

SAMUEL BARÓN ABAD

RAFAEL JIMÉNEZ CABRERA

EMOTION WAR



¿DE QUÉ VA ESTO?

En el estudio de la Psicología existe lo que se conoce como los 4 TEMPERAMENTOS, ciertas características y comportamientos que definen las actitudes humanas, es decir, la forma de ser de las personas.

A estos 4 TEMPERAMENTOS se les conoce como COLÉRICO (bilioso), SANGUINEO, MELANCOLICO y LINFATICO (flemático), cada uno con sus propias características.

Los humanos poseen estos 4 temperamentos en su persona, pero tienden a uno más que otros, nuestra misión en la vida es poder equilibrar estas emociones que nos hacen salir de nuestras casillas, que nos estresan el día a día e incluso nos llega a producir ansiedad. Debemos equilibrar estas emociones, estos temperamentos, para poder dejar libre a nuestro ser interior y poder experimentar la paz en todo su esplendor, para poder vivir una vida libre de estrés.

En este juego cada jugador (PJ) toma el rol de 1 de los temperamentos, entre todos como equipo, como ÚNICA persona, mente o ser hemos de equilibrar y luchar contra esas emociones que nos juegan malas pasadas, algunas ayudaran a ciertos temperamentos pero otras sin embargo no.

Tendremos que luchar contra DUELO, esa emoción que nos inunda cuando perdemos a un ser querido o algo que amamos sale de nuestras vidas, tendremos que combatir contra el MIEDO, o contra el DESAMOR, a algunos le desbordará la tristeza, otros entraran en cólera y otros simplemente podran asumir ciertas emociones de una forma más sencilla.

Espero que os sea de agrado y os ayude a conoceros a vosotros mismos, ante todo no os deis por vencido si los obstáculos son difíciles, este juego es de tentar a la suerte (como la vida misma) y a veces no seremos capaz de vencer a todas esas emociones acumuladas durante el trayecto, no os desaniméis, luchad, aceptad vuestros éxitos y errores y continuad el viaje.

Samuel Barón Abad
Autor y diseñador de Emotion War

CONTENIDO



Tablero personaje frontal



Relax 4xPJ



Relax
Comodín x4



Habilidad 4xPJ



Habilidad
SUPERACIÓN x5



Tablero personaje trasero



Tablero KARMA



Cartas x45



Contadores x5



Fichas
KARMA x10



Dados x3

TABLERO PERSONAJE



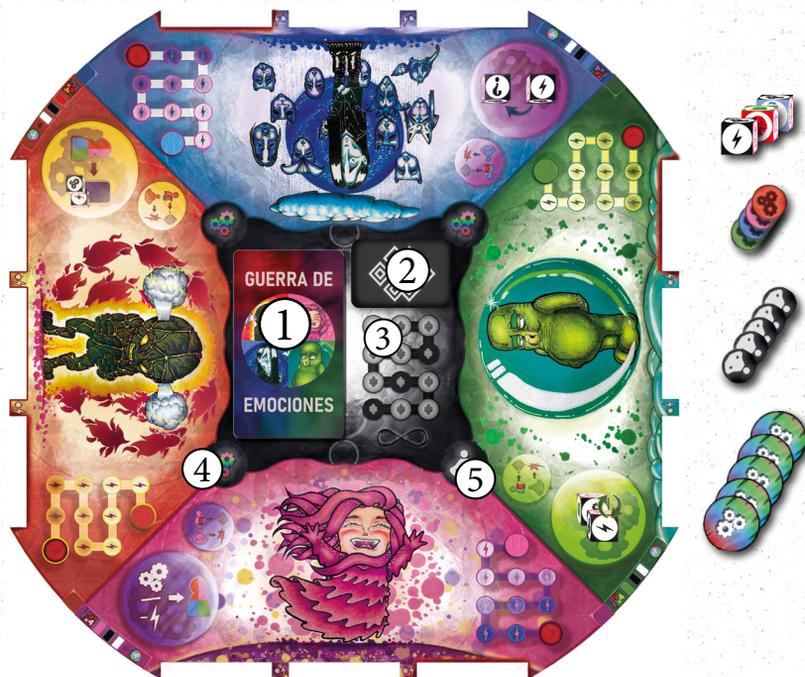
1. Información de ayuda
2. Habilidad
3. Superación
4. Contador Estrés
5. Emociones a combatir

PREPARACIÓN

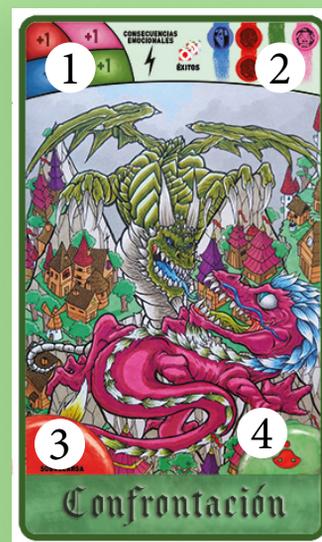
Se colocan los 4 tableros de forma aleatoria alrededor del tablero central por la cara frontal. Colocamos las cartas y las fichas de KARMA en el centro, cada jugador toma su contador de madera y lo coloca al principio del contador de Estrés, dejamos los tokens, las Habilidades de SUPERACIÓN y el contador de Karma a un lado.

Separa las cartas **MORADAS** en una pila, por otro lado las cartas **NEGRAS** y las cartas **BLANCAS** y con el resto de cartas haz tres montones de 11 cartas cada uno.

Coloca una carta **NEGRA** (*al azar*) en cada montón, coloca **RES. PROB. SEVERO** en uno de los montones y barájalo (*este será el montón más bajo del mazo de inicio*), luego **RES. PROB. LEVE** en otro montón y barájalo (*este irá encima del primer montón*) y por último **TRABAJO EN EQUIPO** en el montón restante y barájalo (*que irá encima de los otros dos montones formando el mazo de inicio*).



1. Cartas/Emociones
2. Fichas KARMA
3. Contador KARMA
4. Hueco Hab. SUPERACIÓN
5. Hueco Tokens RELAX COMODÍN



1. Consecuencias Emocionales
2. Éxitos
3. Sobrecarga
4. Apoyo

SECUENCIA DE TURNO

Al inicio de turno, si hay alguna carta en tu tablero +1  además +1  por cada carta que tengas en tu tablero (*máximo 2*), si tuvieras 3 cartas entrarías en **ANSIEDAD** (ver **ANSIEDAD** pag.7).

El paso siguiente es, **SIEMPRE** (a no ser que alguna **Habilidad** indique lo contrario), robar una carta del mazo y aplicar las **Consecuencias Emocionales** (se puede evitar con ).

Ahora puedes elegir UNA de las siguientes ACCIONES:

- **COMBATIR:** una EMOCION
- **ALTRUISMO:** Causar a ti mismo +1  para aliviar -2  a otro jugador
- **RELAJACIÓN:** Tirar 2 dados y obtener Tokens Relax, Habilidad o restar **ESTRÉS:**



Cualquier forma de comodín (ver **DADOS** pag. 5) se usa para dar dos elementos cualesquiera.

REGLA DE ORO

Si en cualquier tirada salen 3 caras iguales (incluso después de usar la Habilidad de **LINFÁTICO**), obtienes  y vuelves a tirar.

*No tendría efecto cambiar los dados con la Habilidad de **ME-LANCÓLICO** para hacer que se repitan 3 dados; para la Habilidad de **LINFÁTICO**, si hubieses retenido algún dado antes de volver a repetir la tirada, esos dados sí contarían para aplicar la **REGLA DE ORO**.*

DADOS

Hay tres combinaciones en los dados que cuentan como comodín cuando lances los dados, esto significa que puedes elegir en obtener cualquier beneficio que los dados puedan otorgar.



COMBATIR EMOCIONES

Para tener éxito al combatir una EMOCIÓN, hay que obtener los ÉXITOS indicados en la carta lanzando los dados. El color del PJ activo cuenta como 1 ÉXITO.

Tu mismo y tus compañeros os podéis ayudar aportando Tokens RELAX que valen como 1 ÉXITO del color aportado.

Puedes hacer uso de las HABILIDADES de los personajes siempre cuando quieras, excepto la Habilidad de **COLÉRICO** que solo se puede usar cuando es el PJ activo.

Si has tenido los ÉXITOS suficientes, la carta es derrotada y pueden APOYAR los PJ indicados.

SI la carta derrotada es del **mismo color** que el PJ activo, obtienes  y la carta se coloca en **SUPERACIÓN**, debajo del tablero dejando ver el nombre de la carta.

SI la carta derrotada es de color **NEGRA** o **BLANCA**, obtienes  y la carta se coloca en **SUPERACIÓN**, debajo del tablero dejando ver el nombre de la carta y robas una carta **ESPECIAL**.

SI la carta no es derrotada, aplicas **SOBRECARGA** (se puede evitar con ) y acaba tu acción.

KARMA

Si al inicio del turno tienes alguna carta en tu tablero, +1 .

Cada vez que el contador de Karma alcance de forma ascendente  robamos y resolvemos una ficha de KARMA. **Siempre se resolverá antes de sumar ⚡ / carta en tablero y antes de robar una emoción nueva.**

Si el contador de Karma alcanza el símbolo de **INFINITO**, habéis perdido la partida.

Si al inicio del turno no tienes ninguna carta en tu tablero, -1 .

Cuando entras en estado de **ANSIEDAD**, las cartas en tu tablero **no generan KARMA** a no ser que haya **3 cartas** en tu tablero al inicio de turno, en este único caso generará +1 .

APOYO

Siempre cuando una carta haya sido derrotada, los PJ indicados en la zona de APOYO (a no ser que alguna Habilidad diga lo contrario) pueden apoyar con sus **TOKENS RELAX** para conseguir  (RELAX COMODÍN) solo 1  /carta, es decir, solo puede apoyar 1 PJ/carta.



SUPERACIÓN

Cuando **entre todos los PJ** consigáis 4, 8 o 12 cartas en la zona de SUPERACIÓN podéis obtener una Habilidad de Superación a elección.

Las habilidades obtenidas se colocan boca arriba en los huecos de Superación, cuando hayan sido usadas durante la ronda (si lo especifica la Habilidad) se colocan boca abajo para saber que han sido usadas.



Por cada 3  en Superación, -1  al derrotar una carta



Cualquier PJ puede apoyar cualquier carta derrotada



No robas nueva carta al inicio del turno
1 vez/ronda



1 HABILIDAD a cualquier PJ
1 vez/ronda



1 RELAX COMODÍN
1 vez/ronda

ANSIEDAD

Cuando un PJ llega a al final de su contador de Estrés, o al inicio de su turno tiene en el tablero 3 cartas o alguna carta lo indica, entra en ANSIEDAD.

En este momento el jugador le da vuelta al tablero y pierde todas las **HABILIDADES** y **RELAX** que tuviese, además pierde una **CARTA** de la zona de **SUPERACIÓN**.

A partir de ahora este PJ se ha convertido en en el temperamento de color opuesto, pero solo a efectos de **CONSECUENCIAS EMOCIONALES, ÉXITOS y RELAX para ÉXITOS**; para *Apoyo*, introducir cartas en la *zona de Superación*, obtención de  en la acción de lanzar 2 Dados y para obtener  cuando derrote una carta de su color sigue manteniendo su color original.

En el momento que un PJ alcance el símbolo de **INFINITO**, habéis perdido la partida.

Si al inicio del turno no tienes ninguna carta en el tablero, -1 . En el momento que reduzcas el contador de Estrés al máximo, sales del estado ANSIEDAD y vuelves a darle la vuelta al tablero.

Si al inicio del turno tienes 3 cartas en el tablero, +1  y +1 , si tienes una o dos cartas no ocurre nada.

Cuando realices la acción de RELAJACIÓN el dado de  otorga en este caso -1 .

FASE DE LIBERACIÓN

Cuando no queden más cartas para robar pasamos a la Fase de Liberación. Esta fase consiste en un número de **rondas** que serán igual al **Nº Cartas Máximo** que tenga **1PJ + 1** y comienza en el último PJ que robó la última carta.

Si tras estos turnos conseguís derrotar todas las emociones, **HABÉIS GANADO!!!** habéis encontrado el equilibrio y ganado esta guerra interna.

Si tras la Fase de Liberación no conseguís derrotar a todas las emociones, **HABÉIS GANADO!!!** pero no hay equilibrio en vuestro interior, no pasa nada, así es la vida misma, en la siguiente seguro que lo encontraréis.

Los PJ que consigan quitar todas sus cartas se quedan utilizando sus últimos tokens RELAX y HABILIDAD que hayan conseguido para ayudar a sus compañeros pero ya no juegan turnos como jugadores activos.



HABILIDADES

Las HABILIDADES se pueden usar tantas como quieras en cualquier momento (excepto la de COLÉRICO), incluso en mitad de una tirada, o antes de que una carta aplique sus CONSECUENCIAS EMOCIONALES o SOBRECARGA.



COLÉRICO: hace que cualquier otro PJ combata una emoción como si lo hiciera en su propio turno, **solo puede usar su habilidad cuando es PJ activo.**



SANGUINEO: puede dar 1  o -1  a cualquier PJ en cualquier momento.



MELANCÓLICO: es capaz de cambiar 1 dado al resultado de quiera en cualquier tirada. **La REGLA de ORO no puede lograrse con esta Habilidad.**



LINFÁTICO: puede hacer repetir tantos dados como quiera en una tirada y mantener los que interesan. **La REGLA de ORO es posible lograrse con esta Habilidad.**



Token RELAX
(ÉXITOS, APOYO y
anula Cons. Emo. y
Sobrecarga)



Cualquier CARTA
(emoción)



CARTAS (emoción)
en SUPERACIÓN



Token RELAX
COMODÍN



Cualquier RELAX



HABILIDAD de
SUPERACIÓN



Token HABILIDAD



CARTA (emoción)



Evita sumar ESTRÉS
(Solo para Cons. Emo. y
Sobrecarga)



ESTRÉS



CARTA (emoción)
Eliminada



PJ (jugador) sin
CARTAS (emoción)



KARMA



Todos los PJs
(Jugadores)



Cualquier PJ
(Jugador)



1 vez/ronda



***TRABAJO EN EQUIPO:** si está en la zona SUPERACIÓN de algún PJ, equivale a 1 ÉXITO en RES. PROB. LEVE y SEVERO



DUELO: +4 ⚡
Solo se aplica 1 vez, después Sobrecarga pasa a +1 ⚡



AMOR: Evita ESTRÉS de Cons. Emocionales y Sobrecarga 3 veces. (colocad 3 tokens cualesquiera para llevar la cuenta)



MIEDO: Entra en estado ANSIEDAD. Solo se aplica 1 vez, después Sobrecarga pasa a +1 ⚡



DESAMOR: +2 ⚡ y -1 👤 a cada PJ, si no tienen +1 ⚡
Solo se aplica 1 vez, después Sobrecarga pasa a +1 ⚡