

# Manual del Juego

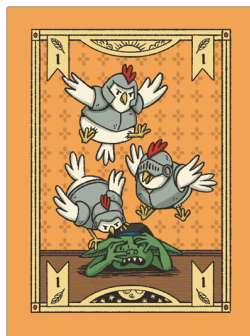
**Cursed Goblins** es un juego de cartas competitivo para 2 a 5 jugadores. Cada jugador asume el rol de un señor oscuro que maldice a los goblins de sus oponentes hasta que solo quede un señor oscuro en pie.

Los jugadores no conocen las cartas que tienen en sus propias manos, pero sí saben qué cartas tienen sus oponentes y cuáles han sido jugadas anteriormente. Los jugadores también se darán pistas sobre las cartas que tienen en sus manos a lo largo del juego.

## Preparación

Primero, apronta la baraja para el juego según el número de jugadores. Mira la tabla de abajo. Toma la cantidad indicada de conjuntos de cartas de maldición de cada color (cada conjunto de color contiene tres cartas "1", dos cartas "2", dos cartas "3" y una carta comodín) y la cantidad indicada de cartas de pollo. Mezclalas juntas para formar la baraja. Cada jugador también tiene la cantidad de puntos de vida indicada en la tabla.

Jugadores	Puntos de vida	Conjuntos	Pollos
2	10	3	x4 Caballeros (1), x3 Clérigos (-1), x1 Vidente (0)
3	10	4	x5 Caballeros (1), x3 Clérigos (-1), x1 Vidente (0)
4	8	5	x6 Caballeros (1), x4 Clérigos (-1), x3 Videntes(0)
5	8	5	x8 Caballeros (1), x4 Clérigos (-1), x4 Videntes (0)



**Caballeros**



**Clérigos**



**Vidente**

## Ganar el juego

Cada carta colocada en el área de juego de un jugador tiene un valor de daño. Si la suma de todos los valores de daño en el área de juego de un jugador es mayor o igual a sus puntos de vida, ese jugador es eliminado.

**El último jugador que quede con vida gana el juego.**

## Ejemplo de daño

Si en tu área de juego tienes un "3" encima de un "2" encima de un "1", esto cuenta como 6 de daño ( $1+2+3 = 6$ ).

## Comienzo del juego

Coloca la baraja en el centro de la mesa y reparte 5 cartas a cada jugador. Los jugadores sostienen sus cartas mirando hacia afuera, de modo que no puedan ver las caras de sus propias cartas, pero los otros jugadores sí pueden verlas. El jugador que haya visto un duende más recientemente comienza primero. Los jugadores se turnan, y el turno pasa hacia la izquierda.

## Turno del jugador

**En su turno, un jugador realiza lo siguiente en orden:**

1. Jugar cualquier cantidad de cartas una por una. Luego, si todas esas cartas se jugaron con éxito, descartar cualquier cantidad de cartas.
2. Dar una pista al jugador de tu izquierda o derecha.
3. Robar cartas hasta tener **5** en la mano.

## Jugar cartas

- \* Una carta solo se puede jugar si no hay otra copia (del mismo conjunto y valor) en el área de juego objetivo.
- \* Una carta "2" solo se puede jugar encima de una carta "1" del mismo conjunto. Una carta "3" solo se puede jugar encima de una carta "2" del mismo conjunto..
- \* Una carta comodín (X) se puede jugar como si fuera una carta de maldición de su conjunto, con cualquier valor del 1 al 4.
- \* Los pollos 🐔 se pueden jugar en cualquier área de juego sin restricciones.
- \* Los pollos Clérigos (-1 🐔) restan 1 punto de daño. Es una buena idea jugarlos en tu propia área de juego para curar daño... si estás seguro de lo que estás haciendo.
- \* Cuando se juega un pollo Vidente (0 🐔) en tu área de juego, puedes mirar una carta de tu elección de tu propia mano.

**Antes de jugar una carta, debes declarar en qué área de juego la estás jugando. Luego, mira la carta y determina si hay un lugar válido en esa área de juego para jugarla.**

- \* Si tiene un lugar para ser jugada → Colócala en el área de juego del jugador designado.

Puedes seguir jugando cartas si aún tienes cartas en tu mano.

Si no deseas jugar otra carta, puedes descartar cartas.

- \* Si no tiene un lugar donde ser colocada → Va al montón de descarte. No puedes jugar ni descartar otra carta en este turno.

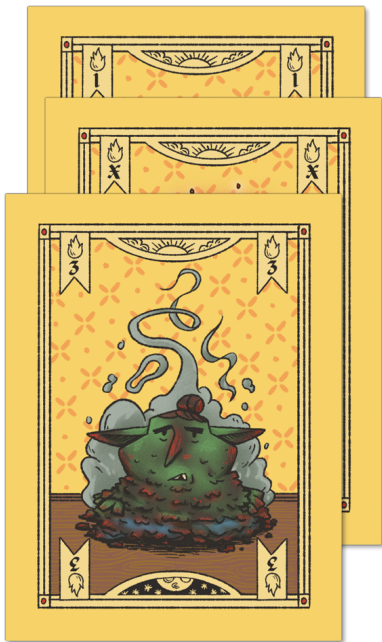
## Pilas de cartas

Al jugar cartas en el área de juego de un jugador<sup>1</sup>, estas deben organizarse en pilas según su conjunto en orden ascendente. Además, cada conjunto sólo puede tener un montón. Para llenar cualquier espacio vacío, los libros (X) se pueden usar como comodines, asumiendo el valor de la carta faltante.

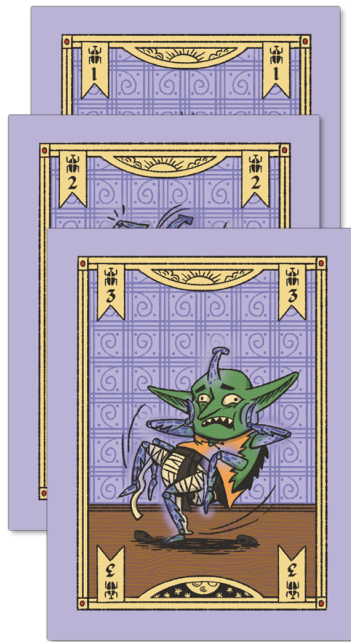
---

<sup>1</sup> Tenga en cuenta que puede jugar 0 cartas en su turno.

A continuación se muestran tres pilas jugadas perfectamente.



(1, X, 3)



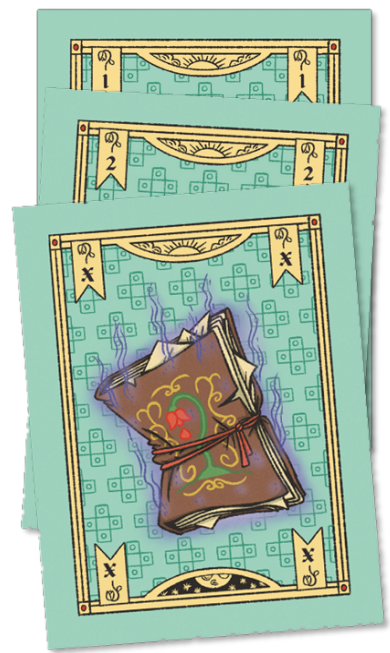
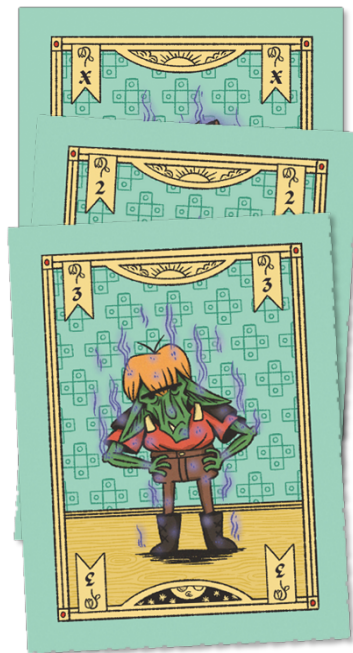
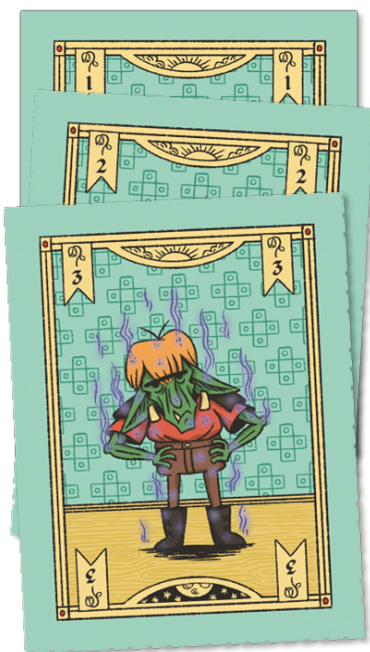
(1, 2, 3)



(1, 2, 3, X)

Otro ejemplo válido es: (1, 2), (X, 2, 3) y (1, 2, X)

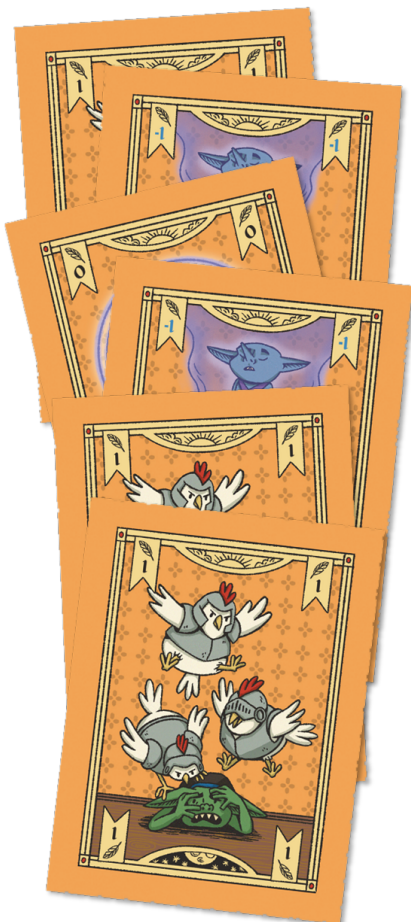
Ten en cuenta que **no puedes hacer más de un montón del mismo conjunto dentro del mismo área de juego**. El siguiente es un ejemplo de cómo el mismo conjunto de cartas podría organizarse potencialmente para lograr el mismo resultado:



En total, esto suma 6 puntos de daño.

Ten en cuenta que no puedes jugar, por ejemplo, un "2" encima de un libro cuyo valor es 2, ya que su lugar ya ha sido ocupado.

Ver ejemplo a la derecha.



### Pollos

Los pollos, por otro lado, siguen reglas diferentes.

A diferencia de una transición de 1, 2, 3 (o -1, 0, 1), pueden apilarse sin restricciones. Sin embargo, esto no los convierte en comodines, ya que tienen sus propias reglas.

En el escenario actual, el jugador objetivo ha sufrido un total de tres puntos de daño y ha recibido dos puntos de curación, junto con el efecto positivo del vidente que le permite ver una carta de su mano.

- \* 1 punto de daño
- \* Se cura 1 punto
- \* ¡Vidente! ahora el jugador puede ver una carta de su mano 😊
- \* Se cura 1 punto
- \* 1 punto de daño
- \* ¡Otro punto de daño!

En resumen, la pila suma un daño neto de uno y el efecto positivo del Vidente.

### Descartar cartas

Si llegas a descartar, puedes seleccionar una o más cartas de tu mano y ponerlas en el montón de descartar. El montón de descartar es público. De esta manera, los jugadores tienen más información disponible para deducir qué cartas tienen en la mano.



## Dar pistas

En el corazón de este juego se encuentra el mecanismo de información oculta, que hace que obtener pistas claras sea esencial para eliminar la aleatoriedad. Para transmitir esta información de manera efectiva, debes proporcionar verbalmente la pista e indicar físicamente las cartas que cumplen con ese criterio en la mano del otro jugador señalándolas con tu dedo.

Elige al jugador de tu izquierda o de tu derecha y dale una pista sobre sus cartas. No puede ser una mentira.

- \* La pista debe explicitar el valor o tipo de la carta.
- \* La pista debe proporcionar al menos una nueva información.
- \* La pista debe indicar todas las cartas en la mano del jugador a las que se aplica la información.

Ejemplos de pistas:

- \* "Estas tres cartas son rojas."
- \* "Estas dos cartas son de nivel tres."
- \* "Esta es una carta de pollo."
- \* "Ninguna de tus cartas es azul."

Dramatización:

*"¡Estos dos son pollos!"*

*\*los toca con el dedo índice\**



### **Eliminación de Jugadores**

Si juegas la carta que hace que otro jugador sea eliminado, elimina una carta de tu propia área de juego. Esto representa que estás curando a tus secuaces después de tomar la fuerza vital de tus enemigos.

Cuando un jugador es eliminado, las cartas de su mano van al montón de descarte. Las cartas en su área de juego permanecen visibles e intactas.

### **Renovar el Mazo**

Cuando la baraja se quede sin cartas, mezcla el montón de descarte y colócalo boca abajo para renovar la baraja.

### **Modo Hinted Huddle**

¿Quieres mezclar las cosas? ¡Prueba este modo alternativo de juego!

Esta es una forma alternativa de jugar donde cada jugador, antes de comenzar el juego, le da una pista al jugador a su izquierda y otra pista al jugador a su derecha. Esto asegura que cada jugador tenga dos piezas de información antes de comenzar el juego.

En el caso de jugar solo con dos jugadores, ambos jugadores simplemente deben darse dos pistas directamente.

----

¡Gracias por jugar **Cursed Goblins!**



Un juego por [Goblin Gox Games](#).

Arte por [@nique](#).