

FIELD • PLAYBACK • DEVICE

ECOS

DE

REVACHOL

JUEGO DE CARTAS DE DISCO ELYSIUM

En este juego, los jugadores interpretarán detectives que deberán resolver un caso en Martinaise, un distrito de Revachol, y para lograrlo tendrán que completar diferentes tareas.

Inspirado en Disco Elysium, un videojuego escrito y diseñado por un equipo liderado por Robert Kurvitz, con ilustraciones de Aleksander Rostov. Ecos de Revachol fue creado por Melina Avalo y Juan Pedro Radivoy.

Los jugadores completan **Tareas** gracias a la información proporcionada por diferentes **Aliados** del universo de Disco Elysium. Para completar estas tareas, los jugadores organizan grupos de **Cartas de Aliados** frente a ellos, estos grupos se denominan **Corps**.

Para poder completar una Tarea los símbolos en las Cartas de Aliado de un Corps deben coincidir con los símbolos en las Cartas de Tarea. A pesar de contar con aliados que te ayudan en las tareas, siempre existe la posibilidad de fallar en algunas y este evento puede hacer que pierdas moral con las Cartas de **Moral**.

El jugador que complete más tareas y obtenga más puntos de recompensa, gana el juego.



CONTENIDOS

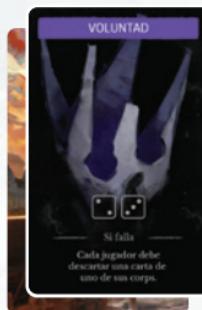
90 Cartas
2 Dados

40 Cartas de Aliado
24 Cartas de Moral
25 Cartas de Tarea
1 Carta Guía



BACK
Monumento Ecuestre

- ↳ ALIADOS
- ↳ Recompensa
- ↳ Color y símbolo
- ↳ Nombre de Aliado
- ↳ Cita
- ↳ Habilidad



BACK
Monumento Ecuestre

- ↳ CARTA DE MORAL
- ↳ Nombre
- ↳ Requisito
- ↳ Consecuencia de pérdida de moral



BACK
Iglesia Doloriana de la Humanidad
en Martinaise

- ↳ TAREAS
- ↳ Recompensa
- ↳ Título
- ↳ Descripción
- ↳ Cita
- ↳ Requisito

PREPARACIÓN

Primero vamos a preparar las **Cartas de Tarea**. Las 25 Cartas de Tarea se barajan y se colocan boca abajo para formar el **Mazo de Tareas**. Luego, se colocan 3 Cartas de Tarea boca arriba a la derecha, junto al Mazo de Tareas.

La primera Carta de Tarea se coloca en la posición más a la derecha, la segunda Carta de Tarea se coloca en la posición del medio, y la tercera Carta de Tarea se coloca a la izquierda, junto al Mazo de Tareas.

La carta de la izquierda está en la 1.^a posición, la carta del medio está en la 2.^a posición, y la carta de la derecha está en la 3.^a posición. Cada posición corresponde a las Cartas de Tarea y las de Moral que se colocarán debajo (*ver Cartas de Moral y Pérdida de Moral, página 11*).



Luego pasamos a las **Cartas de Aliado**. Las 40 Cartas de Aliado se barajan y se reparten 3 Cartas de Aliado a cada jugador.

Una vez que todos los jugadores tienen sus 3 aliados iniciales en la mano, se añaden las 24 Cartas de Moral a las Cartas de Aliado restantes, y todas las cartas deben barajarse nuevamente. Estas cartas se colocan boca abajo formando el **Mazo del Monumento Ecuestre** (mazo de Cartas de Aliados y Cartas de Moral).



Mazo de Tareas

Descarte permanente

Pila de descarte para tareas fallidas, tareas descartadas y Cartas de Moral usadas en un evento de Pérdida de Moral.



● Espacio de Cartas de Tarea (frente)

Pila de descarte del Monumento Ecuestre

Aliados usados o descartados y Cartas de Moral no usadas en el evento de Pérdida de Moral.



Mazo del Monumento Ecuestre

Cartas de Aliado y Cartas de Moral

● Espacio de Cartas de Moral (frente)



DESARROLLO

Para elegir al jugador inicial, cada jugador debe lanzar un dado y el número más alto comienza. Si hay un empate, esos jugadores deben seguir lanzando hasta que alguien obtenga el número más alto. El juego se juega en dirección de las agujas del reloj.

En su turno, los jugadores deben elegir una de estas 2 opciones:



- 1 Toma una Carta de Aliado de tu mano y colócala sobre la mesa frente a ti para iniciar un nuevo Corps o añadirla a uno de tus Corps existentes.**

Opcional: También puedes usar uno de tus Corps para completar una Tarea.

- 2 Toma una carta del Mazo del Monumento Ecuestre y, si es una Carta de Aliado, añádela a tu mano. Si es una Carta de Moral, esa carta debe colocarse en el Espacio de Cartas de Moral y debes seguir robando cartas hasta que encuentres una Carta de Aliado (*explicado en la sección Cartas de Moral y Pérdida de Moral, página 11*).**

or

DETALLES DE TURNO. CORPS

Toma una Carta de Aliado de tu mano y colócala sobre la mesa frente a ti para iniciar un nuevo Corps o añadirla a uno ya existente. Los Corps se forman con las Cartas de Aliado que se colocan frente a ti a lo largo del juego. Puedes tener tantos Corps separados como deseas.

No hay límite en la cantidad de cartas en un Corps, ni en la cantidad de Corps que puedes tener.

Para crear o añadir a un Corps, coloca las Cartas de Aliado juntas, asegurándote de que los diferentes símbolos sean visibles. (*Ver imagen a la derecha*)

Una vez que una Carta de Aliado ha sido añadida a un Corps, no puede ser movida a otro Corps (excepto si es debido a una Habilidad de Aliado).



Corps A



Corps B



Corps C

Después de bajar una Carta de Aliado, tienes la opción, si es posible, de usar cualquiera de tus Corps para completar una o más Tareas.

⚠ Si elegiste bajar una Carta de Aliado en la mesa, también puedes usar uno de tus Corps para completar una Tarea. Pero no puedes completar una tarea si eliges robar una carta.

DETALLES DE TURNO. COMPLETAR TAREAS

Cuando los símbolos en las Cartas de Aliado de un Corps coinciden con los símbolos de una o más Cartas de Tarea, puedes usar ese Corps para completar la(s) tarea(s). Luego tomarás la(s) tarea(s) completada(s) y la(s) colocarás boca abajo frente a ti. Los puntos de victoria de todas tus Cartas de Tarea recolectadas se sumarán a tu puntuación final. Todos los jugadores cuentan los puntos de victoria de sus tareas completadas al final del juego.

⚠ Solo se puede usar un Corps por turno para completar una Carta de Tarea o múltiples Cartas de Tarea, si el Corps tiene suficientes símbolos de cada color necesario para hacerlo. Sin embargo, NO es posible usar múltiples Corps para completar una o varias tareas en el mismo turno.

DETALLES DE SÍMBOLOS

Hay 7 símbolos diferentes.



Círculo Azul, Triángulo Amarillo, Pentágono Verde, Rombo Rojo, Cruz Naranja (+), Cruz Violeta (X) y un símbolo de Corona Blanca que se considera un comodín.

Este comodín cuenta como cualquier símbolo de color en una Carta de Tarea al completarla. Si la Carta de Aliado incluye una Habilidad, en algunos casos puede ser posible tener un símbolo adicional de Corona Blanca (*ver descripción de las Habilidades, página 16*).

DETALLES DE TURNO. COMPLETAR TAREAS

Cada Carta de Tarea tiene entre 1 y 4 símbolos, los cuales deben coincidir con los símbolos de las Cartas de Aliado del Corps utilizado para completar la tarea. Cada Carta de Aliado tiene 1 o 2 símbolos (y, en algunos casos, pueden duplicarse gracias a Habilidades). Los símbolos no utilizados en las Cartas de Aliado que no sean necesarios durante la realización de una tarea se desperdician y no pueden ser usados posteriormente. Algunas Cartas de Aliado también tienen una acción. Estas acciones pueden utilizarse, pero no son obligatorias, excepto en algunos casos específicos (*ver descripción de las Habilidades, página 16*).

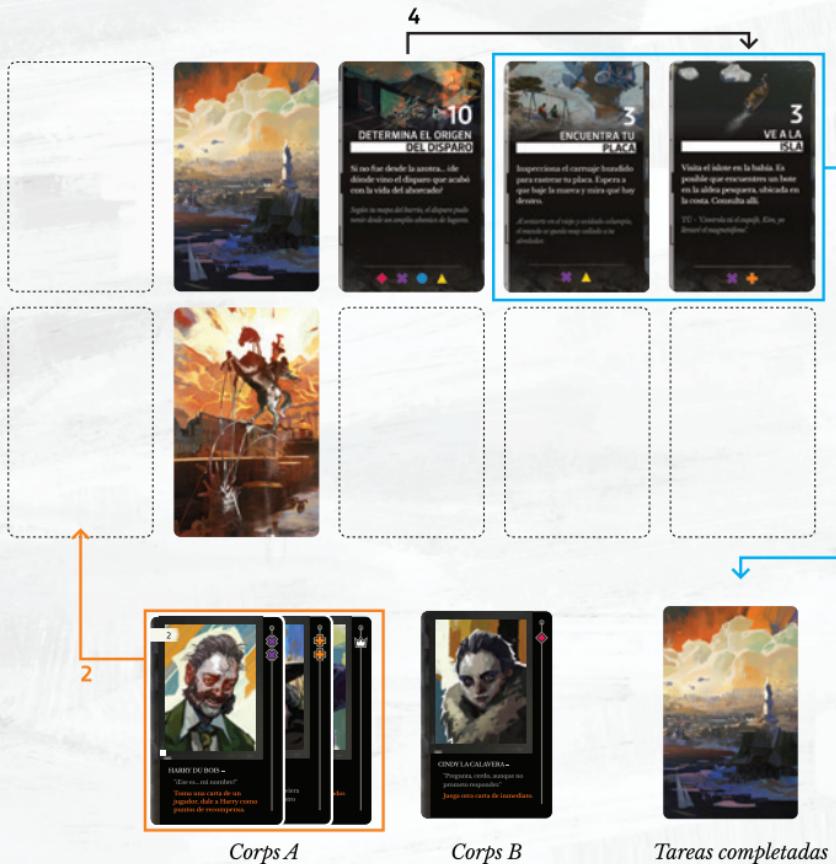
Después de completar una tarea, el jugador debe descartar todas las Cartas de Aliado del Corps utilizado en la Pila de Descarte del Monumento Ecuestre.



Las Cartas de Tarea restantes se mueven hacia la derecha, y los espacios vacíos se llenan con nuevas Cartas de Tarea del Mazo de Tareas, de modo que siempre haya 3 Cartas de Tarea boca arriba sobre la mesa.

Solo al final del juego, cuando el Mazo de Tareas se agota, habrá menos tareas disponibles en la mesa (*ver sección Final del juego, página 15*).

DETALLES DE TURNO. COMPLETAR TAREAS



1. El jugador utiliza el Corps A para completar una Tarea. Los símbolos del Corps coinciden con los símbolos de las tareas *Encuentra tu placa* y *Ve a la isla*. El segundo símbolo naranja no se utiliza y se desperdicia. El símbolo comodín se usa en lugar del símbolo amarillo.
2. El jugador coloca las dos Cartas de Tarea completadas boca abajo frente a él.
3. Todas las cartas del Corps involucrado en la realización de las Tareas se colocan en la Pila de Descarte del Monumento Ecuestre (a menos que una habilidad indique lo contrario).
4. La Carta de Tarea restante se mueve hacia la derecha y los dos espacios libres se llenan con nuevas Tareas del Mazo de Tareas.

LEVANTAR CARTAS

En tu turno, si eliges levantar una carta del Mazo del Monumento Ecuestre, solo puedes hacerlo si tienes menos de 5 cartas en tu mano.

En ningún momento un jugador puede tener más de 5 cartas en su mano. Si ya tienes 5 cartas en tu mano durante tu turno, debes colocar una Carta de Aliado en la mesa para poder robar una carta en el siguiente turno, ya que no es posible no realizar ninguna acción en tu turno.

Si eliges robar una carta del Mazo del Monumento Ecuestre y obtienes una Carta de Aliado, añádela a tu mano y tu turno termina.

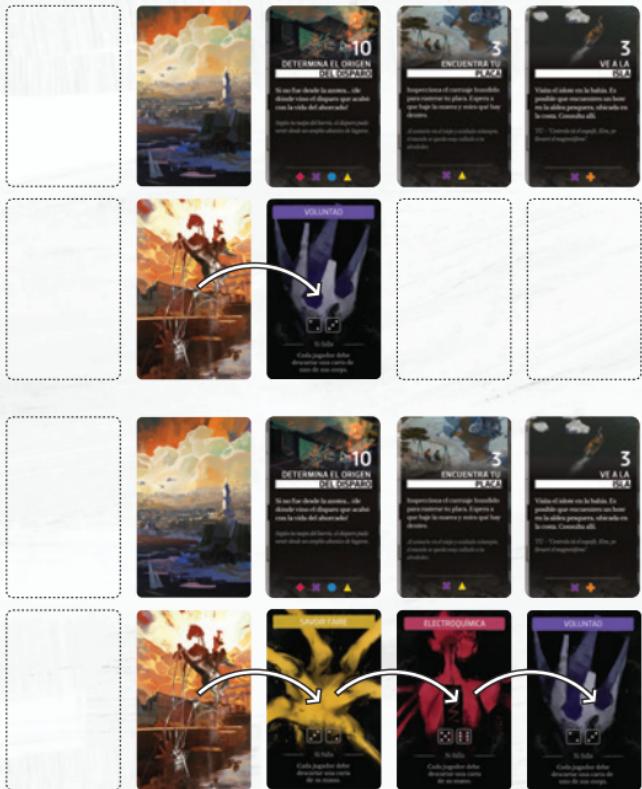


Si la carta robada es una Carta de Moral, realiza las acciones descritas en la sección Cartas de Moral y Pérdida de Moral más abajo, y luego roba otra carta del Mazo del Monumento Ecuestre. Continúa haciendo esto hasta que robes una Carta de Aliado. Si el Mazo del Monumento Ecuestre se queda sin cartas, la Pila de Descarte del Monumento Ecuestre se baraja para formar un nuevo Mazo del Monumento Ecuestre.

CARTAS DE MORAL Y PÉRDIDA DE MORAL

Si robas una **Carta de Moral** del Mazo del Monumento Ecuestre, **debe ser colocada inmediatamente sobre la mesa**, boca arriba, justo debajo de la Carta de Tarea a la izquierda (en la 1.^a posición). Cuando se revele la siguiente Carta de Moral, la Carta de Moral previamente colocada en la mesa se moverá hacia la derecha, debajo de la Carta de Tarea del medio (en la 2.^a posición), y la Carta de Moral recién robada se colocará debajo de la Carta de Tarea a la izquierda (en la 1.^a posición).

La primera Carta de Moral revelada se mueve desde el espacio debajo de la Carta de Tarea a la izquierda (1.^a posición) al espacio debajo de la Carta de Tarea en el medio (2.^a posición), y luego finalmente al espacio debajo de la Carta de Tarea a la derecha (3.^a posición).



CARTAS DE MORAL Y PÉRDIDA DE MORAL

La Carta de Tarea en la posición más a la derecha, encima de la Carta de Moral en la 3.^a posición, ahora ha “fallado” y ha iniciado un Evento de Pérdida de Moral para los jugadores. Todos los jugadores deben seguir las instrucciones de la Carta de Moral debajo de ella.

Primero, deben realizar una tirada de dos dados. Si cumplen con los requisitos y su lanzamiento coincide con el que aparece en la Carta de Moral, el jugador se ha salvado y el evento no ocurre para ese jugador. Pero si fallan, deben seguir las instrucciones del Evento de Pérdida de Moral.



Al realizar la tirada de los dados, los números deben ser exactamente los mismos, no la suma total de ambos.



Tener en cuenta que un Evento de Pérdida de Moral solo ocurre una vez que las tres Tareas tienen una Carta de Moral colocada debajo. En ese momento, solo la Carta de Moral que está en la 3.^a posición entra en efecto. Las Cartas de Moral solo se activan cuando están en la 3.^a posición, para que los jugadores tengan la oportunidad de planificar.



CARTAS DE MORAL Y PÉRDIDA DE MORAL

POSIBLES CONSECUENCIAS

Cada jugador debe descartar una carta de uno de sus Corps: El jugador debe elegir una Carta de Aliado que ya haya sido colocada en uno de sus propios Corps sobre la mesa y descartarla en la Pila de Descarte del Mazo del Monumento Ecuestre.

Cada jugador debe descartar una carta de sus Tareas Completadas: El jugador debe elegir una Carta de Tarea que haya completado y descartarla en la Pila de Descarte Permanente.

Cada jugador debe descartar una carta de su mano: El jugador debe elegir una Carta de Aliado de su mano y descartarla en la Pila de Descartes del Mazo del Monumento Ecuestre.



Después de que todos los jugadores hayan seguido las instrucciones de las Cartas de Moral, si fuere necesario y posible, el Evento de Pérdida de Moral termina.



Si un jugador no tiene una carta que se aplique a la regla, ese jugador no tiene que descartar una carta.

FINAL DEL EVENTO DE PÉRDIDA DE MORAL

La Carta de Moral que se utilizó en el Evento de Pérdida de Moral (3.^a posición) se coloca en la Pila de Descarte Permanente. Las 2 Cartas de Moral de la 1.^a y 2.^a posición se colocan en la Pila de Descartes del Mazo del Monumento Ecuestre (para ser barajadas nuevamente en el juego más adelante).

La Carta de Tarea que "falló" y desencadenó el Evento de Pérdida de Moral (encima de la Carta de Moral en la 3.^a posición) también se coloca en la Pila de Descarte Permanente.

Las 2 Cartas de Tarea restantes (de la 1.^a y 2.^a posición) se mueven hacia la derecha, a la 2.^a y 3.^a posición respectivamente, y una nueva Carta de Tarea se volteó del Mazo de Tareas y se coloca en la 1.^a posición recientemente desocupada.

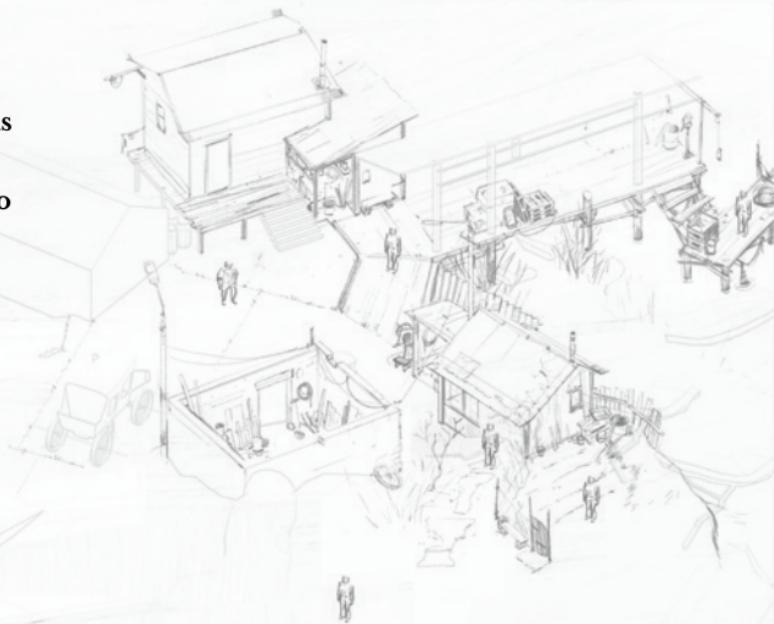
Después del Evento de Pérdida de Moral, el jugador sigue levantando cartas del Mazo del Monumento Ecuestre. El jugador continúa levantando cartas (siguiendo las reglas de las Cartas de Moral, si es necesario) hasta que consiga una Carta de Aliado y la coloque en su mano, momento en el cual su turno termina.



FINAL DEL JUEGO

El juego termina cuando ya no hay más Cartas de Tarea en la mesa. Esto sucede ya sea porque se completó la última tarea o porque la última tarea falló debido a un Evento de Pérdida de Moral.

Los jugadores suman los puntos de sus tareas completadas, junto con cualquier punto de recompensa obtenido en las Cartas de Aliado que hayan recibido durante el juego. El jugador que haya acumulado la mayor cantidad de puntos gana el juego. En caso de empate, gana el jugador que haya completado más tareas individuales. Si el empate persiste, una tirada de dado determinará al ganador, prevaleciendo el número más alto.



DESCRIPCIÓN DE HABILIDADES

Lena, Cuno, Jean Vicquemare, Klaasje:

Durante la realización de una tarea, el jugador puede elegir usar (solo una vez) cualquier (1) símbolo de una carta en el Cuerpo de otro jugador, además de la Corona Blanca de esa carta. La carta que pertenece al otro jugador permanece con ese jugador. Después de completar la tarea, el otro jugador recibe la carta usada por el jugador actual y la coloca boca abajo frente a él. Esta carta vale un punto de victoria como recompensa para el jugador que la recibió al final del juego. Sin embargo, si el jugador elige no usar esta Habilidad y solo utiliza el Símbolo de la Corona Blanca, no se gana ningún punto de victoria y la carta debe ir a la Pila de Descarte del Mazo del Monumento Ecuestre.

Trant Heidelstam, La Jardinera,

Craneométrico, Joyce Messier: Cualquier (1) otro símbolo ya contenido en el Corps puede duplicarse para completar una tarea.

Dolores Dei: No puede ser adquirida por

Harry ni Desmoralizada (no puede ser eliminada por un Evento de Pérdida de Moral). Sin embargo, Lena, Cuno, Jean Vicquemare, y Klaasje pueden usar el símbolo de Dolores Dei con su Habilidad.

Cindy la Calavera: Despues de que la carta

haya sido colocada en un Corps, el jugador también puede bajar otra carta de su mano en cualquier Corps. Esta acción es opcional.

DESCRIPCIÓN DE HABILIDADES

Kim Kitsuragi: Después de completar una tarea con un Corps que incluya la carta de Kim, Kim permanece frente al jugador y se convierte en la primera carta de un nuevo Corps. Kim no se descarta después de completar tareas, pero puede ser obligado a ser descartado debido a un Evento de Pérdida de Moral.

Harry Du Bois: Toma una carta de un jugador y dale a Harry como carta de puntos. El jugador puede tomar una carta de un Corps de otro jugador y agregarla a uno de sus propios Corps. Harry debe ser entregado a ese jugador y colocado boca abajo frente a él. Harry vale dos puntos de victoria al final del juego. Sin embargo, si el jugador original elige no usar esta Habilidad, no se obtiene la recompensa.

Garte, el gerente: Garte puede cambiar de Corps durante el turno del jugador que ya lo tenga colocado en su Corps. Esto puede hacerse antes de completar una tarea o después de tomar una carta del Mazo del Monumento Ecuestre.

Titus Hardie, Ruby, la instigadora: Al completar una Tarea Especial, se puede usar un símbolo de Corona Blanca adicional, es decir un total de 2 Símbolos de Corona Blanca. Solo se obtiene 1 Símbolo de Corona Blanca adicional, sin importar la cantidad de Tareas Especiales o Tareas completadas. El símbolo extra solo puede usarse en la Tarea Especial.

DESCRIPCIÓN DE HABILIDADES

Evrart Claire: Después de que la carta haya sido jugada, el jugador DEBE tomar inmediatamente otra carta del Mazo del Monumento Ecuestre. Esta es la única Habilidad que no es opcional y debe realizarse cuando la carta se juega, si es posible.

