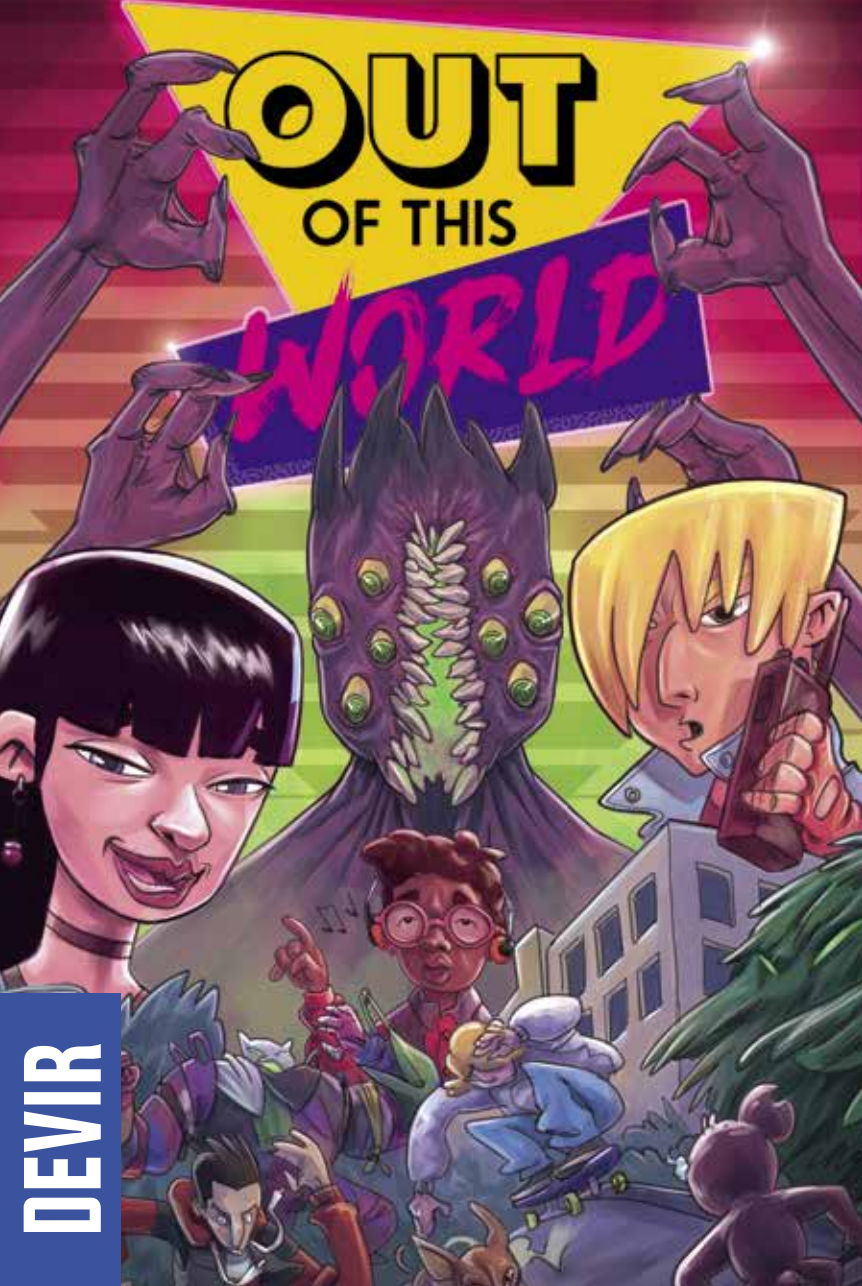


OUT OF THIS

WORLD

DEVIR





Cartas de enemigo ▲

Ficha de jugador vocal ▶



Cartas de aventuras ▶

Fichas de tiempo ▼



Carta de contador temporal ▶



La vida es bastante aburrida cuando eres un adolescente de principios de los 90... ¡hasta que una monstruosa criatura sobrenatural trata de invadir tu dimensión! Además, los adultos están demasiado ocupados como para darse cuenta. Tú y tus amigos tendréis que detener a los atacantes valiéndoos únicamente de vuestra valentía, vuestra coordinación y un arsenal de herramientas improvisadas... como monopatinés, una pistola de agua bendita o las velas perfumadas de tu madre.



◀ **Cartas de personaje**

◀ **Cartas de objeto**

¿QUÉ ES TODO ESTO?

- Baraja de 110 cartas, que incluye:
 - 64 cartas de objeto
 - 4 tipos de cartas normales (15 cartas)
(tres 3, tres 4, tres 5, tres 6, dos 7, un 8)
 - 4 «comodines»
(un 5, un 6, un 7 y un 8)
 - 11 cartas de enemigo
 - 4 cartas de enemigo difícil
 - 5 aventuras (2 cartas para cada una)
 - 21 cartas de objeto y de enemigo específicos para aventuras
- 5 cartas de personaje (puedes elegir qué lado jugar)
- 1 carta de contador temporal
- 8 fichas de tiempo
- 1 ficha de jugador vocal
- Este reglamento

A VER LAS CARTAS...

CARTAS DE AVENTURA

Nombre
de la
carta

CAPÍTULO 1. FIESTA DE CUMPLEAÑOS

Código
de la
aventura

CAPÍTULO 1. FIESTA DE CUMPLEAÑOS

¿Qué está pasando aquí? Todos los objetos se están poniendo en movimiento, y la gente está actuando de un modo muy extraño. Hay que salir de aquí. Pero primero... será mejor que consigáis algo de material.

- Fichas de tiempo iniciales: 8
- Cartas iniciales:
 - 2x enemigos "Amigo cautivado" introducidos al azar en el mazo.
- Cuando se agote el mazo, añadid:
 - 1x enemigo «Amigo cautivado» (solo la primera vez).
 - 1x enemigo difícil al azar.
- Condiciones de victoria:
 - Todo el mundo ha equipado suficientes objetos (30/25/21 puntos cada uno).

Reglas
para esta
aventura

- **Nombre de la carta:** Este lado de la carta se coloca boca arriba en la mesa junto al contador temporal después de leer el texto de ambientación de la parte trasera de la carta.
- **Reglas especiales:** Aquí se describen las reglas de preparación y las reglas especiales para esta aventura.
- **Condiciones de victoria:** Esto es lo que tenéis que hacer para triunfar en esta aventura. Cuando una condición indique que «Todo el mundo ha equipado suficientes objetos (30/25/21 puntos cada uno)», hace referencia al número de jugadores: 30 puntos cada uno si sois 3 jugadores, 25 con 4 jugadores y 21 con 5 jugadores.
- **Código:** Este código aparece en todas las cartas específicas que necesitas para esta aventura.

Códigos de las aventuras:



1. FIESTA DE
CUMPLEAÑOS



2. VISITA A LA
BIBLIOTECA



3. NOCHE EN
EL INSTITUTO



4. EL CRISTAL
BAILARÍN



5.
CONFRONTACIÓN

CARTA DE OBJETO

Valor del
objeto ▶

Tipo ▶



◀ Nombre
de la carta

◀ Código de
aventura

◀ Habilidad

- **Nombre de la carta**
- **Valor del objeto (número) y Tipo de objeto (icono y color):** Los valores oscilan entre 3 y 8. Los valores más altos son los menos habituales. Las cuatro cartas que tienen el icono de la estrella y el fondo multicolor son comodines. Se pueden jugar como si fueran de cualquier color.
- **Habilidad:** Un beneficio especial que puedes utilizar cuando el objeto está equipado. No todas las cartas de objeto tienen una habilidad.
Usar habilidades: estas habilidades solo se pueden utilizar una vez (véase acción UTILIZAR en el apartado *En marcha*, en la pág. 12).
- **Código de aventura:** Las cartas que tienen un código como este son específicas para una aventura en concreto y solo se utilizan al jugar esa aventura.

Tipos:



JUGUETES



MÚSICA



JUEGOS



MATERIAL



COMODÍN

CARTA DE ENEMIGO



- **Nombre de la carta**
- **Vulnerabilidad:** El conjunto de cartas de objeto que tienes que jugar desde tu mano para derrotar (y descartar) a este enemigo. En este ejemplo, necesitas una carta de Juegos, una de Juguetes y una carta más de cualquier otro tipo.
- **Efecto:** Algunos enemigos desatan un efecto negativo puntual (cuando se roba la carta o cuando se lo derrota), mientras que otras imponen una penalización mientras permanezcan en la mesa.
- **Código:** Las cartas que tienen un código como este son específicas para una aventura en concreto y solo se utilizan al jugar esa aventura.
- **Enemigo difícil:** Los enemigos que son especialmente duros se identifican con este símbolo de alerta.



¿QUÉ ESTÁ PASANDO AQUÍ?

Out of this World es un juego **cooperativo** en el que todos tenéis que colaborar para sobrevivir y derrotar a una amenaza sobrenatural. Al principio de la partida, elegís una aventura, que determina lo que tenéis que hacer para ganar (como grupo). Y si jugáis las aventuras en orden, podréis seguir la trama completa de **Out of this World**.

Una aventura se juega por rondas, y cada ronda se divide en tres fases: **Equiparse**, **En marcha** y **Resolución**. Durante la ronda, robaréis cartas de objeto y podéis jugar conjuntos de cartas para equiparos, compartir cartas entre vosotros y derrotar enemigos: los enemigos aparecerán de vez en cuando, haciéndoos perder un tiempo muy valioso y poniéndoos trabas de todo tipo. Solo podréis deshacerlos de ellos jugando la combinación correcta de objetos.

El objetivo de cada aventura puede variar, pero normalmente necesitaréis equipar una combinación determinada de cartas de objeto para poder realizar un ritual para detener la invasión. Lo lo lográis, **¡habréis ganado la partida!**

Pero enfrentarse a lo sobrenatural no es fácil, y tendréis que dividirlos para poder encontrar todo el material necesario. Para representarlo en el juego, habrá ciertos momentos en los que no podréis comunicaros libremente con los demás jugadores. Podéis hablar de forma normal durante las fases **Equiparse** y **Resolución**, pero durante la fase principal, **En marcha**, solo el jugador vocal tiene permiso para hablar.

Al final de cada ronda, perderéis algunas de vuestras valiosas fichas de tiempo, dependiendo de a cuántos enemigos activos os enfrentéis. Si os quedáis sin fichas de tiempo antes de resolver la aventura, **¡habréis perdido la partida!**



¿SIN MÓVIL?

*Recordad que estamos a principios de los años **noventa**... Tú y tus amigos os pasaréis buena parte de la partida en solitario, buscando pistas y material valioso para enfrentaros a lo sobrenatural. Desgraciadamente, esto significa que vuestra capacidad para comunicaros será limitada.*

*A diferencia de la mayoría de juegos, en Out of this World no todo el mundo tiene permiso para hablar todo el rato. Durante la fase **En marcha** de cada ronda, solo el jugador vocal tiene permiso para comunicarse. La prohibición no solo se aplica al habla; tampoco se pueden hacer gestos con la cabeza o señales de otro tipo.*

Temáticamente, esto representa el hecho de que los jugadores se separan para buscar todo lo que necesitan. Además, esto asegura de que cada jugador tome sus decisiones individuales. Así, el juego no queda dominado por un solo jugador que pide toda la información y toma todas las decisiones. El sistema recompensa a los jugadores que puedan comunicar efectivamente sus necesidades y a los que recuerdan cómo pueden ayudar a sus compañeros.

Dicho esto, existen varios motivos por los que podéis hacer caso omiso de esta regla. Por ejemplo, si uno de vosotros no ha jugado nunca al juego, o si hay jugadores más jóvenes en el grupo, o si simplemente os encanta charlar y no queréis sacrificarlo. Es posible que no podáis contener vuestra emoción cuando aparezca esa carta que tanto necesitáis. Si el hecho de permitir un poco de charla hace que el grupo se lo pase mejor, tenéis libertad para jugar así. Esto hará que el juego sea un poco más fácil, pero aquí lo más importante es divertirse.

PREPARACIÓN

Vamos a **preparar** la partida: Aquí descubriréis la amenaza a la que os vais a enfrentar y prepararéis los objetos que utilizaréis y los enemigos a los que os enfrentaréis.

1. Elegid un nivel de dificultad. Para la primera partida, la opción recomendada es **Fácil**.

Fácil	▶ 11 Enemigos normales, 0 Enemigos difíciles, todo el mundo puede comunicarse todo el rato.
Estándar	▶ 11 Enemigos normales, 0 Enemigos difíciles.
Difícil	▶ 11 Enemigos normales, 1 Enemigo difícil.
Épica	▶ 11 Enemigos normales, 2 Enemigos difíciles.

2. Cada jugador recibe una carta de personaje. Cada personaje tiene una habilidad única que le permite saltarse las reglas normales del juego de algún modo. Podéis hacer que cada jugador elija su personaje preferido, o bien distribuirlos al azar. Cada jugador tiene dos lados (masculino y femenino), iguales a nivel de reglas. Cada jugador elige con qué lado juega.
3. Colocad el contador temporal en el centro de la mesa y ponedle encima las 8 fichas de tiempo. **Si estas fichas se agotan, habéis perdido la partida.**
4. Separad las cartas por tipos: objetos y enemigos normales (64 + 11), enemigos difíciles (4), cartas de aventura (10) y objetos y enemigos específicos de la aventura (8 + 13).
5. Elegid qué aventura vais a jugar y buscad sus dos cartas. Devolved el resto de cartas de aventura a la caja. Para vuestra primera partida, es recomendable elegir la aventura Fiesta de cumpleaños, que es la más sencilla. Si jugáis las cinco aventuras en orden, experimentaréis la campaña entera de *Out of this World*. Leed el texto de ambientación de la parte de atrás y colocad las cartas de aventura junto al contador temporal: la carta con la imagen y justo debajo la que muestra las reglas especiales de esa aventura.
Alternativamente, podéis jugar la aventura «Patrulla por el barrio»; véase pág. 11.

6. Preparar el mazo de aventura:

- Buscad las cartas específicas de la aventura elegida: se pueden identificar por el código de tres letras que hay en la parte inferior derecha de la carta. (Nota: **no** hay cartas específicas de aventura para la aventura básica **Patrulla por el barrio**; ver más abajo). Devolved las otras cartas específicas de aventura a la caja.
- Si la carta de aventura así lo indica, elegid un jugador para equipar las cartas de objeto con las que empezáis la aventura.
- Cread el mazo de aventuras combinando los objetos básicos, los enemigos básicos y las cartas específicas de aventura **iniciales** para vuestra aventura elegida, según se indica en la carta de aventura. Si jugáis a dificultad **Difícil** o **Épica**, añadid también 1 i 2 enemigos difíciles seleccionados al azar.
- Apartad cualquier carta que la carta de aventura indique que tenéis que añadir cuando se agote el mazo.
- Barajad el resto del mazo y repartid 2 cartas a cada jugador. Si alguna de vuestras cartas es de enemigo, el jugador a quien le haya(n) salido **debe** ponerla(s) inmediatamente boca arriba junto a su carta de personaje y robar más cartas hasta tener 2 cartas de objeto en la mano.
- Colocad el mazo de aventura restante en el centro de la mesa. Dejad espacio para una pila de descartes junto al mazo.

7. Fijaos en las condiciones de victoria de la carta de aventura. *¡Os conviene hablar rápidamente sobre la estrategia!*

8. Decidid un jugador inicial. Si no tenéis ninguna preferencia, elegidlo al azar. Dadle la ficha de jugador vocal.

Estáis preparados para empezar la primera ronda.



PATRULLA POR EL BARRIO / AVENTURAS GENÉRICAS

Este juego destaca cuando jugáis las aventuras que constituyen la campaña, pero si queréis simplemente hacer una partida rápida, podéis jugar una aventura de Patrulla por el barrio. Para ello, añadid 1 enemigo difícil al mazo básico de aventura (o más de uno, para hacer más difícil la partida), utilizad 8 fichas de tiempo (o menos para hacer más difícil la partida), y ya podéis empezar. Resolvemos la partida en base a los puntos obtenidos (30/25/21 puntos por jugador). Si tienes un poco de tiempo libre antes de que lleguen tus amigos, incluso puedes diseñar tus propias aventuras combinando cartas distintas y escribiendo una pequeña historia introductoria.

¡A POR ELLO!

La aventura se juega en una serie de rondas. Cada ronda consiste en las 3 fases siguientes:

- ▶ **Equiparse** Preparar 5 pilas de 4 cartas boca abajo.
- ▶ **En marcha** Por turnos, los jugadores roban cartas y realizan acciones, hasta que se han robado las 20 cartas. Durante esta fase, tan solo el jugador vocal tiene derecho a comunicarse.
- ▶ **Resolución** Comprobad si habéis ganado la partida. Si no, perdéis fichas de tiempo y descartáis hasta tener 5 cartas.

EQUIPARSE

Tomad el mazo de aventura y preparad 5 pilas de 4 cartas boca abajo en el centro de la mesa, donde todos los jugadores puedan ver y llegar a las cartas. Dejad el resto del mazo de aventura junto a estas pilas. Por último, dadle la vuelta a todos los mazos de modo que queden las cartas visibles.



Los jugadores roban cartas durante la fase **En marcha**. Cuando **las 5 pilas** se hayan vaciado, termina la fase **En marcha** y se pasa a la fase **Resolución**.

Si el mazo de aventura se queda sin cartas, añadid cartas según lo que estipule la carta de aventura. A continuación, barajad bien la pila de descartes y ponedla boca abajo en la mesa, creando así un nuevo mazo de aventura. Utilizad este nuevo mazo para crear 5 pilas de 4 cartas de forma normal.

EN MARCHA

Empezando por el jugador vocal, cada jugador juega un turno (en el sentido de las agujas del reloj), hasta que se hayan vaciado las 5 pilas de cartas.

IMPORTANTE: Recordad que durante esta fase **solo podéis hablar durante vuestro turno**, es decir, cuando tenéis la ficha de jugador vocal. Al final de turno, el jugador vocal le pasa la ficha de jugador vocal al jugador que tenga a la izquierda, que entonces jugará su turno y será el único que tendrá permiso para hablar.

El turno de cada jugador se divide en dos pasos: primero **DEBE robar 1 carta**, y luego **PUEDE realizar 1 acción**.

Alternativamente, el jugador puede recurrir a la acción **iPor patas!**, que significa que ignora su turno y se descarta todas las cartas de la mano.

ROBAR 1 CARTA

- Se roba **una** de las cartas superiores de cualquier pila.

Excepción:

- Si hay algún enemigo visible en las pilas, **debes robar uno** de ellos y colocarlo a la derecha de tu carta de personaje. Es decir, solo se pueden robar cartas de objeto si no hay ninguna carta de enemigo en la parte superior de las pilas de cartas.
- Al robar una carta de objeto, el jugador se la pone en la mano. No hay límite de cartas en la mano durante esta fase de la partida.

REALIZAR 1 ACCIÓN

Después de robar una carta, **puedes** realizar una de las acciones siguientes:

- **Ceder:** Jugar un conjunto de 2 cartas de objeto para cederle la carta de menor valor a otro jugador.
- **Equipar:** Jugar un conjunto de 3 cartas de objeto para equipar la carta de menor valor.
- **Derrotar:** Jugar el conjunto de cartas de objeto que aparece en tu enemigo para derrotar a ese enemigo.
- **Utilizar:** Utilizar un objeto equipado para activar su habilidad.



» CEDER

Para cederle una carta de objeto a otro jugador, debes jugar **2 cartas de objeto** de tu mano que tengan el **mismo valor** o que sean del **mismo tipo**.

Si ambas cartas son del mismo tipo, puedes dar la carta **del valor más bajo** al jugador que tú elijas.

Si ambas cartas tienen el mismo valor, tú elijas qué carta le das.

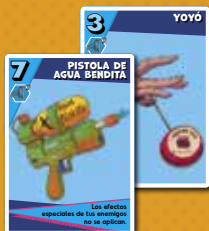
La carta cedida pasa a la mano del jugador receptor. La otra carta se descarta.



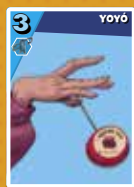
Jugar 2 cartas de objeto del mismo valor.



Entrega la carta que prefieras.



Jugar 2 cartas de objeto del mismo tipo.



Entrega la carta de valor más bajo.



» EQUIPAR

Para equipar una carta de objeto, debes jugar **3 cartas de objeto** de tu mano que tengan el **mismo valor** o que sean del **mismo tipo**.

Esto te permite equipar la carta **del valor más bajo** del conjunto. Si varias cartas tienen el mismo valor, puedes elegir qué carta deseas equipar.

La carta equipada se coloca sobre la mesa, a la izquierda de tu carta de personaje. Las otras dos cartas se descartan.

Una vez equipado un objeto, puedes utilizar la habilidad del objeto (ATENCIÓN: véase «Utilizar», más adelante) y el valor del objeto cuenta para el objetivo de la aventura (véase «Resolución»).



» DERROTAR

Puedes derrotar un enemigo y eliminarlo del juego jugando de tu mano el conjunto concreto de cartas de objeto que aparece en ese enemigo.

Solo puedes derrotar a tus propios enemigos (salvo en el caso de Patricia y Juan, que tienen una habilidad de personaje que les permite específicamente derrotar los enemigos de otros jugadores).

Las cartas de objeto que juegas para derrotar a un enemigo se descartan junto con el enemigo.



» UTILIZAR

Algunos objetos tienen la palabra «UTILIZAR» en su habilidad. Estas habilidades pueden usarse tan solo **una vez** durante la partida (y al igual que todas las habilidades, tan solo después de equipar el objeto).

Para **utilizar** una habilidad, basta con declarar que la estás utilizando y resolver el efecto. A continuación, colocas esa carta de objeto debajo de tu carta de personaje para demostrar que ha sido utilizada, pero dejando a la vista el valor del objeto; sigue contando para la victoria, aunque la habilidad no pueda volver a utilizarse.



¡POR PATAS!

A veces, es posible que no quieras jugar un turno (por ejemplo, para evitar robar un enemigo). ¡Salir corriendo siempre es una opción!

Puedes decidir saltarte el turno descartando **toda** tu mano de cartas. Puedes realizar la acción **¡Por patas!** incluso si no tienes cartas en la mano. Y no te preocupes: tus objetos equipados están seguros.

Ten en cuenta que salir corriendo **no** elimina a los enemigos de las pilas de cartas. El siguiente jugador tendrá que robarlos (a menos que también salgan corriendo...).

Podrás volver a jugar normalmente cuando llegue tu próximo turno en esta fase.



RESOLUCIÓN

Si al final del turno de un jugador las 5 pilas de cartas están vacías, termina la fase **En marcha**, y se inicia la última fase. Seguid estos pasos para completar esta fase:

1. **Comprobar victoria:** Si se cumple la condición de victoria descrita en la carta de aventura, ¡habéis ganado la partida! Normalmente, ello requiere tener equipadas un valor mínimo de cartas de objeto (contando los objetos disponibles y los utilizados):
 - **3 jugadores:** Cada jugador debe tener al menos 30 puntos en objetos equipados.
 - **4 jugadores:** Cada jugador debe tener al menos 25 puntos en objetos equipados.
 - **5 jugadores:** Cada jugador debe tener al menos 21 puntos en objetos equipados.

Si no habéis ganado la partida:

2. **Reducir fichas de tiempo:** El tiempo se va agotando mientras buscáis modos de enfrentaros a la amenaza. Determinad qué jugador(es) tiene más enemigos delante ahora mismo. Debéis descartar un número de fichas de tiempo del contador temporal igual al número de enemigos que tenga(n).

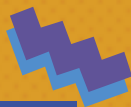
Si os veis obligados a descartar la última ficha de tiempo, ¡habéis perdido la partida!

Si no:

3. **Descartar:** En este momento, cada jugador que tenga más de 5 cartas en la mano debe descartarse hasta quedarse tan solo con 5 cartas.
4. **Pasar la ficha de jugador vocal:** La próxima ronda empezará con el jugador que esté a la izquierda del jugador vocal actual, que será el primero durante la próxima fase En marcha.

5. **Empieza la siguiente ronda** por la fase **Equiparse**.

¡Seguid jugando hasta ganar o perder la aventura!



CRÉDITOS

Diseño del juego: Koen Hendricks

Arte: Fran P. Lobato

Diseño gráfico: CeciRC

Traducción: Jaume Muñoz

Edición: David Esbrí

DEVIR

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