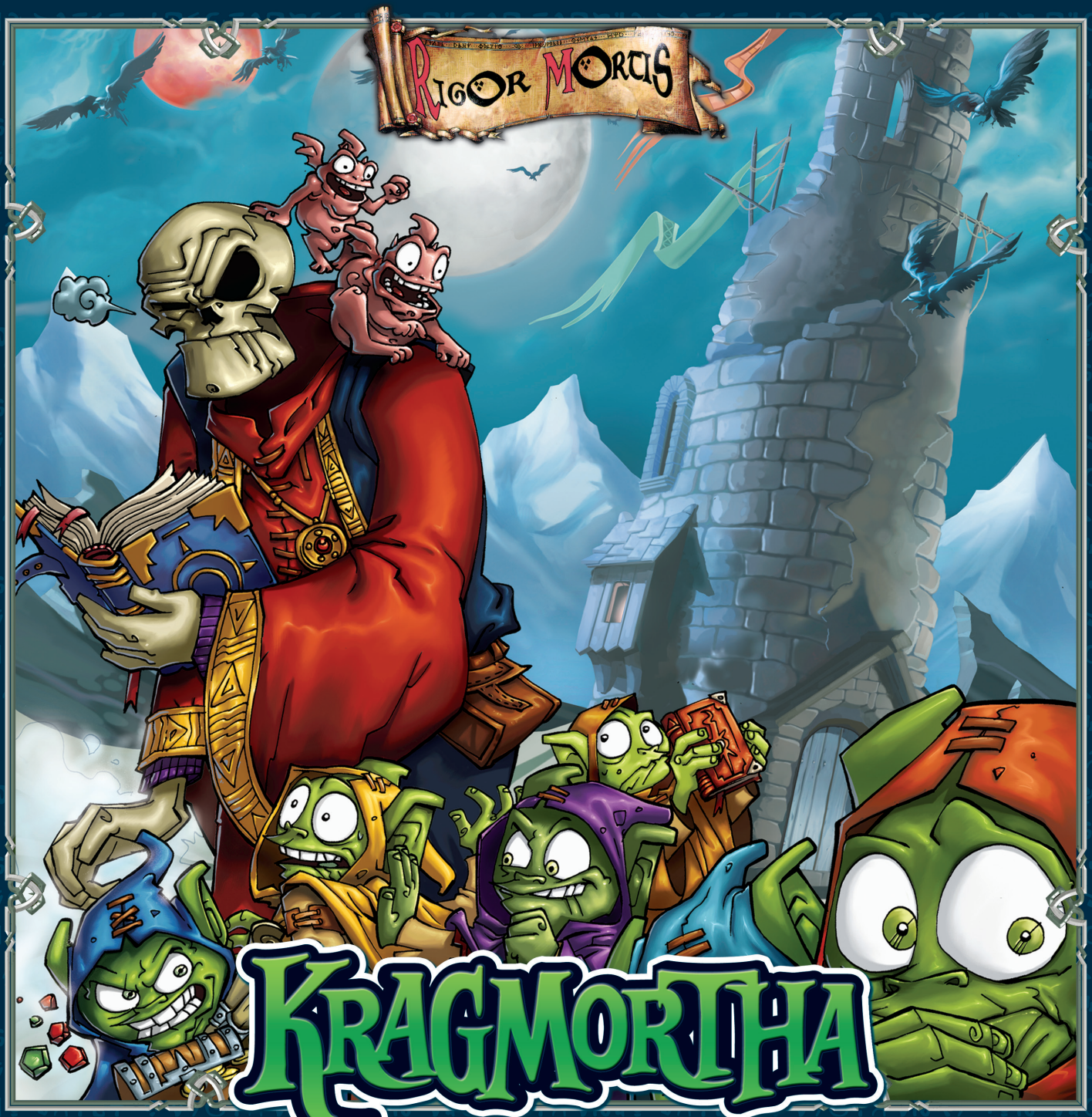

Rigor Mortis
Kragmortha

Un Juego de

Walter Obert con Riccardo Crosa, Massimiliano Enrico, Fabrizio Bonifacio y Chiara Ferlito

Ilustraciones: Riccardo Crosa and Mad4Gamestyle

Diseño gráfico: Mad4Gamestyle

Maquetación: Edge Studio

Con la colaboración de Michele Bernardi, Valeria Bottiglieri,
Giulia Campanella, Matt Slowiak , Rachele Stocco

Producción: Silvio Negri-Clementi

Edición en castellano de Edge Entertainment

Traducción: Darío Aguilar Pereira

Editor: Jose M. Rey

WWW.EDGEENT.COM

Gracias a todos los *playtesters* que han sufrido todas las penitencias posibles durante las sesiones de juego. Damos las gracias en particular al Flying Circus Club, el Club Tre Emme y Gioca Torino; Sargon, Richard Doni, Paolo Mori y Stefano Luperto que jugaron con el primer prototipo en Berceto en 2005; TinuZ, Willy, Morsac y Fabio que han probado el juego y a Maura, Giulia y Serena que no han jugado nunca.

KRAGMORTHA

Preparar nuevos y complejos encantamientos se hace algo difícil, incluso para un Archimago, cuando un montón de estúpidos goblins se empeñan en meter las narices en todos sitios, pretendiendo que sólo están limpiando su biblioteca. ¡No te atrevas a molestar al Señor Oscuro!

COMPONENTES

1 Tablero de la Biblioteca de Rigor Mortis
6 Fichas de Teleportación
8 Peones de Goblin (de diferentes colores)
24 Cartas de Mirada Fulminante
8 Indicadores de Goblin (de diferentes colores)
58 Cartas de Movimiento
1 Peón de Rigor Mortis
18 Cartas de Tomo Mágico
6 Indicadores de Estantería
1 Indicador de Escritorio

INTRODUCCIÓN

En este juego, los jugadores controlan a goblins que curiosean en la biblioteca de su amo, buscando alguno de sus poderosos tomos mágicos, mientras intentan evitar los terribles castigos que el Señor Oscuro les impone. ¿Será el ganador del juego quien sufra menos castigos, o quien haya robado más de Rigor Mortis? ¡Sólo el tiempo lo dirá!

PREPARACIÓN

La imagen **A** muestra la disposición de la Biblioteca, incluyendo el lugar de los indicadores de Escritorio y Estantería, según el número de jugadores.

La casilla inicial del peón de Rigor Mortis (ver imagen **B**) es siempre la misma, sean cuantos sean los jugadores.

A continuación, baraja las seis fichas de Teleportación y ponlas boca abajo junto al tablero, en una pila **(B)**. Entonces, baraja los tres mazos de cartas por separado. Pon el mazo de cartas de Mirada Fulminante y el mazo de cartas de Movimiento junto al tablero, boca abajo, y el mazo de cartas de Tomo Mágico en el Escritorio de Rigor Mortis, también boca abajo **(B)**. Finalmente, cada jugador elige un peón de goblin diferente (junto con su respectivo indicador), y roba tres cartas de Movimiento para formar su mano de inicio. Ahora, el juego (y la diversión) ya puede comenzar.

EL JUEGO

El jugador que más se parece a un goblin (o el más bajo) será elegido primer jugador, y comenzará el juego. Entra en la Biblioteca colocando su peón de goblin en cualquier casilla libre del borde del tablero más apartado del Escritorio **(B)**. Después, el jugador sentado a su izquierda coloca su peón del mismo modo, y así sucesivamente, hasta que todos los jugadores han puesto un goblin en el tablero. En las partidas de 8 jugadores, el octavo jugador puede colocar su goblin en cualquier casilla libre adyacente a una casilla ocupada por otro goblin. Durante esta fase inicial del juego, las casillas de Teleportación no tienen efecto. Ahora que están colocados todos los goblins, el primer jugador realiza su primer turno. El turno consiste en jugar una carta de Movimiento (ver CARTAS DE MOVIMIENTO y MOVIMIENTO EN LA BIBLIOTECA) y robar después una nueva carta de Movimiento. Una vez que el primer jugador ha completado estas dos acciones, el turno pasa al jugador sentado a su izquierda, que realizará estas mismas acciones, pasando después el turno al jugador sentado a su izquierda, y así sucesivamente.

CARTAS DE MOVIMIENTO

Las cartas de Movimiento permiten a los jugadores mover los peones de su goblin y de Rigor Mortis por toda la Biblioteca. En las esquinas superiores de estas cartas hay símbolos que coinciden con los de las casillas del tablero. Hay dos tipos de cartas de Movimiento diferentes (dependiendo de su ilustración):

Goblin (C): Los símbolos de estas cartas indican a qué casilla o casillas adyacentes puede moverse *tu goblin*.

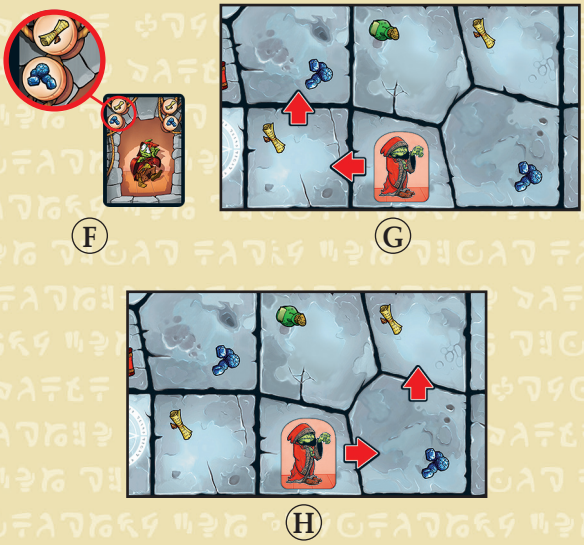
Rigor Mortis (D): Estas cartas funcionan como las cartas de Movimiento de los goblins, con la diferencia de que sólo pueden mover a Rigor Mortis.

Algunas cartas **(E)** tienen una **esfera mágica**; estas cartas permiten el movimiento a cualquier casilla adyacente, sean cuales sean sus símbolos. Después de realizar su movimiento, el jugador roba una nueva carta de Movimiento, y su turno termina. A continuación debe mover el jugador sentado a su izquierda.

MOVIMIENTO EN LA BIBLIOTECA

Los peones de goblins y de Rigor Mortis se mueven usando cartas de Movimiento. Cada carta de Movimiento muestra 2 símbolos. Cuando juegas una carta de Movimiento, puedes mover a tu goblin o a Rigor Mortis (dependiendo del tipo de carta que juegues) 1 ó 2 casillas. Puedes mover el peón a una casilla adyacente que coincida con uno de los símbolos de tu carta de Movimiento. Puedes moverlo por segunda vez siguiendo las mismas reglas, pero sólo a una casilla que muestre el otro símbolo de tu carta de Movimiento. Las casillas sólo se consideran adyacentes cuando comparten un lado, no una esquina.

El jugador no está obligado a realizar un segundo movimiento si no lo desea, y puede mover una sola casilla si así

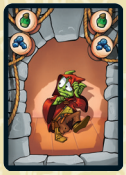


Ejemplo: *Después de jugar una carta de Movimiento (F), puede moverse el peón del goblin rojo a una casilla de pergamino mágico (amarillo), y después a una casilla de rocas mágicas (azul) (G), o puede moverse a una casilla de rocas mágicas (azul) y después a una casilla de pergamino mágico (amarillo) (H).*

lo decide. Al final del movimiento (ya sea de 1 ó 2 casillas), el jugador roba una nueva carta de Movimiento y su turno acaba. El juego continúa con el turno del jugador sentado a su izquierda. Si un jugador no puede usar ninguna de sus cartas de Movimiento, pierde su turno. Debe mostrarle las cartas a sus oponentes, descartarlas, y robar después el mismo número de cartas de Movimiento. No se puede mover a las casillas ocupadas por los indicadores de Estantería. Si un goblin entra en una casilla ocupada por Rigor Mortis, consulta UN ENCUENTRO CON EL SEÑOR OSCURO.

EMPUJANDO A LOS GOBLINS

Durante el juego, sólo un peón puede ocupar una casilla en cada momento. Si un jugador mueve su goblin a una casilla ya ocupada por el goblin de un oponente, empuja a éste a una casilla adyacente de su elección. Esta nueva casilla no puede



(I) (L)

Ejemplo: *Empujar goblins puede tener efectos secundarios desafortunados (o afortunados, dependiendo de qué goblin sea el tuyo). En este ejemplo, el goblin lila juega una carta de Movimiento verde-azul (I) para moverse a la casilla de rocas mágicas (azul), y después el jugador usa su segundo movimiento para moverse a la casilla de la poción (verde) (L), empujando al goblin naranja a la casilla del goblin verde. El jugador del goblin naranja decide que el desdichado goblin verde se choque con Rigor Mortis, ganándose así una Mirada Fulminante (mira UN ENCUENTRO CON EL SEÑOR OSCURO). ¡Este goblin ya está planeando su venganza!*

ser la casilla de la que procedía el goblin que empuja. **El goblin que empuja a otro decide a dónde se mueve el goblin empujado.** Esto puede provocar una cadena de empujones, que puede tener resultados muy peligrosos (y a veces hilarantes), especialmente si tiene lugar cerca de Rigor Mortis…

UN ENCUENTRO CON EL SEÑOR OSCURO

Cuando un goblin se encuentra con el Señor Oscuro (ya sea al entrar en una casilla ocupada por Rigor Mortis, o al entrar éste en su casilla), el juego se detiene inmediatamente. El jugador de ese goblin debe robar una carta del mazo de Miradas Fulminantes y resolver inmediatamente sus efectos (ver CARTAS DE MIRADA FULMINANTE). Finalmente, debe mover su goblin hasta una casilla de Teleportación vacía de su elección, terminándose entonces su turno (**este movimiento no activa la casilla de Teleportación**). Si todos los espacios de Teleportación están ocupados, el jugador deberá mover al goblin a una de las casillas iniciales **(A)**. Si el goblin se encuentra a Rigor Mortis en la primera casilla a la que se mueve, no podrá moverse por segunda vez ese turno.

CASILLAS DE TELEPORTACIÓN

Cuando el goblin de un jugador entra en una casilla de Teleportación, ya sea por su propia decisión o como resultado de un empujón, su movimiento termina inmediatamente. Entonces, el jugador del goblin coge la ficha de Teleportación que está en el primer lugar de la pila y aplica sus efectos.

Teleportación: El jugador debe mover inmediatamente su peón a cualquier otra casilla de Teleportación vacía de su elección. Esto termina su turno (no se roba otra ficha de Teleportación).

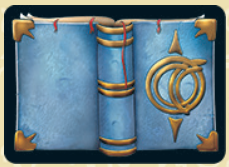
Tomo Mágico: El jugador debe mover inmediatamente su peón a cualquier otra casilla de Teleportación vacía de su elección y robar una carta de Tomo Mágico. Esto termina su turno (no se roba otra ficha de Teleportación).

Trampa: El jugador debe mover inmediatamente su peón a cualquier otra casilla de Teleportación vacía de su elección, robar una carta del mazo de Miradas Fulminantes, y aplicar inmediatamente sus efectos (ver CARTAS DE MIRADA FULMINANTE). Esto termina su turno (no se roba otra ficha de Teleportación).

Una vez que se ha usado la ficha de Teleportación, debe ponerse boca arriba junto a las fichas de Teleportación que no se han usado aún. Cuando todas las fichas de Teleportación han sido reveladas, barájalas y ponlas de nuevo boca abajo, en una pila. Si Rigor Mortis entra en una casilla de Teleportación, no es necesario revelar ninguna ficha de Teleportación.

Rigor puede teleportarse a *cualquier casilla libre del tablero*, a elección del jugador que lo mueve (la casilla no puede ser adyacente a una casilla ocupada por un goblin), pero al hacerlo, su turno termina. Si no quedan casillas de Teleportación vacías, nadie se puede teleportar.

CARTAS DE MIRADA FULMINANTE



Estas cartas representan los aterradores efectos ocasionados por la ira de Rigor Mortis, el Señor Oscuro. Los jugadores deben asegurarse de que sus oponentes llevan a cabo adecuadamente el castigo descrito por su carta de Mirada Fulminante (normalmente no es necesario hacer esta advertencia, pero…). Cualquier jugador que no se someta rigurosamente a los dolorosos efectos de las Miradas Fulminantes de Rigor Mortis debe robar otra carta de Mirada Fulminante. Cada carta de Mirada Fulminante tiene un símbolo distintivo en la esquina superior izquierda **(M)**. Si el jugador ya tiene una carta con ese símbolo, debe poner la carta que acaba de robar en el último lugar del mazo de Miradas Fulminantes y robar una nueva carta de Mirada Fulminante. Este proceso se repite hasta que robe una carta con un símbolo diferente al de cualquier otra carta que ya tenga en juego. Cuando un jugador tiene en juego 4 cartas de Mirada Fulminante, queda eliminado del juego y la partida termina (mira FINAL DEL JUEGO).

CARTAS DE TOMO MÁGICO

En una esquina de la Biblioteca se encuentra el Escritorio de Rigor Mortis, que contiene varios Tomos Mágicos que proporcionan ciertas ventajas a los goblins que se hacen con ellos. Se considera que las cuatro casillas en las que se encuentra el Escritorio de Rigor Mortis tienen el símbolo de Esfera Mágica (se puede mover un peón aquí con cualquier símbolo en la carta de Movimiento). Cuando un goblin entra en una casilla de Escritorio, roba inmediatamente la carta superior del mazo de Tomos Mágicos y la pone frente a él, moviendo después su peón a una de las casillas iniciales (ver EL JUEGO). Un jugador sólo puede usar una carta de Tomo Mágico en su turno, a no ser que la carta indique lo contrario. *Cuando un jugador usa una carta de Tomo Mágico, la pone boca abajo como recordatorio*, a no ser que la carta indique lo contrario. Cada carta de Tomo Mágico tiene uno de tres **símbolos mágicos (✠)**. Estos símbolos se usan al final del juego en caso de empate. Si se roba el último Tomo Mágico, termina la partida (ver FINAL DEL JUEGO).

FINAL DEL JUEGO

La partida termina **cuando** un jugador recibe su cuarta carta de Mirada Fulminante **o cuando** se roba la última carta de Tomo Mágico. El jugador que tenga el menor número de cartas de Mirada Fulminante, gana. Si hay un empate, gana el jugador que haya acumulado más cartas de Tomo Mágico. Si el empate persiste, gana el jugador que haya conseguido más símbolos mágicos diferentes.

Rigor Mortis y Kragmortha ©2007, 2013 Giochi Uniti. Todos los derechos reservados. Kragmortha está licenciado por Stratelibri srl con el permiso de Giochi Uniti. Stratelibri - Via Sant'Anna dei Lombardi, 36 - Napoli 80134 - Italy. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin autorización expresa. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+34) 954 357 195. Conserve esta información para su referencia. ATENCIÓN: No apropiado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China.

sage

STRATELIBRI