

KARRAMAGÉN

CREADO POR MÍSTER JÄGGER

ILUSTRADO POR
JUAN ACOSTA

AGRADECIMIENTOS

Muchísimas gracias a Nacho Yubero, Daniel Yubero, Alberto Yubero, Álvaro Martín, Rafa Martín, Nuria Cobos, Roberto de los Ríos, Fabio Rodríguez, Esther, Mangel, Sergio, Isaac, Javier Chuvieco, Jorge Castillo, Edu, Jose, Fer, Laura, Rebeca Borrero, Miguel Borrero, Héctor Mingote, Sara, Jaime, Ter, Des, Ivan, Marta, Cecilia, Javier Aguirre, Yago, Albert Everest, Jose Altozano, Bop, Luis Antolín, Gabriel, Sandra, Sergio, Dani, a mis padres y a muchos más.

Por todo vuestro apoyo.

REGLAMENTO DEL JUEGO

INTRODUCCIÓN

Aaahh.. agh... aaeey...

Te doy la bienvenida
a las puertas del Karmaggän.

Las historias de este templo se remontan incontable tiempo atrás, cuando los primeros hombres aprendían a domar el habla. Aquí, la noche se encendió con una luz imposible; y una estrella cayó del cielo.

Supongo que debo daros la enhorabuena: a pesar de que esta jungla parece empeñada en expulsarlos, habéis llegado hasta el muro exterior del Templo.

Aún estáis a tiempo de volver. Así seríais de los pocos que pueden confirmar que el Karmaggän existe. Tan solo se conoce un testimonio de su interior, pero todo en ello es violento e incomprendible.

Algo atesoran estos muros, algo que irradia una extraña fuerza de atracción en las personas, y que las conduce a realizar los actos más atroces. Sea lo que sea que busquéis saquear ahí dentro, no puede ser bueno para nadie. A medida que pase el tiempo, iréis notando cómo se confunde la valentía con la temeridad; y cómo se desdibuja la línea entre la inteligencia, y la crueldad.

Tened cuidado, pero prometedme que no tendréis demasiado.

1 Base de Jungla

Soportes de anillo: 1 Medio / 1 Interior / 1 Central

1 Aspa Central

Anillos: 1 Exterior / 1 Medio /
1 Interior / 1 Central

Piezas de muro:
4 Pequeñas / 4 Grandes

60 Monedas de Sangre

9 Medallones dorados

20 Baldosas de Templo

8 Fichas de personaje

Rodillo: 2 Tokens / 2 soportes

9 Baldosas de Sangre

Baldosas de invocación: 6 Iluminadas / 6 Oscuras

6 Piezas dobles
de Engendro Iluminado

6 Piezas dobles
de Engendro Oscuro

75 Cartas de Objeto

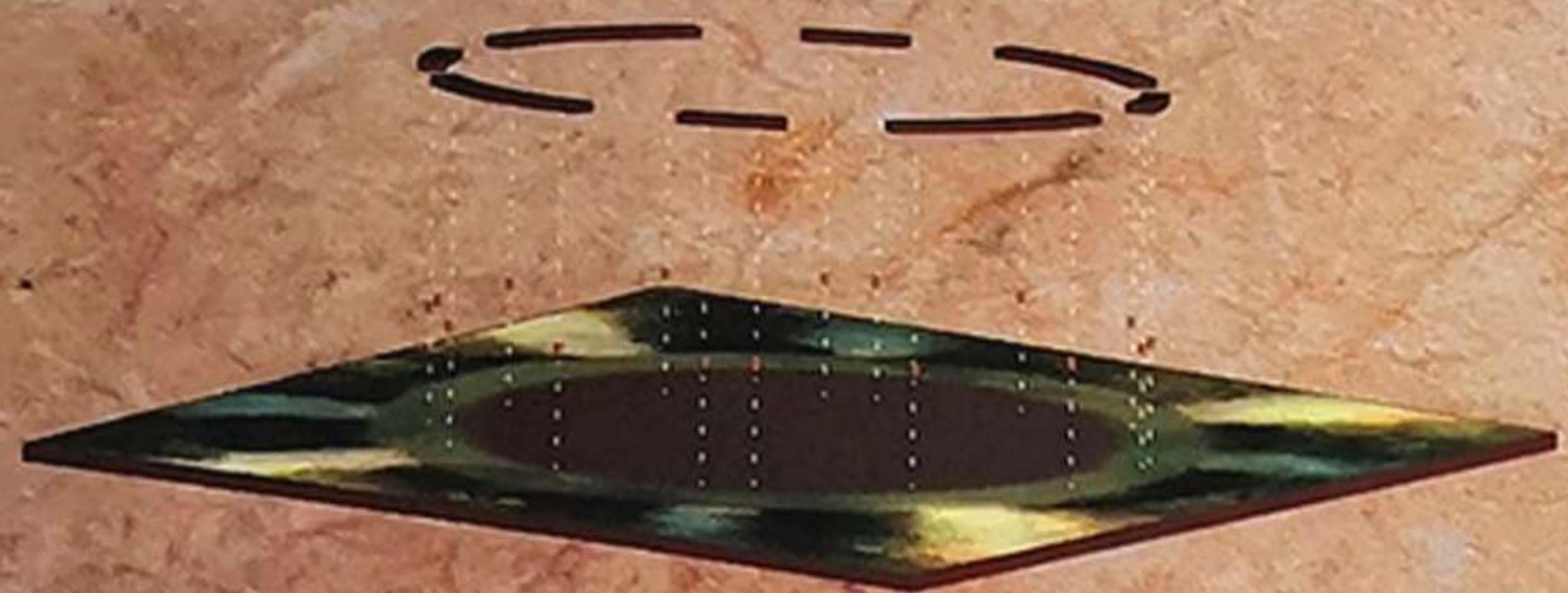
73 Cartas de Templo

2 Dados

1 Huevo Alienígena

COMPONENTES DEL JUEGO

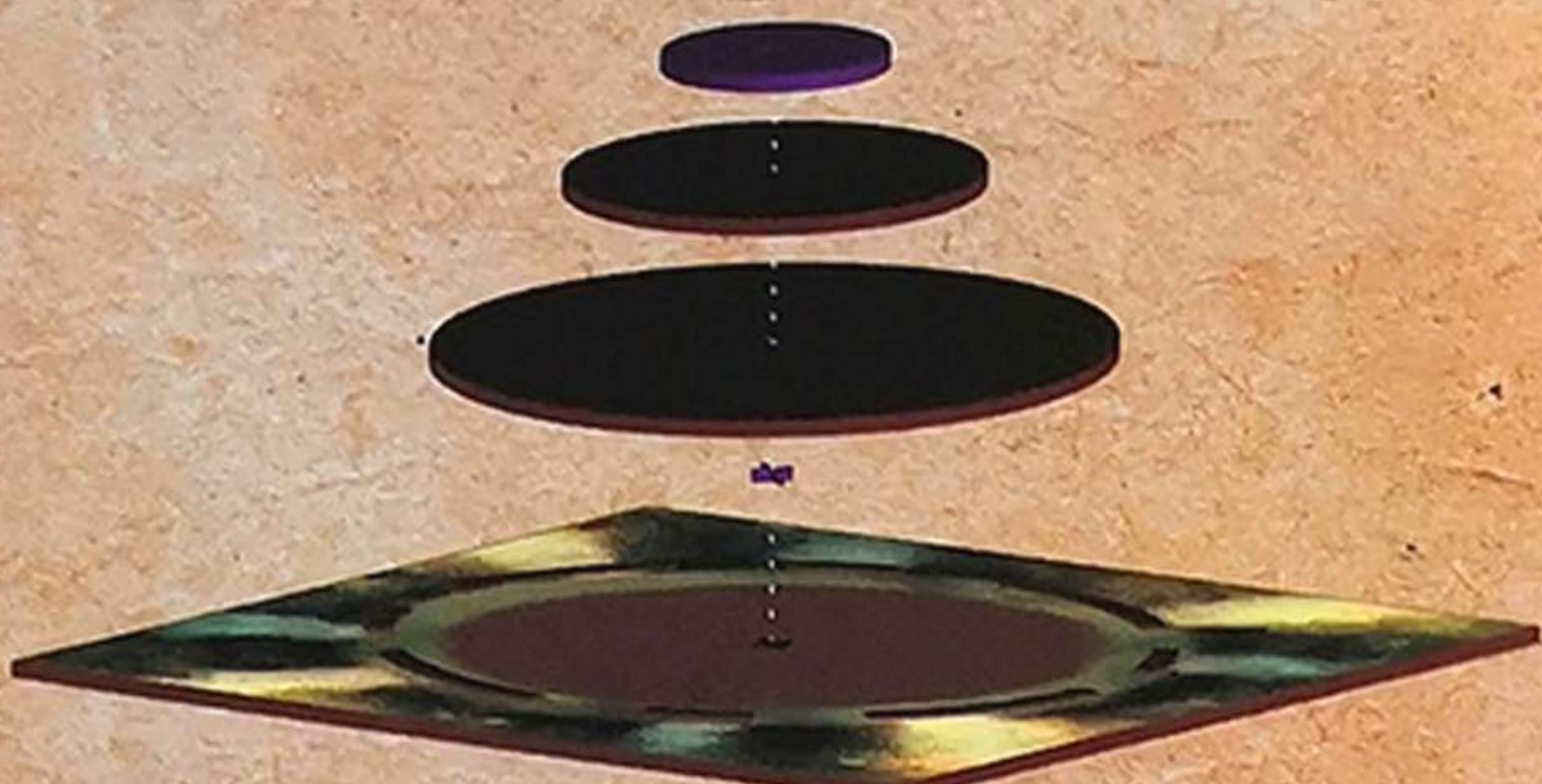
ENSAMBLAR EL KARMA GGÄN



1. Una vez desplegada la Jungla, lo primero es anclar las Piezas de Muro Grandes y Pequeñas al borde del Templo.



3. Después, se posan los Anillos sobre sus respectivos soportes.



2. En el centro de la base de Jungla se ancla el Aspa Central. Una vez fijada, se introduce el Soporte del Anillo Medio, después el Soporte del Anillo Interior y por último, el Soporte del Centro.



4. Por último, se colocan las compuertas de la Noche y el Día en sus senderos correspondientes, las Baldosas de Sangre llenas sobre las Baldosas de Sangre vacías y el Huevo Alienígena en la Baldosa Central.

EL JUEGO



OBJETIVO

El objetivo de una partida del KARMAGGÄN es robar el Huevo del Templo. Ganará el jugador o equipo de jugadores que lo consiga.

Para ello, habrá que hacerse con el Huevo en la Baldosa Central o quitársela por la fuerza a otro Saqueador. Después, habrá que salir del Templo por una compuerta que esté abierta y aguantar un último turno antes de huir por la jungla.

MODOS DE JUEGO

Existen dos maneras de jugar al Karmaggän:
Por Equipos y *Todos Contra Todos*.

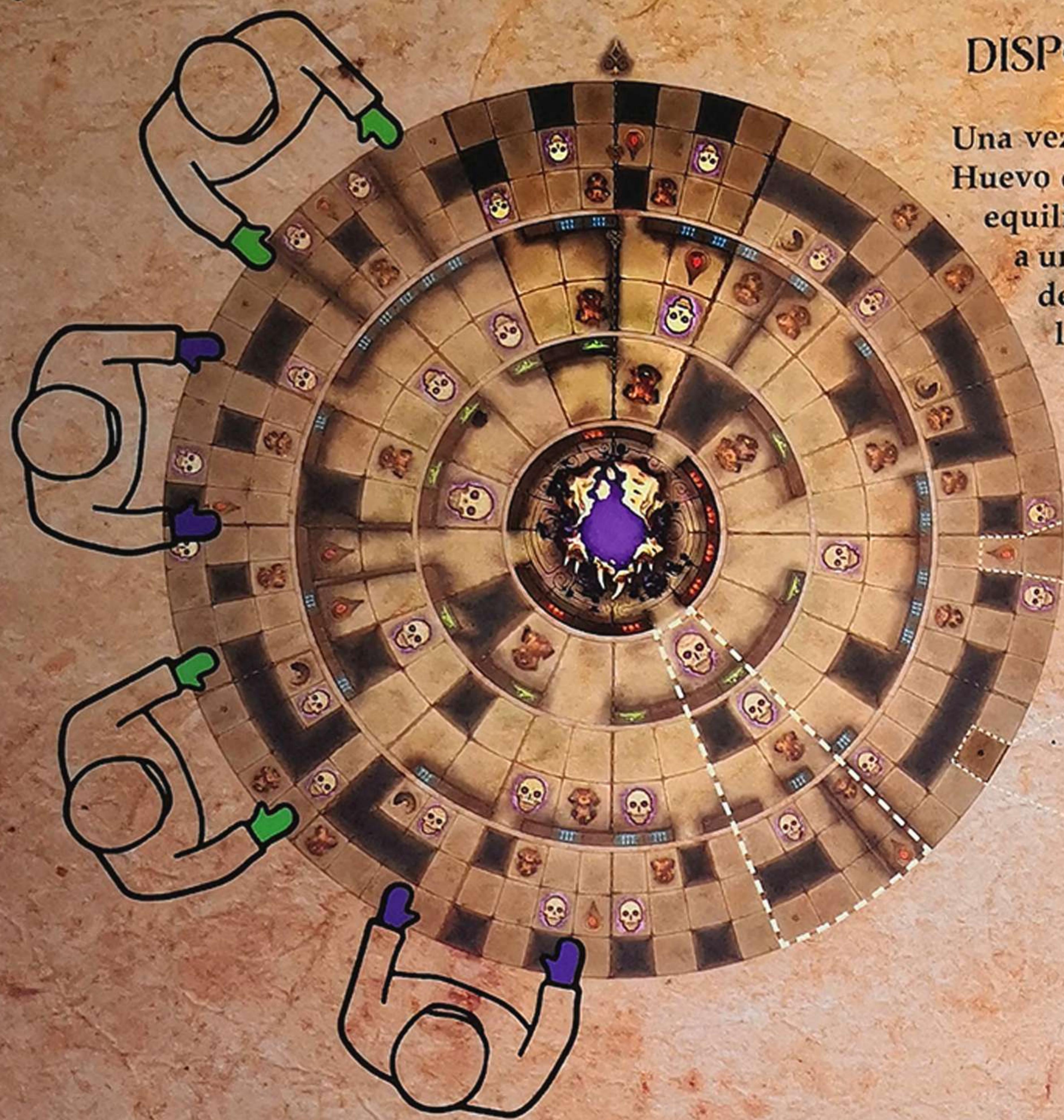
Jugando por equipos, las partidas son más rápidas y aprovechan todas las mecánicas del juego. Por otro lado, las partidas de Todos Contra Todos suelen ser algo más largas y caóticas. Todo depende de si quieres la gloria solo para ti. Por defecto, este manual explica las reglas en la modalidad Por Equipos (en Todos contra Todos no existen las interacciones entre aliados)

VIVO O MUERTO

Cuando un saqueador pierde todas sus Monedas de Sangre, muere.

Pero dentro del Karmaggän, la muerte es solo un umbral: a partir de entonces podrá controlar a una masa de Engendros de alquitrán junto con los demás jugadores cuyos saqueadores hayan muerto, e intentarán evitar a toda costa que el Huevo salga del Templo.

En una partida Por Equipos, habrá dos grupos de Engendros luchando por la victoria de su equipo (oscuros vs luminosos).



TABLERO

El tablero del Karmaggan se compone de CUATRO ANILLOS concéntricos y una Jungla con ocho senderos (de día y de noche). La única manera de salir del Templo es atravesando el umbral de una compuerta cuando esté abierta. Para ello, es importante estar vivo.

Todos los muros son infranqueables. No pueden atravesarse de ningún modo.

El Templo está dividido en Sectores, señalados con un bordado dorado. Cuando un Anillo gira en una dirección u otra, lo hará tantos sectores como marque una tirada de dados D6.

DISPOSICIÓN DE LA PARTIDA

Una vez el tablero está montado, coloca el Huevo en el centro. Para jugar una partida equilibrada, es recomendable intercalar a un Jugador de cada Equipo alrededor del tablero. Se juega en el sentido de las agujas del reloj. Todos los Anillos deben comenzar alineados en el bordado más luminoso, tal y como se muestra en la parte superior de la imagen.



Todos los tókens de las Baldosas de Sangre se colocan boca abajo en los 9 huecos correspondientes.



Después, cada Jugador sitúa su Saqueador en uno de los ocho Puntos de Inicio, junto a las compuertas.

Comienza la partida el jugador con menos honor.

Ahora, cada Jugador recibe:
4 Cartas de Objeto
1 Medallón Dorado
Y un número de Monedas de Sangre
 acorde con los participantes:



7-8 Jugadores -----	5 MdS
4-6 Jugadores -----	4 MdS
3 Jugadores -----	3 MdS
2 Jugadores -----	2 MdS

Por último, se cierran todas las Compuertas del Templo, y la partida puede comenzar.

Hay dos tipos de Compuertas:
 del Día y de la Noche.

- ✓ Movimiento correcto
- ✗ Movimiento incorrecto



LOS TURNOS

Un Jugador que controle a un Saqueador puede Moverse, usar Objetos, entrar en Combate y manipular el Huevo si lo tuviera al alcance.

MOVIMIENTOS

Los Saqueadores podrán moverse hacia adelante, atrás y hacia los lados. Nunca en diagonal. De hecho, ninguna acción de la partida podrá realizarse en diagonal. Simplemente no les entra en la cabeza.

Para determinar cuántas baldosas puede pisar un Saqueador durante su turno, el Jugador que lo controle tira 2 dados. El resultado mayor indicará el máximo de Baldosas que puede pisar ese turno (de 1 a 6).

Puede moverse menos baldosas si lo desea o incluso quedarse totalmente quieto; la tirada determina el número máximo de baldosas que podrá pisar. En NINGÚN caso, un Saqueador o Engendro puede terminar su turno en una baldosa ocupada por otro.

IMPORTANTE

Es necesario pisar una a una todas las baldosas durante el movimiento. Así, los efectos del Templo se efectúan en el momento y lugar adecuado. Nada de contar baldosas y pegar un salto milagroso. Pasito a pasito.

El Jugador que controle a los Engendros y decida desplazarlos por el Templo, podrá repartir el resultado de la tirada entre tantos Engendros como deseé. (p.Ej: si saca un 5, podrá mover 3 Baldosas a uno y 2 a otro, o 1 sola Baldosa a cinco Engendros).

El turno de un Jugador que controle a los Engendros no finaliza por perder un combate.

BALDOSAS

Hay varios tipos de Baldosas en el Karmaggän, y te convendría saber qué sucede al pisar cada una.



BALDOSAS EN BLANCO

No sucede nada al pisarlas, puedes correr por ellas sin temer por tu integridad.



BALDOSAS DE ABISMO

No pueden ser pisadas. Se han desprendido sobre un vacío insondable. Puede haber más de una baldosa de Abismo juntas, pero cada una se cuenta por separado.

BALDOSAS DE INVOCACIÓN

Aparecerán allí donde caiga el cuerpo de un Saqueador muerto o un Engendro sacrificado (página 16), transformando esa baldosa, sea del tipo que sea, en una Baldosa de Invocación. *Incluso si se trata de una Baldosa de Sangre Ilena, perdiendo las Monedas que pueda contener.

BALDOSAS DE OBJETO

Cuando un Saqueador pisa una Baldosa de Objeto, roba automáticamente una carta de Objeto (si es posible) y prosigue su movimiento.

IMPORTANTE

Un mismo Saqueador no puede activar dos veces la misma baldosa en un turno.

Una Baldosa sobre la que ya hay un Saqueador se considera activada, y no podrá volver a activarse hasta el momento en el que no haya nadie pisándola. Por ello, si un Saqueador comienza su turno en una Baldosa que desea activar, deberá quitarse de encima primero.

Los Puntos de Inicio son Baldosas en Blanco a todos los efectos.



BALDOSAS DE TEMPLO

Cuando un Saqueador pisa una Baldosa de Templo, detiene su movimiento y la activa automáticamente. Al activar una Baldosa de Templo, da la vuelta a la carta superior del Mazo de Templo y realiza su efecto. Cuando el efecto se resuelve, el Saqueador puede reanudar su turno. El Centro es una gran Baldosa de Templo.



BALDOSAS DE SANGRE

Cuando un Saqueador pisa una Baldosa de Sangre llena, la consume automáticamente si así lo desea. Al consumirla se obtienen tantas Monedas de Sangre (MdS) como indique en anverso. (2, 3, 4 MdS ó un Medallón Dorado extra). Después, puede reanudar su turno con normalidad. Cuando una Baldosa de Sangre se consume, se transforma en una Baldosa en Blanco a todos los efectos.



BALDOSAS DE PASADIZO

Las cuatro Baldosas de Pasadizo están conectadas entre sí, y cuando un Saqueador activa una de ellas, puede reanudar su movimiento desde cualquier otra. Esto no cuenta como un movimiento adicional. Se trata de cuatro Baldosas distintas, así que un Saqueador puede activar dos diferentes en el mismo turno.

*Los Engendros NO ACTIVAN Baldosas de Templo, de Sangre ni de Pasadizo, pero sí activan las Baldosas de Objeto.

TRAMPAS

TRAMPAS EN LOS MUROS

Te habrás fijado que en los muros de los Anillos hay cosas que parecen querer matarte. Así es, se trata de las Trampas de Anillo.

Las Trampas de Anillo son las Flechas, el Ácido y el Fuego; y solo pueden activarse mediante Baldosas de Templo. Cuando una de estas trampas se activa, lo harán todas las del mismo tipo desde el muro hacia fuera, hacia el borde exterior del templo. Si te encuentras en la trayectoria de una de estas trampas cuando se active, sufrirás el daño correspondiente.



FLECHAS

Pierdes
1 MdS.

ÁCIDO

Pierdes
(1D6) – 2 MdS.

FUEGO

Pierdes
2 MdS.

Una trampa va a continuar extendiéndose hacia el borde del templo si no hay nada que la detenga. Lo único que puede detener la trayectoria de una trampa del Templo es: otro muro, otro Saqueador o un Engendro. Las baldosas de Abismo no obstaculizan el avance de las trampas.

Pero no pienses que las únicas trampas letales están en las paredes; hay muchas otras cosas que harán que deseas no haber entrado jamás.



LOS RODILLOS

Los Rodillos se colocan sobre el tablero cuando el Huevo sale por primera vez de la casilla Central, no antes. Están suspendidos entre dos filas de baldosas, y alcanzan solo al Anillo Exterior. Todo Saqueador recibirá daño cada vez cruce el espacio entre las baldosas sobre el que se encuentra un Rodillo. Esto puede suceder al verse arrastrado por el giro del Anillo Exterior, por ser controlado o empujado a manos de un rival, o incluso por voluntad propia, si la situación es realmente desesperada.

El daño por atravesar un Rodillo equivale a la tirada de un dado D6 menos uno, (1D6) -1.

Cada Saqueador realiza una tirada individual para determinar el daño que ha sufrido (0, 1, 2, 3, 4, ó 5 Monedas de Sangre).

OTRAS TRAMPAS



EL PISTÓN

El Pistón solo se acciona mediante Baldosas de Templo, y cuando lo hace, afecta solo a la casilla Central del tablero y a quien esté allí dentro.

Cuando un Saqueador es aplastado por el Pistón, pierde la mitad de sus Monedas de Sangre, redondeando siempre a su favor (p.ej: si tiene 7, pierde 3; y si tiene 1, no pierde ninguna)



TRASLACIONES

Los Anillos del Templo pueden girar en cualquier dirección de 1 a 6 sectores (según marque la tirada de un dado D6).



EL ARIETE

El saqueador que active el Ariete deberá descartarse de su mano y robar cuatro cartas.



EL DESTELLO

El Saqueador que active una baldosa de Templo y active el "Destello del Iris", reanudará su movimiento desde otra Bladosa de Templo del mismo anillo; sin activarla y sin contarla como un movimiento.

Estas son algunas de las trampas más letales del Karmaggän, aunque hay muchas otras esperando a haceros sentir el auténtico significado de la palabra "agonía".

Los Engendros son inmunes a todo daño recibido por las Trampas del Templo. Sin embargo, sí detienen la trayectoria de las Trampas de los Muros.

OBJETOS

Solo puede jugarse una carta por turno. La Carta de Objeto puede jugarse en CUALQUIER MOMENTO durante el turno, excepto durante un combate (antes o después de tirar los dados, durante el movimiento, al finalizarlo...) Las cartas que se roban durante el turno pueden jugarse igualmente.

Las Cartas de Objeto se roban del Mazo de Objetos al pisar una Baldosa de Objeto y si el Jugador lo desea.



IMPORTANTE

Si se paga un Medallón Dorado

El máximo de Cartas de Objeto que un jugador puede tener en su mano es 8. No podrán robarse nuevas cartas hasta que se hayan jugado otras.

Al jugarse una Carta de Objeto, se realiza inmediatamente el efecto descrito en ella. No pueden jugarse Cartas de Objeto durante el primer turno de cada Jugador.

Puedes tratar de mirar las cartas de los demás jugadores. Este reglamento te ampara en tu malicia.

EFFECTOS DE LOS OBJETOS



DEDOS DE AVARICIA

Roba una carta aleatoria a uno o dos jugadores distintos.



REVOLTIVO

Roba 3 cartas del Mazo de Objetos.



PÉRTIGA

Permite pisar sobre una baldosa de Abismo, pero no finalizar el turno en ella.



MIRADA INCRUSTADA

Coloca boca arriba la carta superior del Mazo de Objeto y del Mazo de Templo. De esta manera, todos sabrán cuáles serán las próximas cartas.



CONJURO INPRONUNCIAL

Anula el efecto de la próxima Baldosa que pisés este turno.



PIEDRA DE SANGRE

Elige un efecto: Obtén una Moneda de Sangre / Transfiere una de tus monedas de Sangre a otro Jugador.



YELMO DEL CONTACTO

Tras elegir un Anillo y una dirección en la que girarlo, tira un dado de 6 para determinar cuántos sectores se moverá en esa dirección.



PIEDRA DEL CHISPAZO

Permite desplazarse dos Baldosas adicionales.



LA ESPADA DE DH' OR AEGH MORN

No tiene ningun efecto al activarla, pero es tremadamente eficaz en combate.



SALIVA DE KHALEIDAS

Roba una nueva carta de Objeto y activa tantas cartas de Templo como dicte una tirada del dado.



ECLIPSE DELIBERADO

La carta más poderosa del juego. El Jugador que la activó cierra automáticamente todas las compuertas del templo y descarta el resto de su mano.



TALLADO ARCANO

Elige uno de los siguientes efectos:
Otro jugador roba 2 cartas de Objeto / Descarta una carta aleatoria de otro Jugador.



ANILLO DE SIAMESES

Roba una nueva Carta de Objeto y coloca 2 Baldosas de templo en Baldosas en Blanco y desocupadas.



ALQUITRÁN

Pierdes 1 Moneda de Sangre y Roba 3 cartas del mazo de Objetos.



PUÑAL DEL DOMINIO

Permite desplazar a otro Saqueador 2 Baldosas, activándolas a su paso. Si se activa el pasadizo, el punto de salida lo decide el jugador que activó la Carta. Si atraviesa el umbral del Rodillo, el Saqueador controlado sufrirá el daño correspondiente.

Los Jugadores que controlan a los Engendros no pueden activar Cartas de Objeto. Solo pueden reservarlas para el Combate.

EL COMBATE

El combate se produce cuando dos jugadores coinciden en una misma Baldosa (Saqueador vs Saqueador / Engendro vs Engendro / Saqueador vs Engendro).

Ambos jugadores pueden pactar una tregua o negociar unas condiciones para que no se produzca un combate, pero si falla toda negociación, llega el momento de la violencia. Se considera jugador Atacante al que está jugando su turno, y Defensor al que no está jugando su turno.

Un combate se resuelve en 3 Asaltos. Cuando un jugador pierde un asalto, le da una Moneda de Sangre al vencedor.

El Saqueador o Engendro que muera durante un combate, ha perdido el combate.

Sin hay ninguna víctima, el jugador que más asaltos haya ganado al final del combate, se considera vencedor. En caso de empatar el número de asaltos ganados, el Defensor habrá ganado el combate.

LOS ASALTOS

Un asalto se resuelve de la siguiente forma:

Los dos jugadores involucrados en el combate muestran A LA VEZ una Carta de Objeto de su mano. Entonces, se comparan los Valores de Combate de cada carta.

Hay cuatro tipos de Valores de combate:



NADA



ATAQUE



CONTRAATAQUE



PODER
ABSOLUTO

Cada asalto que no resulte en empate, el perdedor deberá otorgarle 1 Moneda de Sangre al Vencedor; y las cartas que hayan intervenido se descartan.

Cada Asalto que resulte en empate, las cartas que hayan intervenido volverán a la mano de sus portadores cuando finalice el combate.

Una carta con valor ATAQUE ganará a una carta NADA.



>



Una carta CONTRAATAQUE ganará a una carta de ATAQUE.



>



Una carta de PODER ABSOLUTO derrota a NADA, ATAQUE y CONTRAATAQUE.



Todos los demás resultados, empatan entre sí.



=



=



=



=



FIN DEL COMBATE

- El jugador Derrotado será arrojado por el Vencedor a un total de 3 baldosas de distancia (no necesariamente en línea recta), sin activar ninguna de ellas. Si ya hay otro Saqueador o Engendro en la Baldosa, podrá ser Arrojado una Baldosa adicional, o tantas como sea necesario.

- El jugador Derrotado perderá el Huevo si lo tiene, y pasará automáticamente a las manos del Vencedor. Si un Saqueador muere en combate, primero será Arrojado, y allí donde caiga su cuerpo se realizarán los efectos de Engendro necesarios.

- Si cuando un Saqueador es Arrojado atraviesa el umbral del Rodillo, sufrirá su daño correspondiente. Si un Jugador no puede o no quiere jugar cartas durante un combate, pagará 1 MdS a su contrincante por cada Asalto en el que no haya jugado una Carta.

- Al finalizar un combate, ambos Jugadores roban cartas hasta tener una mano mínima de 3.

Si un Saqueador pierde un Asalto ante un Engendro, descarta 1 Moneda de Sangre, en lugar de dársela al rival. Cada Engendro tan solo tiene 1 punto de Vida, por lo que morirá en cuanto pierda un Asalto.

ENGENDROS

Dentro del KARMA GGÄN ninguna vida se desperdicia. Los Saqueadores que mueran entre sus paredes serán reconvertidos en una masa informe de alquitrán; más aterradores, multiplicados. Se les conoce como los Engendros, y son la pesadilla definitiva del Templo.

UNA NUEVA VIDA

Cuando un Saqueador pierde todas sus Monedas de Sangre, es retirado del Templo. En la Baldosa donde antes estaba su cuerpo, es colocada una Baldosa de Invocación (si ha sido el primero en morir, o el primero de su equipo, coloca una segunda Baldosa de Invocación en una Baldosa adyacente).

Todos los Jugadores cuyos saqueadores hayan muerto pasarán a controlar un mismo Enjambre de Engendros.

En una partida Todos contra Todos, el objetivo de los Engendros es evitar a toda costa que la Gema de Poder salga del Templo; Si se trata de una partida por Equipos, habrá dos Enjambres rivales (Oscuros e iluminados), que deberán velar por la victoria de los aliados que todavía estén vivos. El máximo de Engendros por equipo es 6.



CONTROLAR EL ENJAMBRE

Al comienzo del turno de un Jugador que controle a los Engendros, puede elegir entre dos acciones:

INVOCAR O MOVER

Si decide INVOCAR, deberá colocar un nuevo Engendro en una Baldosa de Invocación desocupada. Si decide MOVER, tirará los dados con normalidad y se quedará con el resultado mayor.

Puede repartir los puntos de movimiento como le plazca. (P.ej: Si obtiene un 5, puede mover 2 baldosas a un Engendro y 3 a Otro... etc). A diferencia de los Saqueadores, el turno de los Engendros no finaliza cuando se pierde un Combate.

En cualquier momento durante el turno (excepto durante un Combate), un Engendro puede ser sacrificado. Al hacerlo, se colocará una Baldosa de Invocación en la Baldosa en la que se sacrificó, anulando el tipo de Baldosa Anterior. En cualquier momento durante su turno (excepto durante un Combate) un Jugador que controle a los Engendros puede jugar un Medallón Dorado para invocar un nuevo Engendro.

Cuando un Engendro ataca, será el jugador que esté jugando su turno el que participe en el Combate. Sin embargo, cuando un Engendro es atacado, los jugadores que controlen al enjambre decidirán quién de ellos defiende el combate.

Hay Cartas de Objeto que sólo pueden usarse sobre Saqueadores, pero otras pueden ser usadas sobre Jugadores (robar cartas, etc), ya controlen a un Saqueador o a los Engendros.

Los Engendros no pueden pisar la Baldosa en la que se encuentre el Huevo, a no ser que un Saqueador esté cargando con él.

Los Engendros NO PUEDEN SALIR del Templo.



EL HUEVO ALIENÍGENA

En este apartado se detalla todo lo que involucra a el maravilloso Huevo Alienígena que todos ansiamos. El Huevo Alienígena empieza todas las partidas en el Centro, o Baldosa Central.

Cuando un Saqueador ocupa la misma Baldosa que el Huevo, carga con él automáticamente.

Cuando el Huevo sale por primera vez de la Baldosa Central, se activan los Rodillos (pg. 10).

El Saqueador que carga con el Huevo solo puede tirar el dado negro para determinar su movimiento máximo.

Para pasar el Huevo entre saqueadores del mismo equipo, basta con que ambos estén situados en casillas adyacentes sin un muro de por medio y sea el turno de uno de ellos. (p.ej: puede usarse la Pértiga para colocarse sobre una Baldosa de

Abismo y coger o entregar el Huevo). No se puede entregar el Huevo entre Baldosas en diagonal. Para obtener el Huevo por la fuerza, deberá realizarse un Combate y derrotar al portador.



ARROJAR EL HUEVO

Se puede Arrojar el Huevo a otro Saqueador si se tiene una línea de tiro como si se tratase de una Trampa de Muro: desde el interior hacia el exterior y sin muros ni otros Saqueadores de por medio.

Puede arrojarse el Huevo en cualquier momento durante el turno del Saqueador. (p.e: puede usarse el Púñal de Dominio para mover al Saqueador que carga el Huevo, alcanzar una línea de tiro y Arrojar el Huevo a otro Saqueador).

No hay línea de tiro si los Anillos están en movimiento.

Los Engendros no pueden finalizar su turno en la misma Baldosa que la Gema. Tampoco pueden cargarla ni hacerse con ella de ningún modo. Si un Engendro mata en combate a un Saqueador que carga con la Gema, arrojará al Saqueador a 3 baldosas de distancia y la Gema a 1 Baldosa de distancia; si en esa Baldosa ya hay un Engendro, podrá arrojarla otra baldosa adicional o tantas como sea necesario.

MOMENTOS FINALES DE LA PARTIDA

**¡Un Saqueador ha logrado salir
del Templo con el Huevo Alienígena!**

NO TAN RÁPIDO.

Para poder declarar la victoria, un Saqueador tiene que comenzar su turno con el Huevo en la Jungla. Por ello, los demás Saqueadores aún tienen una oportunidad de salir del Templo por esa misma compuerta y hacerse con el Huevo mediante un último combate.

Un Jugador cuyo Saqueador esté fuera del Templo no podrá usar cartas de Objeto, pero es inmune a todos los efectos de Cartas de Objeto y de Templo.

Cuando un Saqueador pierde un combate en la Jungla, queda eliminado de la partida , y el vencedor deberá aguantar un último turno para poder escapar con el Huevo.

LOS PERSONAJES



JULIÁN RODRÍGUEZ DEL ALMÍBAR

Nadie se resiste ante la sensual mirada de Julián Rodríguez del Almíbar. Con sus movimientos de Salsa y su encanto arrebatador, está dispuesto a sortear todos los obstáculos del Templo para hacerse con el Huevo, y deslumbrar con su brillo al amor de su vida de esta semana.

NAYA SANGAQUIX

La última descendiente de los Piripkora, el pueblo encargado de custodiar el Templo desde hace milenios. Todos ellos están siendo transformados en árboles, reclamados por la jungla corrupta por el Karmaggän. El eclipse está próximo y Naya Sangaquix no quiere ver desaparecer a los suyos, así que se adentrará en el Templo para raptar el Huevo y poner fin al Pacto de Protección.



AX/T9.068STN-01

AX/t9.068StN-01 es una sonda interplanetaria que lleva miles de años siguiendo la pista del Organismo extraviado. Su búsqueda le ha conducido hasta La Tierra. Este artefacto está programado para recoger los restos que encuentre y llevarlos de vuelta a la estación espacial más allá del Sistema Solar, donde podrán analizarlos meticulosamente.

HIRANYAGARBHA Y HATI

Tras sus años de gloria como cazatesoros, Hiranyagarba amontona en su palacio toda clase de antigüedades de un valor incalculable. No obstante, Hati, su cacatúa, no se ha olvidado del tesoro más preciado. Tras diez años cacareando “¡¡Karmaggän, Karmaggän!!”, Hiranyagarba está fuera de sus casillas, y con tal de que Hati cierre el pico, está dispuesto a embarcarse en una última aventura.





LA FAMILIA ISHIKAWA

Los álbumes de fotos de la familia Ishikawa son el gran orgullo de la casa. En ellos se recopilan todas las vacaciones del último siglo, y pueden presumir de los maravillosos destinos que han visitado. Pero últimamente los álbumes de la familia Tanaka están igualando a los suyos, y la Familia Ishikawa no puede tolerarlo. Por ello, está dispuesta a adentrarse en el corazón de la jungla para dejar claro quién tiene las mejores vacaciones. Y si pueden llevarse un recuerdito del viaje, mejor.

PIZZA

Sí, una pizza. Bien jugosa. Nadie sabe qué hace en el Templo ni cómo consigue desplazarse, pero tampoco se puede negar que un toquecito de Huevo Alienígena le sentaría de maravilla.



BIETKA

"Rid'n Hôghzanw!! Uzmh Plwoü Waotan'g!! Uta K'ar M'aggän!!!!" Bietka forma parte de los Adoradores del Karmaggän, un culto que se remonta a la noche púrpura, según narran los escritos de su biblioteca en los Cárpatos. Juntos, se adentraron en la jungla. Uno a uno han ido cayendo, y Bietka es la última superviviente. Está decidida a raptar el Huevo a cualquier precio para realizar el Ritual del Renacer.

ABUYI, EL SIMIO

Hacer negocios con Abuyi siempre es un placer, pero estar en deuda con él puede ser realmente peligroso. Lleva tiempo especulando con la valiosa cáscara del Huevo en sus tratos, pero como ninguno de los recaderos que ha enviado ha logrado regresar, está en serios apuros financieros. Ha decidido tomar medidas desesperadas, e ir él mismo al Karmaggän para salvar sus negocios.



TURNOS DE EJEMPLO



En una partida *Por Equipos*, el Jugador que controla a Hiranyagarbha y Hati obtiene un resultado mayor de 4 en su tirada de dados, pero decide que solo va a moverse 1 Baldosa. Está junto a una Baldosa de Pasadizo, así que de un solo paso, la activa y aparece en otra Baldosa de Pasadizo, habiendo sorteado el Rodillo. Aparece al lado de su compañero de equipo y le agarra el Huevo. Esto permitirá a su compañero tirar 2 dados en lugar de 1 para determinar su movimiento y agarrar la Gema antes de empezar a moverse. No obstante, la Baldosa de Pasadizo ya está siendo activada por Hiranyagarbha y Hati, por lo que no se podrá activar ese Pasadizo hasta que no esté desocupado.



En una partida *Todos contra Todos*, Abuyi el Simio obtiene un resultado mayor de 5 en su tirada de dados, y le gustaría acercarse al Centro a robar el Huevo. En la segunda casilla se encuentra la Familia Ishikawa, pero tras una afilada negociación, le cede el paso a Abuyi a cambio de una carta de Objeto aleatoria y fregar los platos tras la partida. La Familia Ishiwaka está posicionada sobre una Baldosa de Objeto, así que Abuyi no puede activarla para robar una Carta. Durante el resto de su movimiento, pisa la Baldosa Central y activa una carta de Templo: el Ácido. Una tirada de D6 determina que el ácido causará 3 de daño, así que AX/t9.068StN-01 y La Familia Ishiwaka, que están en su trayectoria, pierden 3 Monedas de Sangre.





En una partida *Por Equipos*, es el turno de un Jugador que controla a los Engendros (Iluminados). Decide mover en vez de invocar, así que tira los dados y obtiene una tirada mayor de 6. Para empezar, mueve a un Engendro 1 Baldosa hasta una Baldosa de Objeto y roba una carta. Con otro Engendro mueve 3 Baldosas hasta entablar combate con Julián Rodríguez del Almíbar. Gana los dos primeros movimientos, haciendo perder al Saqueador 2 Monedas de Sangre y 2 Cartas. Sin embargo, pierde el tercer movimiento y el Engendro muere. Aún así, su turno continúa, y emplea los 2 movimientos restantes en dar muerte a un engendro Oscuro (del equipo contrario) para facilitar el paso a los Saqueadores de su equipo. A continuación, sacrifica al Engendro vencedor para colocar una nueva baldosa de Invocación en esa Baldosa. Por último, usa su Medallón Dorado para invocar inmediatamente un nuevo Engendro Luminoso.



Éstas son solo algunas de las combinaciones, estrategias y sinergias que pueden llevarse a cabo durante una partida de KARMAĞGÄN, pero hay cientos de ellas. Puedes consultar la guía avanzada en internet.

Mucha suerte!

EN RESUMEN

Consigue el Huevo Alienígena tratando de sobreponerte al Templo y a tus rivales.

Para moverte por el Templo, tira dos dados D6. El resultado mayor marcará el máximo de Baldosas que podrás pisar durante el turno. Elige cuánto deseas moverte dentro del límite.

Conoce las Baldosas que pisas: unas traen caos y otras esperanza.

Puedes Jugar una carta de Objeto en cualquier momento durante tu turno, pero eso implicará no contar con ella para los combates.

Combate a tiempo real contra los demás jugadores, tratando de adelantarte a sus artimañas.

Evita las trampas y las derrotas, perder todas las Monedas de Sangre supone la muerte.

Pero la muerte no supone el final: los muertos pasan a formar parte del enjambre de engendros como un solo equipo.

Puedes jugar *Por Equipos* o *Todos Contra Todos*.

CRÉDITOS

Diseño de Juego - Míster Jägger (Alberto Redondo)

Ilustraciones - Juan Acosta

Diseño Gráfico - Alejandra Esteban Acosta / Hialejandra

Diseño Gráfico - Nuria Cobos

Diseño Gráfico adicional - Desirée Marchena

Dirección Artística - Alberto Redondo

Líder de pruebas de Juego - Alberto Redondo

Más productos malignos en www.jagger.es