

CULTISTORM.v34

JUEGO DE MESA COOPERATIVO PARA 3-5 JUGADORES

(La versión para 1-2 jugadores no está incluida)

INTRODUCCIÓN

DESCRIPCIÓN Y OBJETIVO DEL JUEGO

Cultistorm es un juego de mesa cooperativo en el cual los jugadores se meten en la piel de los detectives del departamento especial de la Agencia de Investigación Estatal de Massachusetts y la Miskatonic University, localizadas en los Estados Unidos de América a principios del siglo XX. El punto de partida es el comienzo de la tormenta de los sectarios, cuando multitud de aterradores y desfigurados desconocidos aparecen en los alrededores de Arkham. Su objetivo es realizar ceremonias oscuras para lograr invocar a los Primigenios, sus amos del espacio y tiempo cósmico. Ya que la llegada de los Primigenios sería devastadora, nosotros debemos detener a sus seguidores, preferentemente antes de que logren su objetivo.


El objetivo de los jugadores es repeler cooperativamente a los sectarios y evitar que consigan desencadenar la invocación de los Primigenios. Si eso sucediese, los jugadores deberemos derrotar al inminente Primigenio antes de que pueda cruzar completamente a nuestro mundo. Los detectives utilizan antiguos símbolos para detener a los sectarios y a sus amos. El punto fuerte del juego son las cartas de los detectives y sus habilidades únicas, las cuales se podrán desarrollar durante el juego, aportando numerosas acciones posibles, que solo podrán usar para apoyar a sus compañeros, ya que en sus combates solo podrán usar los símbolos mágicos. Esta dependencia de los compañeros requiere una fuerte cooperación, comunicación constante y un planteamiento conjunto. Los detectives ganan la partida si son capaces de sellar todas las localizaciones antes que la tormenta de sectarios llegue a su fin.

(Si quieres sumergirte en el trasfondo del juego, lee el relato corto *Una ventana al infinito*)

JUEGO BASE Y EL JUEGO NARRATIVO

Una de las características únicas de Cultistorm es su **juego narrativo** que aporta una profundidad real al juego, permitiendo a los jugadores leer relatos al encontrarse con los sectarios. Estos relatos están incluidos en el Libreto, que contiene más de 100 mini relatos, que influyen en el posterior desenlace del juego. La narrativa de juego alarga la partida unos 30-60 minutos, sin embargo añade una profundidad única a la experiencia de juego.

Si deseáis jugar a Cultistorm en modo juego narrativo, debéis tener las cartas listas cuando preparéis la partida. Cada vez que estéis a punto de enfrentaros a un Sectario, sacad una carta narrativa, buscad el número correspondiente al símbolo de la secta del sectario, leed la historia y seguid las instrucciones.

En ciertas cartas de sectario y en todas las sectas especiales de sectarios, Primigenios, localizaciones y cartas de terror puedes ver un icono de un  y un número. En el modo **juego narrativo** debéis leer en voz alta la historia con el correspondiente número en el Libreto y aplicar el efecto en caso de haberlo. Merece la pena familiarizaros con las historias de los lugares al principio, pero debéis leer los otros relatos solo cuando se activen las cartas - al enfrentarse a los sectarios, cuando aparece un Primigenio o cuando se activa una carta de terror.

EXPANSIONES

EXPANSIONES PRINCIPALES

Hay dos expansiones principales de Cultistorm, estas cambian el transcurso básico del juego por lo que solo podéis usar una a la vez.

1. La **expansión de sobrecarga *Tras las Escenas*** que permite a uno de los jugadores asumir el papel de H. P. Lovecraft y de esta manera controlar el juego. El resto de jugadores tendrán que enfrentarse a él juntos.
2. La **campaña-expansión *Tormenta de sectarios*** descubre una historia desarrollada en 7 partes. Se juega en 7 sesiones separadas con misiones consecutivas y únicas, con unas mecánicas de juego completamente nuevas.
3. La **expansión *Ayuda distante*** da una baraja de cartas a los jugadores para el modo de 2 jugadores y un tablero especial para las partidas en solitario.

OTRAS EXPANSIONES

Además de las 3 expansiones principales que modifican el juego, existen otras 9 expansiones que aportan nuevos elementos o nuevas mecánicas al juego. En el Libreto también podréis encontrar relevantes historias breves para estos nuevos elementos.

1. ***Los Otros Mundos*** otorga una carta de lugar a cada Primigenio. Estas representan las dimensiones ajenas de donde vienen o surgen los Primigenios. Una vez abiertas estas localizaciones, los detectives que se sitúen en ellas serán succionados por las mismas. Los detectives atrapados podrán ser rescatados por el resto de jugadores antes de que el portal sea sellado condenando para siempre a los que todavía estén dentro.
2. ***Las Antiguas Reliquias*** son poderosos objetos de otras dimensiones. Para conseguirlas, los detectives necesitarán abrir los portales ellos mismos, corriendo el riesgo de perder la cordura.
3. ***Oscuros rituales*** activa los puntos de experiencia en las cartas de acción de los detectives, que los jugadores pueden usar para aprender oscuros rituales de viejos tomos. Se pueden usar para desbloquear más acciones durante el juego.

4. La expansión **Eventos sectarios** añade una baraja de juego para los sectarios. Al comienzo de cada fase de los sectarios, los jugadores necesitan sacar una carta de este mazo y seguir los eventos revelados. Estas cartas no auguran nada bueno para los jugadores...
5. En la expansión **Victimas inocentes** los detectives tendrán que salvar a civiles inocentes, que se vieron inmersos en la pelea entre detectives y sectarios, de unirse a los sectarios. Por supuesto que esta es una de las muchas tareas de los detectives, ya que también deberán derrotar a sectario y Primigenios para salvar el mundo.
6. En **Enfermedades de otros mundos** se desatan diversas enfermedades de incierto origen y los detectives deberán evitar su propagación por pueblos y ciudades.
7. El **Puzzle peligroso** añade una reliquia especial de 6 cartas al mazo de objetos. Los jugadores necesitarán encontrarla para ganar la partida. Las piezas del puzzle son objetos letales de por sí, sin necesidad de mencionar el hecho de que se añaden cartas que desatarán eventos tan inesperados como horribles.
8. En **Eventos de investigación** los detectives serán ayudados; haciendo el juego más fácil o contrabalanceando las expansiones más complejas. Cuando un detective lleva a cabo una investigación, saca una carta del mazo y aplica su (habitualmente positivo) efecto.
9. La expansión **El test de Rorschach** fue inspirada por el relato corto **Los borrones** de nuestra colección. Cada vez aparecen más y más borrones interdimensionales durante el juego. No influyen en el juego o su apariencia pero si los jugadores acumulan un determinado número de borrones sin resolver, un Primigenio, cuyos sueños son representados por los borrones, es convocado inmediatamente.

Además de estas expansiones hay también **sectas de sectarios con habilidades únicas** en el juego, con sus propios Primigenios, extrañas localizaciones y **monstruos de la secta**, que son seres más poderosos que los sectarios pero menos que los Primigenios, con sus propias habilidades; existiendo cinco sets para ambos tipos. Estos elementos no solo hacen el juego más variado, aumentando la capacidad de volver a jugarlo, y permitiendo también un fácil ajuste de la dificultad.

PRIMER JUEGO TUTORIAL

Aconsejamos que durante el primer juego tutorial solo uséis el juego base, sin aplicar el juego narrativo y usando solo los sectarios comunes que no tengan habilidades especiales. Una vez hayáis dominado el juego y aprendido las mecánicas básicas, os aconsejamos introducir las sectas de sectarios especiales, los monstruos de la secta y el juego narrativo poco a poco. No podéis mezclar las tres expansiones principales y al principio aconsejamos usar solo una expansión menor en cada partida. Cuando estéis completamente familiarizados con el juego y busquéis una misión más difícil o casi imposible, podéis utilizar múltiples expansiones y las sectas especiales de sectarios y los monstruos de la secta en una partida. ¡Esperamos que seáis capaces de salvar el mundo incluso en estas partidas!

OBJETIVO DEL JUEGO: VICTORIA Y DERROTA

El objetivo de los jugadores es sellar las cinco localizaciones, previniendo de esta manera el paso de los Primigenios a través del portal dimensional abierto a nuestro mundo. Se completa esta condición y no hay ningún Primigenio en la partida, los detectives ganan automáticamente.

Los detectives pierden el juego inmediatamente si alguna de las siguientes condiciones se cumple:

Si algún detective se vuelve loco como consecuencia de los terribles eventos y muere

Si algún Primigenio alcanza la carta de lugar y los detectives son incapaces de derrotarlo

Si los sectarios en partida superan el límite de sectarios definidos por el número de jugadores

Las dos cartas de terror *Fin de juego* aceleran el final del juego. Pueden ser activadas de dos formas:

Si acabáis el mazo de los sectarios

Si una carta de *Fin de juego* consigue su sexto cristal de terror.

Los efectos detallados en las cartas *Fin de juego* se producen inmediatamente y los jugadores tienen que acabar el juego de la manera especificada en la carta.

CONCEPTOS Y ELEMENTOS ESENCIALES DEL JUEGO

EL TABLERO

El tablero tiene una forma y función inusual; define el lugar de las cartas de lugar y con las cartas de terror alrededor de sus puntos, también dibuja el círculo de terror.

CARTAS DE LUGAR

Colocamos las cartas de lugar en su lugar en el tablero; ellas son la representación de las localizaciones donde los jugadores se enfrentan a los sectarios. Antes de empezar el juego, elegid 5 localizaciones al azar y marcadlas en el tablero. Este hecho añade variedad desde el principio de la partida. Cada una tiene una acción o efecto, que encontramos en la descripción de la carta. Los jugadores pueden activar y usar estas acciones/efectos durante la partida en el orden que deseen.

EL TABLERO DEL PERSONAJE DEL JUGADOR


Cada detective tiene un personaje bien definido. En el juego base tenemos estos tipos de detective; sanador (psicólogo), investigador, luchador, defensor, médium y el apostador, cuyas habilidades únicas y cartas de personaje especial priorizan las funciones del personaje. En el tablero de cada detective podréis encontrar tres habilidades únicas consecutivas, cada una más poderosa que la anterior. Estas habilidades pueden ser desarrolladas durante la partida con el uso de los trofeos obtenidos. Necesitaréis desarrollar estas habilidades para poder sellar los portales. El tablero de jugador también os indicará si el detective es un luchador a cuerpo o a distancia.

LOCURA - LA FUERZA VITAL DE LOS DETECTIVES

Los detectives podrán tener hasta 4 fichas de locura durante sus peleas. Si por algún motivo reciben una quinta ficha de locura, los detectives se volverán locos y morirán instantáneamente. **Si algún detective muere el juego se termina automáticamente. Los detectives pierden.**

La locura se marca con cristales rojos, que son las fichas de locura. Hay dos tipos de fichas: el cristal rojo más pequeño, que puede ser curado durante el juego, y un cristal más grande y oscuro, llamado locura en desarrollo, que solo puede ser curado por circunstancias especiales. Los jugadores mantendrán sus cristales de locura en su tablero de personaje o enfrente de ellos mismos.

CARTAS DE ACCIÓN DEL DETECTIVE

Cada detective tiene su propia baraja de cartas de acciones únicas, que contiene las cartas generales, iguales para todos los detectives, y cartas especiales marcadas con el símbolo  que aporta acciones propias de cada tipo de detective.

En la parte superior de cada carta de acción, en la mano del detective en la ilustración, encontraréis un símbolo mágico. En la parte inferior podréis encontrar la acción de apoyo. **Cuando juguéis una carta, solo podéis usar una de estas opciones** (a no ser que el texto de la carta diga lo contrario). O bien usáis el símbolo en la parte superior de la carta para combatir al sectario, o usáis la acción de la parte inferior para apoyar a otro jugador. Usar una carta de apoyo aumenta vuestra locura, excepto con las cartas especiales de cada detective que pueden ser usadas sin aumentar vuestra locura. Ciertas acciones e apoyo también incrementarán la locura del jugador ayudado; algunas incluso podrán atraer a nuevos sectarios o aumentar el cerniente terror sobre los detectives.

LOS SECTARIOS

En el juego los jugadores luchan contra los sectarios. Los sectarios son, o han sido, humanos que pueden estar increíblemente deformados. Ellos sirven a los Primigenios y su objetivo es abrir los portales dimensionales a otros mundos a través de sus intrigas oscuras y rituales para que los Primigenios puedan llegar a nuestro mundo. De acuerdo con nuestros conceptos éticos, los Primigenios no son malvados, sino que su inhumanidad y poder son suficientes para que su mera presencia induzca locura y devastación en aquellos que los encuentran.

Los sectarios tienen sus propios rituales. Los sectarios pertenecientes a la misma secta pueden ser identificados no solo por su nombre, sino también por la ilustración similar. Existen cinco sectas generales en el juego y una secta especial cuyos miembros poseen habilidades especiales. Las expansiones añaden dos sectas especiales más al juego.

Podéis encontrar una combinación de 3 símbolos mágicos (de un máximo de 5) en cada carta de sectario, que los detectives tienen que igualar para poder derrotarlo. Además cada sectario tiene también un símbolo destacado, también llamado **símbolo de secta**, que se activa si el sectario se encuentra en una localización con el mismo símbolo

LOS MARCADORES DE TROFEO

Al derrotar sectarios, los detectives obtendrán fichas de trofeo. Los jugadores mantendrán sus trofeos enfrente de ellos. Si no hay más trofeos de cierto tipo en la reserva, los detectives no conseguirán nuevos trofeos con el mismo símbolo hasta que alguno vuelva a entrar en la reserva.

Los trofeos se pueden usar para las siguientes acciones (para más detalles mirad más adelante):

- Sellar las localizaciones urbanas, que es la condición básica de victoria.


- Activar las habilidades únicas de los personajes

- Jugar ciertos tipos de cartas de acción

LOS PRIMIGENIOS

Los Primigenios son los personajes más aterradores del juego y también los oponentes más difíciles. El objetivo más importante de los detectives es prevenir la aparición de los Primigenios, en caso de no hacerlo la aparición de los Primigenios dificultará en gran medida la victoria.

Hay dos tipos de cartas de Primigenio: Primigenios de primera y segunda ola. Los Primigenios de la segunda ola

están marcados por  en su carta. Los Primigenios de la segunda ola solo podrán entrar en partida si una carta así lo expresa.

Los Primigenios de la primera ola tienen 5 símbolos, pero su aparición no tiene ningún efecto especial, siendo más sencillo sobrevivir y derrotarlos. La aparición de los Primigenios de la segunda ola desatan, sin embargo, mayores peligros y complicaciones para los detectives, haciendo que mientras estos Primigenios estén en juego los detectives tengan que combatir en circunstancias más adversas.

EL CÍRCULO DE TERROR

El círculo de terror se refiere a las cartas de terror situadas alrededor del tablero de juego. El marcador de terror avanza por este círculo y los jugadores deberán colocar un cristal de terror en la carta a la que llegue el marcador. Cuando una carta de terror tiene tantos cristales como cristales indicados en el dorso de la carta, se descubre la carta y su efecto es aplicado inmediatamente.

Después de esto, los jugadores deberán colocar una nueva carta de terror en ese lugar.

Mientras el marcador de terror avanza alrededor del tablero de juego, activa las cartas de terror de diversa dificultad, al igual que los efectos especiales de las cartas de lugar. También marca el tiempo de juego, desencadenando los eventos que nos conducirán al final de partida.

LOS SÍMBOLOS DE CULTISTORM



ESTRELLA



ESCUDO



TENTÁCULO



OJO



PLANETA

MONTAJE DEL JUEGO

1. Colocad las partes del tablero en su lugar correspondiente y unidlas.

2. **Elegid 5 cartas de lugar y ponedlas en el lugar designado del tablero.** Poned un dado de sectario sobre cada carta de lugar en su lugar designado.

3. **¡Montad la baraja de los sectarios!**

Elegid del mazo básico de sectarios las cartas **de acuerdo con el número de jugadores**. Podéis hacer esto mirando los números en la calavera situada en la esquina superior derecha.

Barajad el mazo de los sectarios y sacad un sectario para cada una de las localizaciones.

Colocad el marcador de sectario sobre la carta de lugar que está marcada como punto de partida.

4. **Cada jugador elige un detective.**

Los jugadores pueden seleccionar su propio personaje tras decidirlo junto al resto de jugadores, pero también pueden decidir elegirlo al azar.

Los jugadores cogen **el tablero de personaje y miniatura de plástico correspondiente a su personaje**, luego eligen un color y colocan el **anillo de goma** del mismo color en la peana de la miniatura para facilitar la distinción entre miniaturas. Hecho esto, los jugadores cogerán el emblema del mismo color y lo situarán junto a su tablero de personaje para recordarles su propio color.

Finalmente deberán coger **los 2 marcadores de objetivo** en su color correspondiente.

Cada detective tiene un mazo de acciones únicas; siendo en el juego base de 21 cartas por detective. Los jugadores deberán coger su mazo correspondiente, marcado con la ilustración del detective, tanto en el anverso como en el dorso de la carta. Barajad el mazo y situadlo cerca de vuestro tablero de personaje.

5. **¡Elegid el equipamiento inicial!**

Barajad el mazo de objetos y dadle a cada detective **2 cartas de objeto aleatorias**. El detective debe elegir una carta y situar la carta no elegida en la parte de abajo del mazo de objetos.

Ya que es un juego cooperativo los jugadores pueden discutir que jugador debe quedarse qué carta.

Colocad el mazo de objetos bocabajo cerca del tablero de juego para mayor comodidad.

Si durante la preparación sacáis una carta de *evento imprevisto* (por ejemplo, **Ojo invocador**), ignoráis su efecto, pero no sacáis otro objeto en su lugar. Si ambas cartas son de este tipo, el detective no obtiene equipamiento inicial. Devolved cada objeto no escogido al mazo, barajadlo y colocadlo bocabajo cerca del tablero.

6. Colocad el resto de cosas cerca del tablero:

Fichas de trofeo

Fichas de locura


Cartas de sellado de portales y fichas

Marcadores de activación de lugar (altar)

7. Sitúad todos los dados de los detectives (los 8) en un lugar accesible, luego colocad sobre el tablero la cantidad de dados de acuerdo con el número de detectives. Los dados que no se usen crean una reserva de la que los jugadores podréis conseguir más dados durante la partida aunque solo hasta final del turno (salvo que se diga lo contrario en la carta)


8. Preparad las cartas de los Primigenios


Separad las cartas de los Primigenios de la primera oleada y la segunda. Los Primigenios de segunda oleada están

marcado con el símbolo  en la parte superior derecha. Sitúad ambos mazos junto al tablero.

9. Formad el círculo de terror usando las cartas de terror.

Preparad las cartas de terror y fin de partida y barajad los dos mazos por separado. Sitúad la carta superior del mazo de terror en la base del mazo sin mirarla. Empezando por el símbolo del escudo en el tablero, y sin mirarlas, colocamos las cartas bocabajo en cada lugar designado. Colocad el resto de cartas de terror junto al tablero.

Sacad una carta de *Fin de partida* y situadla en el lugar designado por encima del símbolo . Por último podréis devolver las cartas de *Fin de partida* a la caja ya que no las necesitaréis durante la partida.

Colocad un marcador de terror sobre la carta que está sobre el símbolo  y inmediatamente ponedle un cristal de terror encima.

10. Localización inicial de los detectives

Comenzando por el jugador más mayor y en la dirección de las agujas del reloj, cada jugador sitúa su miniatura de detective. Empezad sobre la localización inicial y seguid con la siguiente localización.

USAR LAS SECTAS ESPECIALES

Si queréis hacer el juego más difícil y variado, podréis utilizar también las sectas especiales. Tenéis un mazo especial en el juego base, pero las expansiones y los sets promocionales añaden más mazos al mundo de Cultistorm.

Sugerimos que siempre uséis solo una secta especial durante la partida porque estos sectarios poseen además acciones especiales que hace que enfrentarse a ellos, y por tanto al juego, más difícil.

DISPOSICIÓN DE JUEGO CON LAS SECTAS ESPECIALES

Durante la disposición del juego, tras haber colocado el mazo de los sectarios según el punto 2., aleatoriamente sacad 7 cartas de sectario del mazo y reemplazadlos con los sectarios de una secta especial de vuestra elección.

Situad al Primigenio, perteneciente a la secta, junto al tablero, ¡no lo mezcléis con los demás Primigenios!

Si como consecuencia de un efecto un Primigenio es invocado, cuando una secta especial está en juego, es el Primigenio de la secta especial el que entra en juego. Es también posible que sea invocado múltiple veces durante una partida.

Naturalmente, los jugadores más experimentados que buscáis desafíos mayores podéis jugar con múltiples sectas especiales, en este caso quitad 7 cartas de sectarios normales por cada secta especial que queráis incluir en la partida y reemplazadlos con las cartas de sectarios especiales.

LA PARTIDA

La partida se desarrolla por turnos y cada turno se compone de **6 fases**:

1. FASE DE LOS SECTARIOS: primero los nuevos sectarios entran en juego
2. FASE DE REVISIÓN: cada detective saca una carta de acción y lanzamos los dados de detective
3. FASE DE TERROR: movemos el marcador de terror sobre el círculo de terror
4. FASE DE PREPARACIÓN: los detectives debaten que van a hacer en su turno, apoyándose con las preparaciones de las batallas venideras.
5. FASE DE COMBATE: los detectives pelean por orden de localización contra los sectarios y/o los Primigenios.
6. FASE DE SELLADO DE LOCALIZACIÓN: para ganar la partida los detectives necesitan sellas todas las localizaciones en juego.

Ciertas cartas y expansiones pueden modificar las reglas del juego base, en ese caso deberéis tomar las reglas de la carta o del correspondiente libro de reglas de la expansión.

1.) FASE DE LOS SECTARIOS: LA APARICIÓN DE NUEVOS SECTARIOS

Cada turno comienza con la aparición de nuevos sectarios en las localizaciones. **Moved el marcador de sectario siguiendo las agujas del reloj sobre las cartas de localización tantas veces como jugadores haya.** Por cada

localización tocada por el marcador de sectarios, sacad una carta de sectario y ponedlo sobre la localización boca arriba. La carta debería estar colocada sobre el espacio superior de la columna de sectarios.

El marcador de sectario siempre muestra la localización en la que aparecerá el sectario (independientemente de la manera en que ese sectario haya llegado a la partida).

LÍMITE DE SECTARIOS EN CIERTAS LOCALIZACIONES

Si hay 3 sectarios en cualquier localización durante la fase de sectarios (o en fases posteriores como resultado de cualquier efecto) y un cuarto sectario aparece, un Primigenio es invocado inmediatamente tras la llegada del cuarto sectario. Buscad al Primigenio que pertenezca a la secta del cuarto sectario, el nombre y la ilustración del Primigenio aparecen en la carta del sectario. Colocad la carta del Primigenio encima del cuarto sectario (en la parte superior de la columna).

Si por cualquier razón un Primigenio entra en la partida, cada detective recibe una ficha de locura instantáneamente. Si un Primigenio aparece en una localización y mientras esté en juego, ningún sectario puede aparecer en la misma localización. Si en la fase de los sectarios movemos un marcador de sectario sobre una localización con un Primigenio en ella, deberemos moverlo a la siguiente localización instantáneamente y ahí es por donde llegará el sectario.

LOCALIZACIONES SELLADAS

Si una localización está sellada, ningún Primigenio puede aparecer allí, incluso tras el cuarto sectario. La localización puede tener cualquier número de sectarios, pero no invocarán un Primigenio. Sin embargo, sí que cuentan para el límite de sectarios.

Hablaremos más sobre el sellado de localizaciones en la descripción de la fase de preparación.

LOCALIZACIONES BLOQUEADAS

Si como resultado de la acción de un detective, objeto o evento un sectario no puede aparecer en una localización en **esta fase**, moved el marcador de sectario, sin añadir ningún sectario nuevo. En resumen, habrá un sectario menos por cada localización que los jugadores hayáis conseguido bloquear.

LÍMITE DE SECTARIOS

Número de jugadores	2	3	4	5
Límite de sectarios	10	11	12	13

En cualquier momento de la partida solo podrá haber tantos sectarios sobre el tablero, como indica la tabla anterior. **Si durante la partida la aparición de un sectario hace que los jugadores excedan el límite, los detectives pierden inmediatamente.** ¡Los Primigenios y los sectarios devorados por ellos no cuentan para el límite!

MOVER LOS PRIMIGENIOS HACIA LAS LOCALIZACIONES

Si durante la fase de los sectarios ya hay un Primigenio en juego, moved su carta un paso abajo hacia la carta de lugar. El Primigenio devorará al sectario que se sitúa bajo él; colocad al sectario devorado bajo el Primigenio y el resto de sectarios devorados, de manera que solo el símbolo de secta se muestre. Este símbolo se añade a la reserva (poder mágico) del Primigenio.

Podéis leer más sobre esto en el capítulo sobre el combate con los Primigenios.

Si al devorar al sectario, el Primigenio llega directamente frente a una carta de lugar (al portal), los detectives deben derrotarlo en el mismo turno, ya que si no en la fase de sectario del turno siguiente el Primigenio se moverá sobre la carta de lugar, cruzando de esta manera a nuestro mundo, y los jugadores perderán la partida.

TIRAR EL DADO DE LOS SECTARIOS

Tras situar a los nuevos sectarios (y el Primigenio, en caso de haber uno) que aparecieron en la fase de los sectarios, tirad un dado de sectario por cada localización y **poned el dado de sectario en el lugar indicado en la carta de lugar.**

Los símbolos que habéis sacado se añaden a los símbolos de todos los sectarios y Primigenios que se encuentren en ese lugar.

2.) FASE DE REVISIÓN

La fase de revisión comienza con el descarte de las cartas que los jugadores tienen de la ronda anterior y que no quieren usar. Luego rellenan su mano con cartas del montón hasta que tengan 4 cartas.

En la primera ronda de la partida cada jugador saca 4 cartas.

Un jugador **lanza tantos dados de detective** como detectives haya y coloca los dados en el medio del tablero de juego.

3.) FASE DE TERROR

Avanzad el marcador de terror en sentido de las agujas del reloj, y colocad un cristal de terror sobre la carta.

Podéis encontrar una marca de activación en el dorso de las cartas de terror; varía de 2 a 6. **Cuando una carta tiene tantos cristales como indica el número de su dorso, la carta se activa automáticamente.** Devolved los cristales a la reserva, dadle la vuelta a la carta, leed las instrucciones en voz alta y haced lo indicado en ella.

Poned la carta superior del mazo de terror bajo el mazo sin mirarla y poned la siguiente carta bocabajo donde estaba la carta de terror que se ha activado.

Como resultado de ciertas cartas de acción, acciones de lugar y otros efectos el marcador de terror puede moverse incluso en otras fases de la partida. Seguid el mismo procedimiento; moved el marcador de terror siguiendo la agujas del reloj hasta la siguiente carta y colocad un cristal de terror sobre la carta.

ACTIVAR ACCIONES DE LUGAR

Cada vez que el marcador de terror haya completado una vuelta al círculo de terror y vuelva a la carta con el símbolo "escudo", **tenéis que activar la acción de lugar.**

Los jugadores pueden decidir juntos y libremente que localización activar, ya que no hay un orden de activación concreto.

Colocad el marcador de altar en la carta de lugar que queráis activar. Desde ese momento en adelante la acción o efecto escrito en la carta se activa, volviéndose disponible para los detectives durante la preparación.

Si todas las cartas de lugar han sido activadas durante la partida, el comienzo de un nuevo círculo de terror no tendrá este efecto más.

4.) FASE DE PREPARACIÓN DE LOS DETECTIVES

La fase de preparación es la parte más larga e importante de la partida. Los detectives planean su estrategia y se preparan para pelear con los sectarios y/o los Primigenios que puedan estar a las puertas de ciertos lugares.

En esta fase los jugadores pueden realizar las siguientes acciones en cualquier orden. También pueden repetirlas cuantas veces quieran. Esta fase dura hasta que todos los jugadores no puedan o no quieran llevar a cabo ninguna acción más y estén listos para la fase de combate.

ACCIONES POSIBLES DURANTE LA FASE DE PREPARACIÓN:

- A. ELEGIR UN DADO DE DETECTIVE
- B. MOVIMIENTO
- C. LLEVAR A CABO UNA ACCIÓN DE LUGAR
- D. INVESTIGAR
- E. DAR/CAMBIAR OBJETOS
- F. JUGAR CARTAS DE APOYO
- G. DESARROLLAR EL PERSONAJE Y OBTENER LOS SELLOS DE PORTAL
- H. ELEGIR OBJETIVOS

A.) ELEGIR UN DADO DE DETECTIVE

Durante la fase de preparación cada detective puede coger **un dado de detective** de la reserva común. Pueden hacer esto en cualquier momento y pueden discutir su decisión con los demás jugadores. Cualquier detective puede decidir que no necesita un dado ese turno, ya que no están obligados a cogerlo, pero esto no significa que otros jugadores puedan coger más de uno de la reserva.

Tras haber jugado ciertas cartas de acción, los detectives que hayan recibido un dado de apoyo pueden tirarlo de nuevo o libremente modificar el dado **que han cogido de reserva** o pueden dar el dado (o uno de sus dados) a otro jugador. El jugador que ha recibido esa ayuda puede conseguir dos o más dados de detective de la reserva común.

Existen ciertas cartas de acción que permiten añadir más dados de detective a la reserva común o al jugador que apoyamos. Estos dados extra pueden cogerse de la reserva junto a la zona de juego. Si un dado extra entra en la partida, tiene que ser lanzado inmediatamente y siguiendo las instrucciones de la carta de acción añadirlo o a la reserva del jugador apoyado o a la reserva común situada en medio de la zona de juego. En caso de haber más dados que detectives en juego, el detective podrá potencialmente coger más dados de la reserva común, no solo el dado que tienen asignado.

IMPORTANTE: En la mayoría de los casos si un dado entra en juego como resultado de una acción de apoyo, deja la partida tras el turno. Después de eso solo debería haber tantos dados de detective en juego como jugadores. Los dados extra solo pueden entrar en juego temporalmente, durante un turno (salvo que el dado extra que entra en partida lo haga como resultado de una habilidad de nivel superior del apostador)

Los símbolos del dado de detective se añaden a los símbolos de la carta de acción de la mano del jugador y pueden ser usados al pelear contra sectarios o Primigenios.

Si sale un símbolo [wild], podéis cambiarlo por cualquier otro símbolo del dado. Si como resultado de un efecto el dado [wild] es doblado, las dos copias siempre serán del mismo símbolo que hayáis elegido.

B.) MOVIMIENTO

Durante la fase de preparación los detectives se pueden **mover en cualquier momento y cuantas veces quieran** entre las localizaciones. Cuando un detective se mueve a una localización, colocad la figura del mismo en la localización a la que queráis llegar. El movimiento tiene lugar entre dos cartas de lugar, independientemente de la posición de esas cartas en el tablero. Más de un detective pueden estar en la misma carta.

El primer movimiento de un detective en cada turno no tiene costes, pero posteriores movimientos en el mismo turno conllevan una ficha de locura. *No es el propio movimiento lo que os vuelve locos, sino la exposición constante a lugares invadidos por sectarios.*

IMPORTANTE: Solo os podéis mover en la fase de preparación. ¡No os podéis mover durante o después de una pelea!


C.) LLEVAR A CABO UNA ACCIÓN DE LUGAR


Cada detective puede usar las acciones de lugar en **cualquier lugar** que haya sido activado. (Mirad los detalles de activación de acciones de lugar en la descripción de la fase de terror)


Para llevar a cabo una acción de localización el detective tiene que estar en esa localización activa.

Las acciones de localización pueden ser usadas múltiples veces a no ser que la carta indique lo contrario.

D.) INVESTIGACIÓN

Cada investigador que tenga **al menos una** carta de acción con el símbolo de investigación , puede llevar a cabo una acción de investigación **en cualquier momento** durante la fase de preparación. No tenéis que investigar si no queréis y no tiene más obligaciones. Si no necesitáis ninguno de los objetos que habéis encontrado, podéis decidir no cogerlos. Sin embargo, si habéis sacado **el ojo invocador o otra carta de eventos** su efecto tiene que ser aplicado inmediatamente.

El jugador que está investigando cuenta cuantos iconos tiene. Puede sacar tantos objetos como indique la cantidad de iconos , y quedarse uno de ellos. Después deberá poner los objetos descartados en el montón de los descartes de objetos. *No olvidéis que no tenéis por qué sacar tantas cartas como podáis, ya que la investigación también conlleva peligros.*

Cada jugador solo puede investigar una vez por turno. Debéis recordar esto porque tras jugar las acciones de apoyo en la fase de preparación, sacaréis nuevas cartas y es posible que al principio de la fase de preparación tengáis un número distinto de cartas con el icono , que tras haber realizado algunas acciones.

¡Si acabáis el mazo de objetos, no podréis barajar el mazo de descartes automáticamente! Esto significa que a veces es mejor no investigar sacando muchas cartas porque podríais agotar el mazo de objetos demasiado rápido. Sin embargo, hay ciertos efectos de acciones o habilidades que os permitirán barajar y volver a usar el mazo de objetos. **¡Cada detective solo podrá tener dos objetos!** Si un detective ya tiene dos objetos y durante su investigación encuentra un objeto que quiera coger, tendrá que descartarse de uno de sus objetos actuales. Si en el texto de la carta de objeto dice que el jugador solo puede tener una copia de ese objeto, no hay forma de que podáis mantener esa segunda copia.

E.) DAR/CAMBIAR OBJETOS

Los detectives en la misma localización pueden dar o cambiar objetos libremente. Este es uno de los propósitos principales del movimiento entre diferentes localizaciones durante la fase de preparación.

Las cartas de trofeo y sellado no se pueden dar ni cambiar de esta forma - jesto solo se puede hacer usando las cartas de acción apropiadas!


F.) JUGAR CARTAS DE APOYO

Ayudarse unos a otros es la mecánica más importante del juego y es la llave a la victoria.


Los jugadores tenéis la oportunidad de ayudaros usando las cartas de acción en vuestras manos. Si queréis usar una carta para ayudar, deberéis **colocarla boca arriba enfrente del jugador ayudado**. Hay acciones de apoyo que ofrecen opciones de ayuda opcionales, siendo decisión del jugador ayudado, no del jugador que ayuda, si quiere usarlas o no.

Si jugáis una carta de acción para ayudar durante la fase de preparación, ¡no podréis retirarla después!

Cada turno, cada jugador puede jugar **hasta el doble** de cartas de acción que jugadores en la partida.

En el mazo de acción de los detectives hay dos tipos de cartas: cartas conectadas con la habilidad especial del detective, que están marcadas con el icono , y las cartas generales que son iguales para cada detective.


Cuando un jugador ayuda a otro, **ambos reciben una ficha de locura inmediatamente tras jugar la carta**. Sin embargo, las cartas marcadas con el [star] símbolo son la excepción, ya que al jugarlas no recibiréis la ficha de locura.

Tras jugar una carta de apoyo de vuestra mano, sacad una nueva carta de acción de vuestro mazo. Si habéis jugado una carta de apoyo con el icono , no podréis sacar una nueva carta. No podéis jugar cartas de apoyo que el jugador ayudado no puede llevar a cabo.

Hay dos tipos de acciones de apoyo **dependiendo de cuando necesitáis ejecutar la acción**:

Salvo que la carta indique lo contrario, el jugador ayudado tiene que **llevar a cabo la acción inmediatamente** tras jugar la carta. Estas son las acciones para la fase de preparación.

Con el resto de cartas, el jugador ayudado las usará durante la fase de combate, en su turno de combate.

Estas cartas tienen el símbolo  .

EXPLICACIÓN DE LOS SÍMBOLOS DE LAS CARTAS DE ACCIÓN



Cartas especiales de personaje - jugarlas no aumenta la locura



Usar la acción de apoyo proporciona una ficha de locura



Cuando estéis investigando podéis elegir tantas cartas de objeto como símbolos de estos tengas en mano



Tras realizar la acción, un sectario aparece en la localización con el marcador de sectario. Mover el marcador hasta la siguiente localización



Marcador de tiempo: la acción tiene lugar en el siguiente turno



Tras llevar a cabo la acción, avanzad el marcador de terror hasta la siguiente carta y poned un cristal de terror sobre ella.



El jugador que es ayudado puede usar el efecto de la carta en **su propio turno de combate**.



Este símbolo indica acciones que requieren tirada de dados



Símbolo que indica acciones relacionadas con la manipulación de trofeos



Símbolo que indica acciones relacionadas con la manipulación de cartas



Tras jugar esta ayuda, el detective que la haya jugado **no podrá** coger una nueva carta



Acción relacionada con los Primigenios (icono de información)

G.) DESARROLLO DE PERSONAJES Y OBTENCIÓN DE SELLOS DE PORTAL

Los jugadores podéis decidir desarrollar a vuestros personajes cuando queráis durante la fase de preparación. Podéis encontrar 3 habilidades en cada tablero de personaje; pudiendo desarrollarlas una tras otra, haciéndose más y más poderosas. Están conectadas a la habilidad especial y rol de cada detective. Solo podéis desarrollarlas por orden: primero la habilidad de nivel 1, luego nivel 2 y finalmente nivel 3.

Para desarrollar las habilidades necesitaréis trofeos: 1 para el nivel 1, 2 para el nivel 2 y 3 para el nivel 3. **Para subir la habilidad al nivel 2 o 3 necesitáis que vuestros trofeos sean idénticos.** Cuando desarrolléis una habilidad, colocad los trofeos en la parte indicada de vuestro tablero de personaje, señalando que la habilidad ha sido activada. Los trofeos que uséis para activar una habilidad permanecen allí hasta el final de la partida.

- Además de perder trofeos, desarrollar las habilidades de los personajes tiene otros efectos negativos (podéis encontrar estos efectos en los tableros de personajes)
 - Cuando activéis una habilidad de nivel 1, avanzad el marcador de terror una vez.
 - Cuando activéis una habilidad de nivel 2, avanzad el marcador de terror una vez + un sectario aparece en la localización del detective que haya activado su habilidad (el marcador de sectario no se mueve en este caso)
 - Cuando activéis una habilidad de nivel 3, avanzad el marcador de terror una vez + un sectario aparece en la localización del detective que haya activado su habilidad (el marcador de sectario no se mueve en este caso) + el detective recibe una ficha de locura en desarrollo

Cuando un detective activa una nueva habilidad puede elegir una de las cartas de sellos de portal disponibles. Son libres de elegir cualquier carta que quieran. Un detective puede tener múltiples sellos de portal dependiendo de cuanto haya desarrollado sus habilidades. **Los sellos de portal no son cartas de objeto**, por tanto no se ven afectados por las limitaciones y efectos correspondientes a las cartas de objeto. **No pueden ser transferidas a otro detective** durante la partida.

Conseguir cartas de sellado de portal es un requisito para sellar localizaciones. Esto significa también que para ganar el juego se necesita desarrollar al menos 5 habilidades de personaje - no importa cuantos detectives lo hagan o como se distribuyan las mismas. Si los jugadores son capaces de conseguir las 5 cartas de sellado de portal, desarrollar las habilidades de los personajes no tendrá este efecto más.

H.) ELEGIR OBJETIVOS

Los detectives pueden decidir en cualquier momento durante la fase de preparación a que sectario atacar en su localización. Cuando hayáis tomado vuestra decisión, poned un marcador de objetivo sobre ese sectario.

No os olvidéis: los detectives no podrán moverse durante la fase de combate, así que tan solo pueden poner los marcadores de objetivo en sectarios que están en la misma localización mientras estén en la fase de preparación.

Si un detective tiene los recursos, la ayuda y la oportunidad de **combatir a dos sectarios** exitosamente en la misma localización, podrá utilizar el segundo marcador de objetivo.

Un sectario puede ser atacado por varios detectives en el mismo turno, si los jugadores no están seguros de si pueden derrotarlo en solitario. (Puede haber ciertas dudas con respecto al resultado del combate debido a ciertos efectos, por ejemplo si un dado de sectario o detective es relanzado durante el combate). En casos como este, cada detective debe colocar su propio marcador de objetivo sobre la carta de sectario. Durante el combate los detectives pueden decidir en que orden quieren atacar al mismo sectario, pero sus símbolos de combate no se sumarán. Si el primer detective consigue derrotar al sectario, el resto de detectives no tendrán contra quien luchar.

5.) FASE DE COMBATE

Una vez preparados para los próximos combates, los detectives necesitan atacar a los sectarios y/o Primigenios en sus localizaciones. Durante un combate los detectives y los sectarios/Primigenios pelearán con la ayuda de símbolos mágicos.

Cada detective tiene que participar en la fase de combate.

Los combates se resuelven uno a uno, uno después de otro. Siempre tenéis que comenzar los combates sobre la localización inicial y moverse a la siguiente siguiendo las agujas del reloj. **Si varios detectives están peleando** en la misma localización, podéis decidir quién empieza.

No es obligatorio combatir a los sectarios, sin embargo, **si un detective no puede o no quiere pelear con un sectario, o lo intenta pero no puede derrotarlo, el detective recibe automáticamente una ficha de locura y deberéis avanzar el marcador de terror sobre el círculo de terror.**

Si como resultado una carta de terror se activa, el efecto tiene que llevarse a cabo inmediatamente, antes de que empiece la pelea del detective en la siguiente localización.

REGLAS DE COMBATE CONTRA LOS SECTARIOS

Durante el combate, sectarios y Primigenios están protegidos por símbolos ocultos. Los jugadores tienen que quebrar esos símbolos para ser capaces de derrotarlos; por ello tienen que tener los mismos símbolos (en las cartas de acción, en sus manos, dados de investigador, objetos, gracias al apoyo de sus compañeros o otras acciones y efectos) que su oponente. Cada carta y efecto que aporte un símbolo solo podrá ser usada una vez durante la fase de combate.

Si el detective activo cuenta con cartas de apoyo enfrente suyo, que pueda usar durante la fase de combate, puede usar sus efectos durante el combate.

COMBATES CUERPO A CUERPO Y A DISTANCIA

Luchadores a distancia (tienen un símbolo de pistola en sus tableros de personaje) pueden atacar a cualquier sectario en cualquier localización.

Luchadores cuerpo a cuerpo (tienen un símbolo de boxeo en sus tableros de personaje) pueden atacar solo a los sectarios más cercanos a ellos, que es el que está en su carta de localización

Solo podréis atacar a los Primigenios en el portal, ver más información adelante.

TIRADA DE DADOS DURANTE EL COMBATE

Todos los dados de detective que no hayáis cogido durante la distribución inicial de dados tienen que **ser lanzados en el momento en que los recibáis**.

La regla general para las tiradas es la siguiente: un dado de detective puede ser tirado una vez a cambio de un punto de locura. Esta opción puede ser usada tantas veces como se quiera, mientras que el detective pueda realizar esta acción sin morir.

No olvidéis: ¡los detectives no se pueden curar a si mismos ni a otros durante la fase de combate!

Los resultados de los dados se suman a los símbolos de las cartas de acción de la mano del jugador.

PROBABILIDADES EN LOS COMBATES

Cada sectario puede tener **3, 4 o 5 símbolos en un combate**, dependiendo de lo siguiente:

- **3 símbolos:** si el resultado de la tirada de dado de sectario es la cara en blanco o el símbolo de de la secta del sectario no coincide con la de la localización, el sectario solo estará protegido por los símbolos de su propia carta. No se añade nada a esos símbolos.

- **4 símbolos:** 3 símbolos por la carta del sectario + una por el dado de sectario, salvo si el símbolo de la secta del sectario no es igual al de la localización - o el símbolo de la secta es idéntico al de esa localización pero hemos tirado dado de cara en blanco.

- **5 símbolos:** 3 símbolos por la carta del sectario + el símbolo del sectario es idéntico al de la localización + no hemos tirado dado de cara en blanco.

Los detectives necesitan igualar esos símbolos con los suyos propios para derrotar a los sectarios.

Si un detective obtiene todos los símbolos que el sectario tiene, el detective quiebra la protección oculta del sectario y puede matarlo.

Esto se puede hacer con la ayuda de:

- Las habilidades de su propio personaje
- Las cartas de acción de su mano
- La acción ganada con el apoyo recibido de los demás
- Sus propios cartas de objeto
- Las acciones proporcionadas por ciertas localizaciones
- Y el dado de detective

DERROTAR A LOS SECTARIOS

Si un detective consigue matar a un sectario durante un combate, **pueden coger un trofeo de la reserva cuyo símbolo coincida con la secta del sectario derrotado**. Si no hay uno en la reserva, el detective no conseguirá trofeo tras el combate. (En las sectas especiales pueden haber sectarios que no tengan símbolo de secta. Tras derrotarlos, los detectives no consiguen ningún trofeo).

Tras derrotarlos, poned la carta de sectario en la pila de descartes de sectario y si aún hay cartas sectarios y/o Primigenios sobre ella, movedlos hacia la localización.

El detective activo se descarta de todas las cartas de acción usadas durante el combate y devuelve las cartas de apoyo a los otros jugadores para que puedan descartarlas en sus propias pilas de descartes.

COMBATIR A LOS PRIMIGENIOS INVOCADOS

LA APARICIÓN DEL PRIMIGENIO

Los Primigenios pueden entrar a la partida como resultado de múltiples eventos:

- Si un **cuarto sectario** aparece sobre una localización que no haya sido sellada
- Como consecuencia de una carta de terror
- Como consecuencia de los eventos de la partida

Si un cuarto sectario llega a una localización, buscad la carta de Primigenio que pertenezca a la secta del sectario (aparece marcada en la carta) y colocadlo **sobre** el cuarto sectario.

Si un Primigenio llega por alguna razón distinta que sobrepasar el límite de sectarios y si no hay una regla concreta que especifique su aparición, el Primigenio es invocado en la localización con el marcador de sectario. En casos como este sacad una carta aleatoria del mazo de Primigenios.

Si un Primigenio llegase a una localización que ha sido sellada, aparecerá en la siguiente localización no sellada, independientemente del número de sectario en esa localización.

Cuando un Primigenio es invocado, cada detective recibe automáticamente una ficha de locura, independientemente de la localización de los detectives y el Primigenio.

En cualquier momento solo puede haber un Primigenio en la partida. Si por alguna razón uno (o más) Primigenios pudiesen aparecer, mientras haya otro en juego, el nuevo no será invocado. **Sin embargo cada detective recibe inmediatamente una ficha de locura por el Primigenio no invocado, y el marcador de terror se mueve tantas veces como detectives haya en partida.**

COMBATIR A LOS PRIMIGENIOS

En la localización donde aparece el Primigenio, no pueden aparecer más sectarios durante la fase de sectario en turnos posteriores. **En vez de la llegada de sectarios, en la fase de sectario tendréis que avanzar al Primigenio hasta la siguiente carta de sectario en la dirección de la localización**, mostrando así que el Primigenio invocado ha devorado a uno de sus seguidores.

Deslizad la carta del sectario devorado bajo la carta del Primigenio. Este símbolo se añade a los símbolos del Primigenio. Él recibe un nuevo símbolo por cada sectario que haya devorado en su camino a la carta de localización.

Los detectives solo pueden combatir al Primigenio, si no hay más sectarios en frente de Él o haya alcanzado el portal, en otras palabras estando directamente enfrente de la localización. Si queréis, múltiples detectives pueden combatir al Primigenio en un turno, pero sus poderes no se sumarán. Colocaréis un marcador de objetivo sobre el Primigenio de la misma manera que haríais con un sectario. Si múltiples detectives atacan al Primigenio, lo harán de uno en uno en el orden que elijáis.

Cuando atacáis a un Primigenio, inmediatamente conllevará locura. Lo recibís al comienzo de vuestra propia fase de combate, así que solo podréis combatirlo si habéis sobrevivido a la locura.

El combate sigue el mismo modelo que el de los sectarios. El poder del Primigenio está compuesta por:

- Los símbolos de la carta de Primigenio
- Todos los símbolos de los sectarios que han sido devorados
- El símbolo de la localización que el Primigenio consigue automáticamente
- El símbolo del dado de sectario sobre la localización

Esto significa que en el mejor caso (para los detectives) el Primigenio tiene 6, en el peor, 11 símbolos.

El detective combatiendo al Primigenio puede usar:

- Sus habilidades especiales (si tienen alguna)
- Las cartas de acción de su mano
- Las acciones de combate conseguidos con la ayuda de los demás
- Sus propios objetos

- Las acciones conseguidas con las localizaciones (si hay alguna)
- Y el dado de los detectives

Como veis, no es imposible derrotar a los Primigenios, pero sí una tarea complicada y peligrosa - Deberíais evitar su encuentro.

Tan pronto como un Primigenio haga su aparición, los detectives no podrán ganar hasta derrotarlo.

DERROTAR A UN PRIMIGENIO

Si el detective que pelea contra el Primigenio tiene todos los símbolos del Primigenio, sois capaces de enviarlo de vuelta a la dimensión infraterrenal de la que ha venido,

Poned de vuelta al Primigenio entre las cartas de Primigenio (esto significa que la carta no es eliminada del juego, siendo posible que el Primigenio retorne posteriormente). **La localización se sella automáticamente.** Tras derrotar al Primigenio, poned un marcador de sellado de portal en la localización y llevad los tesoros de vuelta a la reserva común. **Si una localización se selló de esta forma, no necesitáis la carta correspondiente carta de sellado de portal.**

DERROTA

Si no conseguís derrotar al Primigenio en el turno en el que ha llegado junto a la carta de localización, Él entra en nuestro mundo en la fase de sectario del siguiente turno. Si esto sucede, los detectives pierden automáticamente la partida.

Hay acciones y efectos que podrían hacerles ganar a los detectives uno o más rondas contra el Primigenio - es una buena idea aprovechar esas oportunidades.

6.LA FASE DE SELLADO DE LOCALIZACIONES

Para ganar la partida los detectives necesitan sellar todas las localizaciones en juego.

Sellar una localización tiene dos condiciones:

1. Los detectives necesitan recoger tantos marcadores de trofeos como jugadores haya en partida. Estos están marcados en el tablero y están unidos a las localizaciones.

Un detective solo puede poner un trofeo de su propia reserva en una localización, si están sobre esa localización. No hay límite de trofeos que podáis poner en una carta de localización a la vez durante la fase de preparación, combate o fase de sellado.

2. Los detectives necesitan el sello de portal que corresponda con el símbolo de la localización. Pueden conseguirlo desarrollando sus habilidades de personaje (ver en páginas anteriores)

Es el detective con la carta de sellado de portal correspondiente el que tiene que sellar el portal. Para sellar un portal el investigador necesita estar en esa localización.

Si en el momento de sellado no hay sectario en la localización, no hay otro premio o efecto negativo. Si, sin embargo, hay algún sectario en la localización, el detective que realice la acción, recibe tantas fichas de locura como sectarios haya en la localización. Las fichas de locura no pueden ser compartidas si hay más detectives en la localización.

Si un Primigenio ha aparecido en la localización, no puede ser sellado mientras esté en partida.

Si un detective muere mientras intenta sellar el portal, los jugadores pierden la partida incluso si es la última localización, **Podéis curar la locura solo tras/ y si el detective ha sobrevivido al sellado.**

Los trofeos que coloquéis en una localización no se pueden retirar. Tras sellar una localización, colocad la carta de sellado sobre la localización y devolved los trofeos a la reserva común.

Si los detectives consiguen derrotar al Primigenio, **esa localización es sellada automáticamente.** Podéis encontrar más detalles en el apartado sobre el combate con los Primigenios.

FINAL DE LA PARTIDA

El final de la partida se desencadena con la activación de las cartas de terror *Fin de partida*. Estas cartas pueden ser activadas de dos formas:

- El sexto cristal de terror se sitúa sobre una carta de *Fin de partida*.
- El mazo de sectarios se acaba.

Sea cual sea el efecto que desencadene el fin de la partida, dad la vuelta a la carta *Fin de partida*, leed el texto y seguid las instrucciones. Las cartas *Fin de partida* activan inmediatamente eventos y efectos. Además siempre invocan a un Primigenio de segunda ola.

En caso de que haya un Primigenio en la partida cuando la carta *Fin de partida* se active, al contrario que con las reglas generales, el primer Primigenio se queda en partida y el recién invocado entra en juego.

Los detectives tienen que derrotarlos a ambos.

Si la carta *Fin de partida* se activa debido a que el mazo de sectarios se ha acabado o se acaba después de haber cogido la carta *Fin de partida*, ¡**barajad de nuevo el mazo de sectarios** y continuad la partida!

Los detectives ganan la partida, si consiguen sellar todas las localizaciones y derrotar a cada Primigenio en juego.

Los detectives pierden si:

- Algún detective se vuelve loco y muere
- Si algún Primigenio consigue llegar a una carta de localización y los detectives no consiguen derrotarlo
- Si el número de sectarios sobrepasa el límite de sectarios
- Si los investigadores no consiguen sellar todas las localizaciones antes de derrotar a cada Primigenio tras la activación de la carta *Fin de partida*.