

Reglas en desarrollo, ésta es una versión NO definitiva

NOCHES DE SANGRE

En uno de los puntos más septentrionales del mundo, hay un pequeño pueblo donde los habitantes están acostumbrados a dos cosas: el frío y la oscuridad. A finales de Noviembre el Sol se pone y no vuelve a salir hasta finales de Diciembre... perfecto para que un grupo de vampiros venidos de todo el mundo campen a sus anchas en busca de un festín de sangre....

INTRODUCCIÓN

Noches de Sangre es un juego semi-cooperativo de 2 a 6 jugadores en el que cada jugador encarna a un habitante del pueblo que no ve la luz del sol durante 30 días.

Cada jugador tratará de sobrevivir a los vampiros rescatando a otros supervivientes, armándose para la defensa, buscando escondites...

Pero los vampiros no serán el único obstáculo: el hambre, el frío e incluso los demás jugadores harán que sólo los mejor preparados consigan ver el ansiado amanecer.

Al final sólo un jugador será el héroe de la historia... ¿serás tú?

COMPONENTES

- 75 Cartas de Pueblo
- 18 Cartas de vampiros
- 14 Contadores
- 12 Cartas de misión
- 6 Cartas de jugador
- 1 Tablero-Calendarario
- 1 Dado

DESCRIPCIÓN DE LAS CARTAS

Cartas de Pueblo



Cartas de personaje principal

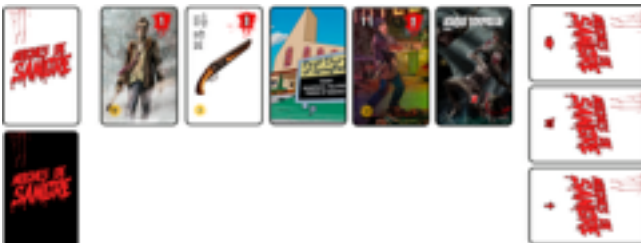


Cartas de vampiro



PREPARACIÓN

1. Cada jugador recibe de forma aleatoria una carta de personaje principal y dos cartas de misión.
A continuación, y sin decírselo a los demás jugadores, elige qué misión le ayudará a resultar el vencedor de la aventura. El reverso de la otra carta de misión se usará como marcador de Vida y Sangre. Finalmente, coloca su carta de personaje principal bocarriba y marca la cantidad de Vida y Sangre inicial indicada en la carta.
2. Se separan las cartas de Pueblo (reverso blanco) según el icono de localización haciendo un montón con cada una de ellas. Se colocan los cuatro montones bocabajo, uno al lado del otro a un lado de la mesa. Cada uno tendrá las cartas pertenecientes a cada ubicación: Iglesia, Hospital, Tienda y Colegio. El resto de cartas pertenecen a la ubicación inicial: Calle.
3. Se barajan las cartas de Calle y se coloca el mazo al otro extremo de la mesa, dejando espacio para las 5 cartas de la Fila Central. A la derecha de dicho mazo se colocará el descarte, cuando lo haya, bocarriba.
4. Se barajan las cartas de Vampiro (reverso negro) y se coloca bocabajo al lado del mazo de Calle.
5. Finalmente, se da la ficha de líder al jugador que haya donado sangre más recientemente. Éste será el primer Líder de la partida. En caso de empate, decidirlo aleatoriamente mediante una tirada de dado.



Ejemplo de disposición de las cartas

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Durante el transcurso de la partida se jugarán turnos de dos días de duración. Cada turno consistirá en un Día de Aprovisionamiento donde los jugadores podrán comprar nuevos objetos, rescatar supervivientes y explorar las distintas ubicaciones; y un Día de Batalla, momento ideal para recargar las reservas de Sangre... o huir despavorido.

Día de Aprovisionamiento

En los Días de Aprovisionamiento se revelan 5 cartas del mazo de Pueblo y se colocan una al lado de la otra, formando la Fila Central. En el caso de que aparezca una carta de evento, ésta se resuelve inmediatamente, aplicándose los efectos indicados en la carta y después se retira la carta del juego. Acto seguido, se revela otra en su lugar.

Comenzando por el Líder y en el sentido de las agujas del reloj, los jugadores podrán realizar una de las siguientes acciones:

- A. Rescatar un superviviente / Comprar un objeto
- B. Explorar una ubicación (si aparece alguna carta de Ubicación)
- C. Descansar y recuperar fuerzas

A. Rescatar un superviviente / Comprar un objeto

El jugador paga el coste de Sangre indicado en la carta, descontando las unidades necesarias de su marcador de Sangre. En el caso de haber rescatado un superviviente, éste se coloca bocarriba junto a la carta de personaje principal del jugador. Si por el contrario se ha realizado una compra, el objeto se equipa a uno de los personajes del equipo del jugador. El personaje principal del jugador podrá llevar hasta dos objetos (o bien un objeto indicado como que ocupa dos manos), mientras que los supervivientes rescatados, por norma general, sólo podrán llevar uno. Los objetos podrán reubicarse en cualquier momento, siempre que se pueda hacer siguiendo las reglas.

NOTA: Si un jugador compra un objeto y no dispone de hueco para él, podrá descartar otro de sus objetos para poder usarlo. En ningún

Reglas en desarrollo, ésta es una versión NO definitiva

caso podrá regalar objetos a otros jugadores ni tener un objeto sin que nadie lo lleve.

B. Explorar una ubicación

Si en la Fila Central aparece alguna carta de Ubicación, el jugador puede decidir gastar lo que queda de día en explorar dicha ubicación. Como se han dejado atrás los objetos encontrados en la Fila Central, éstos se descartan y se sustituirán por cartas de la Ubicación. Para ello, se barajan las cartas de la Ubicación seleccionada y se revelan tantas cartas como se han descartado de la Fila Central. En caso de no haber suficientes cartas de la Ubicación a explorar, se utilizarán tantas cartas del mazo de Calle como sean necesarias para llegar al número de cartas descartadas antes de entrar en la Ubicación. Finalmente, el jugador deberá Rescatar/ Comprar o Descansar, en ningún caso podrá volver a explorar otra Ubicación.

NOTA: Si apareciese un evento durante la exploración, afectará a todos los jugadores ya que el grupo nunca se separa.

C. Descansar y recuperar fuerzas

Si el jugador prefiere dedicar la jornada a descansar en vez de comprar objetos o rescatar humanos de la Fila Central, añadirá 2 unidades de Sangre a su contador de Sangre. Descansar le hará tener un bonos de +1 a la Huida este turno.

Una vez todos los jugadores hayan realizado sus acciones, el día finaliza, se descartan (si las hay) las cartas restantes de la Fila Central, se avanza un día en el calendario y comienza un Día de Batalla.

NOTA: Si se ha realizado una exploración, las cartas descartadas vuelven al mazo de la ubicación, no al descarte general.

Día de Batalla

En los Días de Batalla se revela un vampiro del mazo de Vampiros al que el grupo de supervivientes tendrá que enfrentarse. Acto seguido, se realizan **por orden** las siguientes acciones:

1. Huir (opcional)

Al estar capitaneando el grupo de supervivientes, el Líder tendrá que dar la cara siempre ante el vampiro. El resto de jugadores podrán decidir colaborar con el grupo, apoyando al osado Líder en batalla o, por lo contrario, intentar eludir el enfrentamiento y quedarse a salvo en la retaguardia.

Comenzando por el jugador sentado a la izquierda del Líder y en el sentido de las agujas del reloj, los jugadores decidirán si su grupo de supervivientes colabora en la batalla. Si el jugador decide intentar escaparse, realiza una tirada de Huida y al resultado se le suma su bonus de la carta de Personaje y el bonus de Descanso, si existiese. Si la tirada supera el valor de huida del vampiro, el jugador queda exento de la batalla; en caso de igualar o no superar la tirada, está obligado a luchar.

Los jugadores que consigan huir no se verán afectados por el Mordisco del vampiro en caso de no conseguir vencerle, pero tampoco podrán optar a la Recompensa por derrotarle.

2. Batalla

Una vez están todos los jugadores listos para la batalla, empezando por el Líder y siguiendo las agujas del reloj, los jugadores participantes lanzan el dado para atacar al vampiro. Contarán su fuerza de la siguiente manera:

- 1 ó 2: se considera pifia y solo se cuenta el daño base (número impreso en el personaje principal), sin poder jugar más habilidades ni usar otros objetos.
- 3, 4, 5: tirada exitosa. Se aplica el daño base de la carta de Personaje y se suman los efectos de los Humanos y Objetos que tiene el jugador en su grupo.
- 6: ¡tirada crítica! El daño base se multiplica x2 y se suman los efectos de los Humanos y Objetos que tiene el jugador en su grupo.

3. Resolución de la batalla

El día marcado por el calendario influye directamente en la fuerza base que tiene el vampiro: cuantos más días pasan, más alimentados están y más fuerza tienen:

- En los días 1 al 10 (ambos inclusive), los vampiros tienen su fuerza impresa.
- En los días 11 al 20 (ambos inclusive), los vampiros obtienen +1 a su fuerza base.
- En los días 21 al 30 (ambos inclusive), los vampiros obtienen +2 a su fuerza base.

Reglas en desarrollo, ésta es una versión NO definitiva

Para calcular la fuerza total del vampiro, se multiplica la fuerza base por el número de **jugadores vivos** (mínimo 2) en ese preciso momento, independientemente de si participan en la lucha o no, y se aplican los bonus, si los hubiese.

- Si la suma de las tiradas de los jugadores supera el valor de fuerza del vampiro, cada jugador que ha participado en el combate aumenta su marcador de Sangre en función del valor impreso en la carta. El jugador que más daño infrinja al vampiro se quedará la carta como trofeo y sumará sus puntos de sol al final de la partida. Si varios jugadores infringen la misma cantidad de daño, el trofeo será asignado a aquél jugador que, comenzando por el Líder y en el sentido de las agujas del reloj, esté más cerca del Líder.

NOTA: si el Líder empata con otro(s) jugador(es), será automáticamente el Líder quien se quede el trofeo.

- En caso contrario, se aplicará el efecto del Mordisco a todos los jugadores participantes y éste volverá a la parte inferior del mazo de Vampiros.

Al final del Día de Batalla, el Líder entregará su cargo al jugador sentado a su izquierda, se avanzará un día en el calendario y comenzará un nuevo turno.

ALIMENTACIÓN

Si al avanzar en el calendario el día está marcado en el calendario de color rojo se llevará a cabo inmediatamente la alimentación de todos los humanos de cada jugador.

Para ello, cada jugador debe pagar 2 unidades de Sangre por su personaje principal y 2 unidades más por cada Humano que tenga en su grupo, salvo que alguna carta indique lo contrario.

Los jugadores también pueden utilizar cartas de Alimentación para alimentar por completo al grupo o reducir el coste de alimentación.

Si un jugador no puede pagar la alimentación de un Humano, éste deberá ser sacrificado y devuelto a su Ubicación (si aplica) o a la pila de descartes.

Si un jugador no puede pagar su propia alimentación, automáticamente muere de inanición.

SANGRE, VIDA Y MUERTE

Si un jugador debe pagar más Sangre de la que tiene disponible en su marcador, podrá reducir 1 Vida para conseguir 10 unidades de Sangre y, de esta forma, completar el pago de Sangre.

Siempre que un jugador, por efectos de una carta, tenga que perder 1 Vida, podrá elegir entre:

- Sacrificar un Humano de su grupo en su lugar y devolverlo a su Ubicación (si aplica) o a la pila de descartes. Se podrán reasignar los objetos siempre y cuando se sigan cumpliendo las reglas; en caso contrario, también deberán ser descartados o devueltos a su Ubicación correspondiente.
- Descartar cartas equivalentes a 1 Vida, como la Tirita.
- Descontar 10 unidades de Sangre de su reserva.

NOTA: Un jugador con 0 Vidas pero todavía con Sangre podrá jugar su turno normalmente.

Un jugador sin unidades de Vida ni de Sangre se le considerará Muerto.

Mantendrá todas sus cartas a modo de trofeo para la puntuación final, pero no podrá participar en los turnos hasta el final de la partida.

FINAL DE LA PARTIDA Y PUNTUACIÓN

La partida finaliza al terminar el día 30 o cuando todos los jugadores mueren (victoria de los vampiros).

En caso de victoria de los jugadores, se procede a contabilizar puntos:

Los jugadores que terminan vivos la partida obtienen automáticamente 5 Puntos de Sol.

Por cada 3 Contadores de Sangre, se obtiene 1 Punto de Sol, redondeando hacia abajo. *Ej: un jugador tiene 1 Vida y 7 contadores de Sangre, obtiene 5 Puntos de Sol.*

Reglas en desarrollo, ésta es una versión NO definitiva

Los Humanos rescatados que todavía sigan vivos y los objetos, suman Puntos de Sol. De igual forma, los vampiros que tengamos a modo trofeo también suman o restan Puntos de Sol.

Finalmente, se revelan las misiones de cada jugador y se consiguen Puntos de Sol adicionales en función de las cartas obtenidas.

El jugador con más Puntos de Sol totales será el ganador de la partida. En caso de empate, se contarán los costes de Sangre de cada carta, el jugador con costes más altos, se alzará vencedor.



Cada superviviente rescatado proporciona un Punto de Sol adicional al final de la partida.



Descartar: alimenta a todos los personajes del jugador.



Descartar: gana un bonus de +2 a la tirada de Huida.



Gana +1 de Fuerza por cada jugador principal femenino.

SIMBOLOGÍA

	Fuerza		Puntos de Sol
	Sangre		Jugador principal
	Vida		
	Huida		Superviviente rescatado



Inmune a los objetos con el símbolo indicado.



Descartar las cartas con el símbolo indicado.



-Éste personaje no puede llevar objetos.
-Éste objeto no ocupa manos.



No hay tirada crítica (se considera tirada normal).

DESCRIPCIÓN DE LAS HABILIDADES



No se puede Huir este turno.



Avanzar 4 días en el Calendario.



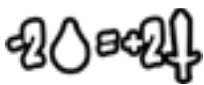
+1 Fuerza a todos los jugadores principales.



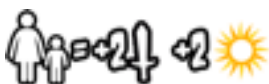
La alimentación de éste personaje cuesta 1 más.



- Éste personaje puede llevar dos objetos o uno de dos manos.
- Este objeto ocupa 2 manos.



Paga 2 de Sangre para ganar 2 de Fuerza.



La carta con el símbolo indicado da un bonus de 2 de Fuerza y 2 Puntos de Sol.



Todos los jugadores pierden una vida.



Tirada de 6: descarta esta carta.



Descarta esta carta para pagar una vida.



Si éste personaje lleva un objeto con el símbolo indicado, gana +1 de Fuerza.



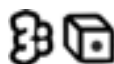
No necesita ser alimentado.



Alimenta hasta dos supervivientes.



Reduce en 1 el coste de alimentar a todos los personajes.



Tirada de 3: pifia.

MODO SOLITARIO

PREPARACIÓN

Tomamos de forma aleatoria un personaje principal y las siguientes cartas:



OBJETIVO

Conseguir que sobrevivan los tres personajes iniciales hasta el final de la partida.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

El juego se desarrollará según las reglas normales del juego, salvo una excepción: durante los Días de Aprovisionamiento podremos realizar dos acciones (Comprar/Rescatar, Explorar o Descansar), en cualquier orden y pudiendo repetir la acción.

NOTA: Recuerda que los vampiros multiplican su fuerza mínimo por 2.

NOTA: Serás el Líder en cada turno, con lo cual no podrás huir de ningún vampiro.

FINAL DE LA PARTIDA

Al llegar al final del día 30, con los 3 supervivientes todavía vivos, ganan los humanos. Si uno de los tres muere, ganan los vampiros.

¡TODAVÍA MÁS DIFÍCIL!

Si te gustan los retos, te animamos a comenzar la partida sin ningún objeto, tan sólo humanos.

MODO HARDCORE

PREPARACIÓN

Añade la carta de “Revolución” al inicio de la Fila Central. Siempre va a estar disponible al inicio del turno.

[Esquema de preparación]

DESARROLLO DE LA PARTIDA

El juego se desarrollará según las reglas normales del juego, añadiendo la siguiente:

- En los Días de Aprovisionamiento cualquier jugador a excepción del Líder puede renunciar a su turno para tomar la carta de Revolución.

Al finalizar el día, ejecutará una de las siguientes tres acciones:

- Descartar un humano sin objetos a cualquier jugador, a excepción del Niño [Icono de niño] o cualquier humano rescatado en el mismo turno.
- Descartar un objeto a cualquier jugador.
- Eliminar 3 de Sangre de la reserva de un jugador, excepto si deja al jugador sin sangre y, por tanto lo mata.

Una vez el jugador ha realizado la acción se avanza al siguiente Día de Batalla y ambos jugadores implicados en la Revolución no podrán huir.

Al final del turno, devuelve la carta de Revolución a la Fila Central y comienza un nuevo Día de Aprovisionamiento.