

KADATH

Desde tiempos remotos, las Dreamlands han sido el refugio de los soñadores: un vasto mundo onírico donde se oculta la mítica ciudad de Kadath. El soñador Randolph Carter se adentra en estas tierras en busca de la ciudad perdida, mientras el Caos Reptante Nyarlathotep hace todo lo posible por desviarlo, sembrando el caos a su paso. ¿Protegerás la pureza del sueño o lo arrastrarás al abismo eterno?

Kadath es un juego donde cada participante colocará losetas en un marco de 5x5 casillas, intentando formar grupos de cuatro losetas del mismo bando para colocar enclaves en la zona de juego, sean del bando Soñador o del Caos.

OBJETIVO:

Sé el primer participante en tener colocadas tus 5 fichas de enclave.

Componentes

24 losetas de Dreamlands reversibles:

4 Focos de atracción



4 Criaturas



16 Parajes oníricos



12 fichas de habilidad (variante avanzada)



1 ficha de bando Soñador
1 ficha de bando Caos



10 fichas de enclave:
5 de Soñador 5 de Caos



PREPARACIÓN

- [1] Mezcla las 24 losetas de Dreamlands con el lado de Soñador hacia arriba para formar el mazo de Dreamlands.
- [2] Separa las 3 primeras losetas de Dreamlands para formar un mercado. Colócalas junto al mazo de Dreamlands.
- [3] Cada participante elige un bando: Soñador o Caos y recibe la ficha de bando correspondiente y las 5 fichas de enclave asociadas al bando elegido.
- [4] Determinad al azar quién comienza la partida. Esa persona escoge 1 de las 3 losetas disponibles en el mercado, la sitúa en el centro de la mesa —puede elegir qué lado de la loseta queda visible, lado Soñador o lado Caos— y pasa el turno a su oponente.



FIN DE PARTIDA

La partida termina cuando se cumpla una de las siguientes condiciones:

- A. Un participante tiene colocadas sus 5 fichas de enclave al final de su turno.
- B. Un participante no puede reponer el mercado al comienzo de su turno.

VICTORIA

Quien tenga 5 fichas de enclave colocadas en la cuadrícula, gana la partida. Si nadie tiene colocadas 5 fichas de enclave, gana quien tenga más fichas de enclave de su bando colocadas en la cuadrícula. En caso de empate podéis jugar otra partida alternando quien empieza.

TURNO DE JUEGO

En tu turno debes seguir estos pasos:

- 1) Repón el mercado con la primera loseta del mazo de Dreamlands.
- 2) Escoge 1 de las 3 losetas disponibles en el mercado.
- 3) Coloca la loseta elegida en la cuadrícula por el bando que prefieras.
- 4) Ejecuta todas las acciones de la loseta.
- 5) Comprueba si se ha formado algún enclave.

Colocación de losetas (3)

Al colocar una loseta:

Puedes colocar una loseta en **cualquier orientación** y por un lado a tu elección, sin importar cuál sea tu bando.

La loseta **debe estar adyacente**, ortogonal o diagonalmente, a al menos otra loseta ya colocada previamente en la cuadrícula.

Al menos una de las acciones de la loseta debe apuntar hacia otra loseta adyacente.

Todas las losetas colocadas deben encajar dentro de un área de 5 columnas por 5 filas, sin exceder estos límites.



Incorrecto: 1- Fuera de límites. 2- No adyacente. 3- No apunta a ninguna loseta existente.

Ejecución de acciones (4)

Inmediatamente después de colocar una loseta en la cuadrícula, debes realizar todas sus acciones posibles. Cada acción tiene efecto sobre la loseta adyacente a la que esté apuntando. Si apunta hacia un espacio vacío, dicha acción no tiene efecto. Cada loseta puede apuntar con sus acciones a varias losetas adyacentes.

REGLA OBLIGATORIA

Cada vez que voltees una loseta, esa loseta debe seguir apuntando con sus acciones en la misma dirección.

Tipos de losetas

Hay **3 tipos** de losetas, cada una con un único tipo de acción. Existen 3 acciones posibles:

Parajes oníricos – acción voltear



Las losetas de parajes oníricos son las más abundantes. Tienen forma circular con puntas salientes, que indican sobre qué loseta hace su efecto: voltear la loseta a la que apuntan, sean del color que sea.

Focos de atracción – acción convertir



Las losetas de focos de atracción son menos abundantes. Tienen forma circular con puntas invertidas, indicando que las losetas a las que apuntan se van a voltear sólo si son del bando contrario, para que se transformen en el mismo bando que esta loseta.

Criaturas – acción voltear y activar



Las losetas de criaturas son muy escasas. Tienen una forma circular con una punta hacia fuera marcada en rojo. Son las más especiales porque voltean y activan las losetas a las que apuntan, pudiendo provocar una cadena de acciones.

Parajes oníricos – Acción voltear



Voltea la loseta adyacente a la que apunta.



Ejemplo: Inma coloca un paraje onírico que apunta a 3 losetas (1). Así que voltea esas losetas al otro lado (2).



Focos de atracción – Acción convertir



Voltea la loseta a la que apunta para que muestre el **mismo bando** que esta loseta.



Ejemplo: Linus coloca un Foco de atracción en el hueco disponible de la cuadrícula, por el lado de Caos (1), así que voltea todas las losetas de Soñador a las que apuntan sus acciones al lado de Caos (2).



Criaturas – Acción voltear y activar



Voltea la loseta adyacente a la que apunta, esa loseta debe seguir apuntando en la misma dirección. Luego, realiza todas las acciones de esa loseta. Una misma loseta no puede activarse más de una vez en el mismo turno. La loseta recién colocada puede ser afectada por la acción de otra loseta, pero no puede volver a activarse



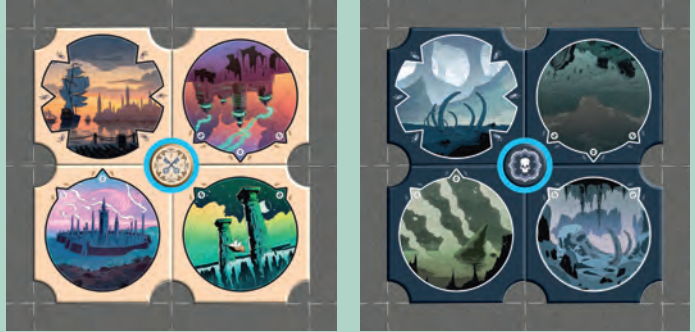
Ejemplo: Linus coloca una loseta de Criatura (1) que apunta a otra loseta de Criatura. Linus voltea esa loseta y realiza su acción (2), como es otra loseta de Criatura, su acción voltea la loseta a la que apunta (3), luego, esa loseta realiza todas sus acciones (4).



Ejemplo: Inma juega una loseta con una acción de "Criatura" (1) que apunta hacia un Paraje onírico con 3 acciones de "voltear". Inma voltea el Paraje onírico (2) y a continuación realiza la acción de Voltear sobre cada otra loseta adyacente a la que apuntan sus acciones (3).

Comprueba la formación de enclaves (5)

Después de realizar todas las acciones, comprueba si se ha formado algún enclave. Un enclave se forma cuando cuatro losetas adyacentes forman un cuadrado de un mismo bando. Coloca una ficha de enclave del bando correspondiente en el centro de cada enclave formado (la unión entre las losetas). Una misma loseta puede formar parte de varios enclaves al mismo tiempo.



Las fichas de enclave permanecen en su sitio aunque una o varias losetas de Dreamlands cambien de bando. Si durante la comprobación las 4 losetas que conforman un enclave muestran el bando contrario, entonces devuelve la ficha de enclave a su propietario y coloca la nueva ficha de enclave.

VARIANTE AVANZADA



Cuando os familiaricéis con el juego básico, os recomendamos incluir estas reglas avanzadas.

Para esta variante serán necesarias las 12 fichas de habilidad.

Preparación de la partida:

- Deja junto al mazo de Dreamland 3 fichas de Protección. Mezcla las 9 fichas restantes y reparte 3 a cada participante. Devuelve el resto de fichas a la caja sin mirarlas, no se usarán durante esta partida.
- Cada participante selecciona una de las fichas recibidas y pasan las restantes al otro participante. Luego, repite esto hasta que ambos hayan seleccionado 3 fichas de habilidad. Las fichas de habilidad se mantienen ocultas hasta que las uses.

Cómo jugar:

Durante la partida, puedes usar una de tus fichas de habilidad cuando, en tu turno, coloques una ficha de enclave de tu bando. Revela la ficha a tu oponente, actívala y devuelve a la caja la ficha de habilidad cuando se resuelva su efecto.

Solo puedes usar una ficha de habilidad por turno, independientemente de cuántas fichas de enclave hayas colocado.

Descripción de las fichas de habilidad:



Rotar: Cambia la orientación de una loseta de la cuadrícula. Luego, realiza todas las acciones de esa loseta.



Voltear: Voltea una loseta de la cuadrícula, esa loseta debe seguir apuntando en la misma dirección. Luego, realiza todas las acciones de esa loseta.



Intercambiar: Intercambia dos losetas en la cuadrícula, esas losetas deben seguir apuntando en la misma dirección y deben seguir mostrando el mismo bando. Luego, realiza todas las acciones de una de esas dos losetas, a tu elección.



Eliminar: Devuelve a la caja una loseta de la cuadrícula. No puedes eliminar una loseta que forme parte de un enclave.



Prohibir: Coloca esta ficha en un espacio vacío de la cuadrícula. Tu rival no puede colocar una loseta en ese espacio durante su turno. Al comienzo de tu siguiente turno, devuelve esta ficha a la caja.



Bloquear: Coloca esta ficha sobre una loseta de la cuadrícula. Esa loseta no puede ser afectada por ninguna acción ni fichas de habilidad. Al comienzo de tu siguiente turno, devuelve esta ficha a la caja.



Reservar: Coloca esta ficha sobre una loseta del mercado o sobre la loseta superior del mazo de Dreamlands. Tu oponente no puede escoger esta loseta. Al comienzo de tu siguiente turno, devuelve a la caja esta ficha y debes seleccionar, obligatoriamente, la loseta que reservaste.



Protección (x4): Coloca 1 ficha de protección sobre cada loseta que conforme el enclave que acabas de crear. Durante el resto de la partida, estas losetas no pueden ser afectadas por la acción de Convertir.



Interceptar: Cuando uses esta habilidad coloca esta ficha delante de ti. En turnos posteriores podrás seleccionar la primera loseta del mazo de Dreamlands, en vez de una loseta del mercado. Cuando lo hagas, devuelve esta ficha a la caja.

Diseño de juego: Aaron Campos e Ignasi Lausín

Arte: Albert Rodríguez

Desarrollado por: Linus Garriga

Edición: Invedars

Producido por: Cthulhu Project

Coordinación: Inma Gallardo y

Alberto Cano

Traductores: Daniel Danzer y Christophe Beaufumé

Revisión de textos: Adrián Alba

Testers: Ion Hancu, Pedro J. Cortina, Jordi

Gregorio, Sergi Rocamora, Pablo Rosanes,

Irene Ruiz, Esther i Dídac, Maria, Sam i

Max.

Más información en www.invedars.com