ILE METO, MÁSTER!

UN JUEGO DE CARTAS ROLERO DE LAS CRÓNICAS PSN Y EL SISTEMA DI3

· INTRODUCCIÓN:

¡TODO LISTO PARA LA PARTIDA DE ROL! FICHAS DE PERSONAJE A PUNTO, DADOS Y LÁPICES SOBRE LA MESA Y PROVISIONES PARA AGUANTAR UNA LARGA SESIÓN DE JUEGO. EL MÁSTER HA PREPARADO A CONCIENCIA SU CAMPAÑA DE HECHIZOS&HOSTIAS Y LOS JUGADORES ESTÁN ANSIOSOS POR HACERSE CON LOS DESEADOS PEEQUIS. ¿QUIÉN CONSEGUIRÁ PEEQUIS SUFICIENTES PARA SUBIR DE NIVEL?

A LO LARGO DEL JUEGO, MANTENDRÁS UNA CARTA EN SECRETO EN TU MANO, QUE REPRESENTA AL PEJOTA QUE ESTÁS INTERPRETANDO. SI AL FINAL DE CADA SESIÓN DE JUEGO DE LA CAMPAÑA TU PEJOTA ES EL MÁS DETERMINANTE, SERÁS EL FAVORITO DEL MÁSTER Y TE LLEVARÁS LOS PEEQUIS DEL DÍA.

· COMPONENTES:

- 16 CARTAS DE JUEGO
- 2 CARTAS DE REGLAS

- 1 CARTA RECORDATORIO ADEMÁS, NECESITARÁS 13 DADOS ROLEROS PARA SEÑALIZAR LOS PEEQUIS OBTENIDOS (O PAPEL Y LÁPIZ).

· CARTAS DE JUEGO:

CADA CARTA TIENE UN VALOR EN LA ESQUINA SUPERIOR IZQUIERDA. CUANTO MÁS ALTO SEA EL NÚMERO, MÁS DETERMINANTE ES EL JUGADOR EN LA PARTIDA DE ROL. EL TEXTO DE LA PARTE INFERIOR DESCRIBE SU EFECTO CUANDO ES DESCARTADA.

· PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

BARAJA LAS 16 CARTAS Y COLÓCALAS CARA ABAJO FORMANDO UN MAZO. DESCARTA DE LA PARTIDA LA PRIMERA CARTA DEL MAZO DE JUEGO SIN MIRARLA.

SI ESTÁS JUGANDO UNA PARTIDA DE DOS JUGADORES, DESCARTA TRES CARTAS MÁS DEL MAZO Y DÉJALAS SEPARADAS CARA ARRIBA. ESTAS CARTAS NO SE USARÁN ESTA RONDA. CADA JUGADOR ROBA UNA CARTA DEL MAZO. ESTA CARTA ES LA MANO INICIAL Y DEBE MANTENERSE EN SECRETO. EL JUGADOR QUE HAYA JUGADO AL ROL MÁS RECIENTEMENTE EMPIEZA (EN CASO DE EMPATE, EL ÚLTIMO QUE HAYA HECHO DE MÁSTER).

· CÓMO JUGAR:

CADA RONDA DE JUEGO REPRESENTA UNA SESIÓN DE LA CAMPAÑA DE H&H. AL FINAL DE CADA RONDA, EL MÁSTER ENTREGARÁ UN PEEQUIS AL PEJOTA MÁS DETERMINANTE.

CUANDO UN JUGADOR ACUMULA SUFICIENTES PEEQUIS A LO LARGO DE LA CAMPAÑA COMO PARA QUE SU PEJOTA SUBA DE NIVEL, GANA LA PARTIDA.

· DESARROLLO DEL JUEGO:

DURANTE TU TURNO, ROBA LA CARTA SUPERIOR DEL MAZO Y AÑÁDELA A TU MANO. ENTONCES, ELIGE UNA DE LAS DOS CARTAS Y DESCÁRTALA CARA ARRIBA DELANTE TUYO. DEBERÁS APLICAR EL EFECTO DE LA CARTA DESCARTADA, INCLUSO SI ES PERJUDICIAL PARA TI.

LAS CARTAS DESCARTADAS PERMANECEN DELANTE DEL JUGADOR QUE LAS DESCARTA. COLÓCALAS SUPERPUESTAS DE MANERA VISIBLE PARA QUE QUEDE CLARO EL ORDEN DE DESCARTE. UNA VEZ APLICADO EL EFECTO DE LA CARTA, EL TURNO PASA AL JUGADOR A TU IZQUIERDA.

SI UN JUGADOR ES ELIMINADO DE LA RONDA, DESCARTA LA CARTA DE SU MANO Y LA DEJA BOCA ARRIBA, (SIN APLICAR SU EFECTO) Y DEJA DE JUGAR HASTA LA SIGUIENTE RONDA.

· FINAL DE LA RONDA:

UNA RONDA TERMINA CUANDO EL MAZO DE ROBO QUEDA AGOTADO AL FINAL DEL TURNO DE UN JUGADOR. ENTONCES, LA SESIÓN DE JUEGO TERMINA Y EL MÁSTER REPARTE LOS PEEQUIS EN CONSECUENCIA.

LOS JUGADORES QUE PERMANEZCAN EN LA RONDA ENSEÑAN LA CARTA EN SU MANO. EL JUGADOR CON LA CARTA CON EL VALOR MÁS ALTO GANA LA RONDA Y RECIBE UN PEEQUIS DEL MÁSTER. EN CASO DE EMPATE, GANA EL JUGADOR QUE DESCARTÓ CARTAS POR MAYOR VALOR.

LA RONDA TERMINA TAMBIÉN SI TODOS LOS JUGADORES MENOS UNO SON ELIMINADOS. EN TAL CASO, EL JUGADOR QUE SIGUE EN JUEGO GANA.



SE ENTREGA UN DADO AL GANADOR, SE BARAJAN LAS 16 CARTAS Y COMIENZA UNA NUEVA RONDA SIGUIENDO LAS NORMAS DE PREPARACIÓN. EMPIEZA EL GANADOR DE LA ÚLTIMA RONDA.

· GANANDO EL JUEGO:

UN JUGADOR ES DECLARADO GANADOR TRAS CONSEGUIR UN NÚMERO DETERMINADO DE PEEQUIS, SEGÚN EL NÚMERO DE JUGADORES.

2 JUGADORES -> 7 PEEQUIS 3 JUGADORES -> 5 PEEQUIS 4 JUGADORES -> 4 PEEQUIS

· PERSONAJES:

ESTOS SON LOS FRIKIS QUE TE ENCONTRARÁS EN TU GRUPO DE JUEGO:



EL P*TO AMO. LA PALABRA DEL MÁSTER ES LEY. SI LE FALTAS AL RESPETO, ESTÁS JODIDO. SI DESCARTAS AL MÁSTER, NO TIENES PEEQUIS. QUEDAS ELIMINADO DE ESTA RONDA.



EL MÁSTER LE HA DADO A SU PERSONAJE UN PAPEL ESENCIAL EN LA TRAMA. PERO EL JUGADOR NO SIEMPRE ESTÁ A LA ALTURA DE TAL RESPONSABILIDAD, Y A MENUDO SE DEJA INFLUENCIAR POR OTROS JUGADORES CON MÁS INICIATIVA.

SI EN ALGÚN MOMENTO TIENES AL MUNCHKIN O AL GRACIOSILLO EN TU MANO, ESTÁS OBLIGADO A DESCARTAR AL PEJOTA PRINCIPAL. NO TIENES QUE REVELAR LA OTRA CARTA DE TU MANO. SI LO DESEAS, PUEDES DESCARTAR AL PEJOTA PRINCIPAL AUNQUE NO TENGAS AL MUNCHKIN O AL GRACIOSILLO EN TU MANO. DESCARTAR ESTA CARTA NO TIENE NINGÚN OTRO EFECTO.

SÍ, SÉ QUÉ ESTÁS PENSANDO: UN JUGADOR CON MALA FE PODRÍA MENTIR TENIENDO AL PEJOTA PRINCIPAL EN LA MANO Y NO DESCARTÁNDOLO CUANDO TOCA. PARA EVITARLO, JUEGA SÓLO CON FRIKIS HONRADOS!





DOMINA LAS REGLAS MÁS QUE EL MÁSTER Y ES CAPAZ DE ENCONTRAR CUALQUIER RESQUICIO LEGAL PARA APROVECHARLO A SU FAVOR Y LOGRAR MÁS PEEQUIS.

AL DESCARTAR AL MUNCHKIN, INTERCAMBIA LA CARTA EN TU MANO POR LA QUE TENGA OTRO JUGADOR A TU ELECCIÓN. NO PUEDES CAMBIARLA CON UN JUGADOR YA ELIMINADO EN LA RONDA NI CON UNO PROTEGIDO POR LA DONCELLA. SI TODOS LOS JUGADORES ESTÁN PROTEGIDOS POR LA TREKKIE, LA CARTA NO TIENE EFECTO.

ESCOGE A UN JUGADOR (PUEDES SER TÚ MISMO) PARA QUE SE DESCARTE SU MANO Y ROBE UNA NUEVA CARTA.

SE PASA LA PARTIDA INTERRUMPIENDO Y BOICOTEANDO EL CLÍMAX CREADO POR EL MÁSTER MEDIANTE CHISTES Y CHASCARRILLOS CONSTANTES. AL DESCARTAR AL GRACIOSILLO, ESCOGE A UN JUGADOR QUE TODAVÍA ESTÉ EN LA RONDA (PUEDES SER TÚ MISMO). ESE JUGADOR DESCARTA SU MANO (SIN APLICAR EL EFECTO) Y ROBA UNA NUEVA CARTA. SI EL MAZO SE HA TERMINADO, EL JUGADOR ELEGIDO ROBARÁ LA CARTA QUE FUE ELIMINADA AL PRINCIPIO DE LA RONDA. SI TODOS LOS JUGADORES RESTANTES ESTÁN PROTEGIDOS POR LA TREKKIE, DEBES ELEGIRTE A TI MISMO OBLIGATORIAMENTE.



FAN DE LA CIENCIA FICCIÓN, EMPEÑADA EN INTERPRETAR A PERSONAJES VULCANOS SEA CUAL SEA LA AMBIENTACIÓN DE LA PARTIDA. NADIE SE ATREVE A LLEVARLE LA CONTRARIA. LARGA VIDA Y PROSPERIDAD.

AL DESCARTAR A LA TREKKIE, TE HACES INMUNE A LOS EFECTOS DE LAS CARTAS DE LOS DEMÁS JUGADORES HASTA QUE COMIENCE TU SIGUIENTE TURNO.





EL VARVARO SE GUÍA POR UN IMPULSO IRRACIONAL DE COMBATIR, INCLUSO CONTRA SUS PROPIOS COMPAÑEROS DE GRUPO... AUNQUE A VECES TENGA TODAS LAS DE PERDER.

AL DESCARTAR AL VARVARO, ELIGE A UN JUGADOR QUE PERMANEZCA EN LA RONDA PARA DESAFIARLO A UN DUELO A MUERTE. TÚ Y ESE JUGADOR COMPARÁIS EN SECRETO VUESTRAS MANOS. EL QUE TENGA LA CARTA MÁS BAJA PIERDE EL DUELO Y ES ELIMINADO DE LA RONDA. EN CASO DE EMPATE, NO OCURRE NADA. SI TODOS LOS JUGADORES RESTANTES ESTÁN PROTEGIDOS POR LA TREKKIE, LA CARTA NO TIENE EFECTO.



NADIE SABE MUY BIEN CÓMO HA LLEGADO A FORMAR PARTE DEL GRUPO DE JUEGO. LOS DEMÁS JUGADORES TIENDEN A ECHARLE UNA MANO. AL DESCARTAR A LA NOVATA, PUEDES MIRAR LA MANO DE OTRO JUGADOR. NO LA MUESTRES A LOS DEMÁS JUGADORES.



ENCARGADO DE VELAR POR LA PUREZA Y LA ESENCIA DEL ROL AUTÉNTICO Y QUE SE RESPETEN LAS ENSEÑANZAS DE GYGAX AL GRITO DE "¡APUÑALO, POR CROM!".

AL DESCARTAR AL ROLERO AUTÉNTICO, ELIGE A UN JUGADOR Y NOMBRA UNA CARTA (QUE NO SEA EL ROLERO AUTÉNTICO). SI ESE JUGADOR TIENE ESA CARTA, QUEDA APUÑALADO Y ELIMINADO DE LA RONDA. SI TODOS LOS JUGADORES RESTANTES ESTÁN PROTEGIDOS POR LA TREKKIE, LA CARTA NO TIENE EFECTO.



"¡LE METO, MÁSTER!" ES UN JUEGO INSPIRADO EN UN DISEÑO DE SEIJI KANAI.

> ADAPTACIÓN Y DISEÑO GRÁFICO: JOAN TRETZE Y ANDRÉS PALOMINO

> > ELSISTEMADI3.COM CRONICASPSN.COM