



GUÍA DE INICIO RÁPIDO

OBJETIVO

HELLBREAK es la lucha de monstruos definitiva, el juego de cartas coleccionables en el que encarnarás a los villanos más icónicos del cine de terror. Ronda tras ronda, acumularás recursos, jugarás múltiples cartas y desatarás la ira de tu monstruo.

Para alzarte con la victoria, ¡sé el primero en asesinar al monstruo de tu oponente!

CONTENIDO

El set inicial de **HELLBREAK** incluye 2 mazos: el de Drácula y el de Tiburón. Cada mazo contiene varios tipos de cartas diferentes: cartas de Monstruo, cartas de Secuaz, cartas de Activo, cartas de Evento y cartas de Lugar. Además de las cartas, en **HELLBREAK** también se usan varios tipos de fichas.



PREPARACIÓN

Para preparar una partida, seguid los siguientes pasos:

- Asignar la iniciativa:** si es vuestra primera partida, el participante con el mazo de Drácula empieza con la iniciativa, y coloca el marcador de iniciativa delante de él.

En futuras partidas, asignad la iniciativa a un participante de forma aleatoria.
- Preparar a los monstruos:** coloca tu carta de Monstruo de doble cara en el centro de tu zona de juego con la cara «Al acecho» bocarriba.
- Elegir un lugar:** si es vuestra primera partida, Drácula usa la Abadía de Carfax y El Tiburón usa la Playa norte (devolved los otros dos lugares a la caja). A continuación, cada uno colocáis vuestro lugar bocarriba a la derecha de vuestro monstruo, con el texto orientado hacia vosotros.
- Robar la mano inicial:** baraja tu mazo y colócalo a la derecha en tu zona de juego. Después, roba 4 cartas para conformar tu mano inicial.
- Hacer mulligan (opcional):** si no te gusta tu mano inicial, puedes dejar cualquier número de cartas de tu mano en la parte inferior de tu mazo en el orden que quieras, y después, robar otras nuevas hasta que vuelvas a tener 4 cartas en la mano.
- Conformar la pila de Vida:** toma las 8 cartas superiores de tu mazo (la mitad del valor de Vida de tu monstruo) y colócalas en la parte izquierda de tu zona de juego bocabajo y en posición horizontal, empezando delante de ti y superponiéndolas unas encima de las otras hacia el centro de la mesa.
- Crear la reserva:** colocad las fichas de Sangre, Maldad y Daño a vuestro alcance.

PARTIDA EN CURSO



ANATOMÍA DE LAS CARTAS



CARTAS PREPARADAS Y AGOTADAS

Todas las cartas de Monstruo, Secuaz y Activo en juego pueden encontrarse en uno de estos 2 estados: preparadas y agotadas.



LUGARES

La zona de juego está dividida en 2 secciones, y vuestros monstruos se colocan entre ambas, separándolas.

Cada sección tiene una carta de Lugar, y cada uno de vosotros controláis el lugar cuyo texto esté orientado hacia vosotros. Mientras que los secuaces solo pueden estar en un lugar al mismo tiempo, se considera que los monstruos siempre están en ambos lugares.

La palabra «aquí» es una forma breve de referirse a «en este lugar». Si una habilidad dice «aquí», solo afecta a las cartas que se encuentren en ese lugar. Por el contrario, si una habilidad no dice específicamente «aquí», puede afectar a cartas que se encuentren en cualquier lugar.

UNA RONDA DE JUEGO

Una partida de **HELLBREAK** se desarrolla durante una serie de rondas, y cada una de ellas consta de 3 fases:

- Fase de Abastecimiento
- Fase del Terror
- Fase de Reactivación

A. FASE DE ABASTECIMIENTO

En la fase de Abastecimiento hay que llevar a cabo 2 pasos:

- Recolectar los recursos
- Pujar por la iniciativa

Paso 1: Recolectar los recursos

Cada uno de vosotros recolectáis los recursos indicados en todos los iconos de Recurso (Sangre, Maldad, Daño) que tengáis en vuestra cámara (es decir, en las barras de Recursos de vuestro monstruo y del resto de cartas que tengáis por debajo de él). Al inicio de la partida, la única carta que tendréis en vuestra cámara será vuestro monstruo.

Id acumulando vuestras fichas de Recurso en una reserva individual delante de vosotros.

Paso 2: Pujar por la iniciativa

Elegid cada uno 1 carta de vuestra mano y colocadla bocabajo delante de vosotros. Esa será vuestra puja. A continuación, revelad simultáneamente las cartas que habéis elegido.

Comparad el coste de sangre de ambas cartas. Quien tenga el valor más alto gana la iniciativa y elige qué participante se queda el marcador de Iniciativa. Si ambas cartas tienen el mismo coste, el participante que no tenga la iniciativa la gana. Si decides no pujar con una carta, se considera que tienes un valor de 0.

Después, añadid la carta que hayáis revelado como puja a vuestra cámara, deslizándola por debajo de vuestra carta de Monstruo de tal forma que su barra de Recursos (en el borde inferior de la carta) quede visible.

La frase «por orden de iniciativa» quiere decir que el participante que tenga la iniciativa actúa primero, seguido de su oponente.

EJEMPLO: RECOLECTAR LOS RECURSOS



El participante que juega con Drácula recolecta todos los recursos indicados en su cámara (5 Sangre, 1 Maldad, 2 Daño). Toma 5 fichas de Sangre y 1 de Maldad de la reserva general y las añade a su reserva de recursos individual. También roba 2 cartas de su mazo y las añade a su mano.

B. FASE DEL TERROR

La fase del Terror es la fase principal del juego. Por orden de iniciativa, os iréis turnando para llevar a cabo 1 acción cada uno, hasta que ambos paséis de forma consecutiva.

ACCIONES

En tu turno tienes disponibles estas acciones:

- Jugar una carta
- Atacar con un personaje
- Conspirar con un personaje
- Usar una habilidad de Acción
- Descansar
- Pasar

Jugar una carta

Para jugar una carta, primero debes cumplir sus requisitos de **lealtad** (ver más abajo). Si los cumples, entonces, puedes pagar el coste de la carta (con sangre).

ASPECTOS Y LEALTAD

Todas las cartas de tu mazo pertenecen a uno de estos 5 aspectos:



Además, cada carta tiene cierta lealtad, indicada por los pequeños iconos de Aspecto que se ubican justo debajo de su coste. Para poder jugar una carta, debes tener en tu cámara los mismos iconos de Aspecto indicados en la lealtad de esa carta o más.

JUGAR UN SECUAZ

Cuando juegues un secuaz, elige 1 de los dos lugares y coloca ese secuaz agotado en tu zona de juego, justo debajo de la carta de Lugar que hayas elegido. Inmediatamente, puedes pagar 1 de tu reserva individual para preparar a ese secuaz.

Si el secuaz tiene una habilidad **JUGADA**, úsala ahora.

JUGAR UN ACTIVO

Cuando juegues un activo, colócalo en tu zona de juego, preparado. Los activos no se colocan en los lugares.

JUGAR UN EVENTO

Cuando juegues un evento, resuelve su habilidad y después colócalo en tu cripta (pila de descartes). Para poder jugar un evento con **ACCIÓN AL ACECHO** o **ACCIÓN DESATADA**, tu monstruo debe tener la cara «Al acecho» o la cara «Desatado» bocarriba, respectivamente.

EJEMPLO: JUGAR UNA CARTA



Amenaza de las profundidades cuesta 5 y tiene una lealtad de 2 iconos de Salvaje.



Actualmente, en la cámara de El Tiburón hay 2 iconos de Salvaje y 1 de Trastornado, suficientes para cumplir los requisitos de lealtad de la carta Amenaza de las profundidades, lo que le permitiría jugar esta carta.

Usar una habilidad de Acción

Algunas cartas tienen habilidades de Acción. Puedes usar una habilidad de **ACCIÓN** de una carta que controles. Si la carta tiene una **ACCIÓN AL ACECHO** solo puedes usarla si la cara «Al acecho» de tu carta de Monstruo está bocarriba. Además, algunas habilidades de Acción cuestan Maldad, que debes pagar de tu reserva individual si quieres usarlas.

Atacar con un personaje

Para atacar sigue los siguientes pasos:

PASO 1: ANUNCIAR AL ATACANTE

Elige 1 **personaje preparado** (un monstruo o un secuaz) que controles para ser el atacante y agótalo. Si el atacante tiene una habilidad **ATACAR**, úsala ahora.

PASO 2: ANUNCIAR AL OBJETIVO

Si tu atacante es un secuaz, elige como objetivo un personaje enemigo que se encuentre **en ese mismo lugar**. Si tu atacante es tu monstruo (que se encuentra en ambos lugares), elige primero en qué lugar quieres atacar, y después elige como objetivo un personaje enemigo que se encuentre en ese lugar.

PASO 3: ANUNCIAR AL DEFENSOR (OPCIONAL)

Tu oponente **puede** elegir un personaje preparado que controle en ese mismo lugar para ser el defensor y agotarlo. Ten en cuenta que un personaje puede ser al mismo tiempo objetivo y defensor.

PASO 4: RESOLVER EL ATAQUE

Si no hay un defensor, el atacante inflige al objetivo un daño igual a su valor de . Por su parte, el objetivo no inflige ningún daño.

Si por el contrario sí hay un defensor, el atacante y el defensor se infligen daño el uno al otro simultáneamente igual a sus valores de . **Cuando un monstruo ataca, este nunca recibe daño de combate por parte de los defensores.**

Un monstruo se encuentra en ambos lugares, así que puede atacar o defender en cualquiera de ellos.

EJEMPLO: ATACAR



El participante que juega con El Tiburón agota al Pulpo gigante para atacar al Conde Alucard. Por su parte, el participante que tiene a Drácula agota a Mina Seward como defensora. El pulpo inflige 5 de daño a Mina, y Mina inflige 1 de daño al pulpo. Como ahora Mina tiene un daño igual o superior a su vida, es asesinada.

Conspirar con un personaje

Para conspirar, elige un personaje preparado que controles y agótalo. Si ese personaje tiene una habilidad **CONSPIRAR**, úsala ahora.

Después, resuelve los iconos de su barra de Conspiración de izquierda a derecha. Cada icono va ligado a una cifra (su valor), y sus efectos se describen a continuación:



Cazar: inflige tanto **daño indirecto** a tu oponente como indique el valor de Cazar (ver el apartado *Otras reglas importantes* para saber más sobre el daño indirecto).



Prever: mira tantas cartas de la parte superior de tu mazo como indique el valor de Prever. Después, colócalas en la parte superior o inferior de tu mazo en cualquier orden.



Atormentar: añade tanta (de la reserva) como indique el valor de Atormentar a tu fila de Maldad del lugar donde se encuentre el personaje. Si el personaje es tu monstruo, elige qué lugar quieres atormentar.

TOMAR EL CONTROL DE LOS LUGARES

Cuando acumulas una igual o mayor al valor de Maldad de un lugar en tu fila de Maldad, tomas el control de ese lugar inmediatamente. Para ello, sigue estos pasos:

- Retira toda la de ambas filas de Maldad de ese lugar.
- Si el texto del lugar no está orientado hacia ti, rota la carta para que lo esté.
- Recolecta los recursos indicados en los iconos del lugar.
- Si el lugar tiene una habilidad **TOMAR EL CONTROL**, úsala ahora.

Nota: si ya controlas un lugar, pero tienes suficiente en tu fila de Maldad como para tomar el control de ese lugar otra vez, lleva a cabo todos estos pasos.

EJEMPLO: CONSPIRAR

El participante que juega con Drácula agota al Conde Alucard para conspirar. El participante que tiene a El Tiburón asigna 2 de daño indirecto al Pulpo gigante.

Después, el participante de Drácula añade 2 a su fila de Maldad en la Abadía de Carfax, lo que le da un total de 5 , suficiente para tomar el control de la Abadía. Se retira toda la maldad de ambas filas y se rota la carta de Lugar, de tal forma que el texto esté mirando hacia el participante de Drácula. Por último, Drácula obtiene 1 y roba 1 carta.



Descansar

Obtienes 1 (de la reserva) y debes pasar **todas** las acciones que te quedan durante el resto de esta fase. Solo uno de los participantes puede llevar a cabo esta acción en cada ronda.

Pasar

Cuando pasas, no haces nada durante esta acción en concreto, pero puedes seguir llevando a cabo otras acciones más adelante durante la fase. Si en su siguiente acción tu oponente pasa o descansa, la fase del Terror termina de inmediato.

C. FASE DE REACTIVACIÓN

Consta de los siguientes pasos:

- Preparar las cartas
- Voltear los monstruos (opcional)
- Comprobar el límite de cartas de la mano

PASO 1: PREPARAR LAS CARTAS

De forma simultánea, ambos prepararéis todas las cartas agotadas que controléis.

PASO 2: VOLTEAR LOS MONSTRUOS (OPCIONAL)

Por orden de iniciativa, podéis decidir si queréis voltear vuestro monstruo o no. Los monstruos pueden voltearse de su cara «Al acecho» a su cara «Desatado» y viceversa.

PASO 3: COMPROBAR EL LÍMITE DE CARTAS DE LA MANO

Si tienes más de 6 cartas en la mano, debes reducirla a un máximo de 6, eligiendo qué cartas quieres descartar en tu cripta.

Finalmente, comenzad una nueva ronda con la fase de Abastecimiento.

OTRAS REGLAS IMPORTANTES

Cartas aliadas y enemigas

Las cartas que controlas son tus «aliadas», mientras que las cartas que controla tu oponente son tus «enemigas».

Daño, daño indirecto y asesinar

El daño es permanente y se lleva un recuento del mismo colocando fichas de Daño sobre los secuaces. Si un secuaz tiene una cantidad de daño igual o superior a su vida, es asesinado y se coloca bocarriba en la cripta de su dueño. Cuando un participante recibe daño indirecto, este asigna ese daño entre cualquiera de los **personajes** que controle, repartido de la forma que elija. A un secuaz no se le puede asignar una cantidad de daño indirecto superior a la vida que le queda.

Pila de Vida

Cuando tu monstruo recibe daño, aplícalo en la carta superior de su pila de Vida. Las cartas en posición horizontal cuentan como 2 vidas, y las que están en vertical cuentan como 1 vida. Solo puedes tener 1 carta en vertical en la pila de Vida en todo momento.

Resuelve de uno en uno el daño recibido por tu monstruo. Cuando una carta horizontal reciba 1 de daño, rócala y déjala en posición vertical. Cuando una carta vertical reciba 1 de daño, revélala para ver si tiene una habilidad **SOBRESALTO**. Si la tiene, puedes usarla, pagando cualquier coste de que tenga. La uses o no, descarta la carta. Después, sigue aplicando cualquier daño restante que se le haya infligido a tu monstruo en su pila de Vida.

Cuando un monstruo se queda sin cartas en su pila de Vida, es asesinado, y la partida termina de inmediato.

Cartas únicas

Algunos personajes y activos son únicos. Para diferenciarlos llevan el icono de un cuchillo (\\) delante del tipo de carta. Si en algún momento un participante controla 2 cartas únicas con el mismo nombre y subtítulo, este debe asesinar una de ellas de inmediato.



Icono de Carta única

Rasgos

Todas las cartas tienen al menos un rasgo, como *Tiburón* o *Vampiro*. Los rasgos no tienen reglas específicas, pero algunas de las habilidades hacen referencia a ellos.

Quedarse sin cartas

Si en algún momento te quedas sin cartas en tu mazo, continúas jugando, solo que, ahora, cuando vayas a robar una carta de tu mazo vacío, infliges 2 de daño a tu monstruo en su lugar.

¿Quieres saber más?

Para echar un vistazo al reglamento completo, acceder a información sobre torneos y eventos y mucho más, visita nuestro sitio web:

hellbreakgame.com

¡MATA
LA CURIOSIDAD!

