

Reglas

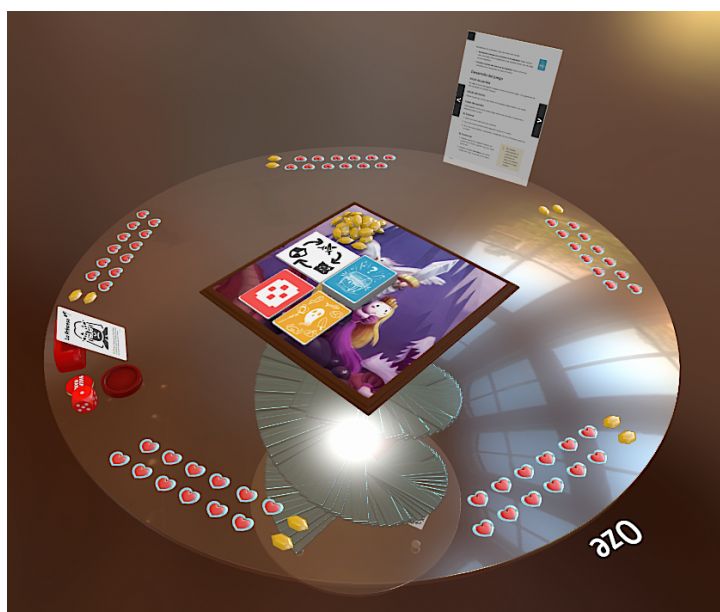
Introducción

Jugadores

De 2 a 5 jugadores.

Componentes

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



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, manteniendo en su mano esa carta hasta que se acaben las cartas del mazo de cartas de aventura.

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



La Princesa



IMPORTANTE: Si La Princesa es descartada por cualquier motivo, colócala inmediatamente en la parte superior del mazo de aventura.

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. Separa la carta de **La Princesa** fuera del juego, apartada del resto.
2. Baraja las **cartas de aventura**.
3. Coloca 3 cartas boca arriba en el área de la **Tienda**



Área común preparada

Tipos de cartas

Cartas de héroe/fantasma

Son las cartas con un fantasma dibujado en el dorso (de color amarillo). Representan a los distintos personajes y se deben mantener siempre visibles delante de cada jugador.



Cartas de secreto

Son las cartas con un ojo dibujado en el dorso (de color rojo). Representan un secreto guardado por cada héroe.



Cartas de aventura

Tienen un cofre dibujado en el dorso que indica si se roban según como **privadas** o **públicas**.

- **Privadas:** se roban boca abajo, se ponen en la mano y sólo las puede ver quien las robó.
- **Públicas:** se muestran al ser robadas y se resuelven inmediatamente.



Carta Privada



Carta Pública

Atendiendo a si tienen icono en la parte frontal, hay dos tipos de cartas:

- **Inventario:** estas cartas van a la mano de los jugadores, que pueden hacer uso de ellas en sus desafíos.
- **Evento:** estas cartas se resuelven en el momento en que se roben.



Carta de Inventario



Carta de Evento

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 en total).

Fase de acción

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

A) Explorar

1. Roba una carta del mazo de aventura.
2. Si es una carta privada (interrogación) ponla en tu mano.
3. Si es una carta pública, muéstrala y resuélvela. Si es La Princesa, ponla en tu mano.

B) Comerciar

1. Puedes descartar cualquier número de cartas de tu mano y ganar 1x 💰 por cada carta una.
2. Puedes comprar **una única** carta de la tienda por 2x 💰 y ponerla en tu mano.



No puedes intercambiar el orden de estas acciones, es decir, no puedes comprar y luego vender.

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 **reglas de desafío**.



Si eres el único héroe con vida, al desafiar puedes jugar una de las cartas de tu mano como éxito directamente.

5. En caso de Empate, se aplican los efectos de Empate (marcados con "=" en las cartas) y se procede a una nueva ronda desde el paso 2 con las cartas que le queden a cada jugador en su mano. En caso contrario...
6. El ganador del desafío resolverá el texto de **Éxito(✓)** de la última carta que haya jugado.
7. El perdedor del desafío deberá resolver el texto de **Pifia(X)** de la última carta que haya jugado.
8. Ambos jugadores devuelven todas las cartas que hayan jugado a sus manos y termina el desafío.



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**.



Las cartas sobre la mesa durante el desarrollo de un desafío, se consideran en uso y NO en la mano del jugador.

Final de turno

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

Reglas de desafío

Al enfrentarse 2 cartas, el resultado se calcula comparando sus dos tipos/iconos:

- Ataque (icono espada) gana a Estrategia.
- Defensa (icono escudo) gana a Ataque.

- Estrategia (icono mapa) gana a Defensa.
- Huida (icono de "X") termina el desafío y se pone esa carta en el centro de la mesa pasando a ser el nuevo **entorno**.
- Si las dos cartas son del mismo tipo, la ronda empata, a menos que las dos cartas sean de huida, en cuyo caso gana la del héroe que haya iniciado el desafío.



Reglas generales

- **Límite de vida:** los personajes no pueden superar el máximo de vida indicado en su carta.
- **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.



Algunas cartas pueden hacer que cambies tu carta de personaje. Si tu nuevo personaje tiene un límite de salud inferior a tu salud actual, redúcela hasta ajustarte al nuevo límite.



Y viceversa: si tienes 5 cartas o menos, dejarás de estar en estado de **sobrecarga**.



Usar una **carta imparable** como

respuesta a un desafío
contra ti, no tiene
ningún efecto
adicional.

- **Eliminar:** si un héroe se queda sin ♥, es **eliminado** y se convierte en un **fantasma**. Si otro jugador fue quien lo eliminó puede quedarse con las cartas que quiera de su mano. Descarta las demás.



Cuando un jugador sea eliminado, coloca su carta boca abajo para indicar que ahora es un **fantasma**.

Fantasmas

Los fantasmas siguen jugando en la secuencia normal de turnos, pero en lugar de las acciones normales de los héroes, disponen las siguientes en su fase de acción:

A) Vagar

1. Si tienes 10 o más cartas en la mano, estás obligado a **resucitar** en lugar de **vagar**.
2. Si no, roba 2 cartas del mazo tal cual se indica al **Explorar**.
3. Si alguna de ellas es La Princesa, ponla de vuelta en la parte superior del mazo.
4. Por último, puedes poner **una sola** carta de tu mano en la parte superior del mazo.

B) Resucitar

1. Descarta tantas cartas como quieras de tu mano.
2. Pon tu carta de héroe de nuevo boca arriba, y recibe tantos ♥ como cartas hayas descartado.
3. El resto de cartas permanecen en tu mano.

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 1vs1

Si al inicio de la partida sólo hay 2 jugadores, en cada turno se elegirán 2 acciones en lugar de una.

▼ 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).