

ARKHAM DUELS

Ruiz Machuca

★ INTRODUCCIÓN

Arkham Duels es un juego competitivo para 2, 3 o 4 jugadores en el que cada participante lucha por el control de los portales a través de los cuales criaturas fantásticas, inspiradas en las obras de H. P. Lovecraft y sus colaboradores, intentan acceder a nuestro mundo.

★ ÍNDICE

Introducción	2
Componentes	2
Zona de juego	2
Modo Básico para 2 jugadores	6
Fase de Preparación	6
Fase de Juego	6
Acciones disponibles	7
Jugar una carta	7
Pasar / Pasar ronda	10
Fase de Puntuación	12
Modo Avanzado	13
Elegidos	14
Cartas Especiales	14
Expansión Más allá del Portal	15
Modo para 3/4 jugadores	17
Resumen de juego	20

★ COMPONENTES



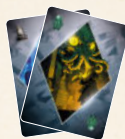
4 Cartas de Ayuda



20 Cartas de Modificadores de Portal



54 Cartas Básicas



6 Cartas Especiales



1 Ficha de Inicio



4 Fichas de Paso



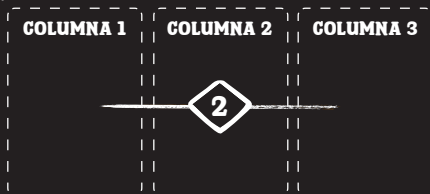
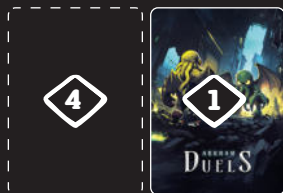
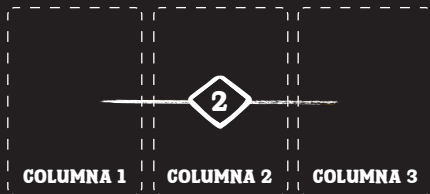
33 Fichas de Puntuación



12 Fichas de Marcador de Dominio

★ ZONA DE JUEGO

- | | |
|---------------------------------|---|
| 1 Mazo de Robo | 7 Ficha de Paso |
| 2 Columnas de Portal | 8 Pila de Modificadores de Portal (modo avanzado) |
| 3 Fichas de Marcador de Dominio | 9 Modificador activo (modo avanzado) |
| 4 Pila de Descarte | 10 Cartas de ayuda |
| 5 Ficha de Inicio | |
| 6 Fichas de puntuación | |



● MAZO DE ROBO

Espacio donde se colocan todas las cartas básicas al inicio de la partida. Al inicio de cada ronda, comenzando por el jugador inicial, cada jugador roba su mano de esta pila.

● PILA DE DESCARTE

Espacio donde se colocan las cartas que dejan de estar en juego, incluyendo, al final de cada ronda, las jugadas y las no jugadas en las manos de los jugadores.

● COLUMNAS DE PORTAL

Cada jugador dispone de un área de juego dividida en tres Columnas de Portal, donde colocará sus cartas para intentar dominarlas y obtener puntos.

● FICHAS DE MARCADOR DE DOMINIO

Cada vez que un jugador coloca una carta en una Columna, mueve su Marcador de Dominio a su zona o a la zona central. Esta ficha se usa para determinar quién controla la Columna al final de cada ronda. Su numeración del 1 al 3 define el número de la Columna de Portal en la que se ubique.

● FICHA DE INICIO

Indica el jugador inicial de la ronda en curso.

● FICHAS DE PUNTUACIÓN

Indican los puntos que ha acumulado cada jugador.

● FICHA DE PASO

Indica cuántas veces un jugador ha decidido pasar.





▷ CARTAS BÁSICAS

Este mazo, compuesto por **54 cartas**, está dividido en **6 Facciones diferentes**, que se distinguen por sus ilustraciones, colores e icono único.

Cada Facción tiene 9 cartas diferentes **numeradas del 1 al 9**. Todas tienen los mismos números disponibles, con una carta para cada número.

Cada Facción tiene un efecto único al jugar una de sus cartas. Estos efectos se aplican en las partidas del modo Avanzado (*ver modo Avanzado en la página 13*). Durante las partidas del modo Básico (*ver modo Básico en la página 6*) dichos efectos se ignoran.

↔ Facciones ↔



Investigadores



Protectores



Coleccionistas



Sombras



Anuladores



Temerarios

★ MODO BÁSICO PARA 2 JUGADORES

Este modo es recomendado para las primeras partidas. Cuando os sintáis preparados para un mayor desafío, podéis jugar al modo Avanzado o agregar la Expansión *Más allá del Portal*.

▷ DESARROLLO DE LA RONDA

Cada ronda se divide en 3 fases:

1. **Fase de Preparación:** en la que los jugadores roban 7 cartas creando su mano.
2. **Fase de Juego:** en la que los jugadores, en turnos alternos, realizan todas las Acciones disponibles que deseen.
3. **Fase de Puntuación:** en la que cada jugador acumula puntos según la posición de los Marcadores de Dominio y las cartas jugadas.

● FASE DE PREPARACIÓN

Durante la primera ronda, escoge al azar quién recibe la Ficha de Inicio. Al comenzar una nueva ronda, la Ficha de Inicio pasa al jugador que no fue el inicial en la ronda anterior. A continuación, empezando por el jugador inicial, los jugadores roban nuevas cartas del mazo de Robo hasta tener 7 en mano. Si el mazo de Robo se agota, se baraja la pila de descarte para formar un nuevo mazo de Robo.

● FASE DE JUEGO

El jugador inicial realiza una de las Acciones disponibles (*ver Acciones disponibles en la página 7*). A continuación, el otro jugador realiza una de sus Acciones disponibles y así sucesivamente hasta que ninguno de los jugadores tenga Acciones disponibles, o ambos hayan realizado la Acción pasar ronda (*ver Pasar / Pasar ronda en la página 10*).

Durante la primera ronda, el jugador inicial, obligatoriamente, debe jugar una carta en su zona en una de las tres Columnas de Portal y el segundo jugador, obligatoriamente, debe jugar una carta en su zona en una de las dos Columnas de Portal sin cartas.



● ACCIONES DISPONIBLES

JUGAR UNA CARTA

El jugador elige una carta de su mano y la coloca en una de las tres Columnas de Portal de su zona de juego. Si la carta jugada no tiene el mismo valor que la del oponente, mueve el Marcador de Dominio a su zona (si no estuviera allí) para indicar que domina esa Columna. Si ambas cartas tienen el mismo valor, el Marcador de Dominio regresa al centro de la Columna, señalando un empate.

Para jugar una carta en una Columna, en el caso de que ya hubiera alguna carta jugada en ella, deben cumplirse los siguientes requisitos:

1. Si la Columna no tuviera ninguna carta anterior del propio jugador, pero sí la tuviera de su rival, la carta debe tener un valor de como mínimo **2 puntos** por encima o por debajo de la carta ya en la Columna.
2. Si la Columna tuviera ya una carta anterior del propio jugador, y no tuviera ninguna carta del rival, el valor de la carta jugada **no puede coincidir** con el de su carta en la Columna.
3. Si la Columna ya tiene una carta del propio jugador y también una carta del oponente, la carta jugada debe tener un valor comprendido **entre los valores de las dos cartas de la Columna**, o ser igual a la del oponente.

Algunas cartas pueden aplicar efectos adicionales que modifiquen los requisitos generales.



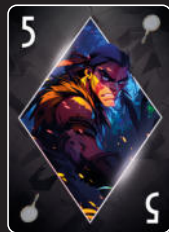
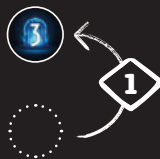
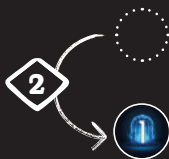
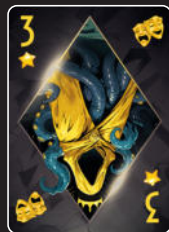
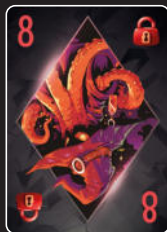
Al jugar una carta en una Columna que ya tiene otra carta del mismo jugador, la nueva pasa a ser su carta activa y la carta anterior, aunque permanece en su zona de juego, deja de tener efecto.

Los jugadores A (inicial) y B están en mitad de una ronda, habiendo ya jugado cartas en varias Columnas. El jugador A decide jugar una carta en la Columna 3, donde aún no ha jugado ninguna, y de la cual el jugador B tiene el dominio, ya que ha jugado una carta con valor de 5.

El jugador A solo puede jugar en su zona una carta de valor 7 o más o 3 o menos, así que juega la carta de su mano con el número 3 y mueve el Marcador de Dominio a su zona **1**.

A continuación, el jugador B decide jugar una carta en la Columna 1, en la que ya había jugado una carta de valor 6 con anterioridad, tras lo que el jugador A había jugado una carta de valor 8. Como no puede jugar su carta de valor 6, porque no puede repetir el valor de su carta en esa Columna, juega una carta de valor 7. Como ambos jugadores ya habían jugado cartas en esa Columna, el jugador B debía jugar una carta con un valor comprendido entre las dos últimas cartas mostradas en la Columna. Tras hacerlo, mueve el Marcador de Dominio a su zona **2**, indicando que consigue su dominio.

JUGADOR A



JUGADOR B



PASAR / PASAR RONDA

El jugador puede pasar hasta dos veces durante una ronda. La primera vez que lo haga coge una de las Fichas de Paso y la añade a su zona de juego por la cara indicada con el icono ➡. Cuando esto ocurra, deberá ser el otro jugador quien realice una Acción Disponible.

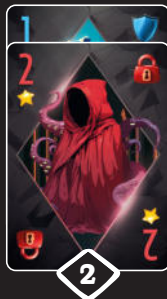
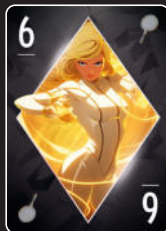
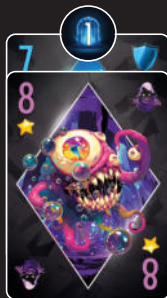
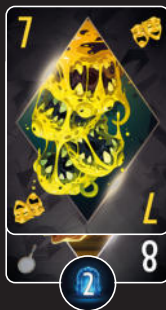
Si un jugador no tiene cartas en su mano, obligatoriamente, debe pasar.

La segunda vez que un jugador pase, debe girar su Ficha de Paso a su lado indicado con el icono ⤵. Realizar esta acción significa que el jugador **pasa ronda** y que ya no podrá jugar más cartas hasta la finalización de esta.

Es el turno del jugador A. Como no tiene cartas en su mano que pueda jugar, debe pasar inmediatamente ❶, robando una Ficha de Paso. Al ser la primera vez que pasa durante la ronda, pasa el turno al jugador B. El jugador B juega una carta ❷ y, de nuevo, es el turno del jugador A. Debe realizar una acción pero, como no puede jugar ninguna de sus cartas, debe volver a pasar, convirtiendo su acción de pasar a pasar ronda. Gira su Ficha de Paso ❸ y finaliza sus acciones durante la ronda en curso. Ya no jugará más durante esta ronda.

El jugador B aún tiene cartas disponibles, con lo que podría seguir jugando cartas, o pasar, hasta que no quiera o no pueda jugar más.

JUGADOR A



JUGADOR B

Cuando todos los jugadores hayan realizado la acción de **pasar ronda**, la Fase de Juego finaliza. Si todos los jugadores realizan la acción de pasar de forma consecutiva, sus acciones se consideran equivalentes a la de pasar ronda, y la Fase de Juego finaliza.

● FASE DE PUNTUACIÓN

En esta fase los jugadores acumulan puntos en función de las Columnas en las que obtengan la Victoria, teniendo en cuenta la diferencia de puntos entre el valor de las cartas en cada una de ellas.

Siguiendo el orden del número de Columna 1, 2 y 3, cada una otorga al jugador que la domine puntos igual a la diferencia de valor entre las dos cartas en ella. En el caso de que solo hubiera una carta, el jugador que obtiene la Victoria en la Columna consigue 5 puntos, independientemente del valor de la carta jugada.

El primer jugador que acumule 10 o más puntos, es declarado vencedor y la partida termina.

Si ningún jugador ha acumulado 10 o más puntos, se mueven todas las cartas jugadas durante la ronda a la pila de descarte y se inicia una nueva ronda de juego, empezando desde la Fase de Preparación.



★ MODO AVANZADO

Este modo añade más estrategia al activar las Habilidades de las cartas básicas, los Elegidos de cada Facción y las Cartas Especiales. Cada Facción tiene un efecto especial que se aplica cuando se juega su carta.

Solo la última carta jugada por cada jugador en cada Columna aplica sus efectos.

Las diferentes facciones, habilidades e iconos son:



INVESTIGADORES: señalas una carta de la mano del oponente. Esta carta debe permanecer visible en todo momento hasta ser jugada o descartada.



COLECCIONISTAS: tras ser jugadas, robas una carta del mazo de Robo y descartas una de tu mano.



ANULADORES: no apliques los efectos de la carta de tu oponente en esta Columna.



PROTECTORES: las Columnas adyacentes te otorgan 1 punto adicional si las ganas y le otorgan 1 punto menos a tu oponente si las gana.



SOMBRAS: pueden jugarse sobre una carta que tenga el mismo valor.



TEMERARIOS: el jugador que obtenga la Victoria en esta Columna recibe el doble de puntos. Si están en juego dos en la misma Columna, los puntos se cuadruplican.



▷ ELEGIDOS

Al jugar en el Modo Avanzado también se aplica el efecto del icono de Elegido (★) incluido en una única carta de cada Facción.



Este icono indica la carta que representa al Elegido de esa Facción.

Durante la Fase de Puntuación, cada Elegido añade 1 punto a los obtenidos por el jugador que consiga la Victoria en la Columna, sin importar si el Elegido ha sido jugado por el jugador que obtiene los puntos.

▷ CARTAS ESPECIALES

Se distinguen por sus iconos: , ,  y por no tener valor, lo que permite que sean jugadas en cualquiera de tus Columnas sin restricciones de valor. Añádelas a las cartas básicas al inicio de la partida.

Una vez aplican su efecto, las cartas Especiales son descartadas.

Sus iconos y efectos son:



VIAJE EN EL TIEMPO: todas las cartas jugadas en la Columna vuelven a la mano de sus respectivos jugadores.



ARQUEOLOGÍA: debes pasar, y mueves el Marcador de Dominio a tu zona en una Columna donde ya tuvieras una carta jugada.



CEMENTERIO: anulas la Columna donde se juega. Giras bocabajo las cartas jugadas anteriormente en ella y dejas el Marcador de Dominio en la posición central. Hasta la siguiente ronda, no podrán jugarse más cartas en esta Columna.

★ EXPANSIÓN MÁS ALLÁ DEL PORTAL

Esta expansión añade un nuevo tipo de cartas, los Modificadores de Portal.

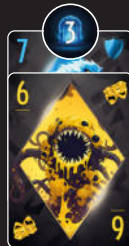
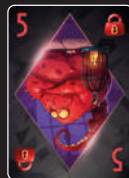
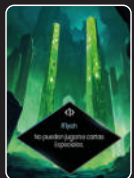
Juega un Modificador de Portal aleatorio al inicio de cada ronda, cuyo efecto se aplica a todas las Columnas de Portal durante la misma.



- ❶ **Nombre de la carta:** indica la localización de la carta.
- ❷ **Espacio Inicial:** este valor reemplaza el del requisito de la regla general, que exige una diferencia de 2 puntos al jugar la primera carta en la zona de juego de un jugador si el oponente ya ha jugado una.
- ❸ **Efectos adicionales:** modificadores que aplica la carta.



JUGADOR A

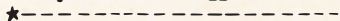


JUGADOR B

Los Modificadores de Portal se revelan y aplican durante la Fase de Preparación, tras haber robado los jugadores las cartas para esa ronda del mazo de Robo.

Si el mazo de Robo de Modificadores estuviera vacío, baraja los que ya han sido sustituidos y crea un nuevo mazo de Robo.

MODO PARA 3/4 JUGADORES



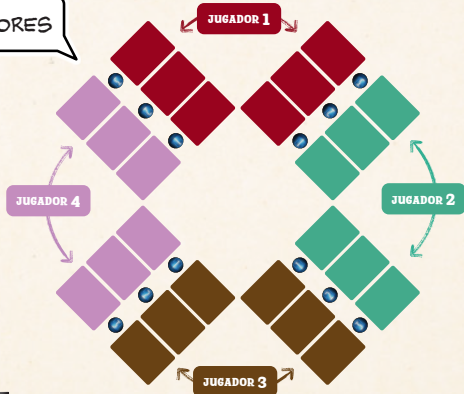
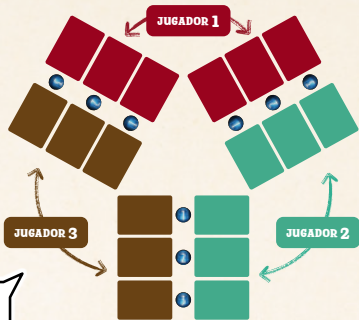
Esta variante permite jugar hasta 4 jugadores en un sistema de todos contra todos. Es compatible con los modos Básico, Avanzado y con cualquier combinación de Modificadores de Portal.

Adapta la zona de juego al diseño mostrado a continuación:



3 JUGADORES

4 JUGADORES



Durante la Fase de Preparación para las partidas de 3 o 4 jugadores, cada uno roba hasta tener 6 cartas en mano, en lugar de 7.

Al inicio de la Fase de Preparación, la Ficha de Inicio se mueve al jugador de la izquierda.

Además, al jugar una carta, el jugador decide una Columna de entre las 6 que tiene disponibles y, a continuación, el jugador a su izquierda realiza su Acción disponible, y así sucesivamente hasta que ningún jugador tenga Acciones disponibles.

Cuando todos los jugadores hayan pasado dos veces, deben descartar su Ficha de Paso y robar nuevas cartas hasta tener 6. A partir de ese momento pueden realizar Acciones de nuevo, hasta que todos decidan pasar la ronda. En ese instante finaliza la Fase de Juego y da comienzo la Fase de Puntuación.

El requisito de puntos para obtener la victoria pasa de 10 a 15 para partidas de 3 o 4 jugadores.

El resto de las reglas no se modifican.



RISE^{OF} MYTHS CTHULHU

Adéntrate en un juego de creación de mazos en el que irás mejorando tus habilidades tras cada intento, a medida que te enfrentas a los antiguos primigenios y sus secuaces, mientras intentan destruir tu cuerpo y tu mente.



Consíguelo en www.synergicgames.com/store

© Synergic Games. All Rights Reserved



RESUMEN DE JUEGO



▷ MODO BÁSICO

● FASE DE PREPARACIÓN

Cada jugador roba hasta tener 7 cartas en su mano (6 para 3 o 4 jugadores).

● FASE DE JUEGO

- Jugar una carta, cumpliendo los requisitos de la Columna. Al hacerlo, el jugador pone el Marcador de Dominio de su lado o en el espacio central si empatata.
- Pasar, al hacerlo por segunda vez durante la ronda el jugador ya no puede jugar más cartas (para 3 o 4 jugadores, la primera vez que todos pasen por segunda vez, volverán a robar hasta tener 6 cartas para jugar Acciones).

● FASE DE PUNTUACIÓN

- Cada Columna da puntos al jugador que la domine igual a la diferencia entre su carta y la del oponente. En caso de no haber carta del oponente, gana 5 puntos.
- Si algún jugador tiene 10 puntos de victoria se declara ganador (15 para 3 o 4 jugadores).

▷ MODO AVANZADO

- Aplica los efectos de la facción de cada carta.
- Cada facción cuenta con un solo Elegido ★ que añade 1 punto a quien domine la Columna durante la Fase de puntuación.

▷ MÁS ALLÁ DEL PORTAL

Revela 1 carta de Modificador de Portal que afecta la ronda en juego.

