

BIENVENIDO A CADÁVER

ESPAÑOL



EL JUEGO DE CARTAS DE LA NIGROMANCIA MENOS SERIA

Un nuevo juego de los editores de
Rocket Race y Halfling Feast
lanzado a través de Kickstarter
el 23 de Noviembre de 2015

Una traducción de Darkstone a través de Antonio
García-Alcaide Rupérez



INTRODUCCIÓN

Triple Ace Games ha formado equipo con el talentoso diseñador Kedric Winks para producir *Cadáver*, su último juego de cartas. Super rápido de jugar y de aprender, *Cadáver* es un mini-juego perfecto con una mezcla de recolección de recursos y acción jugador contra jugador balanceado a la perfección con más de sesenta pruebas de testeo.

¿QUÉ ES CADÁVER?

Cadáver es un juego de cartas en el cual los jugadores deben usar una variedad de recursos arcanos para reanimar a una serie de cadáveres. Un mazo puede ser usado por un máximo de 3 jugadores. ¡Añadiendo un segundo mazo permite que puedan ser hasta 6 los jugadores que compitan por ser el mejor nigromante! Cada jugador coge un número de cartas de un mazo sencillo buscando cadáveres para reanimar, recolectar recursos arcanos y cómplices, llaves para abrir ataúdes o terroríficos necrófagos. El jugador que más cadáveres haya resucitado al amanecer gana la partida.

LAS CARTAS

LOS CADÁVERES

James Darkwell. ¡El desgraciado criminal cuya muerte llegó cuando su sanguinaria fiesta de envenenamientos acabó en el extremo de la soga de una horca! Su cuerpo aún fresco con el añadido de unos cuantos tornillos en su cuello hará de James un peón útil para un aspirante a nigromante



Prisicilla Deravin. La Señorita Deravin fue una mujer de cuna cuya muerte apareció en toda la prensa. Algunos creen que simplemente tuvo la mala suerte de encontrarse en el momento equivocado en el lugar equivocado y fue brutalmente asesinada por nada más y nada menos que Jack el Destripador. ¡Seguramente no fue un trabajo del Destripador, una mujer de cuna no es su víctima habitual y su cuerpo se encuentra en muy buenas condiciones con muy pocas evidencias de carnicería!



JUEGO DE CARTAS DE CADÁVER



Jebediah Whateley. A pesar de su avanzado estado de descomposición, Jebediah tiene sus usos. Su muerte se produjo cuando la obsesión de Whateley por la magia arcana le llevó a descubrir un tomo antiguo. Después de muchos estudios descubrió un ritual arcano para invocar a un poderoso demonio. Desafortunadamente, Whateley fue incapaz de controlar al demonio y este devoró su alma.



La Abominación. Algunas veces un cuerpo necesita una cantidad de partes concretas para funcionar. Reunir partes individuales conlleva una gran habilidad pero con ellas se puede lograr mucho en el mundo de la nigromancia. Este monstruo es una criatura peligrosa. ¡No es del todo humano ni del todo bestia y puede ser un poderosos aliado o un error mortal!

LOS RECURSOS



Cerebros. Cada cadáver necesita un cerebro, excepto Jebediah Whateley, el cual parece estar imbuido con más magia que cualquier otro cadáver. ¡Si necesitas un cerebro el mejor será el más fresco!



Pociones. ¿Es eso un fuerte olor a formaldehído? Nadie está seguro de lo que hace esa poción tan potente. Hay un creciente rumor que dice que ha sido robada del laboratorio del Dr. Jeckyll.



Hechizos. Un hechizo de resurrección parece muy anticuado pero estos pergaminos poseen una magia tan poderosa que los aspirantes a nigromante no pueden cuantificarla.

PACK DE BIENVENIDA Y REGLAS CÓMPLICES DIABÓLICOS



El Doctor Brujo. Un poderoso sacerdote vudú con habilidades aprendidas de antiguas tradiciones tribales. Una vez que el hogar de la magia vudú, Haití, no resultaba atrayente para el Doctor Brujo, ise dirigió a Europa en busca de más cerebros interesantes! Te ayudará a reunir los mejores cerebros para tus esbirros no muertos.



Profesor Víctor Drax. Científico malvado con un poder e influencia considerables. Sus pociones son codiciadas por encima de todo y su ayuda te proporcionará un suministro constante de estos tintes mágicos.



El Erudito Ciego. La historia de este desconocido erudito es una historia de dolor y sufrimiento. El estudio de antiguos textos mágicos es un trabajo peligroso tal y como Jedediah Whateley descubrió. El Erudito Ciego también siguió este camino y firmó un pacto con un poderoso demonio vendiendo su vista a cambio del conocimiento de la nigromancia. Aliado con el Erudito desbloquearás poderosos pergaminos.



Tapa de Ataúd. Esto bloquea el acceso al cadáver con poderosa magia.



Llave de ataúd. La única forma de abrir una Tapa de Ataúd. Este objeto mágico es poco común pero muy valioso.



Necrófago. Estas horribles criaturas habitan cementerios, especialmente dónde hay un osario. ¡Los nigromantes son capaces de dirigir a estas criaturas para que roben cadáveres y utilizarlos para frustrar los planes de nigromantes rivales!

JUEGO DE CARTAS DE CADÁVER

REGLAS DEL JUEGO

Cadáver es un juego de cartas para 2-3 nigromantes, o para 2-6 jugadores con una segunda baraja, donde deben competir reanimando tantos cadáveres como les sea posible antes del amanecer. Cuerpos diferentes requieren tipos de resurrección diferente así que los nigromantes deben usar toda una colección de bienes arcanos y cómplices para llevar a cabo sus actos ruines.

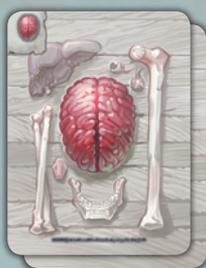
PARA EMPEZA

Para montar el juego retira dos cartas de cada recurso (Pociones, Pergaminos Mágicos y Cerebros de Repuesto) y colócalas en el centro de la mesa en tres Pilas de Recursos: Pociones, Cerebros y Pergaminos. Ahora baraja el resto del mazo y reparte a cada jugador una mano de cinco cartas.

Tabla de configuración



Mazo



Banco de recursos



Comienza el jugador que esté más cerca de la muerte.

TURNOS

El turno de cada jugador tiene tres fases en las cuales se debe seguir el orden siguiente: Colocar, Robar y Comerciar. Una vez que se completan estas fases el turno del jugador acaba y pasa al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

COLOCAR

El jugador puede colocar hasta dos cartas. Cómo y dónde coloca el jugador las cartas depende del tipo de carta. El jugador puede descartarse de cartas pero esta acción cuenta como colocar.

PACK DE BIENVENIDA Y REGLAS



Los **CADÁVERES** se tumban frente al jugador. Las cartas tumbadas en esta área son propiedad del jugador que las coloca. Cada Cadáver requiere tres Recursos para Resucitarlo, los cuales se muestran por los símbolos situados en la parte superior de la carta de Cadáver.



Los **RECURSOS** se colocan sobre los Cadáveres. Cuando se colocan los tres recursos indicados, el jugador ha Resucitado el Cadáver. Los Cadáveres Resucitados son

girados para mostrar que ya no están en juego y se colocan en la pila de puntuación para usarlos al final del juego. Los Recursos usados se devuelven al fondo de la Pila de Recursos.



Los **CÓMPLICES** son individuos sospechosos que permiten robar Recursos de las Pilas de Recursos. Cuando los jugadores tumban una carta de Cómplice la colocan frente

a ellos para mostrar que es suya. Durante la fase de robo cualquier jugador que posea una carta de Cómplice puede elegir robar cartas de la Pila de Recurso que corresponda al recurso que el Cómplice está sujetando.



Los **NECRÓFAGOS** se descartan inmediatamente después de colocarse. Tumbarse a un necrófago permite a un jugador coger cualquier Cadáver o Cómplice de un oponente y colocarlo frente a ellos para mostrar que ahora es suyo. También se mueve con la carta cualquier Recurso o Tapa de Ataúd que tuviese encima.



Las **TAPAS DE ATAÚD** se colocan sobre los Cadáveres, Cómplices o sobre una de las Pilas de Recurso. Las Tapas de Ataúd no permiten usar las cartas que tengan bajo ellas hasta que no sean retiradas.



Las **LLAVES** son colocadas sobre las Tapas de Ataúd. En ese momento, ambas cartas son descartadas



El **AMULETO** se usa como una carta de recurso comodín. Ej: puedes descartarte del amuleto para usalo como una carta poción, pergamino o cerebro. También usted puede poner un amuleto fuera de tu turno para detener el efecto de un necrófago . Deseche las dos tarjetas.

ROBAR

Si después de colocar un jugador tiene menos de cinco cartas en su mano, el jugador podrá robar cartas del mazo o de una Pila de Recurso si tiene el Cómplice correspondiente, hasta que tenga cinco cartas en su mano.

COMERCIAR

Al finalizar el turno de los jugadores, estos pueden cambiar algunas cartas de su mano con los rivales siempre que estos acepten el cambio.

TAMAÑO DE LA MANO

Tienes permitido tener más de 5 cartas en tu mano, lo cual puede suceder después de comerciar. En ese caso, tú no puedes robar más cartas hasta que en tu mano te queden 4 o menos.

DESCARTE

Puedes descartarte de hasta 2 cartas en tu turno. Descartar una carta cuesta como colocarla. Ej: si te descartas de una carta podrías jugar una carta de tu mano. Si te descartas de 2 cartas de tu mano no podrías jugar ninguna carta. Después de descartarte de hasta 2 cartas puedes volver a robar hasta completar 5 cartas en tu mano.

AMANECER

Robar la última carta del mazo significa que está amaneciendo. En ese momento a cada jugador sólo le queda un turno. Durante el turno final los jugadores pueden comerciar antes de colocar y pueden tumbar tantas cartas como quieran, tras esto se acaba el juego.

MARCADOR

Los jugadores separan los Cadáveres Resucitados de su Pila de Marcador en conjuntos según su cantidad de puntos. Ningún cadáver

PACK DE BIENVENIDA Y REGLAS

puede estar en más de un conjunto. El jugador con más puntos gana la partida.

Un conjunto de tres Cadáveres diferentes son 7 puntos



Un conjunto de tres Cadáveres iguales son 5 puntos.



El Cadáver de la Abominación son 3 puntos.



Un Cadáver individual es 1 punto.



SOBRE KEDRIC WINKS

Kedric Winks es un diseñador independiente de juegos que se está haciendo un sitio en el mundillo. Casi de inmediato tras descubrir el mundo de los juegos a la tardía edad de 20 años comenzó a diseñar. En principio para diseñar juegos se inspiró en la industria convencional, ahora Kedric tiene que escribir juegos para no perderlos debido a su limitado espacio cerebral.