

クロニクル

Crónicas

Reglamento

Ante nosotras un tomo que contiene la historia de una tierra sin nombre. El libro cuenta las relatos sobre el ataque de temibles criaturas, historias de intrigas políticas, desastres naturales y sucesiones reales... todas ellas acontecimientos históricos lo suficientemente importantes para sacudir las cimientos del reino. En el devenir de estas eventos, influyentes personas trabajaron arduamente en secreto para proteger el reino. Algunas reunieron a magos y científicas para reformar el estado. Otras negaron vincularse a ambiciosos príncipes y generales evitando así que estallaran revueltas. Una nueva página del libro está a punto de escribirse.

¿Quién empleará más sabiamente su poder y astucia para hacer frente a las nuevas vicisitudes?

¿Quién dejará su nombre escrito en las crónicas?

Descripción

Los jugadores toman el rol de poderes en la sombra e intentan superar los acontecimientos del reino jugando cartas que representan sus contactos, sus aliados y/o sus amigos.

Se trata de un juego de bazas. Los jugadores juegan sus cartas para ganar las manos y conseguir Fama si cumplen con los requisitos de la **Crónica** en juego. Pueden ocurrir diversos acontecimientos. Si ataca un monstruo será mejor conseguir apoyo militar. Sin embargo, si hay una revuelta, los militares se unirán a ella agravando la situación, por lo que conendrá deshacerse de sus cartas.

El jugador que cumpla exitosamente con las condiciones de victoria de la carta de Crónica ganará puntos de Fama. El ganador de la partida será aquel que consiga 3 puntos de Fama. El jugador que haya hecho el mejor uso de los poderes especiales de sus cartas, y por lo tanto haya contribuido más favorablemente a la historia del reino tendrá el honor de ver su nombre reflejado en las crónicas.

Contenido

- 36 cartas de Personaje
- 12 cartas de Crónica
- 6 cartas de ayuda
- 12 contadores de Fama
- 1 libro de reglas

Descripción del contenido



Carta de **Personaje** (dorso claro)

- 1 La **Fuerza** de la carta (1-10). Cuanto más alto es el número, mayor es la fuerza. También hay cartas con una **C** de comodín que no tienen valor de fuerza, pero sí otros poderes.
- 2 El **Nombre** del personaje.
- 3 El tipo (palo) de carta. Hay tres tipos: **Poder** (azul), **Sabiduría** (verde) y **Amor** (roja). Las cartas de comodín vienen representadas en el color gris.
- 4 Una **Ilustración** del personaje.
- 5 Una **Representación simbólica** de la habilidad especial.
- 6 La **Habilidad especial** del personaje. Esta habilidad normalmente se activa al jugar la carta.

Cartas de **Crónica** (dorso oscuro)

- 1 El **Título** de la Crónica.
- 2 Una **Imagen** que representa el acontecimiento.
- 3 Una **Representación simbólica** de la condición de Fama.
- 4 La **Condición** para ganar el punto de Fama de esa ronda.
- 5 La **Carta principal** de la ronda, el jugador que la posea comenzará la ronda. La ronda está dividida en **Encuentros**. El jugador inicial no está obligado a comenzar el primer encuentro jugando la carta principal.



Preparación

Separa las cartas por su dorso en dos mazos. Baraja las cartas de Crónica (dorso oscuro) y colócalas formando un mazo donde todos puedan verlo. A su lado coloca los contadores de Fama y da las cartas de Personajes a quien vaya a repartir primero.

Desarrollo del juego

El juego se desarrolla en un número variable de rondas. Esta es la estructura de una ronda:

1. Roba la carta superior del mazo de cartas de Crónica y déjala bocarriba en un lugar visible para todos los jugadores.

2. Baraja las 36 cartas de Personaje y repártelas bocabajo equitativamente entre los jugadores. Deben repartirse todas las cartas.

En partidas con cinco jugadores, la primera carta de la baraja de Personaje debe ser revelada y descartada. Si la carta revelada resulta ser la carta principal de la Crónica, la siguiente carta es descartada en su lugar y la carta principal vuelve a barajarse de nuevo con las otras cartas. Tras esto se reparten las 35 cartas restantes equitativamente.

3. El jugador que tenga la carta principal de la Crónica la muestra a los demás jugadores y será el jugador inicial de la ronda.



Ronda de juego

El juego es básicamente un juego de bazas. Cada baza o mano se llama **Encuentro** y hay diferentes encuentros en cada ronda. Cada ronda tiene esta estructura:

1. El jugador inicial juega una carta bocarriba a su elección iniciando así el primer encuentro de la ronda.
2. La persona a su izquierda juega una carta bocarriba siguiendo estas reglas:
 - La carta debe ser del mismo palo que la carta que ha jugado el primer jugador.
 - Si no tiene ninguna carta de ese palo (no puede asistir) puede jugar la que quiera, pero boca abajo. Una carta jugada boca abajo no activa su habilidad especial y se ignora su valor de fuerza.
 - Un jugador puede jugar un comodín siempre que quiera, incluso si puede asistir. Pero un jugador nunca estará obligado a jugar un comodín si no puede asistir. Además, un comodín jamás puede jugarse boca abajo.
 - Si el jugador inicial empezó jugando un comodín, el siguiente jugador puede jugar la carta que quiera. La primera carta jugada que no sea un comodín marcará el palo que hay que asistir el resto del encuentro.
3. El encuentro continúa hasta que todos los jugadores hayan jugado una carta. Éste puede terminar de forma repentina si alguien juega una carta de fuerza 5.
4. Cuando todos los jugadores hayan jugado una carta, el jugador que haya jugado la carta más fuerte será el ganador del encuentro. Generalmente es aquel que ha jugado la carta con más fuerza pero algunas habilidades especiales pueden cambiar esto. El ganador del encuentro se lleva todas las cartas jugadas y las despliega en orden delante de sí mismo. Las cartas ganadas de esta manera se llaman **Aliados**.

Nota: Si durante una partida a 3 jugadores, se da lugar el raro caso de que se jueguen los personajes **Sabio, Loco y Ángel**, el jugador inicial será el ganador de ese encuentro.

5. El ganador del encuentro se convierte en el jugador inicial del siguiente, y así la ronda continúa jugándose encuentros hasta que al menos un jugador se queda sin cartas.

Nota: Todas las cartas de Personaje tienen algún tipo de habilidad especial. La mayoría se activan en el momento que se juega la carta. Sin embargo, algunas se activan en otros momentos. Consulta la sección **Detalles de las cartas** más adelante en estas mismas reglas.

Se puede jugar una carta aunque no se reúnan las condiciones para aplicar su habilidad especial. En el caso de que se pueda aplicar la habilidad especial, es obligatorio hacerlo.

El turno de un jugador termina una vez se ha aplicado el poder especial de su carta.

Nota: Algunas cartas tienen la habilidad de descartar otras cartas. Las cartas descartadas deben colocarse formando un mazo boca arriba en el centro de la mesa para que no se confundan con los aliados de los jugadores. Solo debe quedar visible la carta superior de este mazo.

Final de una ronda

Si al finalizar un encuentro uno o más jugadores se han quedado sin cartas, la ronda termina. Cuando esto ocurre se reparte la Fama siguiendo los siguientes pasos:

1. Todos los jugadores añaden las cartas restantes de sus manos a sus aliados.
2. El jugador que tenga la carta **Ángel** descarta todo aliado malvado (**Demonio** y cartas de fuerza 1) que tenga.
3. Todos los jugadores con uno o más **aliados malvados** son excluidos de la ronda.
4. De los jugadores restantes, aquel o aquellos que cumplan la condición de victoria de la carta de Crónica ganan cada uno un punto de Fama.

Nota: Victoria malvada. Como regla especial, si un jugador consigue los cuatro aliados malvados, gobernará el reino controlando todas las fuerzas del mal. Ganará el encuentro y conseguirá 2 puntos de Fama mientras que el resto de los jugadores no ganarán punto alguno.

Una vez la Fama ha sido repartida el juego vuelve al paso 1 (revelar una carta de Crónica) y continúa hasta que un jugador consigue 3 puntos de Fama.

Fin del juego

El juego termina tan pronto como uno o más jugadores reúnan 3 puntos de Fama o más. El ganador será aquel que tenga más Fama. Si dos o más jugadores empatan, o bien se continúa una ronda más hasta que un jugador tenga más puntos que el resto, o ambos jugadores se declaran ganadores (ver reglas especiales).

Detalles de las cartas

- **Cartas de fuerza 2** (Príncipe/Reina/Princesa).

Estas cartas al final de la ronda cuentan cada una como 3 aliados. Si son afectadas por el comodín **Loco** no cuentan como 3 cartas.

- Cartas de fuerza 3 (Guardia Real/Mercader/Doncella).

Las habilidades de estas cartas, al igual que las de los comodines **Rey, Demonio y Dragón**, no entran en juego hasta que el encuentro finaliza. Si son eliminadas por una carta de fuerza 7, su habilidad especial no llega a aplicarse.

- Cartas de fuerza 4 (Salvaje/Adivina/Meretriz).

Estas cartas y el comodín **Sabio** permiten a los jugadores elegir y robar cartas de aliado a sus oponentes.

- Cartas de fuerza 7 (Mercenario/Ermitaño/Bailarina).

Estas cartas permiten devolver una carta jugada durante el encuentro a la mano del jugador que la jugó. Su poder no puede usarse sobre sí misma.

- Los comodines **Sabio, Loco y Ángel**.

Estas cartas no tienen valor de fuerza. Son cartas con poderes especiales que afectan principalmente al resultado de la ronda.

- Cartas de Crónica **La coronación de un rey** y **Conversación con un dragón**.

Estas cartas provocan que múltiples cartas de Crónica entren en juego simultáneamente. Observa las condiciones de victoria y reparte Fama por cada una de ellas.

- Carta de Crónica **Conversación con un dragón**.

Si esta carta se revela al inicio del juego, incluso si se activa por el efecto de **Coronación de un rey**, y no hay suficientes cartas de Crónica jugadas anteriormente para cumplir su efecto, se devuelve al mazo y se reemplaza por otra.

- Carta de Crónica **Un tiempo de oscuridad**.

Cuando esta carta está en juego, incluso si se activa por el efecto de **Conversación con un dragón** o **Coronación de un rey**, los jugadores con aliados malvados no son excluidos al acabar la ronda. Si ocurre el caso en que un jugador consigue los 4 aliados malvados, la regla especial tiene preferencia. El jugador gana 2 puntos de Fama y el resto de jugadores no puntúan.

Regla Opcional. Usar varias cartas de Crónica.

Si deseas que el juego sea más emocionante, roba dos cartas de Crónica cada ronda. El jugador o jugadores que tengan las cartas principales deben mostrarlas. El jugador inicial será aquel que tenga la carta principal de la carta de Crónica revelada en primer lugar.

Si el mazo de cartas de Crónica se agota, baraja las cartas ya empleadas para formar uno nuevo.

Regla Opcional. Prolongar el juego.

Si dos o más personas ganan simultáneamente, los jugadores pueden acordar continuar el juego hasta que un único jugador tenga más Fama que el resto. ¡Ojo! Si usáis esta regla los jugadores rezagados a un punto del empate podrían ganar la partida, por ejemplo, consiguiendo los 4 aliados malvados y obteniendo 2 puntos de Fama.

Epílogo

Gracias por haber leído hasta aquí. Es un juego sencillo pero espero que os resulte divertido a todos los que lo habéis comprado. Creo que el juego lo disfrutaréis más una vez memoricéis las habilidades especiales de las cartas tras un par de partidas. Por lo tanto os recomiendo que lo juguéis varias veces.

Para finalizar, me gustaría mostrar mi sincero agradecimiento a Noboru Sugiura, quien siempre contribuye con sus maravillosos dibujos y a todos los testadores del juego.

Seiji Kanai

Autor: **Seiji Kanai**

Ilustraciones: **Chema Vicente y Noboru Sugiura**

Diseño Gráfico: **Paco Daja**

Traducción: **Cristóbal Morales Capita**

Editores: **Sergio Vaquero y Nancy Yao**

Logros

- El sabio:** Un jugador gana Fama en tres rondas seguidas.
- El héroe:** Un jugador gana una partida siendo el único en conseguir Fama.
- El rey de los demonios:** Un jugador gana dos encuentros en una misma ronda con las cartas **Rey** y **Demonio**.
- La adivina:** Se roba la carta de Crónica **Conversación con un dragón** después de **La coronación de un rey**.
- El ladrón:** Un mismo aliado pasa por todos los jugadores en una ronda.
- La reina:** Un jugador empieza todos los encuentros de una ronda.
- El nigromante:** Un jugador gana la partida con una **Victoria malvada**.
- El loco:** Regala una copia de **Crónicas**.