

Autor: Gener Escalante



Jugadores: 2 a 4

Tiempo: 20-30 min

Edad: 10+

### EL JUEGO:

TerroriXico es un antiguo Libro, donde a través de los tiempos ha guardado en sus páginas a las más terroríficas leyendas mexicanas.

Tus amigos y tú abrieron el libro y en equipo deberán devolver los monstruos a sus páginas, antes de que escapen a las calles y causen en ellas el más grande terror.

TerroriXico es un juego de cartas semi-cooperativo, fácil de aprender, rápido de jugar y risas aseguradas.

Los jugadores deben atrapar a los monstruos “apoyándose entre ellos”, haciendo uso de las cartas de reliquias ancestrales y habilidades especiales, las cuales darán ventaja a todos, o sólo al que las usa; al final gana el jugador que consiga el mayor número de Puntos de Victoria (Victory Points).

Pero esta batalla podría tener sus consecuencias en las mentes de los jugadores, debes cuidarte de los monstruos, ya que si no tienes con que mantenerte en la lucha, recibirás cartas de trauma. Si tus amigos tampoco tienen reliquias para atacar a los monstruos, seguramente recibirás también fuego amigo o sus propios traumas en tu contra. Pero no te preocupes, también tú podrás sacar tus traumas mientras juegas.

¿Están realmente listos para esta aventura?

Que la caza de monstruos comience

**OBJETIVO:** Derrotar en equipo a los monstruos y devolverlos al libro; con el uso de cartas de reliquias y las habilidades que dan las cartas especiales, juntando la mayor cantidad de Puntos de Victoria (Victory Points) y el menor número de traumas.

### COMPONENTES JUEGO BÁSICO:

13 Cartas de monstruos

16 Cartas de eventos y jefes

4 Mazos de jugadores (50 cartas por jugador)

- 9 Range
- 9 Melee
- 9 Shield
- 9 Codex
- 9 Cartas especiales

1 Tablero de puntuación

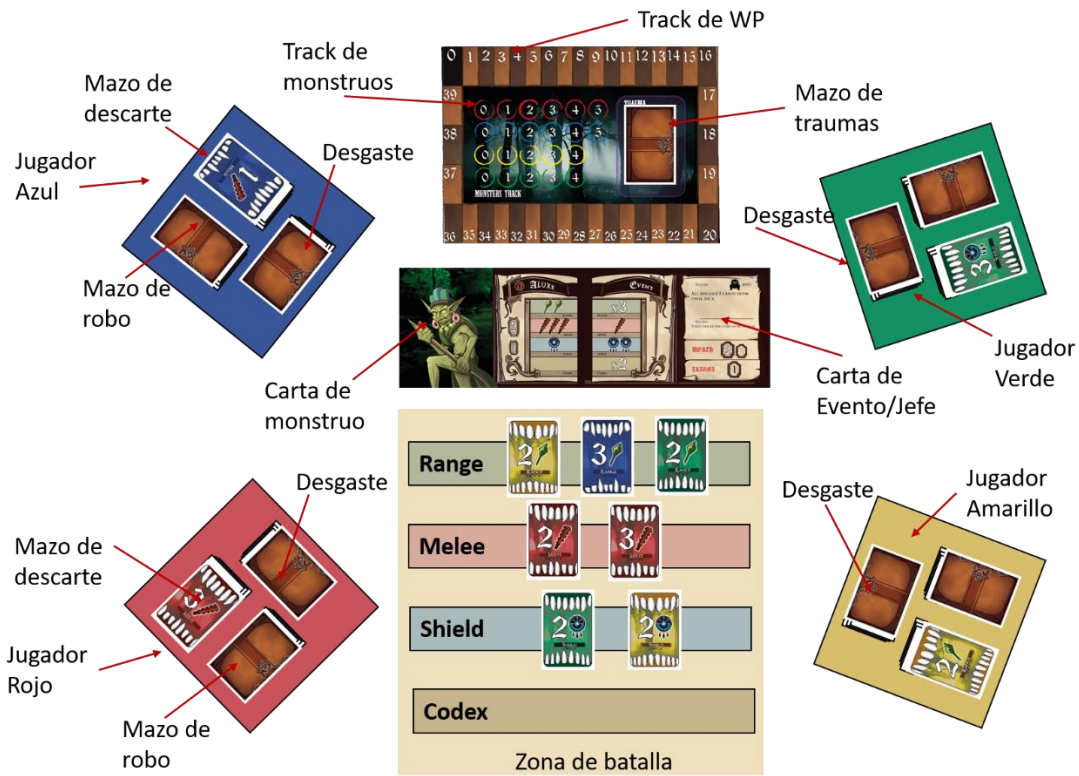
8 Cubos (2 de cada color: rojo, verde, azul y amarillo)

17 Cartas de trauma

### SETUP:

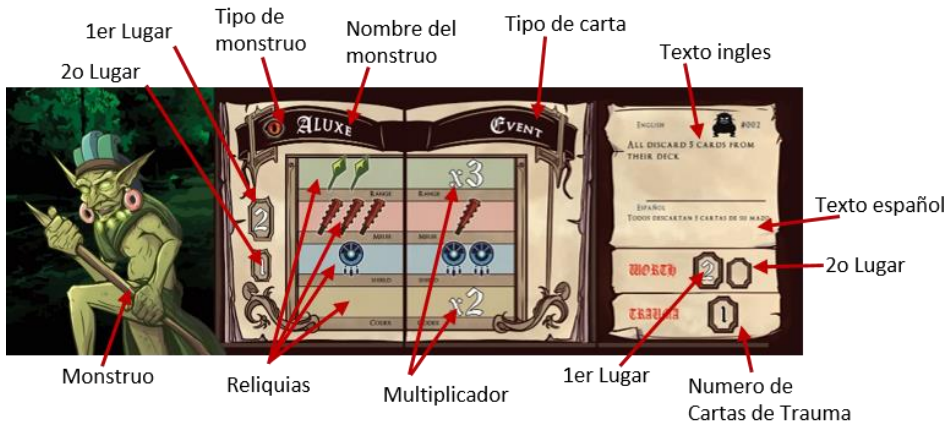
- 1.- Barajar las cartas de **EVENTOS Y JEFES** para formar un solo mazo y colocarlo boca arriba.
- 2.- Barajar las cartas de **MONSTRUOS** y colocarlas boca arriba, de lado izquierdo del mazo de **EVENTOS Y JEFES**; debe poder verse el libro abierto.
- 3.- Cada jugador selecciona un color, toma su mazo de cartas y los 2 cubos de su color.
- 4.- Ubicar el tablero a un costado de la zona de juego y todos los jugadores colocan uno de sus cubos en el Cero del **TRACK DE PUNTOS DE VICTORIA** “V.P.” (Victory Points) y otro cubo en el Cero del **TRACK DE MONSTRUOS** devueltos al libro.
- 5.- Se colocan sobre el tablero de juego las **CARTAS DE TRAUMA** según el número de jugadores.
  - 2 jugadores: 12 cartas
  - 3 jugadores 16 cartas
  - 4 jugadores: 20 Cartas
- 6.- Cada jugador baraja su mazo, toma 8 cartas y elige 5, el resto se irá a la pila de descarte.

7.- El jugador inicial podrá ser aquel que haya visto una **película de terror**, haya tenido una **pesadilla** recientemente, que tenga más **prendas del color** de sus cartas o haya sido el último del juego pasado. Además se elige un narrador que deberá leer todos los nombres de los monstruos y los eventos.



### LA CARTA DE MONSTRUO Y EVENTOS/JEFES

Estas se combinan y le dan la fuerza al monstruo, sumando el número de reliquias requeridas y en otros casos multiplicándolas.



Por ejemplo, en este caso la fuerza del ALUXE combinada con el Evento #002 es de:

- 6 Range (2x3)
- 4 Melee (3+1)
- 3 Shield (1+2)
- 0 Codex (0x2)

### RONDA DE JUEGO.

El narrador lee el nombre del **monstruo**, el **Texto del Evento** y se aplican sus efectos; de no hacerlo así, cada jugador recibe 1 carta de trauma.

**Por turnos** comenzando por el jugador inicial, en sentido horario, los jugadores deben colocar dos **cartas** de reliquia o especial, en la línea de combate que desee pelear. Puede colocar una carta boca abajo y una abierta, cuidando que no haya más de dos cartas boca abajo en cada línea de combate.

Una vez que se coloca una carta especial en la zona de combate, se aplica su texto; si la carta jugada no es válida, el jugador recibirá el número de cartas de trauma indicadas en el mazo de **EVENTO/JEFE**.

Opciones para jugar cartas:

1. Una boca abajo y una carta boca arriba
2. Dos cartas boca arriba

El jugador al finalizar su turno podrá:

- a) Descartar 1 carta y robar hasta completar su mano. (Deberá tener 5 cartas cada que inicia su turno a menos que la carta de **EVENTO/JEFE** diga lo contrario)
- b) Descartar una carta y eliminar una carta que no sea de Trauma, luego robar hasta completar su mano.

Sólo se pueden colocar cartas de reliquias y cartas especiales en cualquiera de las **4 LÍNEAS DE COMBATE**, (Range, Melee, Shield, Codex), siempre y cuando falte por lo menos 1 reliquia, considerando sólo el conteo de las cartas que están boca arriba.

Una vez que una línea de combate ya ha sido completada, no se podrán poner más cartas, pero si se podrán jugar cartas especiales válidas (Ver Cartas Especiales). Además no podrá haber más de 2 cartas boca abajo en cada fila.

Si una fila de combate ya ha sido completada y se usa un trauma o una carta que elimina a otras; entonces se pueden seguir jugando cartas en esa línea de combate, cuidando siempre de no tener más de dos cartas boca abajo.

Por turnos los jugadores van colocando cartas y aplicando sus efectos hasta que se completen todas las reliquias requeridas en las 4 LÍNEAS DE COMBATE; cuando esto ocurre, significa que el monstruo ha sido derrotado y devuelto al Libro. (Quien resulte ganador se lleva el monstruo)

Se voltean las cartas jugadas boca abajo y se aplican sus efectos si los tuviesen, luego se contabilizan los puntos de cada jugador. Quien haya aportado **más reliquias a la batalla**, será el que se lleve los puntos del **primer lugar y el monstruo**, los demás jugadores **que NO hayan pasado**, se llevarán los puntos del **segundo lugar**.

#### EMPATE

Si hubiera empate de 2 o más jugadores en el primer lugar, el jugador que puso la última carta se lleva al monstruo y todos se llevan los puntos del primer lugar.

#### MAS DE UN MONSTRUO O UNA CARTA DE EVENTO/JEFE

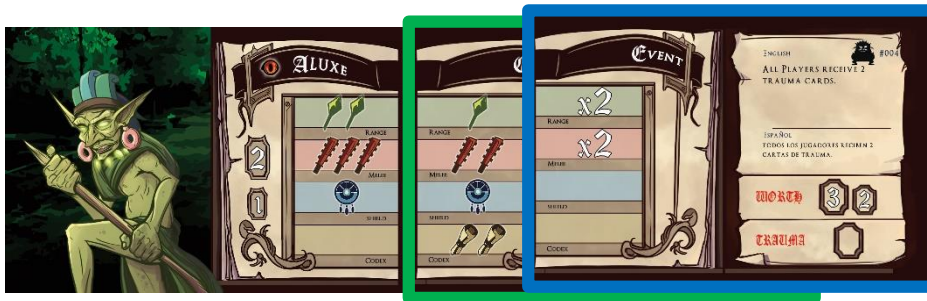
Si el EVENTO indica que se añade otro monstruo al combate, se recorre hacia la izquierda la carta de monstruo para dejar visibles las reliquias de la carta de abajo, haciendo más fuerte al monstruo. Ej. El NAHUAL se recorre a la izquierda para dejar visibles las reliquias de la carta de ALUXE.



En este caso la fuerza aumentada es de:

- 5 Range (2+2+1)
- 6 Melee (1+3+2)
- 5 Shield (3+1+1)
- 3 Codex (1+0+2)

Si el EVENTO indica que se añade otra carta de Evento al combate, se recorrerá hacia la derecha la carta de EVENTO para dejar visibles las reliquias de la carta de abajo que le han dado más poder al monstruo.



En este caso la fuerza aumentada del ALUXE es de:

- 6 Range (2+1) x2
- 10 Melee (3+2) x2
- 2 Shield (1+1)
- 2 Codex (0+2+0)

### PASAR Y LAS CARTAS DE TRAUMA

Si algún jugador no tiene cartas de reliquias o carta especiales válidas para jugar, tendrá que decir: “Paso” y recibirá el número de Cartas de Trauma que indica la carta de **EVENTO/JEFE**, las debe colocar en su mazo de robo y tendrá que **barajarlo**, cuentan como puntos negativos al final del juego. ¡Abra que sacar los Traumas!

Cuando el jugador tiene cartas de Trauma en mano puede realizar las siguientes acciones:



**Traumas de valor CERO (0):** Se muestra a los jugadores y se va a su zona desgaste, cuenta como una de las dos cartas que el jugador debe usar en su turno.

**Traumas de valor (-1, -2, -3):** Cuando estas cartas son jugadas boca arriba, se usan para retirar de la línea de combate a cartas de reliquia de valor 1, 2 o 3 (Ej. Trauma -2 vs Reliquia 2). El jugador deberá colocar su carta de Trauma boca arriba sobre la carta de otro jugador con valor 1, 2 o 3 que le corresponda, enviando así esas cartas a la pila de descarte de ambos jugadores respectivamente.

Si la carta es jugada boca abajo, al final de la ronda, cuando las cartas son reveladas y después del conteo de puntos, esta carta pasará a la pila de descartes del jugador que tenga menos puntos en esa ronda.

**NOTA 1:** En caso de empate **en último lugar**, las cartas de trauma que hayan sido jugadas boca abajo se eliminan.

**NOTA 2:** Las cartas de trauma se pueden eliminar, sólo cuando se juegue una carta o un evento que lo permita, o se juegue boca abajo y se produzca un empate por el último lugar de la ronda.

### DERROTAR AL MONSTRUO(S)

El primer lugar de la ronda:

- Avanza su cubo un espacio en **EL TRACK DE MONSTRUOS** devueltos al Libro.
- Suma los **V.P.** de las cartas de monstruos, más los puntos de la carta **EVENTO/JEFE**, y avanza su cubo en el **TRACK DE V.P.**

Los demás jugadores que **NO** pasaron:

- Suman los **V.P.** del segundo lugar de las cartas de monstruos, más los puntos de la carta **EVENTO/JEFE**, y avanzan su cubo en el **TRACK DE V.P.** respectivamente.

En el caso de que estén en combate más de 2 cartas de monstruos o de **EVENTO/JEFE**, se contabilizan los puntos de todas las Cartas y se avanza en el Track de monstruo 1 o 2 espacios según lo indique la carta de Evento /Jefe.

Al finalizar la ronda, las cartas que fueron jugadas en la zona de batalla, se van a la pila de descarte de cada jugador.

El primer lugar de la ronda se lleva el **monstruo(s) y Eventos/Jefes** a su zona de juego, quedando destapado el siguiente enemigo y una nueva ronda da inicio.

El jugador inicial de la ronda, será el jugador a la izquierda del primer lugar de la ronda anterior, en caso de haber sido todos derrotados, el jugador inicial será el primer jugador en haber pasado la ronda anterior.

**NOTA 1:** Las cartas eliminadas se van a la zona de Desgaste del jugador y no podrán ser devueltas al juego.

**NOTA 2:** Cuando queden 5 o menos cartas en el mazo de robo, el jugador debe barajar su pila de descartes para tener un nuevo mazo de robo.

### PUNTAJE DE LOS MONSTRUOS AL FINAL DEL JUEGO

Los monstruos son de 4 tipos: No muertos  Espíritus  Criaturas  Mágicos 

Los monstruos darán puntos al final del juego si se reúnen según su tipo, eligiendo sólo una de las siguientes opciones:

- 2 monstruos del mismo tipo: 2 V.P.
- 3 monstruos del mismo tipo: 5 V.P.
- 4 monstruos del mismo tipo: 9 V.P.

### FIN DEL JUEGO

- Para **3 o 4** jugadores, el juego termina cuando alguno llega a **4 monstruos** devueltos al Libro.
- Para **2** jugadores, el juego acaba cuando alguno llega a **5 monstruos** devueltos al Libro.
- El juego también concluye si se **terminan** las cartas de Trauma.
- El juego finaliza si algún jugador llega a **40 V.P.** o más.

### ¿QUIÉN GANA?

Una vez terminado el juego, se verifican los puntos de Track de V.P. se descuentan los puntos de las Cartas de Trauma que le quedaron en su mazo de robo y de descarte y se suman los puntos por tipos de monstruos. (Ver Puntaje de los monstruos al final del juego)

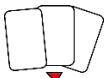
- En caso de empate, gana el jugador que tenga **más monstruos** devueltos al Libro.
- Si persiste el empate, el jugador con **menos** puntos de **Trauma** gana la partida.
- En último caso para romper el empate, será aquel jugador que tenga **menos** cartas **eliminadas**.

### NIVEL DE LA AVENTURA

En base al número de V.P. obtenidos, podrás clasificar el Nivel de tu Aventura según los siguientes valores:

- ❖ -10 a 5 Baby
- ❖ 6 a 10 Aprendiz
- ❖ 11 a 15 Clérigo
- ❖ 16 a 21 Knigth
- ❖ 22 a 28 Slayer
- ❖ 29 a 35 Mythbuster
- ❖ 36 o más Van Helsing

### CARTAS ESPECIALES:



**Fury:** Todos roban 3 cartas y deberán descartarse, hasta tener el máximo permitido de la ronda.



**Take Advantage:** Tomas una carta del mazo de Traumas boca abajo y se la das a un jugador de tu elección.



**Good Omens:** Elimina 3 cartas de tu mano que se van a tu zona de desgaste, descartas el resto y tomas una nueva mano del mazo de robo.



**Last chance:** Descartas 3 cartas de tu mazo de robo, Last chance cuenta como 1 reliquia, el jugador debe decidir que tipo de reliquia será y colocarla en la fila de combate correspondiente. No se podrá cambiar de lugar posteriormente.



**Trickery:** Cuenta como una carta de 2 reliquias iguales, el jugador debe decidir que tipo de reliquia será y colocarla en la fila de combate correspondiente. No se podrá cambiar de lugar posteriormente.



**Friendly fire:** Eliminas una carta cualquiera de otro jugador de la zona de batalla, la carta eliminada se va a la zona de desgaste de su dueño y Friendly fire se descarta.



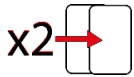
**Berserker:** El jugador que la juega roba 2 cartas y se descarta de una inmediatamente, para tener el máximo permitido de la ronda.



**Equality:** Esta carta vale el número de cartas de reliquia de la fila en la que fue colocada, si solo hay una carta vinculada a ésta y es eliminada, "Equality" se descarta. No se podrá colocar en una fila de combate vacía o que ya tenga el número de reliquias requeridas.



En este caso la fila tiene 3 cartas de  
Melee por lo tanto Equality = 3



**Strength:** Multiplica por 2 los valores de las cartas en la fila de combate que ha sido colocada, si se elimina la última carta a la que estaba asociada, se tendrá que ir a la pila de descarte de su dueño. **No se podrá colocar en una fila vacía**, ni tampoco en una fila que ya tenga el número de reliquias requeridas.



En este caso la fila tiene una fuerza de  
 $(2+2+3) \times 2 = (7) \times 2 = 14$



**Mimetic:** Copia la carta de otro jugador ya sea de reliquias o especial y aplica sus efectos si los tuviera inmediatamente. **No se podrá colocar en una fila vacía**, ni tampoco en una fila que ya tenga el número de reliquias requeridas.



En este caso la carta amarilla cuenta  
como 3 Shield