

CRIATURAS DE LAS™

SOMBRA

REGLAS DE JUEGO



INTRODUCCIÓN

Explora un mundo oscuro y fantástico enfrentándote a tus adversarios en este juego de tablero de batallas estratégicas por turnos para entre 2 y 4 jugadores. Durante el transcurso de la partida acumularas Recursos, aprenderás nuevos Conjuros, invocarás Compañeros y desbloquearás tu forma Sombría en tu pugna por convertirte en el amo de las sombras. ¡El último jugador que quede en pie al final de este duelo sobrenatural ganará la partida!

CONTENIDO



7 HEXÁGONOS DE TABLERO



4 TARJETAS DE PERSONAJE DE DOBLE CARA



MAZO DE
CONTRACONJUROS
10 cartas



MAZO DE
COMPAÑEROS
10 cartas



MAZO
PRINCIPAL
52 cartas



1 HOJA DE REFERENCIA
DE HEXÁGONOS
DE TABLERO



13 FICHAS
DE RECURSO



5 DADOS
DE RECURSO

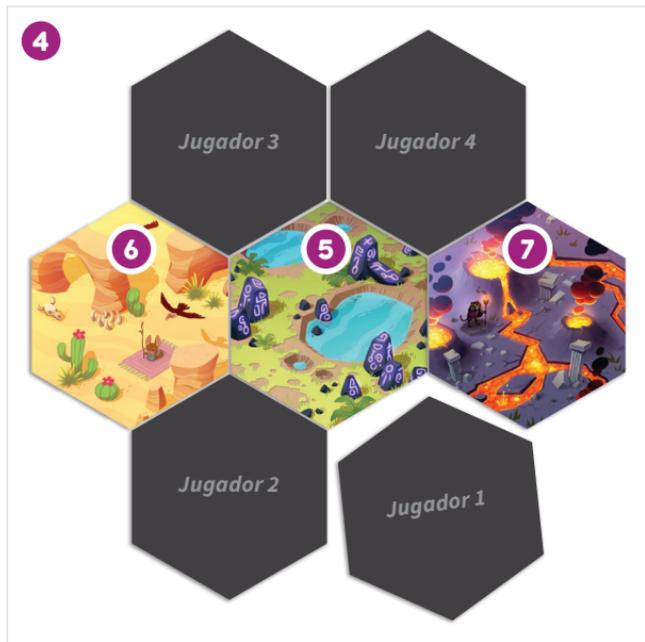


4 FIGURAS



4 CARTAS DE
REFERENCIA

Ahora has de disponer el **tablero de juego** 4. Saca todas las piezas hexagonales de la caja y coloca el **hexágono de las Runas Ancestrales** 5 sobre la mesa para que sirva como el centro del tablero. Luego sitúa los hexágonos del **Desierto Desolado** 6 y el **Subterráneo Volcánico** 7 en lados opuestos de las Runas Ancestrales. Para completar el tablero, cada jugador ha de colocar su hexágono de origen sobre la mesa en las posiciones señaladas. El jugador más joven será el número 1, el que se sienta a su izquierda, el número 2, y así sucesivamente.



Estos son los hexágonos de origen de cada personaje:



*Fleca Nenúfar +
Fleca la Regeneradora*



*Vulpina Vendaval +
Vulpina la Tormentosa*



*Lupo Zarzavillo +
Lupo el Feroz*



*Brumo Lenguaverde +
Brumo el Devastador*

Una vez completado este procedimiento, la zona de juego debería presentar un aspecto similar a este:



La partida comienza con el turno del jugador 1, y luego prosigue en sentido horario alrededor de la mesa. Los jugadores continúan resolviendo turnos hasta ser eliminados. ¡Gana la partida el último jugador que quede en pie!

CÓMO JUGAR

Cada turno consta de 3 fases:

Fase 1: Tira los 5 dados de Recurso para formar tu reserva de Recursos, que contiene los Recursos que podrás gastar en este turno. Si has empezado el turno en un hexágono que proporciona un Recurso específico, añade la correspondiente ficha de Recurso a tu reserva de Recursos.

Fase 2: Durante esta fase, dispones de 4 puntos de Acción que puedes usar para llevar a cabo tantas acciones de las que se describen a continuación como quieras y en el orden que prefieras. Cada acción que realices te cuesta 1 punto de Acción. Puedes realizar una misma acción más de una vez durante tu turno, siempre y cuando te queden puntos de Acción para utilizarla. No es obligatorio gastar los 4 puntos de Acción en cada turno, pero los que no se utilicen no podrán guardarse para un turno posterior. Las acciones posibles son las siguientes:

- ♦ **VIAJAR:** Mueve la figura de tu personaje desde el hexágono que ocupa actualmente hasta cualquier hexágono adyacente.
- ♦ **LANZAR UN CONJURO:** Gasta Recursos para utilizar el efecto de una carta de Conjuro que tengas en tu Grimorio. El efecto de cada carta de Conjuro solamente puede utilizarse una vez por turno.
- ♦ **REPETIR UNA TIRADA:** Elige cualquier cantidad de los dados de Recurso que has tirado y vuelve a tirarlos. No puedes volver a tirar dados en los que hayas obtenido Cristales malditos.
- ♦ **PROTEGER:** Quita 1 Cristal maldito de tu reserva de Recursos. *Atención: todos los Cristales malditos que queden en tu reserva al final del turno te perjudicarán.*
- ♦ **RENOVAR:** Sustituye la carta que esté junto al hexágono que ocupas actualmente por la primera carta de la parte superior del mazo Principal; la carta sustituida se coloca en la pila de descartes. No se pueden renovar cartas en los hexágonos de Runas Ancestrales y Desierto Desolado.
- ♦ **RECLAMAR:** Traslada a tu Grimorio una carta de Conjuro, Contraconjuro o Recurso situada junto al hexágono que ocupas actualmente, gastando para ello los Recursos indicados en el coste de la carta. Cuando se reclama una carta de Conjuro o Recurso, debe reemplazarse inmediatamente por la primera carta de la parte superior del mazo Principal. Si se reclama una carta de Contraconjuro del mazo de Contraconjuros, no hace falta reemplazarla por una carta del mazo Principal.

Además de su coste en puntos de Acción, ciertas acciones (como **RECLAMAR** y **LANZAR CONJUROS**) requieren un gasto de Recursos. Sustraer los Recursos gastados de tu reserva de Recursos devolviéndolos al suministro común de fichas y dados situado en la zona de juego central.

Fase 3: Durante esta fase, puedes absorber todos los Fragmentos de sombra que queden en tu reserva de Recursos, aumentando en esa misma cantidad la puntuación reflejada en tu marcador de Energía. Si has acumulado suficiente Energía y tu personaje se halla en su forma Básica, puedes transformarlo inmediatamente en su forma Sombría (para más información, consulta la sección «Capacidades de la forma Sombría» en la página **11**).

Antes de dar por finalizado tu turno, también debes hacer lo siguiente:

1. Cada Cristal maldito que quede en tu reserva de Recursos te inflige 1 de daño; luego elimina de tu reserva los dados de Recurso correspondientes.
2. Elimina de tu reserva todos los Recursos que no hayas gastado.

Una vez completados estos dos últimos pasos, tu turno se da por concluido y empieza el turno del siguiente jugador.

CONDICIONES DE VICTORIA

Cuando se disipa la humareda y mueren los ecos del último conjuro lanzado, solamente puede haber un vencedor. El último jugador que quede sin eliminar se declara campeón y gana la partida. ¿Conseguirás vencer a todos tus enemigos o te desvanecerás para siempre en las sombras?



RECURSOS

Durante el transcurso de la partida deberás usar Recursos para reclamar y lanzar Conjuros. La buena noticia es que los Recursos son muy abundantes y, con un mínimo esfuerzo (y algo de suerte), encontrarás todo cuanto necesites. Al comienzo de tu turno, tira los 5 dados de Recurso para determinar tu reserva de Recursos. Los símbolos que pueden obtenerse en los dados representan los 4 tipos de Recursos que hay en el juego:



Gemas



Orbes



*Fragmentos
de sombra*



*Cristales
malditos*

Las Gemas y Orbes normales pueden presentar dos colores diferentes: rojo y azul. Hay 2 dados que te permiten obtener Gemas y Orbes de color rojo, y otros 2 dados con los que se pueden sacar Gemas y Orbes de color azul. El quinto dado de Recurso es un dado especial que puede proporcionarte Gemas y Orbes de color morado. Si sacas una Gema o un Orbe de este color, puedes utilizarlo como una Gema u Orbe de cualquiera de los otros dos colores (rojo o azul).



Gema roja



Gema azul



Gema morada



*Fragmento
de sombra*



Orbe rojo



Orbe azul



Orbe morado



Cristal maldito



Atención: Si el coste de reclamación de una carta muestra una Gema u Orbe de color gris, puede gastarse un Recurso de cualquier color del tipo correspondiente para satisfacer ese requisito.



Los Fragmentos de sombra te permiten reclamar y lanzar poderosos Conjuros. También puedes conservarlos hasta el final de tu turno y absorber su Energía. Por cada Fragmento de sombra que absorbas durante tu turno, aumentas en 1 el valor reflejado en tu marcador de Energía (para saber más, consulta la sección «Capacidades de la forma Sombria» en la página 11).



Los Cristales malditos se parecen mucho a las Gemas, pero en realidad son Recursos muy peligrosos y difíciles de controlar. Por cada Cristal maldito que haya en tu reserva de Recursos al final de tu turno, sufres 1 de daño. Puedes llevar a cabo una acción de protección para quitar 1 Cristal maldito de tu reserva de Recursos sin sufrir ningún daño. *Atención:* Los dados en los que se hayan obtenido Cristales malditos no se pueden volver a tirar.

Si empiezas tu turno en un hexágono de tablero que proporciona un Recurso al comienzo del turno, puedes añadir la ficha de Recurso correspondiente a tu reserva (en la hoja de referencia de hexágonos de tablero encontrarás más información al respecto). Las fichas de Gema y Orbe tienen dos caras: asegúrate de utilizar la del color apropiado cuando las añadas a tu reserva de Recursos.

Cuando gastas un Recurso, debes eliminarlo de tu reserva de Recursos. Durante tu turno necesitarás combinaciones específicas de Recursos para reclamar y lanzar Conjuros, ¡así que procura gestionarlos sabiamente!

TARJETAS DE PERSONAJE

Cada tarjeta de personaje tiene dos caras distintas: en una de ellas aparece la forma Básica del personaje, y la otra representa su forma Sombría. En los laterales de ambas caras hay ruedas que se utilizan para reflejar sus puntuaciones de Vida y Energía.

PUNTOS DE VIDA Y ELIMINACIÓN DE JUGADORES

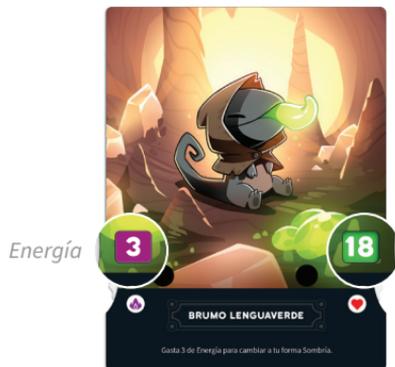
Tu marcador de Vida indica en todo momento el estado de salud de tu personaje durante la partida. Cada vez que sufras daño, debes girar la rueda del marcador de Vida hacia abajo para restar esa cantidad de daño de la cifra que indique actualmente. Del mismo modo, si el efecto de una carta te permite ganar Vida, debes girar la rueda del marcador de Vida hacia arriba para sumar esa cantidad a la cifra que indique actualmente. Si en algún momento tu Vida se ve reducida a 0, quedas eliminado inmediatamente de la partida: todas las cartas que haya en tu Grimorio se trasladan a la pila de descartes y, a partir de este momento, deberás limitarte a animar al jugador que menos rabia te dé, a ver si con un poco de suerte gana la partida.



CAPACIDADES DE LA FORMA SOMBRÍA

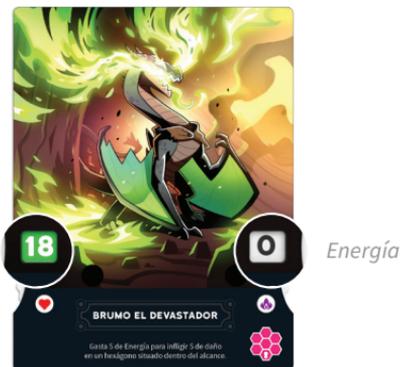
Tu marcador de Energía indica en todo momento la cantidad de Energía acumulada por tu personaje. Cada vez que alcances la fase 3 de tu turno y haya al menos 1 Fragmento de sombra en tu reserva de Recursos, puedes absorber la Energía de estos Fragmentos de sombra girando hacia arriba la rueda de tu marcador de Energía para sumar esa cantidad a la cifra que indique actualmente. Tu forma Básica puede acumular una Energía máxima de **3**, y tu forma Sombría, una Energía máxima de **5**. Una vez alcanzados estos límites, tu personaje estará completamente cargado de Energía y no podrá absorber más Fragmentos de sombra hasta haber gastado la Energía acumulada.

Si tu personaje se encuentra en su forma Básica, puedes gastar 3 puntos de Energía para transformarlo en su forma Sombría dándole la vuelta a tu tarjeta de personaje. Una vez completada esta transformación, tu marcador de Energía se reduce a 0 y tu marcador de Vida debe ajustarse para reflejar la misma Vida que tenías antes de la transformación.



FORMA BÁSICA

Gasta 3 de Energía para transformar a tu personaje y dale la vuelta a la tarjeta para poner bocarrriba su forma Sombría.



FORMA SOMBRÍA

Quando tu personaje se transforma y adopta su forma Sombría, invoca inmediatamente un Compañero que esté bocarrriba en el Portal de Compañeros. Solo puedes recibir 1 Compañero para toda la partida, ¡así que elige bien!



La forma Sombría de tu personaje también te brinda acceso a una capacidad exclusiva que puedes utilizar gastando Energía. Puedes usar la capacidad de tu personaje durante la fase 2 de tu turno sin necesidad de gastar puntos de Acción. Una vez utilizada la capacidad única de tu personaje, debes girar hacia abajo la rueda de tu marcador de Energía para restar la cantidad consumida por la capacidad. Puedes usar la capacidad de tu personaje más de una vez durante el transcurso de la partida, pero antes de cada uso debes cargar completamente tu Energía.

EL GRIMORIO

El Grimorio es la zona de juego en la que guardas tus cartas de Conjuero, Contraconjuero y Recurso. Las cartas de Conjuero y Recurso deben colocarse aquí bocarriba para que estén a la vista de todos los jugadores, pero las cartas de Contraconjuero son secretas y se colocan siempre bocabajo.

Tu Grimorio puede contener un máximo de 5 cartas (además de 1 carta de Compañero, si tu personaje ha adoptado su forma Sombría). Si tu Grimorio está completo y deseas reclamar una nueva carta, tan solo has de elegir una carta de Conjuero o Recurso que esté en tu Grimorio y trasladarla a la pila de descartes para dejar un espacio libre.



Espacio para la carta de Compañero

Tu Grimorio

Las cartas de Conjuero se encuentran en el mazo Principal. Las hay de dos tipos: Conjueros de ataque y Conjueros de conversión.

Carta de Conjuero de ataque



Carta de Conjuero de conversión



Algunas cartas de Conjuero requieren que gastes una carta de Conjuero de nivel inferior que esté en tu Grimorio como parte de su coste de reclamación. Esto se indica mediante un símbolo de Conjuero de color gris que aparece en ese coste. Si el coste de reclamación de una carta de Conjuero incluye una carta de Conjuero de nivel inferior, puedes tomar de tu Grimorio cualquier carta de Conjuero (de ataque o conversión) que tenga el nivel apropiado y trasladarla a la pila de descartes para satisfacer ese requisito.

Se requiere una carta de Conjuero de nivel 1



Se requiere una carta de Conjuero de nivel 2





CARTAS DE CONJURO DE ATAQUE



Los efectos de las cartas de Conjuro de ataque te permiten gastar Recursos específicos para infligir daño.

- Los efectos dirigidos contra un enemigo te permiten seleccionar como blanco «un enemigo situado dentro del alcance». No importa cuántos enemigos haya dentro del alcance del efecto: solamente podrá seleccionarse uno de ellos como objetivo.
- Los efectos dirigidos contra hexágonos te permiten afectar a todos los enemigos que se encuentren «en un hexágono situado dentro del alcance». Estos efectos infligen daño a todos los enemigos presentes en dicho hexágono.

Los efectos de algunas cartas de Conjuro de ataque permiten gastar una cantidad variable de Recursos para infligir daños adicionales. Por ejemplo, si el enunciado de una carta de Conjuro de ataque dice «Gasta un máximo de 3 Gemas rojas para infligir 3/5/6 de daño a un enemigo situado dentro del alcance», significa que puedes gastar hasta 3 Gemas rojas para infligir 6 puntos de daño en total.



Gemas gastadas	Daño infligido
	3
	5
	6

En las cartas de Conjuero de ataque también figura un indicador de alcance que señala una distancia específica en relación con la ubicación actual de tu personaje. El símbolo del hexágono que contiene la silueta de un peón representa la posición actual de la figura de tu personaje; los hexágonos resaltados muestran el alcance efectivo del efecto de la carta. Existen 5 tipos distintos de alcance:



Solo puedes afectar a enemigos situados en el mismo hexágono que tú.



Puedes afectar a enemigos situados en tu mismo hexágono y en cualquier hexágono adyacente.



Puedes afectar a enemigos situados en hexágonos adyacentes, pero no a los que estén en el mismo hexágono que tú.



Puedes afectar a enemigos situados en tu mismo hexágono y a una distancia máxima de 2 hexágonos.



Puedes afectar a enemigos situados a una distancia máxima de 2 hexágonos, pero no a los que estén en el mismo hexágono que tú.



CARTAS DE CONJUERO DE CONVERSIÓN



Los efectos de las cartas de Conjuero de conversión te permiten canjear unos Recursos por otros hasta el final de tu turno. Algunos de estos efectos incluso pueden añadir Recursos adicionales a tu reserva de Recursos.

Además de los Recursos necesarios para pagar el coste de estas cartas de Conjuero, debes gastar 1 punto de Acción para lanzar el Conjuero y aplicar sus efectos. El efecto de cada carta de Conjuero solamente puede utilizarse una vez por turno.



CARTAS DE RECURSO



Las cartas de Recurso también se encuentran en el mazo Principal y te permiten añadir Recursos adicionales a tu reserva de Recursos. Para utilizar una carta de Recurso desde tu Grimorio, traslada esa carta a la pila de descartes y luego añade las correspondientes fichas de Recurso a tu reserva de Recursos. Utilizar una carta de Recurso de este modo no te cuesta ningún punto de Acción. Guarda las cartas de Recurso en tu Grimorio hasta que veas el momento de usarlas, y ten presente que, una vez utilizada la carta, debes gastar los Recursos que proporciona antes de que finalice tu turno (pues de lo contrario los perderás). No es necesario gastar Recursos para reclamar una carta de Recurso, aunque sí debes gastar 1 punto de Acción para ello.



CARTAS DE COMPAÑERO



Las cartas de Compañero se encuentran en el mazo de Compañeros y poseen efectos únicos que permanecen siempre vigentes, incluso durante el turno de tus enemigos. Invoca un Compañero que esté bocarriba en el Portal de Compañeros cuando te transformes en tu forma Sombría trasladando esa carta de Compañero a tu Grimorio, y luego roba la primera carta del mazo de Compañeros y ponla bocarriba en el Portal para sustituir la que tú has tomado. Una vez que añades una carta de Compañero a tu Grimorio, se quedará ahí para el resto de la partida.



CARTAS DE CONTRACONJURO



Las cartas de Contraconjuro se encuentran en el mazo de Contraconjureros y te permiten sorprender a tus enemigos. Solo pueden reclamarse cartas de Contraconjuro desde el hexágono del Desierto Desolado. Para reclamar una carta de Contraconjuro tienes que gastar 1 punto de Acción, 1 Gema de cualquier color y 1 Orbe de cualquier color; luego roba 1 carta del mazo de Contraconjureros, mírala en secreto y colócala bocabajo en tu Grimorio.

Cada carta de Contraconjuro establece una condición que indica cuándo puedes usarla. Para aplicar el efecto de una carta de Contraconjuro, muéstrala cuando se cumpla esa condición. Utilizar una carta de Contraconjuro no cuesta puntos de Acción.

A continuación, se ofrecen algunas aclaraciones sobre el uso de cartas de Contraconjuro:

- Solo puede utilizarse 1 carta de Contraconjuro como respuesta a cada condición de uso.
- Si varios jugadores utilizan cartas de Contraconjuro como respuesta a la misma acción, se resolverá en primer lugar el efecto de la carta usada por el jugador cuyo turno vaya a jugarse primero. El resto de los efectos se resuelven por orden de turnos.
- Puedes mirar en cualquier momento las cartas de Contraconjuro que tengas en tu Grimorio (¡pero que no las vea nadie más!).
- Las cartas de Contraconjuro no se depositan en la pila de descartes: una vez utilizadas, han de colocarse en la parte inferior del mazo de Contraconjureros.

CRIATURAS DE LASTM SOMBRAS

Puedes encontrar contenidos adicionales para *Criaturas de las Sombras* en unstablegames.com/castingshadows