



Karma

“Rodando, el escarabajo pelotero, no dijo nada...”

Contenido

64 cartas de juego

- 19 cartas rojas
- 19 cartas verdes
- 19 cartas azules
- 7 cartas mosaico

12 anillos Kármicos

- 1 Escalera Kármica
- 4 piezas de jugador
- 4 cartas de referencia
- ... y estas reglas.

2-4 Jugadores

Edades 10+

30-60 Minutos

Descripción General

Bienvenidos a Karmaka, un juego de cartas competitivo que se desarrolla a lo largo de varias vidas.

Cada uno de ustedes inicia el juego como un Escarabajo Pelotero, con una mano de cartas y un pequeño mazo personal. Cuando te quedas sin cartas, acaba tu vida y reencarnarás en una nueva, ojalá que sea una de nivel mayor en la Escalera Kármica. Cada vida debes asegurarte de conseguir los puntos suficientes o tendrás que repetirla. No te quedes mucho en cada vida o tus rivales podrán adelantarse. ¡El primer jugador en trascender ganará el juego!

Obtén puntos, siembra las semillas de tu siguiente vida y - de ser necesario - sabotea a tus rivales. Pero recuerda, toda acción tiene una reacción, y tus acciones tendrán consecuencias en esta vida... y la que sigue.

La Escalera Kármica



Trascendencia

Puntos necesarios para acceder al siguiente nivel

Escarabajo Pelotero

Cartas

Todas las cartas valen de 1 a 3 puntos de un color determinado. El color de cada carta le otorga su personalidad: Las cartas rojas son nihilistas y destructivas; las cartas verdes son abundantes y rápidas; las cartas azules son astutas y discretas. Algunas cartas son “mosaicos”, o comodines, y valen puntos de cualquier color.

Todas las cartas tienen una habilidad, y esta se encuentra en la parte inferior de cada una.

Las cartas pueden ser jugadas ya sea, por puntos, o por su habilidad; pero nunca por las dos.



Área de Juego

Al centro de la zona de juego hay dos áreas compartidas por todos los jugadores:

- **La Fuente:** Un mazo de cartas boca abajo; es la principal fuente de cartas.
- **Las Ruinas:** La pila de descarte, las cartas van boca arriba.

Cada jugador tiene 4 áreas personales:

- Una **Mano** de cartas (no se muestra), que solo ellos pueden ver.
- Un **Mazo** de cartas distinto a la Fuente. No es raro que el Mazo de un jugador se encuentre vacío.
- **Vida Futura:** un mazo boca abajo en dónde los jugadores pueden jugar cartas. Los jugadores pueden ver las cartas (pero no reordenarlas) de su Vida Futura. Al inicio de cada nueva vida su Vida Futura se encuentra vacía.
- **Obras:** Cartas que un jugador ha puntuado en esta vida. Las Obras se acomodan boca arriba de tal manera que las nuevas cubran a las viejas. No pueden ser reordenadas. Cuando una carta diga “Obra Expuesta”, se refiere a la más nueva, es decir, a la superior del mazo.

Anillos Kármicos



La Fuente



Mazo
Jugador A



Obras
Jugador A

Vida Futura
Jugador A



Vida Futura

Jugador B



Obras

Jugador B



Mazo

Jugador B



Escalera Kármica



Las Ruinas



Preparación del Juego

- 1. Poblar la Escalera Kármica:** Cada jugador coloca su pieza de jugador en el nivel del Escarabajo Pelotero.
- 2. Anillos Kármicos:** Mantén estos a la mano, cerca del área de juego.
- 3. Crear La Fuente:** Revuelve todas las cartas para crear La Fuente.
- 4. Crear los Mazos y las Manos iniciales:** De la Fuente, reparte 4 cartas boca abajo a cada jugador, que será su Mano para la primera vida. Luego reparte dos cartas más boca abajo para cada jugador, formando así su Mazo. (La vida Futura empieza vacía.)
- 5. Decide quién va primero:** El jugador con la peor suerte empieza el primer turno.

Estructura del Turno

Los jugadores toman turnos en orden de las manecillas del reloj. El turno de cada jugador consiste en robar una carta y jugar una carta. (La excepción a esto es cuando un jugador **Reencarna**, que se describe en la siguiente sección.)

- 1. Robar una carta** de tu Mazo personal. (Salta este paso si tu Mazo está vacío.)
- 2. Jugar una carta** de tu Mano de alguna de las 3 maneras siguientes (o pasar, ver más abajo):
 - A. Por puntos:** Coloca la carta boca arriba en de manera escalonada en la pila de Obras. Tus Obras deben de ser apiladas en el orden en el que fueron jugadas y todas deben ser visibles.
 - B. Por su habilidad:** Coloca la carta boca arriba al centro de la mesa y realiza la habilidad, tomando cualquier decisión relevante al respecto. Luego, ofrece la carta a tú rival (ver Costo Kármico más abajo).
 - C. A tu futuro:** Coloca la carta boca abajo en tu Vida Futura sin mostrarla.

O puedes **Pasar:** Puedes decidir no jugar una carta, pero solo si tu Mazo tiene cartas en él. En otras palabras, si tu Mazo está vacío, debes jugar una carta.

Costo Kármico: Jugar una carta por su habilidad viene con un precio; luego de resolver su habilidad, debes ofrecer la carta a tú rival. Si la Desean, se coloca boca abajo en su vida futura; de lo contrario, la carta se manda boca arriba a Las Ruinas. Así que, lo que va, viene; estas cartas pueden regresar a ti en una vida futura – ¡mantente preparado! (Para 3 o 4 jugadores, ve la sección de Multijugador).

Entonces el turno pasa al siguiente jugador.

Estructura del Turno (continuación)

Maneras de jugar una carta



Recomendación de estrategia: Algunas cartas se puntuarán como Obras o se jugarán como habilidades en tu vida actual, mientras que algunas las pasarás a tu Vida Futura. ¿Cómo decidir? Como se describe en la siguiente sección, solo obtienes puntos por las Obras de tu mejor color. Así que los nuevos jugadores querrán empezar de manera simple con la siguiente estrategia: mira tu mano de inicio y elige un color para puntuar este turno – uno que te de los suficientes puntos para ascender. Elige un segundo color para pasar esas cartas a tu vida futura (para puntuarlas en tu siguiente vida), y juega las cartas de color restante por sus habilidades. Algunas situaciones tácticas te tendrán pronto cambiando de estrategia, pero este acercamiento debería ayudarte a iniciar por buen camino.

Reencarnación

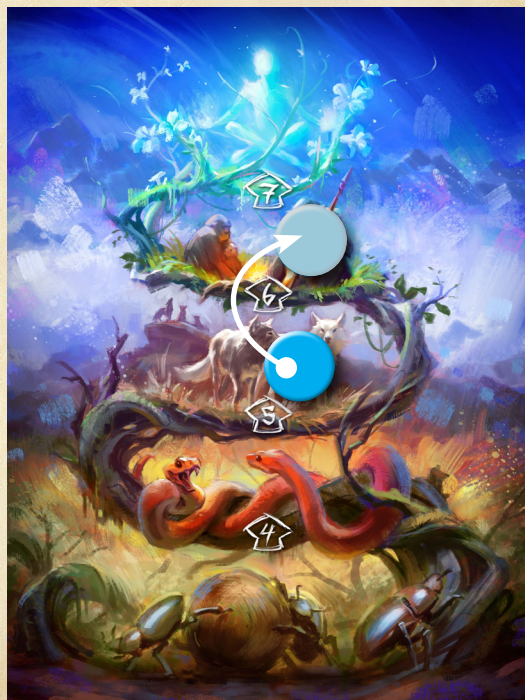
El juego continúa en sentido de las manecillas del reloj, con cada jugador robando una carta y jugando una carta durante su turno. Pero de vez en cuando un jugador va “morir” y ser reencarnado; esto sucede cuando un jugador comienza su turno con su Mano y su Mazo vacíos. No tienen nada que robar y nada que jugar, así que, **en lugar de tomar un turno normal, se puntúan las Obras y Renacen**, posiblemente en un nivel superior de la Escalera Kármica.

Puntuación

Cada vida, los jugadores solamente van a recibir puntos por las obras de un color. Para contabilizar tus puntos al morir, simplemente **suma los puntos de tu mejor color**. Los Mosaicos son comodines y siempre se suman. Además de esto, si haz acumulado anillos Kármicos de tus vidas previas, puedes cambiar tantos como desees por 1 punto cada uno. Posteriormente, si tienes suficientes puntos para subir en la escalera Kármica – 4 para el escarabajo pelotero, 5 para la serpiente, 6 para el lobo y 7 para el simio – mueve tu pieza de jugador al siguiente nivel, de lo contrario, no avanzas en la escalera y a cambio recibes un anillo Kármico.

Ejemplo

Anna no tiene cartas en su mano o mazo; así que, en lugar de tomar un turno normal, muere y puntúa las obras de la vida que termina. Actualmente ella es un lobo en la escalera Kármica y necesita 6 puntos para ascender a Simio. Su mejor color es rojo con 5 puntos; por lo que, gasta un Anillo Kármico para obtener su 6to punto, posteriormente mueve su pieza al simio.



Reencarnación (Continuación)

Recomendación de estrategia: ¡Protege tus Obras! Puntuar *solamente* las obras suficientes puede ser arriesgado. Otros jugadores pueden interferir con tu Obra Expuesta (la superior de la pila) mediante cartas tales como Venganza y Robo, previniendo que te muevas en la escalera. Así que siempre es una buena idea puntuar una Obra extra para cubrirte. ¡Tapar tus Obras con una carta de 1 punto de un color que no necesitas puede ser una excelente jugada cuando se acerca el final de una vida!

Renacimiento

Si tu movimiento te lleva a la Trascendencia, ¡haz ganado! De lo contrario, renaces:

1. Mueve tus Obras hacia las Ruinas.
2. Roba todas las cartas de tu vida futura para formar tu nueva Mano.
3. Crea un nuevo Mazo. Si tienes menos de 6 cartas en tu nueva Mano, toma cartas de La Fuente en tu Mazo (no tu mano, así que ¡no las veas!) para que tengas **6 cartas en total entre tu Mazo y tu Mano**. Por ejemplo, si tienes 3 cartas en tu nueva Mano, coloca 3 cartas de la Fuente en tu nuevo Mazo. Si tu nueva Mano tuviera 6 o más cartas, deja tu Mazo vacío.

¡Tú turno se ha acabado! El juego continúa con el siguiente jugador.

“Turno en el Limbo”. Considera que la muerte y reencarnación consumen el turno del jugador en su totalidad – no roban ni juegan una carta (porque, la transmigrar el alma toma tiempo, ya sabes). Este “Turno en el Limbo” es una oportunidad durante la cual tu(s) Rival(es) pueden jugar con impunidad, tal vez jugando alguna valiosa carta mientras tú te ves incapaz de afectarla, o algo... menos agradable. ¡Protege tus obras!

El siguiente jugador puede estar iniciando una nueva vida, a la mitad de una vida, o a punto de reencarnar. **A grandes rasgos, ¡los jugadores vana reencarnar en diferentes momentos!** Por ejemplo, el Jugador A puede acabar su segunda vida y reencarnar mientras que el Jugador B se encuentra en la mitad de su 4ª vida. Al final lo que cuenta es: ¿Quién va a lograr la Trascendencia primero?

¡Buena suerte!

Multijugador (juegos con 3 o más jugadores)

Cuando se juega una carta por su habilidad en un juego de varios jugadores (en dónde tienes más de un Rival), el rival **en quién se jugó la habilidad** es el que recibe la carta para su Vida Futura. Por ejemplo, si juegas Venganza en para arruinar la Obra de un rival, ese rival puede colocar la carta en su Vida Futura si así lo desea; de lo contrario, se va a las Ruinas. Si juegas una carta que te afecta solamente a ti, cada rival tiene la oportunidad de tomar la carta, iniciando con el jugador a tu izquierda y continuando en el orden del turno. Si ninguno de tus rivales reclama la carta, esta se va a las Ruinas; tú no la puedes colocar en tu Vida Futura.

En un **juego con 4 participantes, los jugadores no podrán jugar cartas con el jugador opuesto a ellos** – solamente en sus vecinos.

Variantes

Juego en equipo: 2 vs. 2

Una divertida Manera de jugar Karmaka con 4 jugadores es hacerlo en equipos: 2 jugadores contra 2 jugadores. Los aliados se deben sentar opuesto el uno con el otro, de tal manera que los turnos se alternen entre ambos equipos. El primer jugador en lograr trascender gana para su equipo.

Además, este modo de juego agrega una nueva (cuarta) forma de jugar tus cartas cada turno: **¡puedes jugar una carta en la Vida Futura de tu compañero!** También puedes jugar habilidades en él/ella, pero no son tú Rival. (Por ejemplo, puedes jugar Longevidad, pero no Robo.)

“El Lobo Grande y Malo”: 2 vs. 1

Esta es una variante asimétrica en la que un equipo de 2 jugadores juegan contra un solo jugador. El truco es que el jugador solitario inicia el juego como Lobo mientras que los miembros del equipo comienzan cono Escarabajos Peloteros (como es lo normal) El Lobo gana si Trasciende primero, y los Escarabajos si cualquiera de ellos logra Trascender.

Los jugadores en el equipo no son considerados rivales. Por lo que nos pueden jugar cartas como Venganza o Robo el uno al otro.

Créditos

Diseñado, desarrollado y dirigido por **Eddy Boxerman** y **Dave Burke**.

Arte por **Marco Bucci**, Escalera y anillos Kármicos por **Lane Brown**.

Diseño por **Scott Nicely**.

Un gran agradecimiento a nuestras Familias.

Traductor principal al español: **Rodrigo Levín**. Traductores adicionales: **Daniel Nicolich**, **Ben Osborn**, **Salvador Bernadó Sala**, **Rodrigo Varela**, **Yo Leiten Wolff**.

Gracias para todos nuestros consejeros y jugadores que hicieron pruebas al juego.

Visitants en www.karmaka-game.com

Preğuntas Frecuentes de las Reğlas

Cuando juegas una carta que te permite **jugar otra carta** (e.g. Vistazo, Pánico, etc.), tu(s) rival(es) deciden si quieren o no que esa carta vaya a su Vida Futura antes de que tú juegues tu siguiente carta. Luego de esto puedes jugar tu siguiente carta de manera normal (como se describe en la sección de Estructura del turno). Puedes “encadenar” el uso de varias de estas tarjetas de esta manera.

Si el jugador debe robar o mirar alguna carta de la Fuente, pero **La Fuente esta vacía**, revuelve las cartas de las Ruinas (exceptuando la s 3 cartas superiores, que se quedan en las Ruinas) y forma una nueva Fuente; luego procede a robar cartas como necesites.

Todo el tiempo, los jugadores tienen permitido **saber el número de cartas** que hay en La Fuente y en el área personal de cualquier jugador (Mazo, Mano, Vida Futura).

Cuando mueves cartas de un Mazo/Pila a otro (ejemplo, a través del Corazón del Infierno, Longevidad o simplemente cuando estés repartiendo cartas de la Fuente al Mazo de algún jugador), muebles una a una. Así el orden de las cartas será invertido en esta nueva pila. Sin embargo, luego de reencarnar, las Obras de la vida pasada **pasan a las Ruinas en el orden en el que fueron puntuadas**; Simplemente junta las cartas que están escalonadas y colocadas en las Ruinas.

Siempre **puedes jugar una carta** por su habilidad, sin importar los puntos específicos del texto de la habilidad. Por ejemplo, Puede jugar la carta de Transmigrar (“Pon cualquier carta de tu vida futura en tu mano”) aún si tu vida Futura esta vacía. Otro ejemplo, puedes jugar Desperdiciar en un rival (“Elige un jugador. Este debe arruinar una carta de su Mano”) aún cuando su Mano este vacía. En esos casos la habilidad simplemente no tiene efecto, y la carta en ofrecida entonces a tu(s) rival(es) o se arruina, como se indica en las reğlas.

Preğuntas Frecuentes de las Cartas

Crisis: Es el rival quien elige que carta arruinar.

Negación: 1) En un juego de 3 o más jugadores, si usas Negación para jugar una carta que afecta a un Rival en específico (Robo, por ejemplo), es **el jugador atacado que recibe Negación** en su Vida Futura, si así lo desea. 2) La carta copiada por Negación se encuentra en las Ruinas cuando su habilidad surte efecto. Por tanto, cartas como Recuperar o Reciclar pueden reclamarse a si mismas desde las Ruinas cuando son jugadas por medio de Negación. 3) Puedes encadenar varias Negaciones. Es decir, puedes jugar una Negación para jugar una Negación (etc.) para jugar alguna otra carta. Todas las cartas jugadas se van a las Ruinas excepto la primera Negación.

Meramar: Puedes jugar esta carta en ti mismo. Si lo haces, tú eliges cuál de tus cartas arruinar. Si la juegas en un Rival, es él quien elige una de sus cartas.

Encarnar: 1) Puedes jugar Encarnar por su habilidad aún si no tienes Obras (o solamente algún Encarnar) en la mesa. Sin embargo, no hará nada. 2) Si una de tus Obras es un Mimetizar, puedes jugar Encarnar para copiar Mimetizar y subsecuentemente copiar la Obra expuesta de algún Rival.

Mimetizar: 1) Puedes usar Mimetizar para copiar un Encarnar de algún Rival (si es su Obra Expuesta) para luego copiar una de tus propias Obras. 2) En un juego de 3 o más jugadores, si usas un Mimetizar para copiar la Obra del Rival "A" (Por ejemplo, Desprecio) que a su vez usas para atacar al Rival "B", es el Rival "B" quien se queda Mimetizar en su Vida Futura, si lo desea. (Así es el Karma, la víctima recibe la carta.) 3) En un juego de 4 jugadores, quieres Mimetizar la Obra del jugador frente a ti, pero no puedes jugar la habilidad de la Obra copiada en él. 4) Si la Obra Expuesta del Rival es un Mimetizar, puedes usar tu Mimetizar para copiarla, pero nada va a pasar (lo sentimos, nada de Circuitos).

Ruleta: Si arruinas 2 cartas, puedes robar hasta 3. Si arruinas 0 cartas, puedes robar una. Puedes decidir robar menos e incluso puedes mirar cada carta robada antes de robar la siguiente.

Desprecio: El rival revuelve y te muestra su Mano boca abajo. Debes seleccionar una carta y ponerla en las Ruinas, luego seleccionar la otra carta y ponerla en las Ruinas.

Ratería: El Rival revuelve y te muestra su Mano boca abajo y tú tomas 3 cartas. Miras estas cartas, eliges una para quedarte, y regresas el resto.

Transmigrar: No puedes refrenar las cartas de tu Vida Futura mientras eliges la carta. Tu(s) Rival(es) pueden preguntarte qué carta seleccionaste (en función de la ubicación en la pila boca abajo).