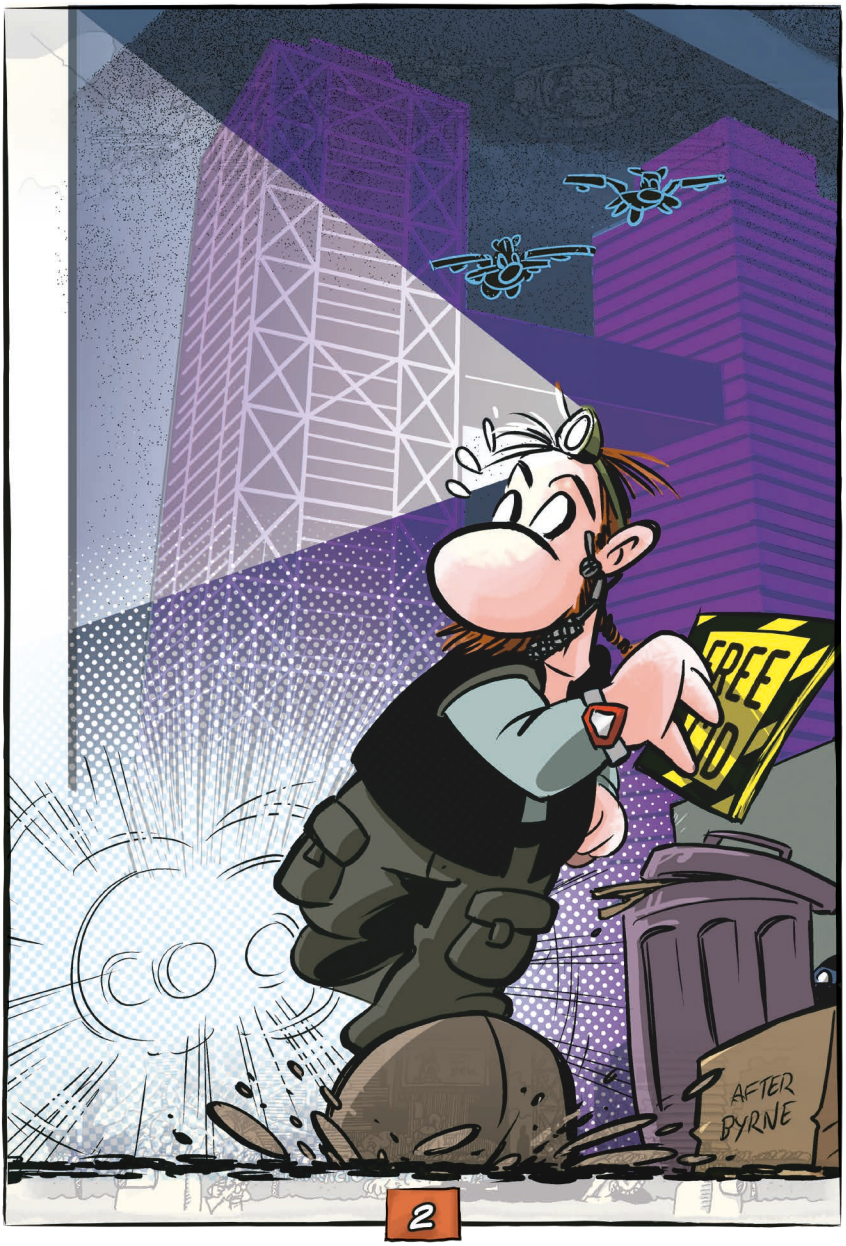
FANHUNTER©

ASSAULT

REGLAMENTO DE JUEGO

DEVIR


AFTER BYRNE

FANHUNTER ASSAULT

Alejo Cuervo, un ex librero demente que creía estar poseído por el espíritu del escritor Philip K. Dick, se autoproclamó Papa e inició la Operación Talicual que pretendía sumir a la humanidad en el tedio, la apatía y el soponcio.

Su plan consistía básicamente en matarnos de aburrimiento. La única forma de quitarnos las ganas de contraatacar. Fanhunters (cyborgs) y Macutes (clones) perseguían a los opositores al régimen. Todas las formas de entretenimiento, ocio y cultura se prohibieron, y todo aquel que desafiase esas reglas sería severamente castigado.

Pero fue en Barnacity, capital del imperio papal, donde floreció la Resistencia para... bueno, para resistir. Este deslabazado grupo de fans, poco organizado y equipado únicamente con sus conocimientos frikis, se convertía en la última línea de defensa de la humanidad.

Este grupo de fans está decidido a no dejar que los malos se salgan con la suya, y se dedica concienzudamente a salvaguardar los objetos más valiosos escondiéndolos de la censura: libros, miniaturas, películas, dados... ¡La búsqueda empieza ahora!

OBJETIVO DEL JUEGO

Durante la partida tendremos que **ir buscando y recuperando una serie de reliquias y objetos prohibidos** mientras esquivamos a los guardias que los custodian, nos escabullimos de las redadas del régimen papal y soportamos las puñetitas a las que nos someten nuestros contrincantes; todo ello mientras cumplimos las misiones de nuestros superiores.

Obtendremos puntos de victoria capturando a los guardias, recuperando objetos y completando las misiones. **El jugador que termine con más puntos de victoria al final del juego se llevará el gato al agua.**

COMPONENTES

6 CARTAS DE NARIZÓN

Nos representan durante el juego. Cada uno de estos seis arquetipos cuenta con una habilidad y, según su preferencia personal, nos da un bonificador de puntos al final de la partida. Por ejemplo, el narizón Jugón gana 2 puntos por cada uno de los objetos de rol que logre acumular en su colección.

59 CARTAS DE ALBRICIAS

Las hay de dos tipos: por un lado tenemos los colegas, **los narizones no jugadores (NNJ)** que nos echarán una mano y, por otro, los **trucos** molones que podremos aprender y realizar durante nuestras aventuras. Junto al mazo de cartas de albricias reservaremos un espacio para su pila de descarte.

NNJ *(Narizones no jugadores):* Nos ayudan a guardar objetos y a luchar contra los guardias. Tienen un valor de fuerza en la parte inferior izquierda de la carta. Si se juegan simultáneamente, se puede combinar la fuerza de varios NNJ. Los NNJ suelen tener habilidades especiales que podrás jugar durante tu turno.

Trucos: Nos dan alguna ventaja, a veces a costa de los demás jugadores. Entre estas cartas encontraremos **cartas de arma**, que modifican la fuerza de los NNJ y que se pueden jugar en cualquier momento de la partida **sin que se considere que empleamos una acción**, y **cartas de truco**, puras y duras, que te permiten hacer cosas varias y divertidas en tu turno.

78 CARTAS DE FASE

Estas cartas representan los tesoros y la oposición que vamos a encontrar durante nuestras aventuras para conseguirlos. Sepáralas por número de fase y mezcla cada fase para montar un mazo con cada una de ellas. Junto a cada mazo de fase reservaremos un espacio para su pila de descarte, específica para cada fase.

Cuando se terminen las cartas de un mazo de fase, mezcla su pila de descarte y déjala de nuevo boca abajo como un nuevo mazo de fase. Las cartas de fase pueden ser de tres tipos distintos: **objetos**, **guardias** o **eventos**.

Objetos: Nos dan habilidades que podremos usar cuando los tenemos en juego sobre la mesa. También tienen un valor en la parte inferior izquierda de la carta: son los puntos de victoria que nos proporciona ese objeto si lo tenemos guardado en nuestra colección al final del juego. Los iconos indican a qué tipo de afición corresponde cada objeto.

AFICIONES Las cartas de objeto se dividen en diversas categorías. Combinar las aficiones con el arquetipo correcto puede generar un chorrazo de puntos de victoria al final del juego, ¡así que préstales atención! Consulta las categorías y sus iconos a continuación:

JUEGOS CINE MERCHANDISING CÓMIC CARTITAS

Guardias: Los guardias custodian los objetos que estamos buscando. Cuando se revela a un guardia, este podrá atacarnos y bloqueará el mazo de la fase en la que se encuentre, hasta que consigamos derrotarlo. Una vez abatidos, los guardias se colocan en la colección del jugador que se los ha cargado (a modo de rehenes) y al final del juego le proporcionarán tantos puntos de victoria como su valor de fuerza.

Eventos: En cuanto se revela una de estas cartas, sus efectos se resuelven inmediatamente y luego se descarta.

PREPARACIÓN

Vale, ya conoces todas las cartas que te vas a encontrar durante la partida. Ahora vamos a ponerlas en orden.

1) Cada jugador roba una **carta de narizón** al azar y la coloca delante de él.

2) Baraja las **cartas de albricias** y déjalas sobre la mesa, formando un mazo. Cada jugador roba 3 cartas del mazo de albricias.

3) Baraja los mazos de fases por separado y déjalos sobre la mesa, en orden, formando una fila.

4) Si quieres jugar el modo «Historia», coge las **cartas de misión** de la historia que quieras llevar a cabo y sigue las instrucciones del modo «Historia».

MODO HISTORIA

Este es un modo de juego opcional, pero muy interesante. Te aconsejamos que juegues tus dos primeras partidas pasando de esta regla, y que la incorpores al juego tan pronto como sea posible. Las historias narran una aventura dividida en capítulos de 3 misiones cada uno. La primera de dichas cartas te indicará cómo preparar tus mazos de fase en cada caso. Lee la primera carta, a modo de introducción, y deja el resto boca arriba mostrando las instrucciones para desbloquearlas.

Icono de bloqueo

Los mazos de fase estarán bloqueados hasta que se cumplan los objetivos de la carta que los cubre. Cuando un jugador cumpla los requisitos de cada uno de estos bloqueos, coge esa carta (eliminando así el bloqueo del mazo) y le da la vuelta. Después de leer el texto, guarda la carta en su colección. Esta carta le proporcionará puntos de victoria al final de la partida. A partir de ahora los jugadores podrán explorar esa fase.

5) Empieza la partida el jugador que pueda recordar más frases de películas (en caso de empate, el que haya visto más rayos-C brillar en la oscuridad cerca de la puerta de Tannhäuser). Con todo, si este método se os hace demasiado largo, que empiece el jugador que hoy se ha levantado más temprano, y vais pasando el turno en el sentido de las agujas del reloj.

ESQUEMA DE PARTIDA

CÓMO SE JUEGA

Entremos en materia de una vez. Cuando te toque jugar, debes hacer lo siguiente: **primero, avanza la aventura** y, a continuación, **juega hasta 2 acciones**. Finalmente, **roba cartas hasta tener de nuevo 3 cartas de albricias** en la mano. Veamos cómo funciona en detalle.

AVANZAR LA AVENTURA

En este momento puedes descartar una carta de la mano o bien jugar una carta de albricias.

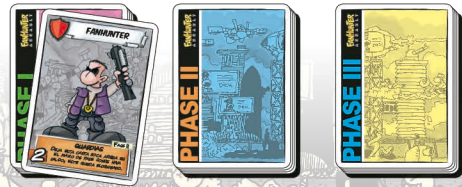
1) Si pones a un **NNJ** en juego, déjalo en la mano junto a tu carta de narizón. Puedes utilizar sus habilidades durante la partida y, además, te permite guardar cartas en tu colección y enfrentarte a los guardias.

2) Si juegas una **carta de truco**, puedes resolver sus efectos de inmediato.

JUGAR HASTA 2 ACCIONES

Ahora puedes jugar hasta **dos** de las siguientes acciones, en el orden que prefieras (si quieres, puedes jugar la misma acción dos veces). Las acciones disponibles son: **revelar carta de fase, jugar habilidad, guardar cartas en la colección y atacar a guardias.**

- **Revelar carta de fase:** revela la carta superior de un mazo de fase que no esté bloqueado por guardias o cartas de aventura. **Importante**: para revelar cartas de una determinada fase, debes tener en juego sobre la mesa al menos una carta de la fase anterior a la fase que quieres revelar. *Por ejemplo, es necesario tener en juego, sobre la mesa, una carta de la fase 2 para poder revelar cartas de la fase 3.*



1) Si la carta revelada es un **guardia**, este te ataca inmediatamente. Puedes derrotarlo descartando uno o varios de tus NNJ en juego con un valor total de fuerza combinada que sea igual o superior al del guardia. Recuerda que puedes usar los objetos que tengas sobre la mesa y cartas de arma para potenciar a tus NNJ. Si derrotas al guardia, pon esa carta en tu colección. Si no logras derrotarlo, descarta todas tus cartas de albricias de la mano y deja al guardia, boca arriba, sobre su mazo de fase, bloqueándolo hasta que alguien lo derrote.

2) Si la carta es un **objeto**, tríncalo directamente y déjalo en la mesa junto a tu carta de narizón. Recuerda que, mientras está en juego en esa zona, puedes usar sus habilidades, como veremos enseguida.

3) Si la carta es un **evento**, resuelve los efectos inmediatamente y descártalo al lado de su mazo de fase.

- **Jugar habilidad.** Resuelve los efectos de la habilidad de una carta (**objeto**, **NNJ** o **narizón**) en tu zona de juego. Recuerda que no puedes jugar una misma habilidad dos veces en el mismo turno.
- **Guardar cartas en la colección**. Durante tu turno puedes utilizar a los NNJ que tengas en juego sobre la mesa para guardar, en tu colección, objetos que también tengas sobre la mesa. Símplemente, descarta al NNJ que quieras utilizar y coloca el objeto boca abajo en tu pila de colección. A partir de ese momento, las habilidades del objeto dejan de estar disponibles, pero este queda protegido de cualquier otro efecto del juego y se va a quedar en tu colección hasta el fin de la partida.
- **Atacar a guardias**. Para ello, usa uno o varios NNJ que tengas en juego sobre la mesa así como cuantas cartas de arma quieras utilizar desde tu mano. Si consigues acumular un **valor de fuerza** igual o superior al del guardia, podrás retirar al guardia (desbloqueando así su mazo de fase) y colocarlo en tu colección. Ahora deja los NNJ y las armas utilizadas en la pila de descarte de las cartas de albricias.

ROBAR CARTAS DE ALBRICIAS

Al final de tu turno, roba cartas de albricias hasta volver a tener 3 cartas en la mano.

Nota. *Recuerda que, jugando en modo historia, si en cualquier momento de tu turno cumples los requisitos de una carta de misión, debes cogerla para desbloquear el mazo. Dale la vuelta, lee el texto en voz alta y guarda la carta en tu colección. Esta te otorgará más puntos de victoria al final de la partida.*

FIN DE LA PARTIDA

El juego termina inmediatamente cuando se roba la última carta del mazo de albricias. En ese momento, los jugadores examinan sus colecciones y, teniendo en cuenta las habilidades de sus narizones, suman todos los puntos de victoria que han acumulado. Recuerda que los guardias otorgan tantos puntos de victoria como indique su valor de fuerza. **Gana el jugador que tenga más puntos de victoria.** En caso de empate, gana aquél que tenga más cartas en su colección.

Juego diseñado por Pak Gallego
Dibujitos y otras mandangas por Cels Piñol y Rut Serrano
Producción editorial por David Esbrí
Diseño gráfico y otras cosas bonitas por Bascu
Textos y revisión de letritas y textos María Pitarque

Fanhunter es Copyright ©2017 Cels Piñol. www.fanhunter.com

FANHUNTER
URBAN WARFARE

¡ÚNETE A LA RESISTENCIA!
¡COMBATE LA TIRANÍA!
(¡ADEMÁS, TENEMOS SUGUS!)

FANHUNTER: URBAN WARFARE
EL JUEGO DE
COMBATE URBANO DE NARIZONES

SI QUIERES SABER MÁS SOBRE FANHUNTER Y SU LOCO UNIVERSO, VISITA WWW.DEVIR.ES

DEVIR

Devir Iberia S.L.
Calle Rosselló, 184
08008 Barcelona
www.devir.com