

VIÉNDONOS

Un juego de cartas de terror y supervivencia para 2-5 jugadores y 1 DM. Requiere las tarjetas proporcionadas y los materiales del tablero. Todos los demás materiales deben obtenerse a mitad del juego siempre que sea posible.

Al jugar este juego, usted acepta no responsabilizar a Bearsharktopus Studios LLC por lesiones o fenómenos sobrenaturales, de otro mundo o antinaturales que puedan ocurrir.

Realice los rituales de manera responsable y segura. SIEMPRE tenga un medio para extinguir el fuego cerca, preferiblemente un extintor de incendios, pero un balde de agua servirá en caso de apuro.



REGLAS DE UNA PÁGINA:

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO:

1. Comienza barajando todos los mazos: Personajes, Lugares, Monstruos y Rituales.
2. En sentido contrario a las agujas del reloj, reparte tres personajes a cada jugador. Eligen uno de ellos para que se convierta en su personaje de jugador e invierten los dos restantes para que se conviertan en su inventario inicial.
3. Da la vuelta a las dos cartas superiores del mazo de Ubicación. Los jugadores votan que uno se convierta en el Adjetivo y el otro en el Lugar. Coloque las tarjetas una al lado de la otra y use las tarjetas de bloqueo para ocultar el adjetivo y el lugar no utilizados.
4. Da la vuelta a las tres primeras cartas del mazo de Monstruos. Los jugadores votan por uno para convertirse en el **Adversario**. El DM pone los otros dos encima del mazo de Monstruos en cualquier orden.
5. Ponga el rastreador de tiempo en "Mañana". Comienza el juego. El jugador con un cumpleaños más cercano a Halloween va primero. Si hay empate, el que sea más corto va primero. Si eso es un empate, lanzar una moneda, tirar un dado, lo que sea.

JUEGO: 1. Dale

la vuelta a la carta superior del mazo de Monstruos. Si comparte un tipo con el Adversario, se convierte en **Apoderado** y activa su Acción de Apoderado. Permanece en juego y se activará cuando sea necesario. En caso contrario, se convierte en **Ataque**, se realiza su Acción de Ataque y se descarta.

2. Después de resolver el paso 1, el jugador activo puede **investigar**, realizar un **ritual**, usar un **artículo** o **viaje**. **una**.

La **investigación** avanza el registro de tiempo un paso (Mañana -> Tarde -> Tarde -> Tarde en la noche -> Mañana) y permite al jugador robar un objeto para sí mismo o para otro jugador en la misma ubicación del mazo de personajes. **b. Realizar Rituales** es el método principal para tratar con Monstruos. Roba las dos cartas superiores del Ritual Deck y elige un Ritual para realizar, descartando el otro, y avanza el contador de tiempo un paso. Si no puede realizar el Ritual, se activa el efecto "Fracaso". Si puede realizar el Ritual, se activa el efecto "Éxito" y obtiene una cantidad de **Dados de Ritual**. Al final de tu ritual, puedes tirar cualquier cantidad de tus Dados de Ritual para intentar dañar a un Monstruo.

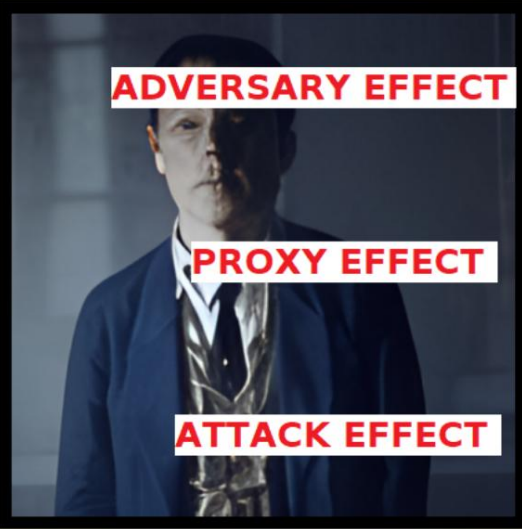
C. El uso de un artículo hace que descartes ese artículo para obtener un efecto. ¡Simple! **d. Viajes** te permite mover ubicaciones. Puedes ingresar una nueva ubicación usando las dos cartas superiores del mazo de ubicaciones, moverte a una ubicación existente o intercambiar el adjetivo y/o el lugar de la ubicación en la que te encuentras con otro del mazo de ubicaciones. Hay un máximo de 1 ubicación por jugador.

3. El juego continúa con el siguiente jugador, moviéndose en el sentido de las agujas del reloj.
4. Al final del turno, si el Adversario y todos los Proxies están muertos, ¡tú **ganas!** si un personaje no tiene salud, mueren. Al final del paso de tiempo, si a ese jugador le quedan elementos, puede descartarlos todos menos uno y luego invertir ese elemento: se convierte en su nuevo personaje. Si un jugador está demasiado asustado para continuar, está fuera del juego y no puede regresar. Si todos los Personajes están muertos al final del turno, **pierdes**.

LAS REGLAS EN MÁS DETALLE:

Usaremos ejemplos y presentaciones ilustrativas para elaborar lo que puede parecer un conjunto de reglas algo barroco.
¡Seguir a lo largo!

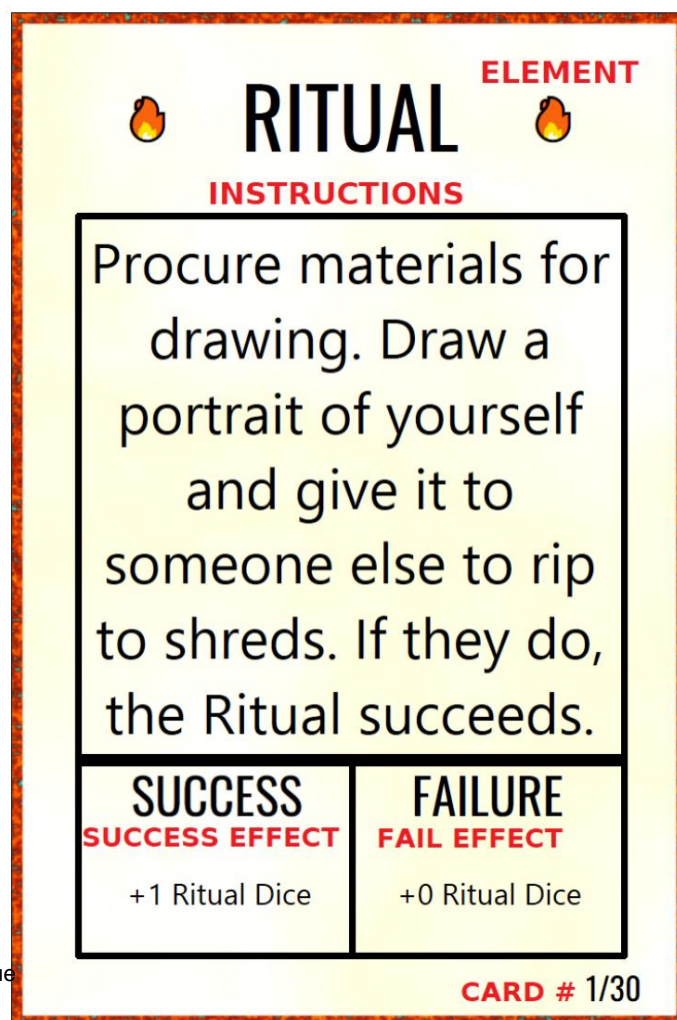
ANATOMÍA DE UNA CARTA DE MONSTRUO:

MONSTER NAME "Police Detective"		14/60 CARD #
TYPE(S) <i>Humanoid</i>	♥♥ HP	5+ TO HIT
 <div>ADVERSARY EFFECT</div> <div>PROXY EFFECT</div> <div>ATTACK EFFECT</div>	<div>✗ Characters taking ☠ take ☠☠ instead if it's Morning or Afternoon.</div> <div>✗ Characters that are alone at their Location cannot Investigate.</div> <div>! Flip two coins. If they both come up tails, ☠☠☠☠ for the active Character.</div>	

- El **NOMBRE DEL MONSTRUO** es el nombre del Monstruo. En este caso, es "Detective de la policía". • El **TIPO(S)** es como se clasifica al Monstruo. Todos los Monstruos tienen al menos uno, pero algunos tienen múltiples, y los Monstruos de un tipo similar tienden (pero no siempre) a tener efectos y estadísticas vagamente similares. En este caso, el "Detective de la Policía" es **Humanoide**.
- El **HP** es la cantidad de daño de los Rituales que el Monstruo puede recibir. La policía Detective" tiene 2 HP, que es bastante bajo: la "línea de base" es 3. • **TO GOLPEAR** es el resultado que debe obtenerse en tus dados rituales para causar daño. el "Detective de la Policía". Notar; Los apoderados son más fáciles de matar que los Adversarios. **Un Adversario solo puede recibir 1 daño por Ritual** salvo los efectos de Objetos y Ubicaciones que aumentan el daño, mientras que **un Proxy recibe 1 daño por tirada correspondiente de un Ritual**. Un Golpe de "5+" significa que tus Dados Rituales (que son 1D6) deben sacar un **5 o más** para dañar al "Oficial de Policía".
- El **EFFECTO ADVERSARIO** es el efecto que está activo mientras este Monstruo sea tu Adversario: el Monstruo elegido al comienzo del juego para amenazar a tus Personajes. • El **EFFECTO PROXY** es el efecto que está activo mientras este Monstruo sea un Proxy, es decir, este Monstruo es robado mientras el Adversario es del **mismo tipo** (Humanoide) que él. • El **EFFECTO DE ATAQUE** es el efecto que se activa cada vez que se extrae **este** Monstruo y el El adversario es de un **tipo diferente** a él.
- El **# DE TARJETA** es el número de tarjeta.

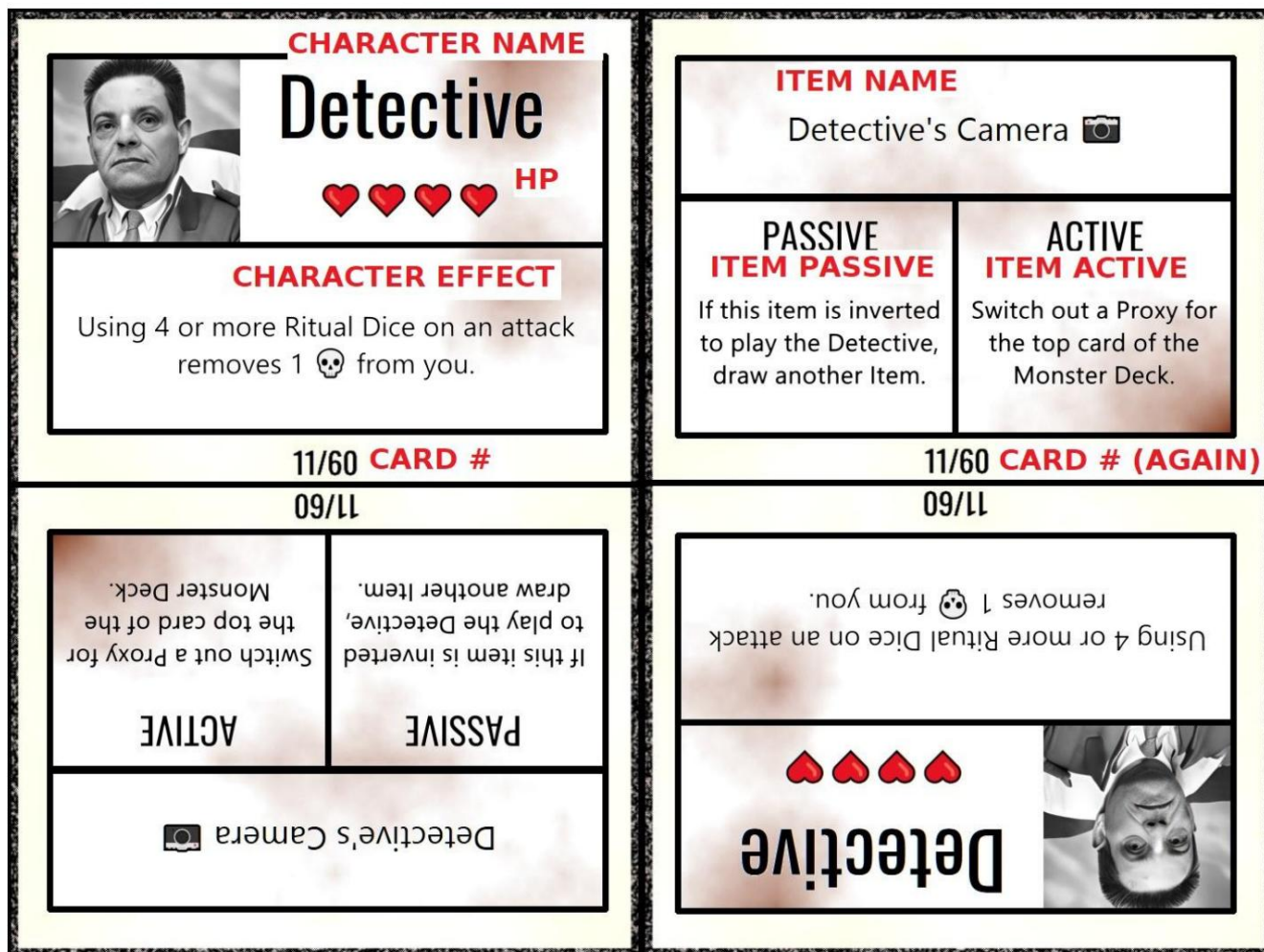
ANATOMÍA DE UNA CARTA RITUAL:

- Las Cartas Rituales no tienen nombres, a diferencia de Monstruos, Personajes y Ubicaciones.
- El **ELEMENTO** del Ritual es Fuego, Agua, Tierra, o Viento. Ahí son también dos Rituales no Elementales. El Elemento de un Ritual lo categoriza ampliamente, además de proporcionar un medio para interactuar con él a través de otras cartas. Por ejemplo, los rituales de fuego suelen implicar quemar o destruir cosas y tienen efectos de falla que dañan a tu personaje. Este Ritual es un Ritual del elemento Fuego.
- Las **INSTRUCCIONES** del Ritual son lo que en realidad tienes que hacer. Tienden a ser sencillos; si hay alguna confusión al respecto, pregúntele a su DM. Tu DM es el árbitro final de la interpretación de todas las cartas, incluidos (y especialmente) los Rituales.
- El **EFFECTO DE ÉXITO** del Ritual es lo que ocurre cuando el Ritual se ejecuta correctamente. Todos los Éxitos Rituales implican, al menos, obtener Dados Rituales, pero algunos también pueden otorgarte otros beneficios.
- El **EFFECTO DE FRACASO** del Ritual es lo que pasa cuando no **tienes** éxito en el Ritual. No es necesario que se desvíe activamente de su camino para cometer errores con el fin de fallar en el Ritual, simplemente no lo consiga. En este caso, si la persona a la que le das el retrato no lo rompe, el Ritual falla. La mayoría de los Fracasos implican obtener menos Dados Rituales que éxitos.
- El **# DE TARJETA** es el número de tarjeta.



ANATOMÍA DE UNA CARTA DE PERSONAJE/OBJETO:

uno de los aspectos de Watching Us que puede resultar confuso al principio es que las cartas de personaje y de objeto son iguales (y ocupan el mismo número de carta). Echemos un vistazo, ¿de acuerdo?



Como puedes ver si giras la cabeza como un búho, esta carta tiene dos extremos, como un naipe o una carta invertida de Magic the Gathering, de los días de Kamigawa. Los elementos, cuando se extraen, siguen siendo elementos excepto en **un caso: cuando tu personaje muere**. Cuando eso suceda, si desea continuar jugando, debe descartar todos sus elementos menos uno y voltear el último, lo que se conoce como **"invertirlo"**. Se convierte en un Personaje para que lo juegues en el mismo Lugar en el que murió tu Personaje. • El **NOMBRE DEL PERSONAJE** es el... nombre del Personaje. En este caso, el "Detective". • El **EFFECTO DE PERSONAJE** es el efecto pasivo permanente del Personaje. • El **# DE TARJETA** es el número de tarjeta.

Cuando tienes una carta de Personaje/Objeto, el lado invertido no tiene ningún efecto y no hace nada.

- El **NOMBRE DEL ARTÍCULO** es el nombre del artículo. Los artículos son pertenencias personales del personaje. están conectados y también tienen un emoji representativo. Esta es la "Cámara del Detective". • El **ARTÍCULO PASIVO** es el efecto pasivo permanente del artículo que está activo mientras tenga ese artículo en su poder.
- El **ÍTEM ACTIVO** es el efecto activado del Ítem. Para usar el efecto activo, necesitas descartar el objeto durante tu turno, deshaciéndote así de él.
- El **# DE TARJETA (OTRA VEZ)** es el número de tarjeta (otra vez).

ANATOMÍA DE UNA TARJETA DE

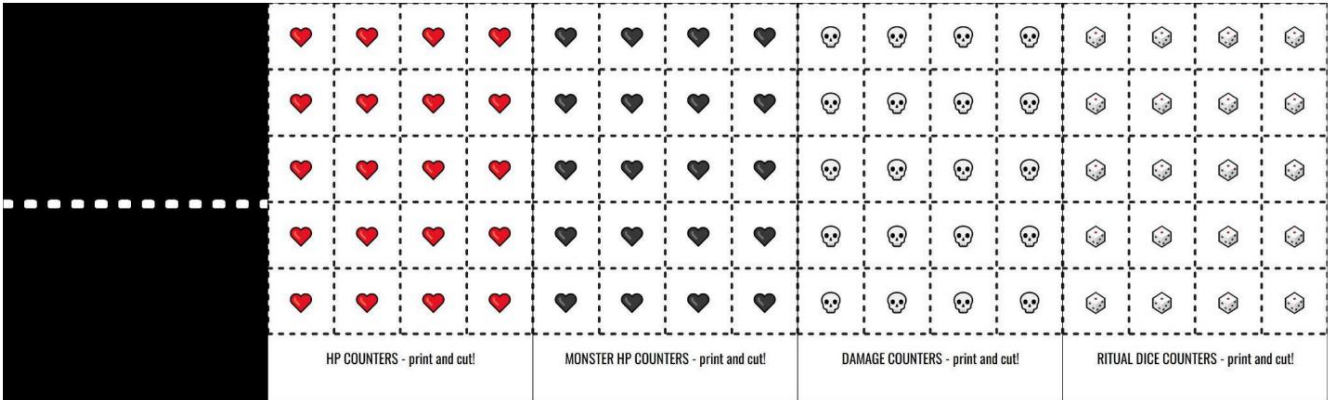
UBICACIÓN: Una Tarjeta de Ubicación consta de dos aspectos; un **Adjetivo** y un **Lugar**, por ejemplo, un "Callejón Ensangrentado". Sin embargo, una Ubicación completa consta de **dos** Tarjetas de Ubicación juntas, como se muestra en la siguiente imagen. Una Tarjeta de Ubicación proporciona su **Adjetivo**, mientras que la otra proporciona su **Lugar**. Hay un límite de una ubicación (2 cartas) por jugador activo, sin incluir el DM.



- El **ADJETIVO** es el adjetivo descriptivo de esa Tarjeta de Ubicación, como "Ensangrentado" o "Mugriento".
- El **EFFECTO ADJECTIVO** es el efecto pasivo que proporciona la Ubicación, generalmente pero no siempre, a los Personajes solo en esa Ubicación en ese momento, que está relacionado con su Adjetivo.
- El **LUGAR** es el sustantivo descriptivo de esa Tarjeta de Ubicación, como "Callejón" o "Apartamento".
- El **EFFECTO DE LUGAR** es el efecto pasivo que proporciona la Ubicación, por lo general, pero no siempre, a los Personajes solo en esa Ubicación en ese momento, que está relacionado con su Lugar.
- El **# DE TARJETA** es el número de tarjeta.

Además, como puede notar, las tarjetas de ubicación tienen líneas de puntos a la izquierda y a la derecha de la imagen de la tarjeta. Estas **son** líneas punteadas que se pueden cortar y que puede usar para colocar tarjetas de ubicación más al ras entre sí entrelazándolas, aunque topológicamente es imposible hacer que queden completamente al ras sin cortarlas por la mitad.

Finalmente, hay cinco tarjetas recortables provistas: 5 tarjetas de bloqueo negras diseñadas para cortarse por la mitad y usarse para ubicaciones, y 4 tarjetas de símbolos con 20 símbolos cada una para hacer que la contabilidad de su HP, daño y cantidad de dados rituales sea menos tediosa.






















NOTA IMPORTANTE: SI ESTÁ IMPRIMIENDO SU PROPIO CONJUNTO DE MIRANDO NOS CARTAS, EL PDF IMPRIMIBLE ESTÁ HECHO PARA PAPEL A4.

EJEMPLO DE JUEGO:

Echemos un vistazo a un juego en curso.

Tenemos dos jugadores, Alice y Bob, y su DM, Charlie, luchando contra el adversario "Detective de la policía". Repasaremos los primeros dos turnos de su juego para demostrarlo.

Primero, la configuración. De sus elementos iniciales, Alice elige al incendiario y Bob elige al maestro. También cada uno tiene dos artículos.

<div><div></div><div><div>Arsonist</div><div></div></div></div> <div>Attacks on Adversaries made with  Rituals deal +1 damage.</div> <div>5/60</div>	<div>Ex-Proxy's Knife </div> <div><div>PASSIVE</div><div>If you use 5 or more Ritual Dice, a successful attack deals +1 damage.</div></div> <div><div>ACTIVE</div><div>Deal 1 damage to a Proxy.</div></div> <div>13/60</div>	<div>Pastor's Cross </div> <div><div>PASSIVE</div><div>Whenever an Attack occurs, reveal the top card of the Monster Deck.</div></div> <div><div>ACTIVE</div><div>Reveal the top 3 cards of the Monster Deck.</div></div> <div>38/60</div>
<div>Arsonist's Firecracker </div> <div><div>ACTIVE</div><div>Search the Ritual Deck for a  Ritual and perform it.</div></div> <div><div>PASSIVE</div><div>Rituals give +1 Ritual Dice.</div></div> <div>09/5</div>	<div>You can't damage Adversaries but deal double damage to Proxies.</div> <div><div>Ex-Proxy</div><div></div></div> <div>13/60</div>	<div>You can't be damaged by Religious Monsters or Attacks from them.</div> <div><div>Pastor</div><div></div></div> <div>38/60</div>
<div><div></div><div><div>Teacher</div><div></div></div></div> <div>While in a Library, School, or Campus Location, Rituals give +1 Ritual Dice.</div> <div>53/60</div>	<div>Artist's Camera </div> <div><div>PASSIVE</div><div>If this Item is inverted to play the Artist, shuffle a Proxy back into the deck.</div></div> <div><div>ACTIVE</div><div>Acquire two Ritual Dice.</div></div> <div>8/60</div>	<div>Hiker's Flashlight </div> <div><div>PASSIVE</div><div> Rituals give +1 Ritual Dice.</div></div> <div><div>ACTIVE</div><div>If a Proxy would be summoned next turn, discard it instead.</div></div> <div>21/60</div>
<div>Teacher's Supplies </div> <div><div>ACTIVE</div><div>Draw two Items. Give one of them to another player.</div></div> <div><div>PASSIVE</div><div>Each Morning, draw an Item.</div></div> <div>53/60</div>	<div>While in a Quiet, Cozy, or Silent Location, your Ritual Dice are treated as 1 higher.</div> <div><div>Artist</div><div></div></div> <div>8/60</div>	<div>Whenever you deal damage with a  Ritual, remove 1  from you.</div> <div><div>Hiker</div><div></div></div> <div>21/60</div>

Luego crean la primera ubicación, el lago mugriento, en el que ambos personajes han ingresado, y revelan a su adversario, el "detective de la policía".

Grimy

Insectoid and Parasitic Monsters deal and take an additional 1 damage from Characters here.



Lake

Rituals performed here are rolled as 2 higher but are capped at 4 Ritual Dice.

22/30

"Police Detective"

1/60

Humanoid



Characters taking ☠ take ☠☠ instead if it's Morning or Afternoon.

✕ Characters that are alone at their Location cannot Investigate.



Flip two coins. If they both come up tails, ☠☠☠☠ for the active Character.

Debido a que el cumpleaños de Alice es exactamente en Halloween, mientras que el de Bob es en Navidad, Alice va primero. El rastreador de tiempo se pone en **la mañana**. Se extrae un Monstruo del mazo.

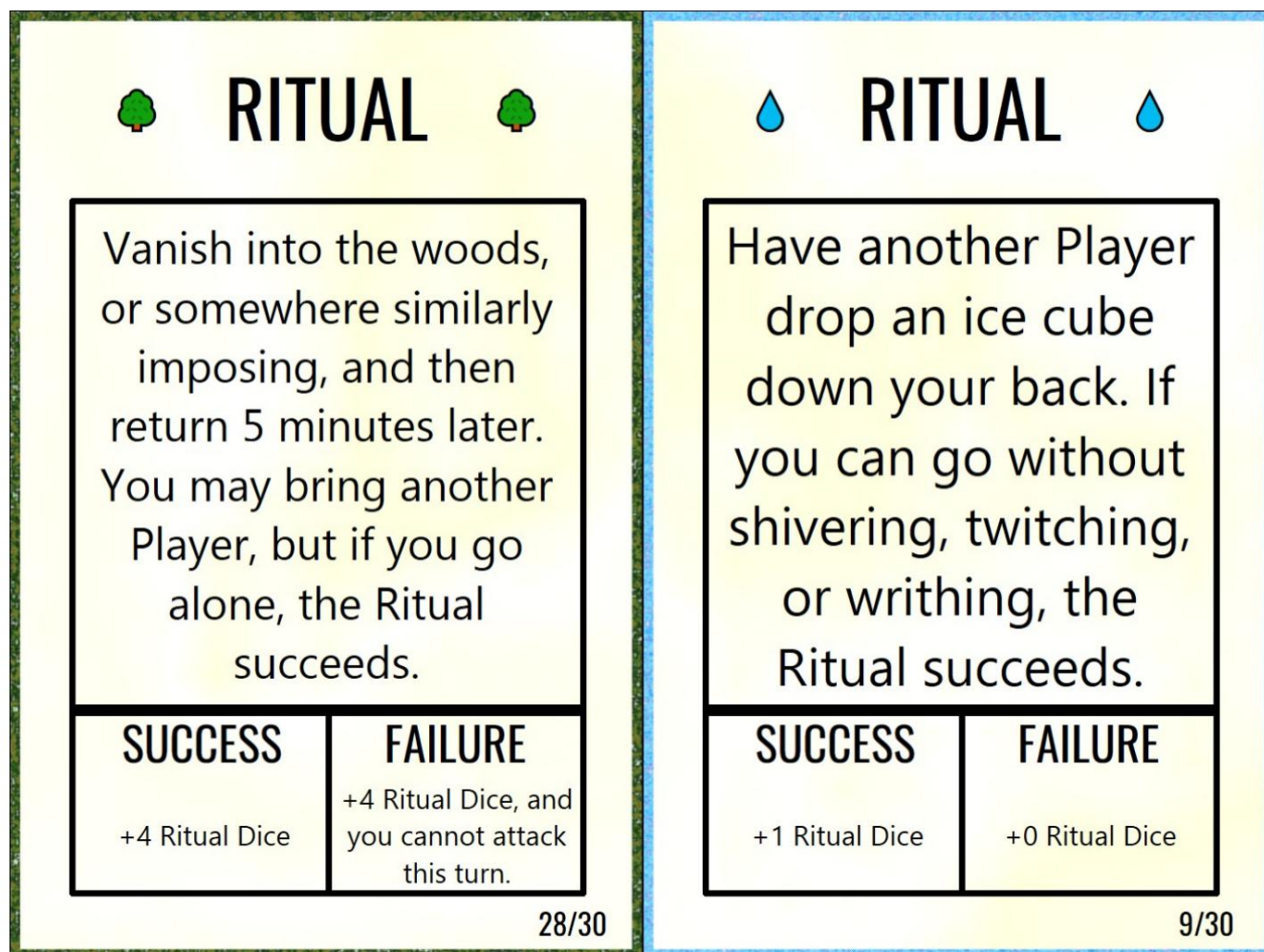


El DM saca el Monstruo, lo mira y lo deja. Los jugadores tienen solo un segundo para registrar la cara, que aún no están lo suficientemente familiarizados con el juego, para saber qué es: Charlie grita "¡Boo!" y tanto Alice como Bob se estremecen. Dado que Boo no es un Humanoide (es Espiritual y Médico), su Ataque (la casilla más abajo) se dispara, y dado que Alice y Bob se estremecieron, ambos pierden un Dado de Ritual. Pero ninguno de los dos tiene dados rituales, así que no importa, y Charlie solo estaba siendo malo. Boo se pone en la pila de descarte de monstruos.

Reglas Importantes Digresión: Esto se considera un Ataque "de Boo", en lugar de "del Detective de la Policía". Esto es importante para algunas cartas, como el Pastor, que no puede ser dañado por los ataques de los Monstruos Religiosos.

Ahora que los jugadores han recuperado el aliento, Alice decide tomar su turno. Ella nota que su Pastor's Cross le permite mirar la carta superior del mazo de Monstruos, y echa un vistazo al próximo Monstruo, y luego decide que realizará un Ritual.

Saca dos cartas del Ritual Deck, un Ritual de la Tierra y un Ritual del Agua. Siendo la Incendiaria, quiere aprovechar los Rituales de Fuego, pero no ha dibujado ninguno. El Ritual de la Tierra da la mayor cantidad de Dados, y ella se siente valiente esta noche, por lo que va a por todas: el Ritual del Agua se coloca en la pila de descarte para las cartas de Ritual.

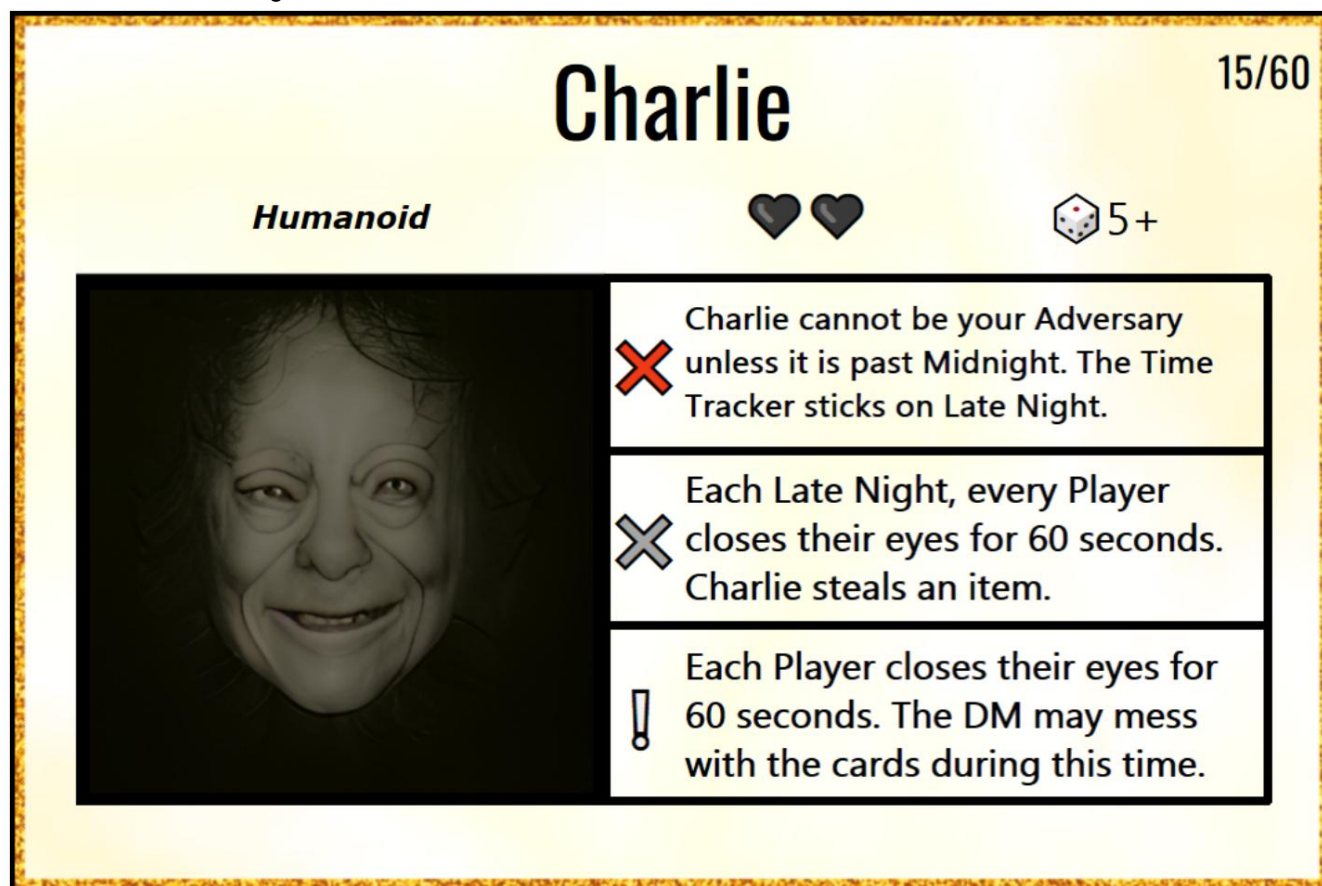


Hay una vieja alcantarilla cerca de la casa de Charlie, por lo que Alice pregunta si eso cuenta como un lugar "igualmente imponente" porque no viven cerca del bosque. Charlie da su asentimiento al DM y establece un temporizador de 5 minutos, y Alice desaparece en la alcantarilla con su teléfono a cuestas. Debido a que Bob no va con ella, cuando regresa seis minutos después, tiene éxito en su Ritual y adquiere la recompensa de cuatro nuevos Dados de Ritual. Y, aún mejor, como Bob tiene la Linterna del caminante, ella obtiene **otros** Dados rituales, ¡para un total de 5!

Alice decide ir a por ello. Solo puede tirar 4 Dados Rituales en el Lago, pero "salen 2 más", lo que significa que solo necesita sacar un 3 o más en cualquiera de los Dados Rituales para dañar al Adversario. Se siente audaz y completamente adrenalizada, por lo que solo tira 2 de sus dados, obteniendo un 1 y un 3, y debido a que su Personaje, el Incendiario, está en el Lago Grimy, sus Dados Rituales se tratan como si hubiera sacado un 3 y un 5. Dado que el "Detective de la policía" necesita un 5 o más para ser golpeado, el ataque de Alice tiene éxito y le quita un punto de golpe al "Detective de la policía". ¡Buen trabajo! Ahora ha recibido daño y le quedan 3 dados para atacar más tarde. ¡Pero tendrá que esperar su próximo turno para hacerlo!

El tiempo avanza. Ahora es por la **tarde**. Es el turno de Bob.

Le dan la vuelta a la siguiente carta del Monster Deck.



es charlie ¡Oh, como el DM! ¡Hola, Charlie! Pasan un minuto divirtiéndose con la coincidencia. Debido a que tanto Charlie como el "Detective de la Policía" son humanoides, en lugar de atacar, Charlie se convierte en Proxy. No es Late Night, por lo que su efecto aún no se activa y, en cambio, se sienta allí, luciendo espeluznante.

Bob ha tenido un día bastante malo, así que en lugar de empeorarlo potencialmente realizando un Ritual, usa uno de sus Objetos. Utiliza su cámara de artista para darse dos dados rituales sin dolor, y luego su turno termina sin avanzar en el rastreador de tiempo. Todavía es **tarde**, y debido a que Bob en realidad no realizó un Ritual, no puede atacar.

Es el próximo turno. Charlie, el DM, voltea la siguiente Carta de Monstruo.

Es Road Squid.

Road Squid

43/60

Eldritch

If the players do not have a living cephalopod/gastropod before Road Squid dies, they lose. It must be at the table.



No Proxy. Discard this card instead.



The active Character immediately Travels twice.

Road Squid no es un humanoide, por lo que se convierte en un ataque, lo que hace que Alice viaje dos veces. Puede ingresar una nueva ubicación, cambiar el adjetivo o el lugar de la ubicación en la que se encuentra, o mudarse a una ubicación existente, pero como no hay otras ubicaciones a las que mudarse, esa opción está descartada. En su lugar, quiere quedarse con el lago, por lo que cambia el adjetivo dos veces: de Grimy a Bloodied, y luego de Bloodied a Burning. A pesar de que ella es la incendiaria, Burning no es realmente bueno para ella aquí: si puede golpear al "Detective de la policía", él muere, por lo que el daño adicional es un desperdicio, y la penalización a sus tiradas de dados significa que necesita tirar un 4 o más ahora en lugar de un 3. Las otras ubicaciones, las que tienen mugrientas y ensangrentadas, van al final del mazo de ubicaciones.

Ella hace un Ritual. Ella termina dibujando dos Rituales de Fuego, los cuales involucran encender un fósforo. No necesita obtener un montón de dados, está razonablemente segura de que tiene una victoria garantizada en sus manos, por lo que opta por el más fácil. Todo lo que necesita hacer es encender un fósforo en el primer intento. Fácil, ¿verdad?

Burning




Attacks made with 🔥 Rituals in this Location deal +1 damage but are rolled as 1 less.






Forest

Monster Attacks made here discard a Ritual Dice if they deal damage to your Character.

15/30

 RITUAL 	
Procure a matchbook or lighter. If you can successfully draw a flame on the first try, the Ritual succeeds.	
SUCCESS +1 Ritual Dice	FAILURE +1 Ritual Dice and  for your Character
2/30	

 RITUAL 	
Procure a matchbook or lighter. Draw a flame, or have another Player draw it for you. Scorch a piece of food, and then consume it. If you can swallow it, the Ritual succeeds.	
SUCCESS +2 Ritual Dice	FAILURE +1 Ritual Dice and  for your Character
3/30	

Suspende el Ritual (le lleva tres intentos encender la cerilla), por lo que su Personaje recibe 1 daño. Pero está bien, todavía obtiene un Dado de Ritual y aún puede atacar aunque el Ritual haya fallado, así que tira sus cuatro Dados de Ritual y obtiene un 1, un 1, un 2 y un 3.

Ay.

Ahora ya no tiene Ritual Dice, está un poco avergonzada y apenas se perdió de matar al Adversario.

El rastreador de tiempo avanza. Se convierte en **Tarde**.

...

Y así continúa el juego. ¡Con suerte, esto debería darle un buen ejemplo de cómo seguir las reglas y jugar un emocionante juego de **Watching Us!**

ACLARACIONES DE DADOS PARA GOLPEAR:

Es posible que veas una serie de números en los dados para golpear de los monstruos y no sepas lo que significan.

¡No temáis! Esta guía instructiva está aquí para ayudarlo a comprender. • #+ significa

que debe sacar ese número o uno más alto. • #: significa que debe sacar ese número o menos. • # por sí solo (sin + ni -) significa que debe sacar exactamente ese número. • Las comas (,) indican que varias tiradas son viables para atacar. Por ejemplo, "3, 4" significa que

debe sacar exactamente 3 o exactamente 4.

- #x# significa que debe sacar esa cantidad de ese número. Por ejemplo, 2x1 significa que necesitas sacar dos unos. Para dañar Proxies, cuenta cada instancia de ese número: cuatro 1 cuentan como dos 2x1 y, por lo tanto, 2 daños. • "Cualquiera" significa que cualquier número funcionará. • 2xAny significa que sacar cualquier par de dobles funcionará. • #x#+ (o #x#-) significa que sacar dobles de ese número o superior funcionará. Por ejemplo, 2x5+

significa que rodar 2x5 o 2x6 funcionará.

- N/A significa que este Monstruo no puede dañarse por medios ordinarios.

SUGERENCIAS PARA SUBIR LA DIFICULTAD:

¿Juego demasiado fácil? En primer lugar, hágamelo saber (envíe sus comentarios a bearsharktopusdev@gmail.com) para que pueda ajustar mejor el juego, pero en segundo lugar, tenga en cuenta las siguientes sugerencias;

- ¡Múltiples adversarios! Cuando un Adversario muere, haz que otro tome su lugar. Tal vez juegue un modo sin fin, o desafíe a los jugadores a ir hasta que se agote el mazo de Monstruos. • ¡Adversarios simultáneos! Al comienzo del juego, haz que los jugadores elijan **dos** Adversarios en lugar de uno, y ambos estarán activos al mismo tiempo. • ¡Mejora a los adversarios! Otorga a todos los Adversarios +1 o +2 HP. Solo arroja algunos contadores de HP más

a ellos. No es gran cosa.

- ¡Doble o nada! Los adversarios **requieren** dobles para impactar, solo toma cualquiera que sea su tirada básica para impactar y dúplicala. Si ya requieren dobles (o más), ¡doble eso! ¡Un 2x1 se convierte en un 4x1!
- Restringir elementos de apertura. Pida a los jugadores que solo saquen dos cartas de Objeto para elegir para su Personaje, o haz que se deshagan de los Objetos no utilizados en lugar de convertirlos en su mano inicial.

¿TIENE PENSAMIENTOS? ENVIAMELAS!:

Esto no es realmente mucho de una sección y más de un párrafo de cierre. Gracias a todos por leer hasta aquí. Trabajé muy duro en este juego y probablemente seguiré trabajando duro en él durante bastante tiempo.

En serio, por favor envíenme sus comentarios o jueguen historias para que pueda modificar, cambiar el equilibrio, arreglar las reglas y aclarar las cosas.

CRÉDITOS

Gracias a Jack Fractal por permitirnos usar sus criaturas (The Botfly, the Hound).

Gracias a Kris Straub por el permiso para usar sus criaturas (Local 58).

Gracias a @valdevia_art por la colaboración en dos criaturas (The Meat God, Maddie Middleton).

"WATCHING US" tiene derechos de autor, es creado y publicado por Bearsharktopus Studios, LLC.