

HOSTAL HOSTAL

MANUAL DE
REGLAS



60 min



2 - 5



+ 13



Azahar

HISTORIA

Eres un guía turístico a cargo de un grupo de 4 viajeros que han decidido visitar los misteriosos parajes de Valle Rocosco. Lamentablemente, un derrumbe impide que puedan salir del valle y tendrán que quedarse allí unos días. La única posada disponible es el legendario **Hostil Hostal**, reconocido por su pasado difícil y su deterioro constante.

Tendrás que esforzarte mucho para acomodar a tus huéspedes de la mejor manera posible para que logren descansar o, al menos, sobrevivir la noche.

RESUMEN DEL JUEGO

En **Hostil Hostal** los jugadores toman turnos para acomodar a sus huéspedes en las camas de las diferentes habitaciones del hostel. Cada habitación ofrece diferentes niveles de comodidad, que cambian en la medida que se llenan o deterioran. El descanso de los huéspedes se ve afectado por diferentes eventos que aparecen con las cartas que se juegan de forma secreta. En **Hostil Hostal**, el descanso está representado por (puntos de descanso). Al final, el jugador con más será el ganador.

Este manual está escrito para que los jugadores puedan ir jugando mientras lo leen. Si ves un mensaje que dice "PARE", léelo y ejecuta lo que se indica en ese momento. Si lo estás estudiando antes de armar una sesión de juego, el manual te puede dar una estructura para que lo enseñes a jugar.



PARE

Si el grupo ya lo ha jugado, pueden ignorar los "PARE". Si algunos jugadores ya conocen el juego y otros no y deciden usar las reglas "PARE", todos los jugadores deben guiarse por estas reglas para no confundir a los novatos.

EL HOSTAL Y EL DESCANSO

El hostel está conformado por un Lobby y las habitaciones. En cada **cama** de las habitaciones se podrá ubicar un **huésped**.

¿Cómo se calcula el descanso que obtiene un huésped en una habitación? El puntaje de descanso de la habitación será igual a la suma de todos los números que no hayan sido cubiertas por un huésped. Al final de la noche, **cada huésped** ganará o perderá descanso según la suma total de las camas destapadas más la alfombra.

En el lobby se pueden ubicar huéspedes sin límite, pero estos no ganan ni pierden descanso, o son afectados por algún efecto de las cartas.

COMPONENTES - SET UP



- 60 cartas de juego, 12 de cada color (A).
- 5 tableros de habitaciones (B).
- 1 tablero Lobby (C).
- 5 tableros de reformas (D).
- 5 dados de deterioro rojos (E1) y 1 dado de infortunio amarillo (E2).
- 1 ficha de primer jugador (F).
- 4 fichas de huéspedes de cada color (G).
- 5 marcadores de puntos (H).
- 1 marcador de rondas (I).

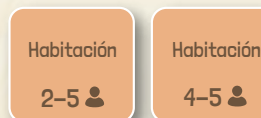
* La imagen muestra una preparación para 5 jugadores

PREPARACIÓN

1

Lo primero es "armar" el hostel. Para hacerlo se ubica el tablero de "Lobby" sobre la mesa. Las habitaciones del hostel se acomodan en dos filas que representan los dos pisos del edificio y se ubican según la cantidad de jugadores:

Piso 2



* Ver variación para 2 jugadores en la página 8.

Piso 1



Las habitaciones se toman **al azar**. Para quienes juegan el juego por primera vez, se recomienda usar el lado marcado con la letra A de las habitaciones. En el futuro pueden escoger el lado que prefieran. Las habitaciones que no se usen se devuelven a la caja.

2 Cada habitación tendrá un **dado de deterioro**. Éste indica el "estado de bienestar" de la habitación. Lance un dado de deterioro por habitación y ubíquelo en el espacio marcado en el borde superior. El lobby no lleva dado. Los dados que sobran vuelven a la caja.

3 Entregue a **cada jugador** 4 fichas de huésped, un marcador de puntaje y las cartas de eventos de su color. Cada jugador ubica su marcador de puntaje en el espacio 15 de la pista de descanso. Además, toma su mazo personal, separa la carta de Mr. Tools y baraja el resto, ubicándolo en su zona personal de juego. Mantiene la carta de Mr. Tools en su mano.

4 Se selecciona el lado del Lobby que corresponda a la cantidad de noches que se jugarán (3 o 5), según la longitud deseada para el juego. El indicador de noches se ubica en el espacio "1" en el Lobby. Deja el **dado del infortunio** cerca al Lobby.

5 Se define el jugador inicial así: aquel que más recientemente haya pasado una mala noche. Este jugador recibe la ficha de jugador inicial y será el primero en jugar cuando llegue la noche.

A INTENTAR DESCANSAR

Cada ronda de juego se compone de cuatro (4) fases:



FASE 1 - ATARDECER: PREPARACIÓN PARA LA NOCHE

Ha bajado el sol y es casi hora de dormir. Cada jugador toma tres cartas al azar de su mazo, y las junta con su carta de Mr. Tools para formar una mano de 4 cartas. Si no tuviera suficientes cartas en el mazo, baraja su pila de descarte para formar un nuevo mazo y continúe tomando cartas.



Espera a que cada jugador tenga sus cuatro cartas en la mano. Al final del manual y en la guía rápida podrán revisar los efectos que hace cada carta.

RECUERDA:

1. Durante la noche podrán jugar hasta 3 de las 4 cartas.
2. Las cartas se pueden jugar en las habitaciones en las que se tenga al menos un huésped.
3. Múltiples cartas pueden ser jugadas en cada habitación.



FASE 2 - NOCHE: UBICAR HUÉSPEDES Y JUGAR CARTAS

Los huéspedes cansados quieren dormir, pero tú como guía turístico definirás dónde se quedan. Empezando por el jugador inicial y siguiendo en la dirección de las manecillas del reloj, cada jugador debe hacer una de las siguientes 4 acciones:

- Poner huésped
- Jugar carta
- Mover un huésped
- Pasar

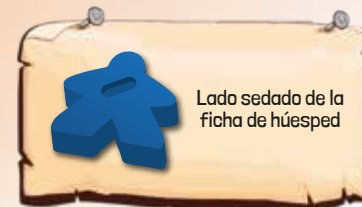
Además, el jugador en su turno puede opcionalmente **espiar** antes o después de realizar su acción principal. Los turnos de juego de la fase Noche siguen rotando hasta que todos los jugadores hayan pasado en la misma ronda. **Veamos la descripción de las acciones:**

➤ PONER HUÉSPED:

El jugador toma una ficha de huésped que no haya jugado aún y la ubica en **cualquier cama desocupada** en la habitación que desee. La ficha debe **tapar el número grande** en la cama. Cada ficha de huésped tiene dos lados, uno de ellos lleva la marca "sedando". Al ubicar al huésped se debe dejar visible el lado no marcado. Al cubrir un número, la habitación cambia el total de su puntaje de descanso, así que cada jugador debe pensar bien cuál número desea tapar.



Juega una ronda hasta que todos los jugadores hayan ubicado un huésped en una cama.



Lado sedado de la ficha de huésped

➤ JUGAR CARTA:

Si el jugador tiene **dos cartas o más** en su mano, puede jugar **una boca abajo** en una de las habitaciones donde **tenga al menos un huésped**. Es posible jugar una carta donde ya hubiera jugado otra y no hay límite de cartas por habitación.



Es momento de jugar otra ronda. Los jugadores podrán escoger entre ubicar un huésped o jugar una carta.

RECUERDA:

1. Algunas cartas pueden tener efectos negativos incluso para quien la juega.
2. Al final de la noche, al menos una carta de la mano no se habrá jugado, pues solo pueden jugar tres.
3. Las cartas repetidas en una misma habitación se cancelarán cuando sean reveladas al llegar el día (excepto las cartas de Mr. Tools)

➤ MOVER UN HUÉSPED:

Si un jugador tiene **dos cartas o más** en su mano, puede **descartar** una en su pila de descarte, para mover un huésped **que ya esté acostado** a otra cama disponible **en cualquier habitación o al lobby**. Las cartas jugadas no se desplazan y se mantienen en la habitación.



➤ PASAR:

Si un jugador **ya ha puesto todos sus huéspedes** puede pasar. Sin embargo, **si le queda más de una carta en la mano**, podrá volver a jugar la siguiente vez que llegue su turno.

Si en una ronda **todos los jugadores pasan**, termina la noche y comienza la fase de amanecer.


➤ ACCIÓN EXTRA: ESPIAR

Conocer los planes de los otros guías turísticos puede ser ventajoso, pero esas actividades nocturnas disminuyen el descanso. Un jugador puede, antes o después de hacer su acción

principal, **gastar 1**  para ver todas las cartas de un mismo color puestas en una habitación. Luego de verlas, las deja devuelta boca abajo a la habitación. El jugador puede espiar tantas veces como lo desee en su turno, pagando 1  cada vez que lo haga.



Ahora pueden continuar jugando hasta que todos hayan pasado en una misma ronda. Recuerda frecuentemente a los jugadores las cuatro acciones que pueden realizar, así como la acción extra, para que puedan decidir su jugada.

IMPORTANTE:
Un jugador puede en cualquier momento ver las cartas que puso en una habitación, pero si quiere ver las cartas jugadas por otro jugador deberá pagar 1 .

FASE 3 - AMANECER: MEDIR EL DESCANSO

Con el sol se revela lo que sucedió la noche anterior, mientras los huéspedes intentaban dormir. Se realizan los siguientes pasos en orden:



Las reglas que continúan se pueden ir ejecutando una a una en la medida que se van leyendo.

➤ **REVELACIÓN:** Se revelan todas las cartas en las habitaciones y se eliminan las copias de las cartas repetidas en una habitación, exceptuando las de Mr. Tools. Van a la pila de descarte de cada jugador.

➤ **ORDEN:** Se ordenan las cartas por número.

➤ **RESOLUCIÓN:** Primero se resuelven todas las

cartas #1 de todas las habitaciones. Luego todas las #2, y así sucesivamente hasta haber resuelto todas las cartas. El dueño de la carta decide si el efecto se aplica o no, a menos de que la carta tenga el icono de **candado**, en cuyo caso **debe resolverse obligatoriamente**. Los efectos de las cartas se reflejan inmediatamente en el tablero de descanso (Lobby). A medida que se resuelve cada carta, se descarta en la pila de descarte de cada jugador, **excepto Mr. Tools**, que se deja aún en la habitación.



Es importante que se resuelvan todas las cartas antes de seguir leyendo. Es recomendable tener la guía de efectos de las cartas a la mano para aclarar dudas.

IMPORTANTE:
Todas las cartas con efectos negativos siguen teniendo efecto aunque los huéspedes del jugador se hayan ido de la habitación. Hicieron su "maldad" y se fueron a dormir a otra parte.

➤ DESCANSO

Habitación por habitación se realiza lo siguiente: se suman los números visibles en las camas desocupadas y la alfombra. Cada jugador gana o pierde puntos de descanso iguales al total de la suma, multiplicado por el número de huéspedes **no sedados** que tiene en esa habitación.



4 + 0 x 

 = 4 

 = 8 

 = 4 

➤ DETERIORO

El jugador inicial lanza el **dado del infortunio** para determinar si hay daños que afecten a los huéspedes. El resultado se compara con el estado de deterioro de cada habitación. Si el dado muestra un número superior al estado de la habitación, cada huésped, **no sedado** en la habitación pierde puntos de descanso. La cantidad perdida corresponde a la diferencia entre los dados. **Ejemplo:** el jugador lanza un 3 y una habitación tiene 1 de deterioro: cada huésped no sedado en esa habitación pierde 2 puntos.


Variante: Si a los jugadores no les gusta la volatilidad ni el alto riesgo generado por esta regla, pueden decidir que los puntos perdidos son siempre dos por huésped.





FASE 4 - DÍA: DETERIOROS Y REFORMAS

Durante el día las habitaciones se deterioran y Mr. Tools trabaja con eficiencia, arreglando y reformando las habitaciones. Sigán estas instrucciones en orden:

➤ **DETERIORO:** Se revisa el deterioro de cada habitación así:

5 
↓
Se deteriora 3 puntos

2-4 
↓
Se deteriora 2 puntos

0-1 
↓
Se deteriora 1 punto

Gira el dado de cada habitación para mostrar el nuevo valor. Si la disminución es mayor que el valor actual del dado, simplemente se deja en valor 1.

➤ **¡FUERA DE LAS CAMAS!** Cada jugador recupera sus huéspedes.

➤ **REFORMAS:** En cada habitación a la que Mr. Tools fue llamado se pone una tarjeta de reforma de manera que coincidan los tapetes. La reforma se toma aleatoriamente del mazo de reformas. Cada reforma tiene dos lados. El jugador que puso la tarjeta de Mr. Tools en la habitación decide cuál lado usar.

En caso de que varios jugadores hayan puesto tarjeta de Mr. Tools, la decisión la toma el jugador más cercano al jugador inicial, en sentido de las manecillas del reloj. Si la habitación ya tiene una reforma, esta se reemplaza por la nueva y se descarta ubicándola en la parte inferior del mazo de reformas.

➤ **FIN DEL DÍA:** Se avanza el **marcador de noche** en el Lobby. Luego se entrega la **ficha de jugador inicial** al jugador cuyo marcador va adelante en el tablero de descanso. En caso de empate, va al jugador más lejano del jugador inicial en el sentido de las manecillas del reloj. Cada jugador descarta las cartas que no haya usado en la ronda anterior, recupera su carta de Mr. Tools y la pone en su mano. Comienza una nueva ronda.

FIN DEL JUEGO Y GANADOR

Cuando amanece por última vez (tercera o quinta noche, según se haya jugado fin de semana o semana estándar), el juego termina. El ganador es el jugador que más puntos tenga en la pista de descanso. En caso de empate, gana el jugador que tenga más cartas en su mano. Si el empate persiste, los jugadores tienen las siguientes opciones:

1. Compartir la victoria.
2. Jugar Nuevamente.
3. Reclinarse sobre la mesa y ver cuál se queda dormido primero.

VARIACIÓN PARA 2 JUGADORES

Para jugar de dos jugadores deben alterarse las siguientes reglas.

PREPARACIÓN:

1. Se ubican tres cuartos como si fueran a jugar tres jugadores.
2. Se sacan las cartas y los huéspedes de un tercer color. Este jugador será un **autómata**. Las fichas se ubican en el Lobby y las cartas se barajan y se ponen boca abajo a alcance de los jugadores.

FASE ATARDECER:

Se sacan tres cartas del mazo del autómata y se pone una en cada cuarto boca abajo. Estas cartas se resolverán en la fase de amanecer.

FASE NOCHE:

Una vez hayan jugado los dos jugadores, se juega una fase especial de autómata antes de comenzar la siguiente ronda. Durante esta fase, cada jugador toma una carta del mazo de autómata y, sin mirarla, la ubica boca abajo en una habitación donde quisiera ubicar un huésped del autómata. Las dos cartas se revelan al tiempo: el jugador que saque la que tenga el número más alto pondrá un huésped en la habitación que seleccionó en la cama que desee, que esté desocupada. Las dos cartas se descartan. No puede jugar la carta en una habitación llena. Si no hay suficientes cartas en el mazo para ambos jugadores, se omite esta fase.

Acción especial: cuando un jugador descarte una carta para mover un huésped, podrá mover un huésped propio o uno del autómata que ya se hubiera ubicado anteriormente en un cuarto.

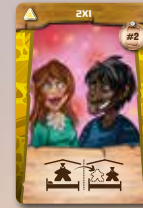
FASE AMANECER:

Las cartas del autómata se resuelven normalmente, con algunas excepciones:

OUT! Si los dos jugadores están en la misma habitación que el gruñón, lanzan un dado. El que saque el resultado menor tendrá que sacar uno de sus huéspedes de esa habitación.

2x1: el autómata traerá el huésped que tenga en la cama con menor puntaje y lo ubicará en esta habitación en la cama donde tenga un huésped de mayor valor.

Otras cartas: el autómata siempre decidirá escoger el huésped o el efecto de la manera que haga más daño a los jugadores. En caso de discusiones, usa un dado para definir cuál huésped mover o activar la carta.



Ejemplo: El autómata juega una carta que lo obliga a sacar un huésped de una habitación (2x1). Aunque esta carta es de resolución opcional, el autómata siempre intentará resolverla. Sacar un huésped de una habitación quita 4 puntos a un jugador, mientras que en otro quita 4 puntos a dos jugadores. Hará más daño total en el segundo cuarto por lo que moverá ese huésped. Si restara 2 puntos a un jugador o 1 a dos jugadores, siempre seleccionará la opción que le haga daño a más jugadores.

La activación de las cartas sigue todas las reglas y condiciones para jugarse (ej. Tener un huésped en la habitación o descartar cartas duplicadas).

PUNTUACIÓN:

El autómata puntuará y contará para deterioros normalmente. Si va perdiendo, contará para la inmunidad de la carta de TV. El autómata **puede ganar** el juego.

GUÍA DE CARTAS DE EVENTOS

*Si una carta dice "esta habitación", es la habitación en la que se jugó la carta.



#1. SWEET DREAMS

Uno de los huéspedes ha tomado un poderoso sedante. Se aplica a un huésped propio en esta habitación. Éste se voltea para que muestre el lado "sedado" y ya no será afectado por ningún evento ni se puntúa en la fase de amanecer.

El jugador gana 1 🧠.

#2. 2X1

Un huésped prefiere dormir acompañado. Puede traer un huésped propio de otra cama de cualquier habitación y acomodarlo en una cama donde ya tenga un huésped en esta habitación.



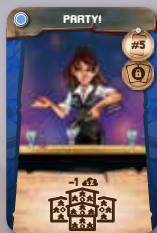


#3. OUT!

Este gruñón huésped ha decidido que no soporta a uno de sus compañeros de habitación. Saca a otro huésped de la habitación (ajeno o propio). El dueño del huésped desalojado debe ubicarlo en otra habitación o en el lobby.

#4. TAP TIPPITY-TAP

Un huésped decide practicar el baile que planea presentar en un reality. Cada huésped de la habitación y de la de inmediatamente debajo pierde 1 🍵.



#5. PARTY!

Uno de los huéspedes ha decidido organizar una animada fiesta. Cada huésped de esta habitación y de las vecinas ortogonalmente, no en diagonal, pierden 1 🍵.

#6. CHOCOLATE

Alguien ha traído una jarra de chocolate caliente para sus amigos. 1 🍵 a cada huésped propio en esta habitación.



#7. 20° COZY

Alguien ha encontrado una manta calentita que su abuelita le ha puesto en su maleta: +2 🍵 a cada huésped propio en una sola cama de esta habitación.

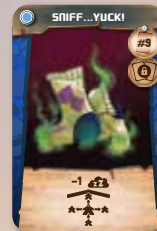
#8. TV

Alguien ha encendido la TV y están presentando una vieja serie de acción. En contra de su voluntad, todos se "enganchan" y se trasnochan en la habitación excepto aquellos del color que va atrás en el tablero de puntos (están tan cansados que se duermen pronto). Cada huésped trasnochado en esta habitación pierde 1 🍵.



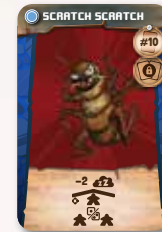
#9. SNIFF...YUCK!

Alguien se ha quitado sus medias y un terrible olor rodea su cama. -1 🍵 para huéspedes en las camas adyacentes ortogonalmente, es decir, no afecta a su vecino diagonal.



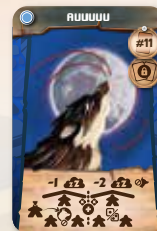
#10. SCRATCH SCRATCH

Al parecer las pulgas han invadido la habitación. ¿A quién prefieren atacar estos terribles bichos? Cada huésped en la habitación lanza el dado de infortunio. Con 1 o 2, tiene pulgas y pierde 2 🍵.



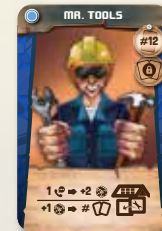
#11. AUUUUU

Uno de los huéspedes propios en esta habitación se transforma en lobo y asusta a los demás en ella. Cada huésped en la habitación pierde -1 🍵, incluido el lobo. Además, cada huésped diferente al que se convirtió en lobo debe lanzar el dado de infortunio: si saca 1 o 2, entra en pánico y pierde 2 🍵 adicionales.



#12. MR. TOOLS

El laborioso Mr. Tools trata de arreglar algunos de los daños en las habitaciones. Todas las cartas de Mr. Tools en una habitación se resuelven al tiempo así: **Sube 2 puntos al estado de la habitación por la primera carta más 1 punto por cada carta adicional de Mr. Tool presente en la habitación.** Agrega estos puntos a lo que muestra el dado de la habitación (nunca puede exceder los 6 puntos). Ejemplo: si hay 3 Mr. Tools en la habitación 3B, el cuarto recupera 4 puntos de deterioro. Esta carta no se descarta hasta el final de la fase de día.

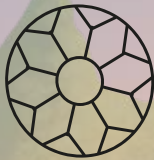


CRÉDITOS

DISEÑADOR: EDGAR GUILLERMO SOLANO
EDITOR: JAVIER VELÁSQUEZ
ARTE: OSCAR ARÉVALO, LAURA RUBIO
DISEÑO GRÁFICO: OSCAR ARÉVALO, VIVIAN AMAYA
DIRECCIÓN DE ARTE: NATALIA BEDOYA

TESTERS:

Priscila Jiménez · Laura Buitrago · Julieth Arevalo · Sebastián Sánchez · Juan Sebastián Arias · Andrés Piñeros · Camilo Aponte · Daniel Eraso · Jairo Páez · Carlos Avella · Liliana Sánchez · Emma Newbery · Jacobo Solano · Sebastián Bernal · Luisa Parra · Germán Velandia · Paola Ángel · Andrea Ángel · Ginna Tinjacá · La oficina de juegos · Nicolás Mogollón · Roman Penzold · Javier Velásquez · Natalia Bedoya · Carlos Reyes · Tomás Reyes · Daniel Zarama · Iván Felipe Amézquita · Camila Baquero · Johana Ángel · María Camila Balceró · Juan José Daza · Michael Gómez · Sir Nelson Rodríguez · Sebastián Nocetti · Johana Velásquez · Ana María Velásquez · Pablo.



Azahar



@azaharjuegos



@azaharjuegos



Azahar Games



(+51) 1 321 361 66 61



BBG / Hostil Hostal



Instagram

AZAHAR JUEGOS S.A.S.

Todos los derechos reservados 2022 / Hecho en Colombia
www.azaharjuegos.com – info@azaharjuegos.com