ORB HUNTERS

17'-30'
8+
1-7

La Fortaleza Apagada fue el hogar de los magos más poderosos de los Cuatro Reinos, ahora, tras la guerra de los 200 años y en una época donde la magia es perseguida, ha quedado abandonada. La Fortaleza está llena de peligros y maldiciones, pero también alberga todo tipo de reliquias, incluidos los Orbes Primigenios, el tesoro más deseado por cualquier aventurero.

En **Orb Hunters** cada jugador interpreta a un aventurero en busca de reliquias. En cada turno los jugadores asignan "**Cartas de Aventurero**" para obtener reliquias. El objetivo del juego es obtener riquezas evitando las heridas, mantener un equilibrio entre estos 2 elementos será clave para alcanzar la victoria.

COMPONENTES

68 CARTAS:

- **5 Cartas de Reliquia Inicial** (1 para cada jugador) A
- **5 Cartas de Aventurero Inicial** (1 para cada jugador) B
- **22 Cartas de Reliquia** C
- **36 Cartas de Aventurero** (6 por cada Aventurero y 6 "Trentis") D

30 Marcadores de Aventurero (6 por cada Aventurero) E

1 Marcador de Jugador Inicial F

A

B

C

D

E

F

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Entrega el **Marcador de Jugador Inicial** al último jugador que realizó un largo viaje. También podéis hacerlo de forma aleatoria.

2. Entrega al azar **una carta de Aventurero Inicial a cada jugador,** este será vuestro Aventurero. Mantened esta carta a la vista de todos los jugadores. En partidas de menos de 5 jugadores retira del juego las cartas de Aventurero Inicial sobrantes.

***Partidas de 2 JUGADORES**: entrega 2 cartas de Aventurero Inicial a cada jugador, cada uno de los jugadores encarnará 2 Aventureros al mismo tiempo. La carta restante se retira de la partida.*

3. Retira del juego los **marcadores de Aventurero** correspondientes a los Aventureros Iniciales que se han retirado de la partida. Sitúa al alcance de todos los jugadores el resto de marcadores de Aventurero.

4. **Entrega 1 carta de Reliquia Inicial a cada jugador**, que la pone boca arriba frente a él, en su **Zurrón***. Todos los jugadores comienzan la partida con 1 Reliquia que les otorga 1 Punto de Riqueza. Las Reliquias Iniciales sobrantes se retiran del juego.

Se denomina **Zurrón al conjunto de **Reliquias** que tiene un jugador, los jugadores ya empiezan con una **Reliquia en su Zurrón**. Todas las **Reliquias** que obtengas se colocan sobre esta pila. La **Reliquia** de la parte superior siempre debe estar a la vista (boca arriba).*

5. Baraja las **Cartas de Reliquia** y sitúa el mazo boca abajo en el centro de la mesa. Desvela las Cartas de Reliquia siguientes:

Desvela 3 Reliquias en partidas de 2 Jugadores.
Desvela 4 Reliquias en partidas de 3 Jugadores.
Desvela 5 Reliquias en partidas de 4 Jugadores.
Desvela 6 Reliquias en partidas de 5 Jugadores.

Las **Cartas de Reliquia** deben ubicarse en fila de izquierda a derecha. Deja un espacio considerable debajo de cada carta, ya que es donde asignareis las **Cartas de Aventurero** durante la partida.

6. Baraja las **Cartas de Aventurero** y sitúa el mazo boca abajo y al alcance de todos los jugadores, deja un espacio a su lado para ubicar los Aventureros descartados durante la partida. Desde el jugador inicial, **cada jugador coge 2 cartas del mazo** y las mantiene en secreto. Esta será vuestra mano inicial de Aventureros y no se pueden mostrar a ningún rival.

7. Ya estáis listos para empezar a jugar.

CÓMO SE JUEGA

Cada jugador encarna un intrépido Aventurero representado en su carta de Aventurero Inicial. Tu objetivo será usar cartas de Aventurero para obtener Reliquias o evitarlas.

Comentario del Autor: *raras veces tendrás en tu mano Aventureros de tu color, no temas. La clave de "Orb Hunters" está en saber usar con astucia los Aventureros de tus rivales y de vez en cuando, los tuyos.*

Se juegan **3 Rondas**, en cada una de las cuales se van a disputar un número determinado de cartas de Reliquia. **Cuando debajo de TODAS las cartas de Reliquia haya 4 cartas de Aventurero** (llamado "Límite de Aventureros"), **la ronda finaliza y se entrega cada Reliquia al jugador que más puntos de VALENTÍA sume con los Aventureros de su mismo color**. Seguidamente comienza una nueva ronda. Al finalizar la tercera ronda se procede a la puntuación final.

A partir de ahora nos referiremos al **"Límite de Aventureros"** como **"L.A"**.

Cada ronda se divide en las siguientes fases, que hay que realizar siempre en el mismo orden:

1. **Asignar AVENTUREROS.**
2. **Determinar un nuevo JUGADOR INICIAL.**
3. **Obtención de RELIQUIAS.**
4. **Preparación de la NUEVA RONDA / FINAL DE PARTIDA.**

FASE 1 · ASIGNAR AVENTUREROS

Comenzando por el jugador inicial (el jugador que posea la antorcha) y en sentido horario, cada jugador realiza en su turno las siguientes acciones:

1. Repón fuerzas: roba cartas del mazo de Aventureros **hasta tener 3 cartas en la mano** (ni más ni menos). Si no hubiese cartas de Aventurero suficientes en el mazo, baraja el descarte de Aventureros y crea nuevamente el mazo de robo.

2. Asigna UN Aventurero RESPETANDO el "L.A": elige UNA carta de Aventurero de tu mano y colócala bajo una carta de Reliquia a tu elección, nunca tapes la carta de Reliquia. Si ya hay una o más cartas de Aventurero debajo de esa Reliquia coloca tu carta sobre el último Aventurero que se situó y nunca tapes sus puntos de VALENTÍA.

MUY IMPORTANTE: *respeta el "L.A". No podrás asignar un Aventurero bajo una Reliquia que tenga exactamente 4 cartas de Aventurero. A esto se le llama "Límite de Aventureros" ("L.A"), y no podrá exceder de 4.*

Activa la Habilidad del Aventurero: a continuación estás obligado a aplicar la Habilidad del Aventurero, SIEMPRE que sea posible:
La Habilidad se muestra en la parte superior derecha de cada carta, y no todos los Aventureros tienen Habilidades:

Habilidad ASESINO: coloca en el descarte de Aventureros la carta de Aventurero sobre la que se sitúa el Asesino, ¡lo ha dejado incapacitado!

Excepción: *los "ASESINOS" no ejecutan su habilidad si se sitúan sobre aventureros "BLINDADOS" (ver a continuación). En ese caso se coloca con normalidad, sin ejecutar su habilidad.*

Aclaración: *los "ASESINOS" son los únicos Aventureros que pueden colocarse bajo una Reliquia en la que ya se ha alcanzado el "L.A", ya que su habilidad provoca que siga habiendo el mismo número de cartas al descartar la carta sobre la que se coloca. Pero recuerda, esto no se puede hacer si la última carta que hay es un aventurero "BLINDADO".*

Habilidad BLINDADO: Este Aventurero NUNCA se ve afectado por la Habilidad "ASESINO". Esta Habilidad es permanente, se mantiene presente mientras está en juego.

Habilidad CARISMÁTICO: Atrae y coloca sobre sí mismo (recuerda, sin tapar los puntos de VALENTÍA) el ÚLTIMO Aventurero situado bajo cualquiera de las otras cartas de Reliquia. El Aventurero que atraes NUNCA ejecuta su habilidad nuevamente.

Excepción: *si este Aventurero se sitúa provocando el "L.A" no puede ejecutar su habilidad, ya que al atraer otra carta estaría rebasándolo. Se coloca entonces sin más.*

Habilidad ASTUTO: Te permite jugar otro Aventurero de tu mano y asignarlo a cualquier Reliquia que no haya alcanzado el "L.A". El segundo Aventurero que sitúas NO activa su posible Habilidad, salvo si es un "Blindado" o un "Trenti" (ver a continuación).

Aclaración: *debido a esta Habilidad terminarás tu turno con una sola carta en la mano.*

TRENTIS: Estas serviciales criaturas no pertenecen a ningún bando… ¡aún! SIEMPRE que sitúes un "Trenti" escoge un marcador de Aventurero a tu elección y sitúalo sobre el estandarte. A partir de entonces ese Aventurero aporta sus puntos de Valentía al jugador correspondiente. Utilízalos para beneficiarte o para perjudicar a tus rivales.

RECUERDA: *siempre que puedas realizar la Habilidad de un Aventurero estarás obligado a realizarla, pero también habrá situaciones en donde no podrás realizarla, en esos casos asignas el Aventurero sin más.*

Los turnos se alternan en sentido horario **hasta que se alcanza el "L.A" debajo de TODAS las cartas de Reliquia**. Momento en el que se procede con la siguiente fase de juego.

FASE 2 - DETERMINAR UN NUEVO JUGADOR INICIAL

El jugador que ha colocado la última carta de Aventurero le entrega el marcador de jugador inicial al siguiente jugador en sentido horario. **Este será el jugador inicial en la siguiente ronda.**
En la tercera ronda (última) esta fase no tiene relevancia alguna.

FASE 3 · OBTENCIÓN DE RELIQUIAS

En esta fase se reparten las cartas de Reliquia. Se realiza **de una en una y de izquierda a derecha**. Esto que puede parecer absurdo tiene grandes repercusiones en algunos momentos de la partida, por lo que es muy importante tener presente qué Reliquia se entregará antes y cual después así como respetar el orden de resolución. Al obtener una Reliquia:

1. Sortear peligros: Observad los 4 Aventureros que tiene la carta de Reliquia asignados bajo ella y verificad **qué Aventurero suma más Puntos de Valentía en total** (si hay varias cartas de un mismo Aventurero sus valores se suman).

2. Guarda la Reliquia en tu Zurrón: el jugador cuyo **Aventurero sume más puntos de Valentía** obtiene la carta de Reliquia y **la guarda en su Zurrón** (boca arriba y sobre su pila de Reliquias), de este modo siempre se ve la última Reliquia que cada jugador ha obtenido. A continuación **aplica el Efecto de la Reliquia** en caso de que lo tenga (ver Efectos a continuación).
¿Y si hay un empate en puntos de Valentía?: gana el Aventurero (de entre los empatados) que se asignó primero a la Reliquia, es decir, el Aventurero que llegó antes.

¿QUÉ APORTAN LAS RELIQUIAS?:

Puntos de Riqueza:
El jugador que acumule más Riquezas ganará la partida.

Puntos de Herida:
El jugador que acumule más Heridas será eliminado de la partida.

Puntos de Poción:
Al final de la partida cada Poción anulará un Punto de Herida del jugador

Algunas Reliquias realizan poderosos efectos (indicados con un icono), **cuando un jugador obtiene estas Reliquias ejecuta el efecto OBLIGATORIAMENTE**:

Regalo:
Entrega esta **Reliquia** a un rival a tu elección (y la guarda en su **Zurrón**).

Destrucción:
Retira del juego la primera carta de **Reliquia** que hay en tu **Zurrón**. Si no tienes ninguna **Reliquia** en tu **Zurrón** no sucede nada.

Intercambio:
Intercambia esta **Reliquia** con la **Reliquia visible** del **Zurrón** de un rival a tu elección.

Robo:
Atrae y **obtén la Reliquia visible del jugador de tu derecha/izquierda** (según lo que indique la flecha). Si el jugador de tu derecha/izquierda no tiene ninguna Reliquia atraes la Reliquia visible del siguiente jugador en la dirección indicada. La Reliquia atraída se coloca en la parte superior de tu Zurrón.

3. Procede a la entrega de la siguiente Reliquia (hacia la derecha). Si no hay más Reliquias que entregar procede con la siguiente fase de juego. Si la carta de **Reliquia** es obtenida por un **Aventurero que no está representado** por ningún jugador (en partidas de 2, 3 ó 4 jugadores), dicha Reliquia se retira del juego sin ejecutar su posible efecto.
Una vez repartidas las Reliquias, todas las cartas de Aventurero jugadas se colocan en la pila de descarte.

En partidas de 2 JUGADORES: *cada jugador encarna a 2 Aventureros al mismo tiempo. Por lo tanto sus valores de Valentía se suman al determinar que jugador adquiere una carta de Reliquia.*

FASE 4 · NUEVA RONDA - FINAL DE PARTIDA

Desvela nuevas cartas de Reliquia según el número de jugadores en la partida, (siempre se desvelan tantas cartas de Reliquia como número de jugadores más 1). Empieza la nueva ronda desde la Fase 1 · Asignar Aventureros comenzando por el Jugador Inicial. Si es el final de la tercera Ronda procede directamente con la Puntuación Final.

PUNTUACIÓN FINAL

1. Se determina el/los jugador/es eliminados: los jugadores suman todos los puntos de Herida que tengan en las cartas de Reliquia de su Zurrón. **El jugador con más Heridas es eliminado de la partida.**

Recuerda los puntos de Poción: *si tienes Pociones resta un punto de Herida por cada Poción que tengas.*

¿Empate? Todos los jugadores empatados son eliminados de la partida.

2. Se determina el ganador: los jugadores que NO han sido eliminados suman todos los puntos de Riqueza que tienen en sus cartas de Reliquia. **El jugador con más Riquezas es el ganador de la partida.**

¿Empate? El jugador con MAYOR NÚMERO de cartas de Reliquia gana la partida. Si persiste el empate los jugadores comparten la victoria o pueden adentrarse de nuevo en la Fortaleza y resolverlo con otra partida.

JUGADOR A
A sus **4 Puntos de Herida** hay que restarle **2 por las 2 Pociones**, por lo que finalmente obtiene **2 Puntos de Herida**

JUGADOR B
A sus **5 Puntos de Herida** hay que restarle **1 por la Poción**, por lo que finalmente obtiene **4 Puntos de Herida**

JUGADOR C
No tiene Pociones y sus **Puntos de Herida suman 7, por lo que**
ES ELIMINADO

El **GANADOR** de la partida es el **Jugador A porque ha obtenido 8 Puntos de Riqueza frente a los 7 del Jugador B.** El Jugador C tiene 10 Puntos de Riqueza, pero al tener más Heridas que nadie no puede competir por la victoria final.

PUNTUACIÓN FINAL PARA 2 JUGADORES

A dos jugadores no se elimina ningún jugador, en su lugar **ambos jugadores restan su total de Heridas** (recuerda aplicar las Pociones) a **su total de puntos de Riqueza**. El jugador con más puntos de Riqueza resultantes es el ganador de la partida.
¿Empate? se resuelve con normalidad.

VARIANTES DE JUEGO

Podéis combinar estas variantes como mejor os parezca para adaptar el juego a vuestras necesidades:

RELIQUIAS SIMPLES
Ignorad todos los posibles efectos que realicen las Reliquias. Esta variante es más simple y sencilla. **Recomendada para jugar con niños.**

APRENDICES

Se ignoran todas las habilidades de Aventureros: "Asesino", "Blindado", "Carismático" y "Astuto". Solo se tiene en cuenta el efecto de los "Trentis". **Esta variante simplifica mucho el juego y reduce el factor caótico.**

TESOROS OCULTOS

Las Reliquias obtenidas por cada jugador se sitúan boca abajo, es decir, ningún jugador sabe que reliquias tiene cada uno por lo que el factor sorpresa y de memorización es más alto.

AVENTUREROS RESISTENTES

Aplicad la Puntuación Final correspondiente a una partida de 2 jugadores, es decir, **no hay eliminación de jugadores en el recuento final**.

POR EQUIPOS

Esta variante solo es posible en partidas de 4 jugadores. **Haced 2 equipos de 2 jugadores cada uno**. Los jugadores del mismo equipo **DEBEN SENTARSE SEPARADOS**. *Ejemplo: los jugadores hacen 2 equipos, A y B. Se sientan alternados: A, B, A, B.* Se juega con total normalidad, pero al final de la partida **cada equipo suma todos sus puntos de Heridas y los resta al total de puntos de Riqueza conseguidos**, el equipo que más puntos de Riqueza conserve gana la partida. Si persiste el empate gana el equipo que más cartas de Reliquias haya obtenido. ¡Y si persiste jugad otra partida!

VARIANTE ESTRATÉGICA

No se reparten cartas de Aventurero a ningún jugador. Durante la preparación de la partida sitúa el mazo de Aventureros al alcance de todos los jugadores y desvela boca arriba tantos Aventureros como jugadores haya menos 1.

Ej: a 4 jugadores desvela 3 cartas de Aventurero. Estos son los Aventureros disponibles que los jugadores pueden asignar a las Reliquias, y se denominan "la oferta de Aventureros".

En tu turno: escoge **uno de los Aventureros disponibles en la oferta** y asígnalo siguiendo las reglas habituales. Ahora le toca al siguiente jugador. Si al escoger una carta de Aventurero no quedase ninguno en la oferta, entonces desvela nuevamente tantos Aventureros como jugadores menos 1, es decir, repón la oferta de Aventureros.

A 2 jugadores: se desvelan siempre 3 cartas de Aventurero en la oferta.

LOGROS

TORPE
TERMINA LA PARTIDA SIN CARTAS DE RELIQUIA

DESTRUCTOR
RETIRA DEL JUEGO UN ORBE DE TU ZURRÓN CON EL EFECTO DE RELIQUIA "DESTRUCCIÓN"

LADRÓN
OBTÉN UN ORBE DE UN RIVAL CON EL EFECTO DE RELIQUIA "ROBO"

TIMADOR
OBTÉN UN ORBE MEDIANTE EL EFECTO DE RELIQUIA "INTERCAMBIO"

SUPERVIVIENTE
OBTÉN 10 HERIDAS (O MÁS) Y NO SEAS ELIMINADO EN LA PUNTUACIÓN FINAL

RICO
GANA LA PARTIDA CON 8 O MÁS PUNTOS DE RIQUEZA

AFORTUNADO
RECIBE 2 CARTAS DE RELIQUIA DEBIDO AL EFECTO DE RELIQUIA "REGALO"

ESCURRIDIZO
GANA LA PARTIDA SIN HERIDAS

ALQUIMISTA
TERMINA LA PARTIDA CON 3 POCIONES

ORB HUNTER
GANA LA PARTIDA CON LOS 2 ORBES EN TU ZURRÓN

AGRADECIMIENTOS DEL AUTOR:

Quiero agradecer el apoyo incondicional de familiares y amigos. En especial a **Rafael M. Framit, Aida Hernández, Gerardo Linde, Raúl Megías, Rafael Muñoz, Juan Ruiz de la Fuente, Aarón Vallecillos, Israel Reyes, Sergio Vaquero, Nancy Yao** e **Iván Iserte**, por hacer posible este juego. Y a mi compañera de viaje Lorena, que me aguanta siempre con una sonrisa, gracias por darme fuerza cada día.

WWW.EDICIONESPRIMIGENIO.COM

CRÉDITOS

Autor: Germán Palomar Millán
Ilustrador: Mihajlo Dimitrievski
Maquetación y Diseño gráfico: Dossom Studio
Desarrollo y Reglas: Germán Palomar y Sergio Vaquero
Historia y Ambientación: Sergio Vaquero
Editores: Nancy Yao y Sergio Vaquero