

Instrucciones

Conceptos generales

Jugadores

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

Objetivo

Ganas la partida si eres el último personaje con vida o si se acaban las cartas del mazo y tienes la carta de "La Princesa".

Preparación

Cada jugador:

- Roba una carta de personaje al azar y la coloca visible sobre la mesa.
- Roba del mazo todas las cartas que sean del mismo color que su carta de personaje (1 atributo y 4 objetos). Coloca el atributo al lado de tu personaje y los objetos en tu mano.
- Coge tantos tokens de ♥ como su carta de personaje indique.
- Coge 2 tokens de 💰.

Luego, baraja el mazo y colócalo boca abajo en el centro de la mesa.

Coloca las 3 primeras cartas del mazo descubiertas al lado de este (este área se conoce como **La Tienda**).

Comienza la partida...

Secuencia de turno

- **Inicio de turno:** se aplican algunos efectos descritos en algunos tipos de cartas.
- **Fase de acción:** todos los jugadores eligen una carta de su mano y la juegan boca abajo, apuntando con ella a un **objetivo** a elegir entre el jugador a su izquierda o el jugador a su derecha.
- **Fase de resolución:** todas las cartas se descubren. Resuelve las que ganen según las reglas de piedra-papel-tijera (los empates no cuentan como victoria).
- **Final de turno:** las cartas usadas vuelven a las manos de sus propietarios y se empieza un nuevo turno.

Reglas básicas

Enfrentamientos

Todas las cartas de mano tienen un icono de Defensa (mano cerrada o "piedra"), Estrategia (mano abierta o "papel") o Ataque (mano mostrando 2 dedos o "tijera").

Cuando apuntes con una carta a otro jugador, enfrenta tu símbolo al de la carta de él.

Si los dos habéis jugado el mismo tipo de carta, resuelve el texto de **Empate**.

Resuelve lo que diga el **Éxito** en su descripción si:

- Has usado una carta de Estrategia contra una de Defensa.
- Has usado una carta de Ataque contra una de Estrategia.
- Has usado una carta de Defensa contra una de Ataque.

En caso contrario, resuelve el texto de **Pifia**.

Límite de mano

Los jugadores tienen un límite de mano de 5 cartas. Descarta cualquier carta por encima de ese número al final de cada turno.

La Tienda

Cualquier jugador puede pagar 💰💰 antes de robar una carta del mazo de aventuras para colocar una de estas cartas sobre el mismo. Repón las cartas de La Tienda al inicio del siguiente turno.

Aturdido

Cuando un personaje sea **Aturdido**, gira su carta de personaje 90°. Deberás cancelar tu acción en curso u omitir la próxima en su defecto para poder volver a usar tus cartas en las fases de acción.

Eliminar

Si un jugador se queda sin ♥, es **eliminado** de la partida.

Cuando un jugador elimina a otro, puede robar una de las cartas que tenía en su mano o todo su oro. Después, se descartan todas sus posesiones y su carta de personaje se pone boca abajo. El personaje eliminado pasa a ser un **Fantasma**.

Iniciativa

Cuando haya un empate en una situación crítica en la que el orden de resolución sea determinante, como en los siguientes casos:

- Quien ataca antes
- Qué objeto tiene prioridad
- Otros casos similares

La regla universal a aplicar es: de entre los implicados en el conflicto, el jugador con el menor número en su carta de personaje es el que decide cómo se resuelve.

Reglas opcionales

Fantasmas

Cuando un jugador es eliminado, se convierte en un **Fantasma**. Los **Fantasmas** no pueden ser designados como objetivos (es como si no estuvieran en la mesa).

Siempre que alguno de los jugadores con vida pierda ♥, cada **Fantasma** roba una carta de aventura sin mostrarla y la pone en su mano.

Cada **Fantasma** pueden colocar una cartas de aventura de su mano en la parte superior del mazo una vez por turno.

Si un fantasma reúne tantas cartas como la ♥ máxima de su difunto personaje, puede ejecutar una **Reencarnación** al final de cualquier turno.

Reencarnación

Dejas de ser un **Fantasma** y te reencarnas de nuevo en tu personaje, con tu máximo de ♥.

Pon de nuevo tu carta de personaje boca arriba y descarta de tu mano todas las cartas que tengas que no sean objetos o que estén por encima de tu límite de mano. Gana una de oro por cada carta descartada.

Tipos de cartas

Cartas de personaje

Estas cartas definen tu personaje y equipo inicial. En el dorso tienen un "fantasma".

Cartas de aventura

Estas son todas las demás cartas, que van apiladas en el mazo de aventura y tienen un dorso amarillo. Siempre que se robe una de estas cartas, se debe mostrar al resto de jugadores.

Atributos

Las cartas de atributo introducen un cambio permanente en tu personaje. Un personaje sólo puede tener una carta de atributo, si robas una carta de atributo nueva tendrás que elegir si quedarte esa o la que tenías anteriormente.

Entornos

Estas cartas introducen una regla que afecta a todos los personajes. Sólo puede haber un entorno en juego, si alguien roba un nuevo entorno, el anterior será descartado.

Eventos

Estas cartas se resuelven inmediatamente y luego son descartadas.

Mano

Si robas una de estas cartas, ponla en tu mano. Podrás usarlas en las fases de acción.

▼ Feedback playtesting:

- Añadir punto de ancla en la parte delantera de la mesa
- Añadir zona de Tienda.
- Cuando sale un atributo: dar a elegir entre el que tienes y el nuevo.
- Añadir cartas hasta 100.