelves a ser un héroe.

---

## Apéndice: Reglas extra (opcionales)

### ▼ Opciones de personaje

Cada jugador recibe 2 cartas de personaje en lugar de una, y debe escoger con cual quedarse.

### ▼ Modo 2vs2

Se juega 2 vs 2, la diferencia es que gana el equipo si uno de sus miembros gana.

### ▼ Modo 10 jugadores

El único límite al número de jugadores es que no haya tokens suficientes de vida/oro, pueden jugar perfectamente más de 5 jugadores usando contadores extra (ej: dados).