

REGLAS



INTRODUCCION

En las lejanas **Tierras de Lorthar**, un grupo de aventureros ingresó al castillo de **Mara**, el **Rey Demonio**, con el fin de derrotarlo y traer así una vez más la luz al reino del hombre. Lo que no sabían es que al entrar a los aposentos del Rey Demonio, caerá sobre ellos una terrible **Maldición**, y la única manera de seguir avanzando es librándose de ella lo antes posible.

PERSONAJES



ALLARD
CABALLERO



TREA
HECHICERA



EVERARD
BÁRBARO



SIGOURNEY
ARQUERA



BUCKMINSTER
CLÉRIGO



ODILIA
LADRONA



BRISHEN
NIGROMANTE



EMMA
ALQUIMISTA

GLOSARIO

"**Elementos**": Fuego, Agua, Planta y Rayo

"**PS**": Puntos de Salud

"**Jugadores**": Hace referencia al total de personas presentes en la partida.

"**Oponentes**": Hace referencia a los jugadores que no son la persona en turno.

"**Jugar**" (una carta): Al colocar una carta en el Pozo de Descarte, se **activa su efecto**.

"**Descartar**" (una carta): Al colocar una carta en el Pozo de Descarte, **NO se activa su efecto**.

"**Reflejo**": Cuando un jugador no se encuentre en su turno y tenga en su mano una carta **IDENTICA** a la última carta en el **Pozo de Descarte**, la podrá **Descartar**. La carta **descartada NO provocará ningún efecto ni cambio** en la ronda y la partida continuará como si no hubiera pasado nada. Esta acción no podrá ser realizada durante la **Habilidad de un Héroe**.

"**Espejo**": Todo jugador, durante su turno, en caso de tener en su mano dos cartas **IDENTICAS** las podrá **Jugar/Descartar** juntas como una sola.

"**Penalizado**": El jugador penalizado no puede jugar su turno.

"**Mazo**": Pila de cartas colocadas boca abajo en el centro de los jugadores, de la cual los mismos levantarán las cartas durante la partida.

"**Pozo de Descarte**": Pila de cartas boca arriba donde se colocarán las cartas jugadas o descartadas por los participantes.

INSTRUCCIONES



LA MALDICIÓN ES UN JUEGO DE CARTAS PARA TODO PÚBLICO, CON UN ESTILO FANTÁSTICO MEDIEVAL Y DIVERSAS MODALIDADES DE JUEGO.

COMPITE CON HASTA 8 AMIGOS A LA VEZ Y DIVIÉRTETE JUNTO A LOS HÉROES DE LORTHAR PARA VER QUIÉN SERÁ EL PRIMERO EN LIBRARSE DE LA TERRIBLE MALDICIÓN.

Antes de iniciar el juego, se deberán mezclar por separado las cartas de **Héroe**, de **Maldición** y de **Acción**. Se le entregará a cada jugador, de manera aleatoria y sin mostrar al resto, **1 carta Héroe, 1 carta Maldición y 7 cartas de Acción**.

Las cartas sobrantes de Héroe y Maldición se volverán a guardar en la caja del juego. Las cartas sobrantes de Acción se colocaran boca abajo en el medio de los jugadores y este será el **Mazo**. La carta de arriba de todo del Mazo se colocará boca arriba en el **Pozo de Descarte** y será el punta pie inicial de la partida.

Si la primer carta dada vuelta es una carta Ataque, su consecuencia se **aplicará al jugador inicial**. De ser una carta **efecto**, solo **define el elemento inicial**.

Cada jugador mantendrá en su mano las 7 cartas de acción y frente a ellos colocarán boca abajo, luego de miraras, las cartas de **Héroe** y de **Maldición**. Comienza el jugador a la derecha de quien repartió.

El **objetivo** del juego es librarse de la **Carta Maldición**, para lo cual previamente los jugadores deberán descartar todas las cartas de sus manos antes de poder librarse de ella.

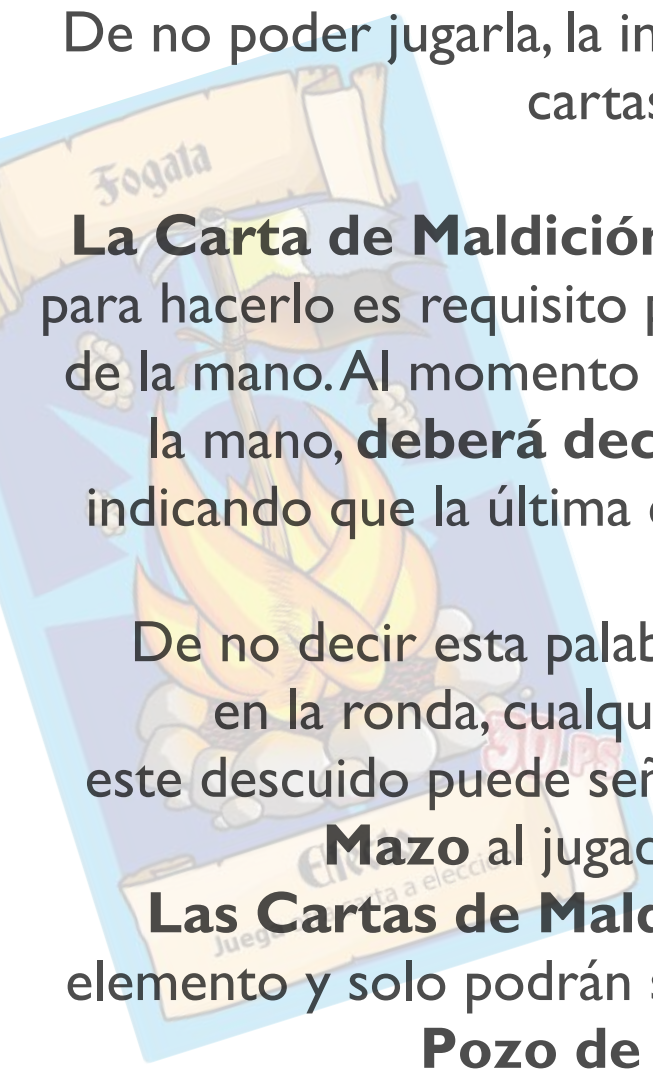
El jugador que primero se libere de La maldición, será el ganador.

INSTRUCCIONES

Los jugadores podrán **jugar una carta** a la vez **por turno**, siguiendo el **sentido de la ronda** y arrojándola al **Pozo de Descarte**. La carta que se juegue deberá corresponder a la **misma figura o elemento** de la carta arrojada por el jugador anterior en el Pozo de Descarte.

Si el jugador en turno no posee una carta para jugar, deberá **levantar una carta del Mazo**.

Si correspondiera, podrá jugar la nueva carta adquirida. De no poder jugarla, la integrará a su mano con el resto de sus cartas y pasará el turno.



La Carta de Maldición será la última en descartarse, ya que para hacerlo es requisito previo el despojarse de todas las cartas de la mano. Al momento que un jugador se quede sin cartas en la mano, **deberá decir en voz alta “MALDICIÓN”**, indicando que la última carta que le queda es la de Maldición.

De no decir esta palabra, una vez haya jugado el siguiente en la ronda, cualquier jugador que se dé cuenta de este descuido puede señalarlo y castigar con **dos cartas del Mazo** al jugador que cometió dicha falta.

Las Cartas de Maldición también corresponden a un elemento y solo podrán ser descartadas si la última carta en el **Pozo de Descarte lo habilita**.

No obstante, también hay **cartas de efecto** con cualidades únicas, así como **habilidades de cada personaje**, que pueden alterar los elementos, el sentido de la ronda y otros aspectos del juego para hacer más entretenida y complicada la partida.

(Aclaración: Ninguna habilidad de Héroe permite descartar la Maldición.)

CARTAS



Cartas de acción:

Cartas de Objetos: **80**

Garrote (2 de cada elemento): -1 ps

Daga (2 de cada elemento): -2 ps

Poción chica (2 de cada elemento): +3 ps

Arco (2 de cada elemento): -4 ps

Hacha de mano (2 de cada elemento): -5 ps

Poción grande (2 de cada elemento): +6 ps

Espada (2 de cada elemento): -7ps

Gran hacha (2 de cada elemento): -8 ps

Cetro de clérigo (2 de cada elemento): +9 ps

Bastón de hechicero (2 de cada elemento): -10 ps



Cartas de acción:

Cartas de Ataques: **20**

Carta Paralizar: 8 (2 de cada elemento) **-10ps:**

Puede jugarse si el elemento de la carta es el mismo que el elemento en juego o si la carta jugada previamente es otra carta Paralizar. **Anula el turno** del jugador siguiente en la ronda.

Carta Doble Flechazo: 8 (2 de cada elemento) **-15ps:**

Puede jugarse si el elemento de la carta es el mismo que el elemento en juego o si la carta jugada previamente es una carta Doble Flechazo. El jugador siguiente en la ronda **levanta 2 cartas** del Mazo y es **Penalizado**. Si el jugador atacado posee una carta Doble Flechazo, puede jugarla y en dicho caso el jugador que le siga levantará 4 cartas del mazo. La acción puede repetirse hasta que un jugador no pueda responder con la misma carta y tenga que levantar del mazo la sumatoria de cartas indicada según la cantidad de **ataques acumulados**.

Carta Lluvia de Lanzas: 4 (1 de cada elemento) **-20ps:**

Puede jugarse si el elemento de la carta es el mismo que el elemento en juego o si la carta jugada previamente es una carta Lluvia de Lanzas. El jugador siguiente en la ronda **levanta 4 cartas** del mazo y es **Penalizado**. Si el jugador atacado posee una carta Lluvia de Lanzas, puede jugarla y en dicho caso el jugador que le siga levantará 8 cartas del mazo. La acción puede repetirse hasta que un jugador no pueda responder con la misma carta y deba levantar del mazo la sumatoria de cartas indicada según la cantidad de **ataques acumulados**.



Cartas de Acción: Cartas de Efectos: 24

Carta Escudo: 8 (2 de cada elemento) +15ps:

Puede jugarse si el elemento de la carta es el mismo que el elemento en juego o si la carta jugada previamente es una carta Escudo. Cambia el sentido de la ronda y devuelve al jugador anterior cualquier Ataque (Doble Flechazo; Lluvia de Lanzas; Paralizar) que éste utilice en su contra, incluyendo acumulación de ataques.

Carta Gema Elemental: 4 (elemento neutro) -25ps:

Puede jugarse con cualquier elemento en juego. El jugador que juega esta carta puede elegir a que elemento cambiar.

Carta Fogata: 4 (1 de cada elemento) -30ps:

Puede jugarse si el elemento de la carta es el mismo que el elemento en juego o si la carta jugada previamente es una carta Fogata. Habilita al jugador a jugar una segunda carta a elección. **De no poseer ninguna carta en la mano para jugar, habilita al descarte de la Maldición, siempre que se diga "MALDICIÓN" antes de descartarla.**

Carta de Habilidad: 8 (2 de cada elemento) -10ps:

Puede jugarse si el elemento de la carta es el mismo que el elemento en juego o si la carta jugada previamente es una carta de Habilidad. Permite al jugador utilizar la Habilidad de tu Héroe. **NADA** puede anular el uso de la habilidad.

Las Habilidades NO habilitan el descarte de la Maldición.



Cartas de Maldición:

Cartas de Maldiciones: 8 (2 de cada elemento) -50ps:

Se reparte de manera aleatoria una carta a cada jugador. Cada carta responde a un **elemento** y solo podrá ser descartada si el elemento en juego es el mismo que el de la **Maldición**, o si se juega previamente alguna **carta de Efecto que habilite su descarte**. La Carta Maldición, luego de ser vista por el jugador, se coloca boca abajo al lado de la Carta de Héroe y no se revelará hasta el momento de su descarte. **Será la última carta en descartarse**, ya que la condición previa para poder hacerlo es no tener ninguna otra carta en la mano.



Cartas de Héroe:

Cartas de Héroes: 8



Caballero – **Allard**

Habilidad: Estocada Circular

Allard paraliza la primera mitad de oponentes y los obliga a levantar una carta. La segunda mitad levantará dos cartas y las agregarán a su mano. En caso de ser impares, el que sobre levantará dos cartas también. (Ejemplo. 6 jugadores, 2 oponentes pierden el turno y levantan una carta, 3 levantan dos cartas.)

Hechicera – **Trea**

Habilidad: Conjuro Múltiple

Todos los oponentes deberán levantar dos cartas del Mazo y agregarla a su mano; o **Trea** podrá elegir un solo oponente, quien deberá levantar del mazo el número de cartas correspondiente al total de jugadores.



Bárbaro – **Everard**

Habilidad: Grito de Batalla

Everard decidirá al siguiente jugador de la ronda y el sentido de la misma. A continuación jugará una carta a elección. La carta jugada **NO** podrá ser evadida.



Arquera – **Sigourney**

Habilidad: Flechazos Dirigidos

Sigourney levanta del mazo el número de cartas correspondiente al total de jugadores. Sin verlas las reparte a elección entre los oponentes.



Cartas de Héroe:

Cartas de Héroes: 8



Clérigo – **Buckminster**

Habilidad: Absolución

Descarta cualquier carta a elección.

Los oponentes, siguiendo el orden de la ronda, podrán **descartar** una carta de su mano, **respetando el elemento** de la carta descartada por el clérigo. **Buckminster descartará** otra carta a elección **luego de cada descarte**.



Ladrona – **Odilia**

Habilidad: Robo Cruzado

Odilia robará una carta al azar de la mano de cada oponente y las sumará a la suya. Luego **devolverá** a cada oponente una carta de su mano y finalmente **descarta** una carta a elección. En caso que un oponente no posea cartas, **levanta una carta del Mazo**.



Nigromante – **Brishen**

Habilidad: Levanta Muertos

Siguiendo el orden de la ronda, cada **opponente** deberá **levantar** una carta de **Objeto del Pozo de Descarte** y agregarla a su mano. Si la carta a levantar **no fuera una carta de Objeto**, se la ignora y levanta la de abajo. Al finalizar esta acción, **Brishen descartará una carta a elección**.

Alquimista – **Emma**

Habilidad: Transmutación

Emma elige un elemento al cual cambiar. Luego **juega** hasta dos cartas de dicho elemento. Solo se tendrá en cuenta la **última carta jugada** en caso de activar algún **ataque o efecto**. La carta jugada **NO** podrá ser evadida.



MODOS DE JUEGO

TRES MODALIDADES DE JUEGO



**DUELO DE
HEROES**



**BATALLA
CAMPAL**



**GUERRA DE
CLANES**

Battle Royale: Es el modo de juego para 2 o más jugadores y respeta las reglas generales del juego.

Gana el primer jugador en librarse de **la carta Maldición.**

Cada vez que se inicie una partida nueva se volverán a repartir las cartas de **Héroes** y de **Maldición.**

PvP: Este modo de juego es solo para **2 jugadores** y respeta las reglas del juego en general, a excepción de las siguientes variantes:

Cada jugador iniciará el enfrentamiento con un **Contador de Vida de 100ps (Puntos de Salud).**

Toda vez que un jugador finalice la partida tras liberarse de la Maldición, su oponente deberá **sumar y restar Puntos de Salud** a su **Contador de Vida** según lo indiquen los números de cada carta en su mano.

Los números **Rojos** restan Puntos de Salud y los números **Verdes** suman Puntos de Salud. Luego de algunas partidas, el primer jugador que llegue a **0 (cero) Puntos de Salud** será el perdedor del enfrentamiento.

Antes de comenzar la primera partida, cada jugador tomará un héroe a elección o al azar, según lo decidan ambos contrincantes. **El héroe será el mismo de principio a fin** del enfrentamiento. Lo único que se volverá a repartir en cada partida serán **las cartas de Maldición.**

Guild War: Este modo de juego es para **4, 6 u 8 jugadores**.

El enfrentamiento se dará por equipos de 2 contra 2, 3 contra 3; o 4 contra 4.

Respetar las reglas del juego en general, a excepción de las siguientes variantes:

Los participantes deberán **colocarse** en la ronda de **forma intercalada** entre un equipo y el otro.

Se repartirá al azar **una carta Maldición a cada grupo**, la cual luego de mirar, colocarán boca abajo en lados opuestos del **Mazo**. Se repartirán al azar **7 cartas de Acción** a cada jugador, las cuales **NO** podrán mostrar al resto de su equipo.

Gana el equipo cuyo integrante sea el primero que logre descartar la Maldición según las reglas generales del juego.

Siempre que un participante juegue una carta **Doble Flechazo** o **Lluvia de Lanzas**, puede **elegir** a qué oponente atacar, **incluso en ataques acumulados**.

Se tomará al jugador **Penalizado** como **punto de partida** para seguir la ronda.

Dificultad de juego:

Fácil: Los jugadores podrán constatar el elemento de su maldición cuantas veces quieran durante la partida.

Medio: Los jugadores podrán constatar el elemento de su maldición únicamente al momento en que se reparten las cartas, antes de iniciar la partida.

Difícil: Los jugadores no podrán constatar el elemento de su maldición en ningún momento de la partida. El color se sabrá únicamente luego de haberla podido jugar. En caso de no corresponder al color del elemento en juego, la maldición volverá al jugador y deberá levantar dos cartas del mazo como penalización.