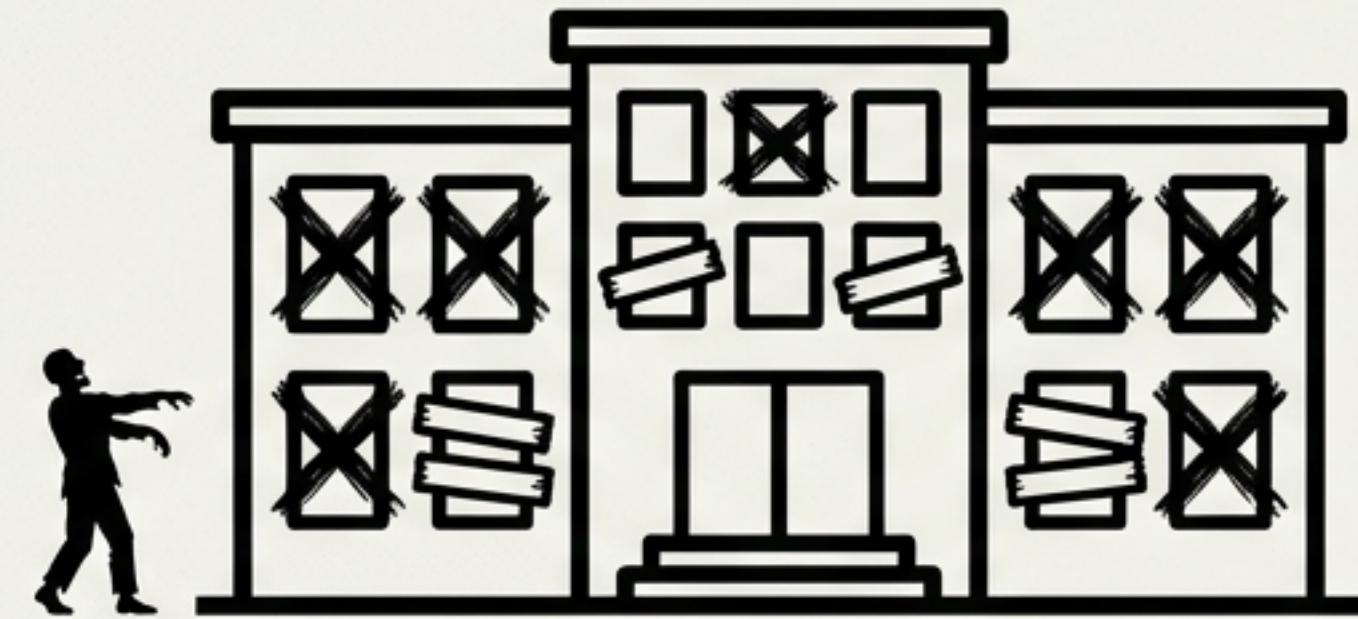


EL ENCLAVE ESCOLAR

MANUAL DE SUPERVIVENCIA. NO CONFÍES EN NADIE.



JUGADORES: 4-10 | DURACIÓN: 6 RONDAS | OBJETIVO: SUPERVIVENCIA Y DETECCIÓN

SOBREVIVIR ES SOLO EL PRINCIPIO

El mundo ha caído. Sois los últimos supervivientes, refugiados en un antiguo colegio. Tenéis recursos limitados y solo 6 rondas para aguantar. Pero el verdadero peligro no está solo fuera. Uno de vosotros es un traidor que busca vuestra ruina desde dentro.



Supervivientes: Sobrevivir las 6 Rondas y ejecutar al traidor en el **Juicio Final**.



Traidor Loco: Sabotear el enclave hasta que un recurso llegue a **0**, o sobrevivir al **Juicio Final** sin ser descubierto.

TU VERDADERA IDENTIDAD ES UN SECRETO

Cada jugador define su personaje con tres cartas secretas que nadie más puede ver. Estas cartas moldean quién eras y quién eres ahora.



Pasado

Define tu vida antes del apocalipsis. Sugiere una distribución de Atributos.

Presente

Una característica que te define en el ahora.

Trauma

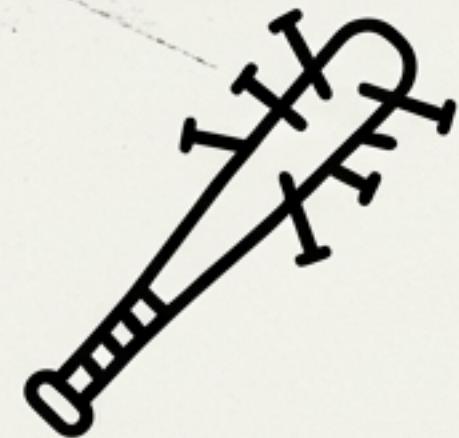
Una herida psicológica que arrastras... o la fuente de tu locura.

El Rol Clave: Una de las cartas de Trauma es el "Traidor Loco". Solo un jugador la recibirá. Si la tienes, tu objetivo es **destruir el grupo** en secreto.

TUS HABILIDADES PARA ENFRENTAR EL FIN DEL MUNDO

Al inicio, distribuyes los valores 3, 2, 2, 1 entre tus cuatro Atributos.

Tu carta de Pasado te dará una pista sobre la distribución recomendada.



SALVAJISMO

Combate, fuerza bruta, asaltos.



FRIALDAD

Reparaciones, planificación, mantener la calma bajo presión.



ALMA

Persuasión, apoyo moral, curación emocional.



SUPERVIVENCIA

Búsqueda de recursos, resistencia, evasión.

ATRIBUTOS			
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	3
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	2
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	2
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	1

****Nota Clave**:** El valor de tu Atributo determinará cuántas cartas robas en una prueba. Elige sabiamente.

EL PULSO DEL ENCLAVE: VUESTROS RECURSOS

El Tablero Central muestra los recursos que os mantienen con vida. Si cualquiera de ellos (excepto la Moral) llega a 0, el Traidor gana inmediatamente.

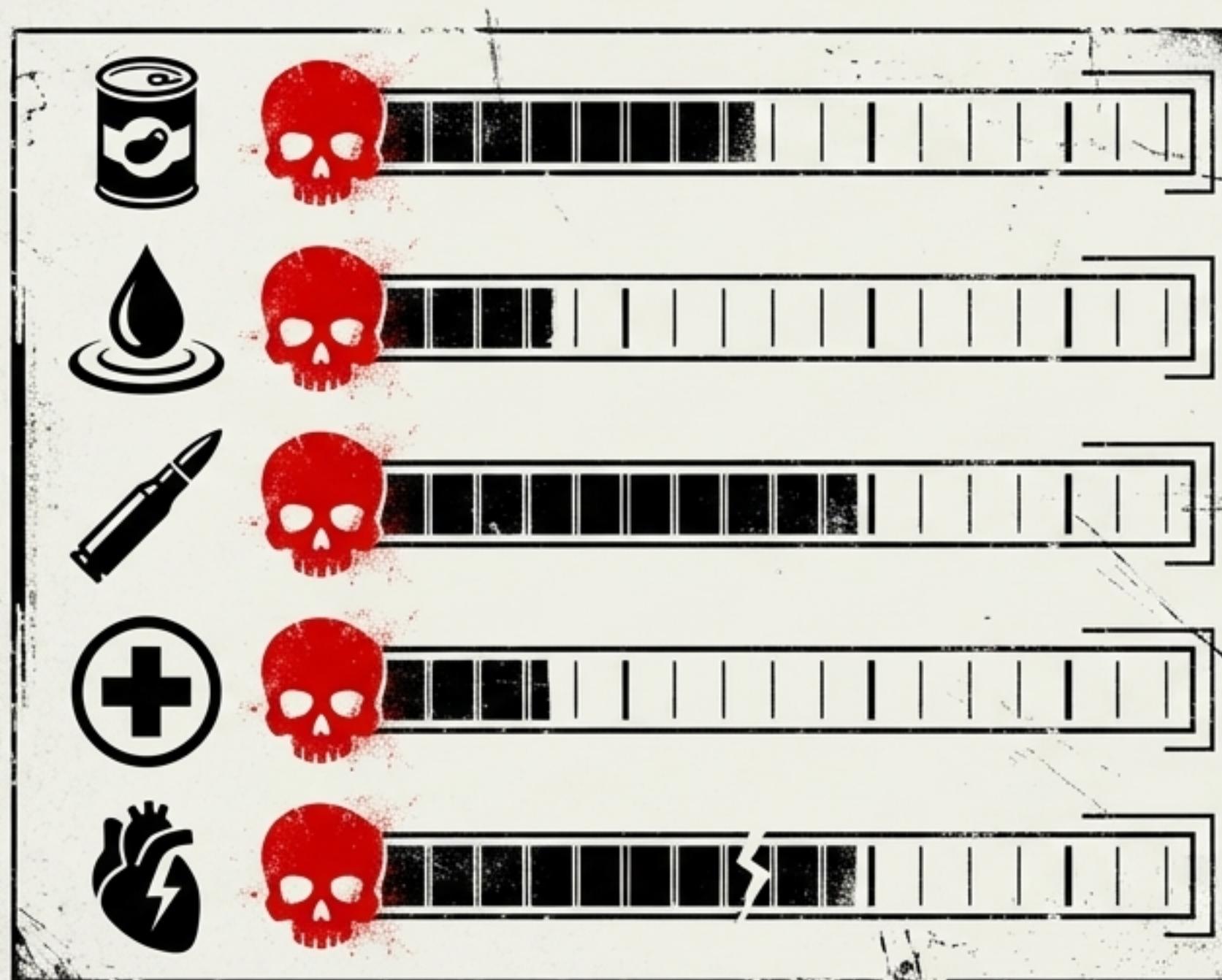


Tabla de Recursos Iniciales

Recurso	4–6 Jugadores	7–10 Jugadores
Comida	10	15
Agua	6	10
Munición	15	15
Medicinas	7	9
Moral	14	20

LA ANATOMÍA DE UNA RONDA

El juego se desarrolla a lo largo de 6 rondas. Cada ronda sigue la misma estructura de tres fases, un ciclo constante de crisis y supervivencia.



FASE 1: LA CRISIS LLAMA A LA PUERTA



Paso 1: Revelar la Crisis

Se volteea la siguiente carta de Evento. El DJ lee el problema y las 3 opciones de resolución.

Paso 2: Debate (3 Minutos)

Tenéis 3 minutos para decidir:

- **Qué opción elegir:** Cada una tiene un Atributo requerido y un Costo de Recursos.
- **Quiénes participan:**
 - **1 Elegido:** El líder de la prueba, que usará su Atributo.
 - **Hasta 2 Acompañantes:** Ayudan al Elegido.

Paso 3: La Opción Desesperada

La Opción 3, "No Hacer Nada", no tiene coste ni requiere una prueba, pero siempre aplica la peor penalización de forma inmediata (pérdida masiva de Moral, Heridas, o Muerte).

FASE 2: PONIENDO VUESTRO DESTINO A PRUEBA

Una vez elegida la opción y los participantes, se resuelve la prueba.

Paso 1: El Coste del Esfuerzo

Todos los Participantes (Elegido y Acompañantes) marcan inmediatamente **1 Casilla de Estrés** en su hoja.



$$\{ \text{Cartas a Robar} \} = \{ \text{Valor del Atributo del Elegido} \} + \{ \text{Nº de Acompañantes} \}$$



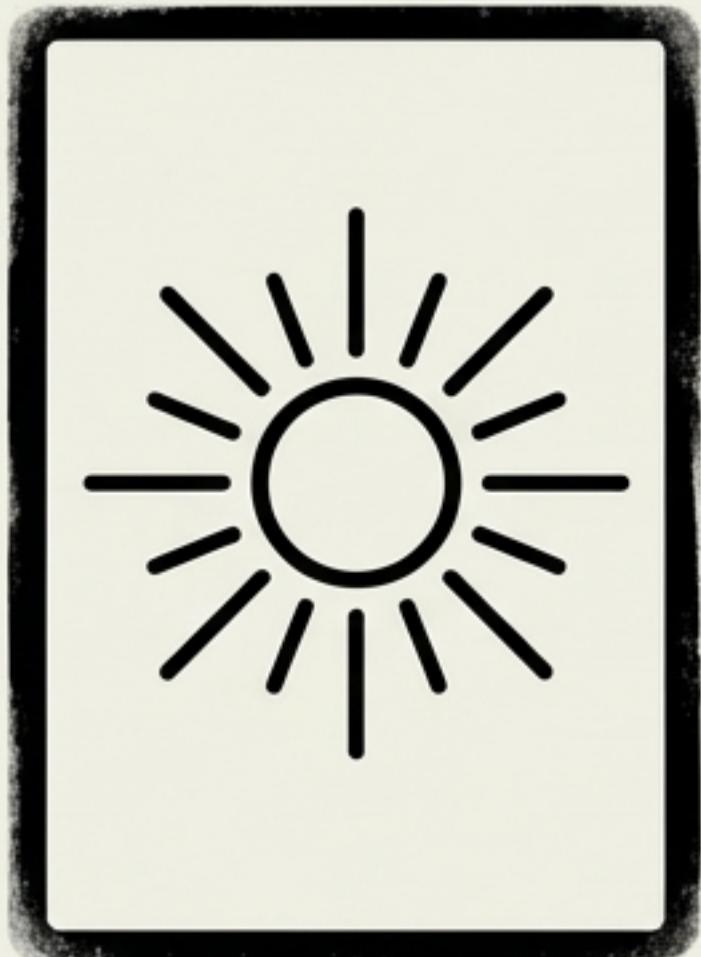
Ejemplo Práctico

Una prueba requiere Frialdad (Valor 3). El Elegido tiene a 2 Acompañantes. Robará $3 + 2 = 5$ cartas.

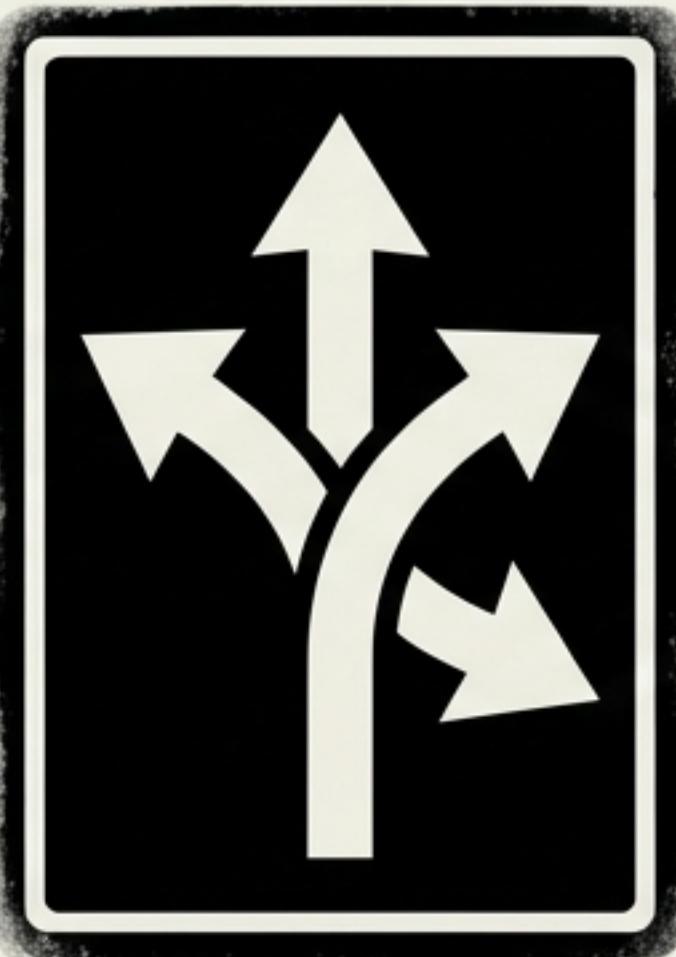
EL MAZO DE RESOLUCIÓN: EL ECO DE VUESTRAS ACCIONES

El resultado de la prueba depende de la mejor carta que robes. El mazo de 11 cartas contiene:

TRIUNFO (x1)



OPORTUNIDAD (x1)



AL LÍMITE (x3)



FRACASO (x6)



CARTA (CANTIDAD)	RESULTADO	CONSECUENCIAS
TRIUNFO (x1)	Éxito Completo	Sin coste. Posible recompensa de recurso.
OPORTUNIDAD (x1)	Éxito con Costo	Todos los Participantes marcan +1 Estrés adicional.
AL LÍMITE (x3)	Éxito con Complicación	Penalización menor (gasto extra, Herida leve al Elegido).
FRACASO (x6)	Fallo Total	Se aplican las penalizaciones graves de la opción elegida.

FASE 3: EL MANTENIMIENTO, UN BREVE RESPIRO

Tras la resolución, el Enclave y sus habitantes se asientan.



VERIFICACIÓN DE LOCURA: ¿Alguien ha llenado su medidor de Estrés? Si es así, queda **LOCO** y es retirado del juego.



RECUPERACIÓN DE ESTRÉS: Cualquier jugador que **NO** participó en la prueba de esta ronda puede borrar 1 Casilla de Estrés.



VERIFICACIÓN DE DERROTA: ¿Hay algún recurso común en 0? Si el Traidor sigue vivo, gana la partida.

REGLA DE ORO: Nadie puede participar en 2 eventos seguidos.

AL BORDE DE LA LOCURA

La presión constante, las decisiones imposibles, la desconfianza... todo deja una marca. El **Estrés** mide tu capacidad para seguir cuerdo.

Mecánicas de Estrés:

- Tu límite es de **5 Casillas** (4-6 jugadores) o **6 Casillas** (7-10 jugadores).
- Ganas **1 Estrés** al participar en una prueba.
- Ganas **1 Estrés adicional** si el resultado es Oportunidad.
- **Consecuencia Final: LOCURA**. Si llenas todas tus casillas, pierdes la cabeza. Eres retirado del juego, considerado muerto o exiliado.



HERIDO, PERO NO VENCIDO... TODAVÍA

En este mundo, una herida puede ser una sentencia de muerte, no solo para ti, sino para la capacidad del grupo de defenderse.

1^a HERIDA



2^a HERIDA



MECÁNICAS DE HERIDAS:

- Las Heridas se reciben por Fracasos o complicaciones de 'Al Límite'.
- 1^a Herida: Estás lesionado. No puedes participar en pruebas hasta que te cures.
- 2^a Herida: Mueres. Quedas fuera de la partida.

LA CURA:

- Gastar 1 de Medicinas del Enclave cura inmediatamente 1 Herida a cualquier jugador.



EL JUICIO FINAL: LA HORA DE LA VERDAD

Si el grupo sobrevive hasta el final de la Ronda 6, llega el momento de la Votación Final. Se acabaron los secretos.



El Proceso del Juicio:

- **1. Acusación Pública***: En orden, cada jugador vivo expone su caso. Señala a quién acusa de ser el Traidor y presenta sus pruebas, basadas en el sabotaje, las muertes o la manipulación durante la partida.
- **2. Votación Secreta***: Tras las acusaciones, cada jugador escribe en secreto el nombre de su elegido.

¿QUIÉN ESCRIBE EL ÚLTIMO CAPÍTULO?

Se revelan los votos y se determina el destino del Enclave.

El Traidor Loco
recibe la
mayoría simple
de los votos
(más del 50%).

Habéis purgado
la amenaza y
sobrevivido.



VICTORIA DE LOS
SUPERVIVIENTES

VICTORIA DEL
TRAIDOR LOCO

El Traidor NO
recibe la mayoría
simple de los
votos (o hay un
empate que lo
incluye). El
Traidor revela
su identidad y
celebra la
ruina del
Enclave.

LAS MÚLTIPLES CARAS DEL FRACASO

La victoria es un camino estrecho. La derrota, un abismo con muchas entradas. Recordad siempre vuestros objetivos.



Si un recurso llega a 0 mientras el Traidor está vivo.



Si el Traidor no es identificado en la Votación Final.



Si todos los jugadores mueren antes de la Ronda 6 (Derrota Total).

Vuestra historia se decidirá por vuestra astucia... o vuestra paranoia.