

# MARSHALS



2-4



20'-40'



+8

Los jugadores convertidos en valientes “Marshals”, tendrán que capturar a una banda de 4 peligrosos forajidos que han iniciado su huida por el lejano oeste.

Cruzarán montañas, bosques, llanuras y desiertos.

Se enfrentarán a emboscadas, tendrán que reponer fuerzas para encontrar pistas que los lleven hasta los delincuentes, apresarlos y hacer cumplir la ley.

Aquel que los capture se llevará una buena recompensa y el honor de convertirse en el Marshal que ha puesto fin a sus fechorías.

Tú eliges cómo pasar a la historia: siendo el mejor Marshal de todos los tiempos ¿o quizá el mejor recompensado?...



  
**eclipse**  
editorial

© Copyright 2020 - ECLIPSE EDITORIAL  
Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso explícito de los autores. “MARSHALS” y su logotipo son marcas registradas. Los componentes mostrados en este manual pueden variar de los del juego.

**Autor:** Matías Cazorla

**Diseño e ilustración:** Matías Cazorla

**Agradecimiento a colaboradores:**

Paulina Martignon, Raquel López, Sergio Rodríguez Yanes, Ricardo y Álvaro, Javier Romero Bullejos, Luis Hernández y Jaime Hernández.

Dedicado a Pau, a Yerba 🐾 y a todos aquellos que disfrutan jugando.

# LISTA DE COMPONENTES



**40 Cartas de Movimiento:** con 4 tipos de terreno: **bosque, desierto, llanura y montaña.** Cada una contiene un icono de flecha en la esquina superior izquierda y un valor determinado en la esquina opuesta (*del 1 al 10*).



**6 Comodines:** de valor 0 que pueden ser utilizados como Cartas de Movimiento en cualquiera de los tipos de terreno.



**4 Cartas de Mapa:** Sirven para crear el mapa central.



**26 Cartas de Acción:** se juegan desde la mano.



**5 Cartas de Eventos:** con efecto inmediato que se resuelve al robarla del mazo. Marcadas con un icono de ⚡.



**4 Cartas de Forajidos:** peligrosos bandidos que recorren el Oeste. Cada Forajido tiene un número impreso que marca su peligrosidad, que será también la recompensa al capturarlo. Además, cada Marshal es experto en el tipo de terreno que indica su propia carta. Si atrapa a un forajido en ese tipo de terreno, ¡duplica su recompensa!



**1 Carta de Marshal**  
**Corrupto:** otorga ese rol a quien la revele.



**2 Cartas de Ayuda:** resolverán tus dudas sobre el significado de cada icono.



**8 Cartas de Tablero de Jugador:** Se repartirán en función del color que cada jugador escoja llevar durante el juego.



**4 Cartas de Personajes o "Marshals":** hombre o mujer según se prefiera. Cada personaje tiene detrás un paisaje de un tipo (*bosque, desierto, llanura o montaña*) que define el tipo de terreno en el que son expertos para buscar forajidos.



**4 Marshals:** para marcar la posición del jugador en el mapa.



**56 Marcadores:** 14 marcadores de cada color.

# OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es **atrapar a los 4 forajidos** que componen una peligrosa banda de maleantes escondidos entre las cartas del **mazo de "lejano oeste"**.

Al final de la partida, ganará aquel **Marshal** que cumpla una de estas **condiciones**, en este orden:

- 1 Si eres el **único jugador** que queda en la partida tras eliminar al resto de Marshals.
- 2 Si eres el **Marshal Corrupto** ganas si consigues que **huya "definitivamente"** 1 forajido.
- 3 Si eres el Marshal, corrupto o no, con **más dinero acumulado**, a menos que otro jugador haya capturado 3 o más forajidos.

## FINAL DE LA PARTIDA

La partida acaba cuando ocurra alguna de estas posibles situaciones:

- ★ Cuando se logre capturar a todos los forajidos.
- ★ Si el último forajido logra huir "definitivamente".  
En este caso la victoria será para el marshal "corrupto".
- ★ Cuando sólo quede 1 Marshal en juego.



# PREPARACIÓN DEL JUEGO



- 1 **Mapa central:** barajamos las 4 cartas con dorso dorado y las ubicaremos en el centro de la mesa formando una fila en horizontal.

De esta forma se conforma el territorio en el que los Marshals buscarán a los forajidos a lo largo del **Lejano Oeste**.

Cada jugador coloca su Marshal en la carta del **mapa central** que corresponda al terreno en el que sea experto (*indicada como fondo del retrato del personaje*).

- 2 **Mazo "Lejano Oeste":**

- ★ Barajamos todas las cartas de dorso negro salvo la carta de **Marshal corrupto**.
- ★ Dividimos el mazo por la mitad. Puede hacerse contando las cartas exactamente o por aproximación.
- ★ En la mitad superior colocaremos la carta de **Marshal corrupto** y la barajamos.
- ★ Colocaremos la mitad superior encima de la inferior y el mazo al alcance de todos.

- 3 **Cartas de Ayuda:** se dejarán al alcance de todos los jugadores.

- 4 **Los Marshals:** cada jugador forma su tablero personal con las dos cartas con el dorso de su color y en el centro la carta del personaje que haya escogido. Para moverse por el mapa, podrán elegir si jugar con el Marshal de madera o bien con la ficha de cartón.
- 5 Recibe **marcadores de su color**, que coloca para indicar que tiene:
  - ★ **4 unidades de balas.**
  - ★ **4 unidades de provisiones.**
  - ★ **10 de dinero.** Utilizaremos los marcadores de “saco de dinero” para indicar si tenemos más de **30 monedas.**
- 6 **Mazo de Descarte.**
  - ! **Jugador inicial:** el jugador que haya visto una película de vaqueros más recientemente o bien el jugador más joven.
  - ! **Cada jugador roba 4 cartas.** En el caso de robar alguna carta de Evento ⚡, el jugador podrá jugarlo en la partida desde su mano.
  - ! **Los jugadores que hayan robado un bandido,** roban una nueva carta y dichos bandidos se devuelven al mazo y se baraja de nuevo.

## EL TABLERO DE JUGADOR



- 1 **Balas:** las necesitaremos en las emboscadas.
- 2 **Provisiones:** para nuestra búsqueda por terrenos inhóspitos.
- 3 **Botín:** el dinero ganado por nuestro Marshal. Por cada 30 monedas conseguidas, colocaremos una ficha encima del saco correspondiente.

# DESARROLLO DE LA PARTIDA

La partida se divide en turnos, en los que cada jugador, comenzando por el **jugador inicial** y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, realiza lo siguiente (*pasos 1 y 2*):

## ! MAZO DE "LEJANO OESTE":

**Al inicio de su turno, el jugador activo roba una carta:**

- ★ Si es un **Evento**, se resuelve, tras lo cual el jugador concluye su turno.
- ★ Si se trata de una carta de **Forajido**, dependerá de si el Marshal que haya revelado la carta sea corrupto o no. Después el jugador termina su turno.

## ! En caso de que el jugador no tenga la carta de corrupto:

- Si la primera carta del mazo de descarte es de **emboscada** o de **acampada**, el forajido escapa (*coloca la carta al final del mazo y concluye su turno*).
- De no ser así, el jugador activo lo **captura y cobra** la recompensa indicada en la carta de Forajido.
- Se considera **territorio de captura** la posición actual del marshal del jugador activo. Si coincide con el mostrado en su carta de personaje la recompensa será **doble**.
- El **resto de jugadores** (*salvo el Marshal corrupto, si se ha desvelado*) que tenga una o varias cartas de ese **tipo de territorio** podrán reclamar una recompensa por el valor que se indica en todas las cartas de ese mismo tipo. Una vez recibido su dinero, descartarán dichas cartas. Para esta recompensa no tiene efecto el terreno en que sea experto el que reclama la recompensa fuera de su turno, por lo que estas recompensas nunca se duplicarán.
- El jugador activo concluye su turno tras apresar al **Forajido** y se queda con dicha carta de forajido para recordar su captura.

## ! Si es el Marshal corrupto quien encuentra al Forajido, lo ayudará a escapar (*parcialmente, coloca la carta del forajido al final del mazo*):

- Revela obligatoriamente su carta de **"Corrupto"**, si no lo había hecho antes. Además cobrará los 30\$ que indica la carta de **"Corrupto"** por dejar escapar al Forajido.
- ★ **Cualquier otra carta** que no sea de Forajido se lleva a la mano del jugador activo, sin mostrarla al resto de los jugadores. Esto incluye la carta de **Marshal Corrupto**: el objetivo del jugador a partir de ese momento será ayudar a los forajidos a escapar.

## 2 JUGAR UNA CARTA DE SU MANO O REALIZAR UNA ACCIÓN ESPECIAL:

Colócala en el mazo de descartes después de utilizarla.

- ★ **Cartas de movimiento o comodín:** (con el icono ➡) nos permiten avanzar al terreno mostrado en la carta (una posición). La carta de terreno a la que nos movemos debe ser adyacente a la que se encuentra el Marshal del jugador activo. Es indiferente si está a la izquierda o a la derecha de la carta actual. Recuerda que la primera y la cuarta carta del mapa central sólo conectan por un lado de la carta.
- ★ **Cartas de Acciones:** (con el icono 🖐) sus efectos se detallan más adelante. Una vez jugada una Carta de Acción, el jugador acaba turno.
- ★ Vuelve al **Paso 1**.

En vez de jugar una carta, podemos hacer una de estas

### 2 acciones especiales:

- ★ Gastar **1 punto de suministro** para movernos a un territorio adyacente.
- ★ Gastar **1 punto de munición** para que los Marshals que estén en ese mismo territorio tengan que irse a otro territorio adyacente que elijan, salvo que también gasten 1 de munición, en cuyo caso podrían quedarse.
- ★ Volvemos al **Paso 1**.

### IMPORTANTE:

- ★ **No hay límite** en la cantidad de cartas que puede tener un jugador en la mano durante el juego.
- ★ Los **turnos** se suceden hasta el momento en que uno de los jugadores se declare vencedor de la partida cumpliendo al menos una de las **condiciones de victoria**.

## JUGAR FUERA DE TURNO

Fuera de tu turno, podrás jugar una **carta de Jurisdicción** que anulará la **carta de Pista o Escondite** que juegue en ese momento otro jugador, evitando que se resuelva.

La **carta de Jurisdicción** va al descarte y la **carta de Pista o Escondite** a la mano del jugador que jugó la **Jurisdicción**, que podrá utilizar más adelante. En caso de que varios jugadores quieran utilizar la **carta de Jurisdicción**, solo tendrá efecto la del jugador más lejano al jugador activo.



Otro tipo de carta que se puede utilizar durante el turno de otro jugador es la carta de movimiento y comodines, en dos situaciones:

- ★ Cuando se está **resolviendo un evento de Tren**, podemos **desplazar a nuestro Marshal** pagando el correspondiente **coste** por utilizar ese transporte. Nos desplazaremos al terreno que tengamos por delante, siempre que haya alguno, en la **dirección** en la que marcha el tren (*se indica en la carta*).
- ★ Cuando se está **resolviendo un evento de Pueblo**, podemos **desplazar a nuestro Marshal** descartando una o varias **cartas de movimiento** o **comodín** del tipo necesario para llevarlo hasta la localización del jugador actual, en la que se encontrará el pueblo, y así comprar provisiones y balas.

---

## JUGADOR ELIMINADO

---

En el caso de que una **acción de emboscada o acampada** (*explicados más adelante*) no pueda ser evitada ni se pueda pagar el coste completo que exige la carta, **el jugador que no disponga de los recursos necesarios quedará eliminado de la partida**. Colocará todas las cartas de su mano en el **mazo de descarte** y su turno se saltará, aunque todavía tendrá **opción de ganar** si es el Marshal con más **botín** al final de la partida (*siempre que ningún rival logre 3 capturas o el marshal corrupto consiga que un bandido escape finalmente*).

---

## EL FORAJIDO SE ESCAPA

---

El forajido puede escaparse de dos formas: parcial o definitivamente.

- ★ **Huida Parcial**: si antes de desvelar la carta de forajido se ha resuelto una **emboscada o acampada** (*dejando esa carta de evento en la parte superior del mazo de descarte*), logrará escapar y la **carta de forajido** se colocará **última en el mazo de Lejano Oeste**. Ocurrirá lo mismo si quien revela la carta del forajido es el **“Corrupto”**.
- ★ **Huida Definitiva**: si al final de la partida la última carta es un **“forajido”**, y vuelve a escaparse, huirá definitivamente. La victoria será para el **Marshal “Corrupto”**, si en algún momento se reveló como **“Corrupto”**.



# DESCRIPCIÓN DE CARTAS

## CARTAS DE ACCIÓN:

Cartas que **no se resuelven de forma inmediata**, se pueden tener en la **mano** y usarlas cuando más convenga siempre que nuestro **Marshal** esté en el mismo tipo de terreno que se indique en la carta de acción. Esta carta no afecta al jugador que la juega y al hacerlo, finalizará su turno.



### CARTA DE EMBOSCADA (ACCIÓN):

Esta carta indica que la banda de forajidos nos ha tendido **una trampa** y que tendremos que **gastar una o dos balas** para poder escapar de esa emboscada.

**Si hay un solo jugador en ese territorio**, tendrá que pagar el coste indicado en la carta. **Si hay dos o más jugadores en ese territorio** podrán enseñar una carta de dicho territorio, en el orden de juego (*no vale comodín*), el que tenga el valor más bajo o no cuente con una carta de ese tipo pagará el coste. **Si ninguno tiene cartas para escapar pagarán todos.**



### CARTA DE ACAMPADA (ACCIÓN):

Esta carta **funciona de la misma manera que la carta de emboscada** con la diferencia de que en vez de pagar con balas, **pagaremos con provisiones**. Al iniciar una búsqueda incesante los Marshals se verán obligados a parar para reponer fuerzas. **El pago del coste se determina igual que para las cartas de emboscada.**

## IMPORTANTE:

- ★ Para no quedar **fuera de la partida** hay que **tener como mínimo una bala** (*unidad de municiones*) o **una caja** (*unidad de provisiones*).
- ★ Si se usa una **carta de territorio** como pago, esa carta se entrega a quien haya iniciado la **“emboscada”** o **“acampada”** (*solo el Marshal que saque la carta más alta, el resto lo recuperan*).
- ★ **Una vez resuelta** esa carta de **“emboscada”** o **“acampada”**, se deja **primera en el mazo de descartes**. Si la **siguiente carta** que saque un jugador **es un forajido**, lee el apartado **“El Forajido se escapa”** en la página 8.



### **CARTA DE PISTA (ACCIÓN):**

Aporta **pistas** al jugador que la desvele y tenga su Marshal en el **tipo de terreno** que muestre esa carta.

Por ese motivo podrá **robar las 3 cartas superiores del mazo de Lejano Oeste** y **devolverlas** a su parte superior en el **orden que desee**, sin revelarlas a los demás jugadores.



### **CARTA DE ESCONDITE (ACCIÓN):**

El jugador que la desvele y tenga su Marshal en el **tipo de terreno** que muestre esa carta, habrá localizado un **posible escondite** de los forajidos.

Por este motivo podrá **dar a esa carta dos usos distintos:**

- ★ **Robar las 2 cartas superiores del mazo de Lejano Oeste y quedarnos 1 en nuestra mano**, devolviendo la otra a la parte superior de ese mazo.
- ★ **Elegir 2 cartas de la mano de otro jugador**, que nos las entregará para examinarlas. Podremos **quedarnos con 1 de ellas y la otra se devuelve** de nuevo al jugador.



### **CARTAS DE COMODÍN:**

Esta carta **sustituye a cualquier carta de movimiento**.

**Por ejemplo:** si necesito una carta de determinado tipo de territorio para que mi turno no acabe, puedo jugar el comodín y seguir avanzando.

**Carece de valor** a la hora de reclamar una recompensa. Tampoco nos valdrá para ir a cualquier territorio, solo a los **terrenos adyacentes** a aquel en el que se encuentra nuestro Marshal.



### **CARTAS DE JURISDICCIÓN:**

Las **cartas de Jurisdicción** sirven para **anular el efecto** de las **cartas de pista y de escondite** de otros jugadores. Se juegan contra cualquiera que haya jugado alguna de esas dos cartas, **evitando que las pueda utilizar y robándoselas para tenerlas en nuestra mano** y usarlas en nuestro beneficio cuando nos vengan mejor.

Tras su uso, la carta de Jurisdicción **va al mazo de descartes**. Son cartas de un único uso.

## CARTAS DE EVENTOS:

Tienen un icono de ⚡ que avisa que deben **resolverse inmediatamente después de ser desveladas**. Entre estas cartas podremos encontrar:



### CARTA DE FRONTERA (EVENTO):

Durante la búsqueda de la banda de forajidos, los Marshals recorrerán el **lejano oeste** de un extremo a otro. En su camino **cruzarán fronteras** para adentrarse en nuevos territorios. Por este motivo, al desvelarse esta carta, tendremos que quitar todos los Marshals del mapa, **barajar las cartas de mapa nuevamente** y formar otra vez una fila de 4 cartas. **Volveremos a situar a nuestros Marshals** sobre el terreno original de su carta de Marshal, donde comenzaron la partida.



### CARTA DE TREN (EVENTO):

Cuando sea desvelada esta carta tendremos que **tener en cuenta la dirección del tren y la posición actual de nuestro Marshal**. Para ver correctamente el sentido, debe estar la **carta del tren colocada en la misma orientación que las cartas del mapa**. Podremos **avanzar** tantos territorios como tengamos por delante en la **dirección que lleve el tren** y bajarnos en el que más nos convenga. Si no tenemos terrenos por delante en la dirección indicada no podremos sacar partido a esta carta. **Tiene un coste en monedas para poder utilizarla** que deberá pagar todo jugador que suba al tren. Los **otros jugadores** que estén en el mismo territorio o bien en los territorios que están en la dirección del tren **podrán también subirse** a él pagando su billete y avanzar si tienen terrenos hacia los que poder hacerlo.



### CARTA DE PUEBLO (EVENTO):

Al desvelarse esta carta podremos **entrar al pueblo para comprar balas o provisiones**. De esta manera los recursos perdidos se recuperan **a cambio de su correspondiente coste en dinero**. Se considera que **el pueblo está en el territorio donde se encuentra el Marshal** del jugador que ha desvelado esa carta. El **resto de jugadores** que estén en ese territorio **podrán comprar provisiones o balas**, los que estén en otros territorios y tengan cartas para poder moverse en ese mismo momento, fuera de su turno hasta el tipo de territorio donde está el pueblo, lo harán descartando las **cartas de movimiento o comodín** utilizadas.

# OTROS MODOS DE JUEGO

Hasta ahora hemos explicado cómo desarrollar una partida de **3 a 4 jugadores**. A continuación te mostraremos como puedes **adaptar la partida para 2 jugadores** o bien para poder **jugar con los más pequeños de la casa en un modo más básico**.

## MODO PARA 2 JUGADORES

La única diferencia respecto al juego para **3 o 4 jugadores** es que en este modo **no se utilizan las siguientes cartas**, que retiraremos del mazo de Lejano Oeste:

- ✗ Marshal corrupto.
- ✗ Todas las cartas de Jurisdicción.
- ✗ También retiramos 3 de los 6 comodines.



El juego consistirá en una carrera por **ver quién captura más forajidos o cobra más dinero** por las recompensas.

## MODO BÁSICO PARA LOS MÁS PEQUEÑOS

Para jugar en este modo **quitaremos del mazo las siguientes cartas**:

- ✗ Marshal Corrupto.
- ✗ Jurisdicción.
- ✗ Pistas.
- ✗ Escondite.
- ✗ Todos los eventos.



Por lo que el **mazo de lejano oeste** estará formado por **cartas de movimiento, comodines, emboscada, acampada** y los **4 forajidos**.

Jugaremos con los pequeños a ver quién es capaz de **recorrer terrenos** para poder robar cartas del mazo central y **dar con los forajidos** antes que los demás. En este modo la **carta de Emboscada** se usará para robar una carta cualquiera a un rival y la de **Acampada** para hacerle perder un turno. No se tiene en consideración el **tipo de territorio** de cada acción o la **posición actual del Marshal** de cada jugador para utilizar las acciones. Además no jugaremos con tableros personales, **no tendremos en cuenta ni el dinero, ni las balas ni las provisiones**. Solamente la carta de personaje y el objetivo de capturar a los forajidos.