

LA HERMANDAD ⊕ OSCURA



REGLAS DE JUEGO ⊕

UN JUEGO DE ROL Y ESTRATEGIA DE CARLOS
QUINTANAL FONTAL

CØNTENIDØ

- 6 CARTAS DE PERSONAJE
- 20 CARTAS DE ÁNGEL
- 20 CARTAS DE DEMØNIØ
- 47 CARTAS DE HIERBAS
- 30 CRISTALES DEMØNIACØS
- 6 TØKENS DE JUGADØR
- 1 DADØ
- 1 TABLERØ DE JUEGØ

ØBJETIVØ DEL JUEGØ

LA HERMANDAD ØSCURA ES UN JUEGØ DE CARTAS, AZAR Y ESTRATEGIA DE 2 A 6 JUGADØRES.

CADA JUGADØR TØMARÁ EL PAPEL DE UNA BRUJA HISTØRICAMENTE NØTABLE PARA HACER FRENTE A LAS HØRDAS DEMØNIACAS. PARA ELLO CØNTARÁ CØN LA AYUDA DE ARCÁNGELES, PLANTAS MÁGICAS Y HECHIZØS ARCANØS.

ADEMÁS, PODRÁ ALIARSE CØN ØTROS JUGADØRES Ø JUGAR EL JUEGØ DE LA TRACIØN, ASUMIENDØ LAS CONSECUENCIAS DEL MISMO.

EL ØBJETIVØ DEL JUEGØ ES CØNSTRUIR LUGARES SAGRADØS DØNDE AUMENTAR SU PØDER AL MÁXIMO. PARA ELLO DEBERÁN CØNSEGUIR CRISTALES QUE MAYØRMENTE SE ØBTIENEN A TRAVÉS DE LA VICTØRIA EN CØMBATE DEMØNIACØ.

REGLAS PARA 3 A 6 JUGADORES

REPARTO INICIAL

SE DISTRIBUYEN AL AZAR ENTRE LOS JUGADORES 1 CARTA DE PERSONAJE, 1 CARTA DE HECHIZO Y 2 CARTAS DE HIERBAS. ADEMÁS, SE LES DA UN CRISTAL EN CONFIANZA DE SUS FUTUROS LOGROS. LA CARTA DE PERSONAJE SERÁ SIEMPRE PÚBLICA Y SE UBICARÁ BOCAS ARRIBA EN LA MESA PERO EL RESTO DE CARTAS SON PRIVADAS PARA CADA JUGADOR. DEBERÁS ELEGIR SI QUIERES COMPARTIR O NO INFORMACIÓN CON OTRO JUGADOR.

COMENZARÁ EL JUEGO EL JUGADOR CUYO SIGNO ZODIACAL SEA REGENTE O ESTÉ MÁS PRÓXIMO DE VENIR. SI HAY MÁS DE UN JUGADOR CON ESE SIGNO EL TURNO ENTRE ELLOS SE DECIDIRÁ CON EL DADO.

UNA VEZ INICIADA LA RONDA DE JUEGO LOS TURNOS SE SUCEDERÁN EN SENTIDO ANTIHORARIO.

INICIO DE PARTIDA

CADA JUGADOR UBICARÁ SU TOKEN EN LA CASILLA DE SALIDA

CADA UNO DE LOS MAZOS DE JUEGO (DEMONIOS, ÁNGELES, HIERBAS MÁGICAS Y PÁGINAS DE HECHIZOS) SE SITUARÁ BOCAS ABAJO EN EL LUGAR INDICADO EN EL TABLERO.

EN ESTE MOMENTO SE REVELA EL PRIMER DEMONIO, LA PRIMERA CARTA DE LUGAR SAGRADO Y LO MÁS IMPORTANTE: EL PRIMER ARCÁNGEL CUYA HABILIDAD SE ACTIVARÁ AUTOMÁTICAMENTE.

CADA VEZ QUE UN DEMONIO SEA VENCIDO SE DESTAPARÁ UNA NUEVA CARTA DE ÁNGEL PARA ENFRENTARLO INMEDIATAMENTE.

CADA JUGADOR PODRÁ TENER EN SU MANO EN TODO MOMENTO UN MÁXIMO DE 6 HIERBAS Y 4 CARTAS DE HECHIZO.

SECUENCIA DE JUEGO

EN CADA TURNO EL JUGADOR DEBERÁ TIRAR EL DADO Y MOVER SU TOKEN EL NÚMERO PRECISO QUE INDIQUE EL DADO. SI EN SU TRAYECTO AVANZA SOBRE UNA CASILLA DE COLOR, ESTA SE ACTIVA ADEMÁS, ANTES O DESPUÉS DE TIRAR EL DADO, EL JUGADOR PODRÁ ELEGIR SI QUIERE EJECUTAR ALGUNA ACCIÓN ESPECIAL, YA SEA DE SUS CARTAS DE LUGAR SAGRADO, DE SUS CARTAS DE HECHIZO O SU HABILIDAD ESPECIAL DE PERSONAJE. PERO SOLO PODRÁ REALIZARSE UNA DE ESTAS ACCIONES POR TURNO.

MOVIMIENTO SOBRE EL TABLERO

EL MOVIMIENTO DE LOS TOKENS ES LIBRE PERO NO SE PUEDE RETORNAR SOBRE LOS PROPIOS PASOS EN EL MISMO TURNO.

TODOS LOS JUGADORES IRÁN AVANZANDO Y TOMANDO DECISIONES EN SUS CAMINOS.

CASILLAS ESPECIALES:

- CASILLAS DEL LIBRO DE LAS SOMBRAS (PORADAS): CUANDO CAES EN ELLAS RECIBES UNA CARTA DE HECHIZO. ÉSTA VA A TU MANO HASTA QUE DECIDAS ACTIVARLA.
- CASILLAS DE RECOLECCIÓN (VERDES): CUANDO CAES EN ELLAS RECIBES UNA CARTA DE HIERBA. ÉSTA VA A TU MANO. SOLO SE PUEDE TENER UN MÁXIMO DE 7. PUEDES ROBAR MÁS DESCARTANDO UNA DE TU MANO.
- CASILLAS DE INVOCACIÓN DEMONIACA (ROJAS): CUANDO UN JUGADOR CAE SOBRE UNA DE ELLAS TENDRÁ QUE ENFRENTARSE AL DEMONIO QUE ESTÉ BOCA ARRIBA SEGÚN LAS REGLAS DE COMBATE DEMONIACO.

DUELO DE MAGIA

CUANDO UN JUGADOR, EN SU TURNO, CAIGA SOBRE LA CASILLA DONDE SE UBICA OTRO JUGADOR, PODRÁ DECIDIR RETARLO A UN DUELO DE MAGIA O PASAR INADVERTIDO.

SI DECIDE LUCHAR AMBOS PONDRÁN LAS CARTAS QUE DESEEN USAR EN EL COMBATE BOCAABAJA (LAS CARTAS DE HIERBAS TIENEN UN NÚMERO QUE INDICA EL NÚMERO DE PUNTOS QUE DAN EN UN DUELO).

DESPUÉS COGERAN SUS CRISTALES Y BAJA LA MESA DECIDIRAN CUÁNTOS USAN EN EL DUELO. DESPUÉS PONDRAN UNA MANO SOBRE LA MESA Y LA ABRIRAN AL MISMO TIEMPO. EL JUGADOR CON MÁS PUNTOS GANA Y SE LLEVA LOS CRISTALES DEL OTRO JUGADOR.

EL JUGADOR QUE GANE DEBERÁ RENUNCIAR A LOS CRISTALES QUE APOSTO EN EL DUELO.

COMBATE DEMONIACO

CUANDO UN JUGADOR CAE EN UNA CASILLA DE INVOCACIÓN DEMONIACA (COLOR ROJO) HA DE ENFRENTARSE A UN DEMONIO.

LAS CARTAS DE DEMONIO TIENEN UNO, DOS O TRES CRISTALES (LO QUE INDICA LA RECOMPENSA DE SU CAPTURA) Y LAS HIERBAS PARA HACER LA POCIÓN QUE LOS DERROTA.

SI EL JUGADOR VENDE OBTENDRÁ TANTOS CRISTALES COMO INDIQUE LA CARTA DE DEMONIO, SI EL JUGADOR NO TIENE LAS CARTAS NECESARIAS PARA VENCER DEBERÁ RENUNCIAR A TANTOS CRISTALES COMO INDIQUE LA CARTA DE DEMONIO.

EN EL CASO DE QUE YA NO TENGA CRISTALES DEBERÁ PAGAR CON CARTAS DE SU MANO Y SI NO TUVIERA, CON UNA CARTA DE LUGAR SAGRADO.

EN EL CASO DE QUE NO TENGA CARTAS NI CRISTALES NO HABRÁ PENALIZACIÓN.

IMPORTANTE: RECUERDA QUE EL MUÉRDAGO DESTRUYE CUALQUIER DEMONIO AL INSTANTE.

CARTAS DE LUGAR SAGRADO

CUANDO UN JUGADOR LLEGA AL FINAL DEL SENDERO PUEDE COMPRAR LA CARTA DE LUGAR SAGRADO Y CONSTRUIRLA. LA CARTA INDICA EL NÚMERO DE CRISTALES QUE CUESTA SU CONSTRUCCIÓN Y LA HABILIDAD ESPECIAL QUE OTORGA AL QUE LA CONSTRUYA. ADEMÁS SE CLASIFICAN EN TRES TIPOS:

- ORDEN SECRETA.
- MARAVILLAS DE LA NATURALEZA.
- TEMPLOS EGIPCIO.
- ENTORNOS DE LOS DRUIDAS

COMPRAR LUGARES SAGRADOS NO SIGNIFICA RENUNCIAR A LOS PUNTOS QUE DAN LOS CRISTALES. AL FINAL DE LA PARTIDA SE CONTARÁ SU PRECIO COMO CRISTALES EN POSESIÓN. REUNIR LUGARES SAGRADOS DEL MISMO TIPO OTORGARÁ BENEFICIOS A LA HORA DE CONTAR LOS PUNTOS AL FINAL DE LA PARTIDA.

IMPORTANTE: LAS HABILIDADES DE LOS LUGARES SAGRADOS SOLO PODRÁN ACTIVARSE UNA VEZ POR PARTIDA SI ASÍ LO ÍNDICA. INCLUSO SI ESTA CARTA PASA AL CONTROL DE OTRO JUGADOR.

FIN DE LA PARTIDA

EXISTEN DOS MANERAS DE ACABAR LA PARTIDA:

- VICTORIA SUPREMA: SI UN JUGADOR CØSIGUE CØNSTRUIR LOS 3 LUGARES SAGRADOS DE UNA CIVILIZACIÓN HABRÁ GANADO AUTØMÁTICAMENTE Y LA PARTIDA TERMINARÁ.
- VICTORIA POR PUNTOS CRISTAL: CUANDO SE ACABEN TODAS LAS CARTAS DE LUGARES SAGRADOS SE ACTIVA EL FINAL DE PARTIDA. DESDE ESE MOMENTO LOS JUGADORES RESTANTES (SALVO EL QUE HAYA ACTIVADO EL FINAL DE PARTIDA) DISPØNDRÁN DE UN TURNØ HASTA ACABAR. SIN EMBARGO LOS TURNOS SIGUEN EL MISMO ØRDEN Y LAS HABILIDADES Y CARTAS DE HECHIZØ SIGUEN PUDIENDO ACTIVARSE POR CUALQUIER JUGADOR.

CÁLCULO DE PUNTOS FINALES PARA VICTORIA POR PUNTOS CRISTAL

CUANDO TODOS LOS JUGADORES CØNCLUYAN SU TURNØ LA PARTIDA HABRÁ FINALIZADO Y SE PRØCEDERÁ AL CØNTEØ DE PUNTOS SEGØN ESTAS NØRMAS:

- CADA CRISTAL EN POSESIÓN CØNTARÁ POR UN PUNTO CRISTAL.
- CADA CARTA DE LUGAR SAGRADO VALDRÁ EL EQUIVALENTE A SU PRECIO EN CRISTALES MULTIPLICADO POR EL NØMERO DE CARTAS DEL MISMO TIPO (MARAVILLAS EGIPCIAS, ØRDEN SECRETA Ø ENTØRNOS DE LOS DRUIDAS).
- ADEMÁS, ALGUNAS CARTAS DAN PUNTOS EXTRA POR LO QUE ES EL MOMENTO DE REVISAR VUESTRA MANØ.