



# EL ANSIA

RICHARD GARFIELD

## REGLAMENTO

### INTRODUCCIÓN

Cuando las rosas eternas florecen, los vampiros despiertan de su letargo. Dispones hasta el amanecer para recorrer el laberinto y recoger la flor más hermosa, cazando humanos en tu camino, seduciendo a familiares para que te ayuden y aumentando tus poderes para convertirte en el más célebre de los vampiros.

En *El ansia* cada jugador pugna por mejorar su mazo de cartas, cazar humanos para ganar puntos de victoria, cumplir misiones secretas y, finalmente, conseguir una rosa y regresar al castillo antes del amanecer. Cuanto más caces, tu mazo y tú seréis cada vez más lentos, por lo que será cada vez más difícil regresar antes del amanecer.

¿Conseguirás convertirte en el vampiro más célebre sin quedar reducido a ceniza al amanecer?

«El ansia» es un juego de construcción de mazos: todos los jugadores empiezan la partida con un mazo similar. Las decisiones que tomen durante la partida modificarán su mazo, lo cual afectará tanto a sus poderes del juego como a su puntuación al final de la partida.

### OBJETIVO DEL JUEGO

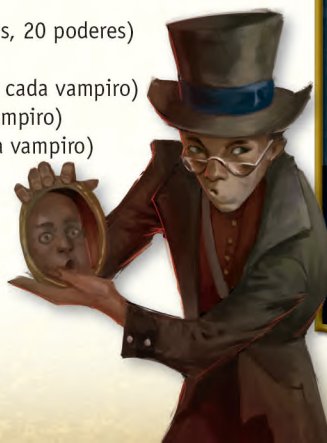
Dispones exactamente de 15 turnos para cazar a tus presas, conseguir todos los puntos de victoria que puedas y regresar al castillo.

Antes de empezar, elige si quieres jugar en **modo novicio** o en **modo venerable**. La opción elegida modificará la preparación, la manera de obtener losetas de misión y el riesgo de acabar reducido a cenizas al final de la partida:

- **MODO NOVICIO:** para anotarte tus puntos de victoria, debes regresar al castillo o, cuando menos, estar en el cementerio o en las montañas.
- **MODO VENERABLE:** este es el modo de juego normal y al que se refieren todas las reglas. Cuando juegas en modo venerable, para anotarte tus puntos de victoria debes regresar al castillo o, cuando menos, al cementerio.

### Componentes

- 122 cartas de caza (80 humanos, 22 familiares, 20 poderes)
- 6 tarjetas de vampiro
- 6 mazos iniciales de 6 cartas cada uno (1 por cada vampiro)
- 6 fichas de vampiro de madera (1 por cada vampiro)
- 6 fichas de puntuación de madera (1 por cada vampiro)
- 1 tablero
- 1 ficha de luna
- 3 cartas de rosa
- 5 losetas de castillo
- 50 losetas de misión
- 26 fichas de bonificación
- 1 zona de caza para montar según el número de jugadores



#### Anatomía de carta inicial

**Velocidad** → 1

**Carta inicial (I)**

**Nombre**

**Propietario de carta inicial**

**Efecto**

**Tipo de carta**

*Las cartas iniciales tienen un fondo dorado para identificarlas.*

#### Anatomía de carta de caza

**Velocidad** → 1

**Modo novicio (N)**

**Puntos de victoria que ganas en cuanto cazas esta carta o esta rosa.**

**Nombre**

**Categoría**

**Tipo de carta**

**Efecto**

**Efecto de caza (fondo oscuro)**

#### Distintos tipos de carta

Lugareño humano	Religioso humano	Militar humano	Noble humano
Poder inicial	Poder	Familiar	Objeto



# PREPARACIÓN

- 1 **Coloca el tablero de juego** (Novicio: cara A. Venerable: cara B) en el centro de la mesa y la zona de caza a la derecha. Monta la zona de caza según el número de jugadores: debe tener una fila más que el número de jugadores (por ejemplo, en una partida de 3 jugadores, debe tener 4 filas).
- 2 **Cada jugador elige un vampiro** y toma su tarjeta, mazo inicial, ficha de vampiro y ficha de puntuación correspondientes, colocando esta última en la casilla «0» del marcador de puntuación.
- 3 **Baraja las cartas de caza (sin las rosas)** y déjalas boca abajo, formando un mazo de caza junto a la zona de caza.

**MODO NOVICIO:** esta opción te permite empezar con más poderes de vampiro y más familiares para los dos primeros turnos. Separa las cartas de humano, familiar y poder señaladas con una «A». Barájalas y toma 2 + 2 por jugador, dejándolas a un lado, sin mirarlas.

Vuelve a barajar en el mazo las cartas restantes, y coloca las cartas que habías dejado a un lado encima del mazo.

## Organizar el tablero

- 4 **Mezcla las fichas de bonificación boca abajo** y coloca 1 boca abajo en cada casilla de cofre. Guarda el resto de las fichas en la caja, sin mirarlas. Revela las fichas que están en los cofres abiertos.
- 5 **Coloca las 3 cartas de rosa boca arriba** en el laberinto.
- 6 **Roba 3 cartas del mazo de caza** (de debajo del mazo, en el modo novicio) y déjalas boca abajo en la taberna, sin mirarlas.
- 7 **Coloca la ficha de luna** en la primera casilla del marcador de turnos.
- 8 **Coloca las fichas de castillo** en el castillo, según el número de jugadores:

2 jugadores > 10/6    4 jugadores > 10/8/6/4  
 3 jugadores > 10/6/4    5 o 6 jugadores > 10/8/6/4/2

## Preparar las misiones

En partidas de 2 a 4 jugadores, deja en la caja las misiones señaladas con un «5+».

- 9 **Mezcla las misiones de fondo beige** y **coloca 2 al azar boca arriba en las casillas de misión pública**. En el modo novicio, tómalas de las que tienen el título en blanco. Seguidamente, baraja juntas todas las misiones restantes.
- 10 **Cada jugador roba 2 misiones**, elige 1 y descarta la otra, devolviéndola a la caja sin mostrarla.
- 11 **Coloca el correspondiente número de misiones en cada casilla de cripta:** montañas (6), llanuras (5) y bosque (4). Devuelve a la caja las misiones restantes sin mirarlas.

## Preparar el primer turno

- 12 Cada jugador **baraja su mazo y roba 3 cartas**.
- 13 **El orden de juego del primer turno depende de las velocidades de los vampiros:** cada jugador suma las velocidades de sus cartas. Los vampiros con la velocidad más baja jugarán primero y los más rápidos jugarán los últimos. En caso de empate entre vampiros, jugará primero el jugador de más edad. Apila las fichas de vampiro en el castillo según el orden de turno, con el vampiro más lento encima.
- 14 **Prepara la zona de caza:** roba 1 carta por cada fila y colócala boca arriba en la columna 3.







### 9 Losetas de misión

**Rejo**  
Ganas 1 por cada + que hayas cazado.

**Vampiro de la costa**  
Descartar si cazas un humano en las llanuras, para cazar 1 carta de la misma columna sin coste.

Las misiones (fondo beige) se mantienen boca abajo hasta el final de la partida.  
Las misiones instantáneas (fondo dorado) se revelan durante la partida en tu turno. No pueden ser misiones públicas. Si las usas, no puedes devolverlas cuando tomas una nueva misión.




9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

### 12

Roba 2 misiones, elige 1 y descarta la otra.

Baraja tus cartas iniciales y roba 3 cartas.

### Orden del primer turno 13

1.º 6

2.º 7

3.º 8

4.º 8

tienen la misma velocidad, pero Richard (Richard icon) es más mayor.



# CÓMO SE JUEGA

En *El ansia*, los jugadores juegan por turnos, uno tras otro. Cada jugador debe resolver los efectos de todas las cartas de su zona de juego antes de pasar el turno al siguiente jugador.

## A Determinar el orden de turno

El **orden de turno** depende de la **posición** de los jugadores en el tablero.

Para el primer turno, el orden se determina con las velocidades de los vampiros (v. *Preparación*, en la página 3).

**Apila las fichas de vampiro en el castillo**, con el primer jugador encima y el último debajo.

En turnos posteriores, **siempre juega primero el vampiro activo que esté más lejos del castillo**.

Cuando finalices tu turno, dale la vuelta a tu ficha de vampiro (mostrando la cara de «descanso») para evitar confusiones.



Activo



Descanso

## B Temporada de caza

El **primer jugador** completa todas sus acciones; a continuación, juega el siguiente jugador, hasta que todos han jugado un turno.

En tu turno, debes jugar todas las cartas de tu mano en tu zona de juego y, seguidamente, resolverlas **todas**, de una en una, y en cualquier orden que elijas. **Puedes** usar un efecto para descartar una carta antes de resolverla, si no quieres usar el efecto de esa carta.

No estás obligado a gastar toda tu velocidad, pero no te podrás mover después de que hayas activado un efecto de tablero, o después de que hayas empezado a cazar. Toda velocidad que no hayas gastado se pierde al final de tu turno.

### 1- ACTIVAR TUS EFECTOS DE DESCARTE/ROBAR



Efecto de descartar



Efecto de robar

Antes de hacer cualquier otra cosa, debes activar siempre tus efectos de descartar y de robar.

Puedes activarlos en el orden que más te convenga. Debes completar todos los efectos de cada carta antes de activar la siguiente.

Solo puedes descartar cartas que no has activado. Si descartas una carta antes de activar su efecto, ese efecto se ignora. Además, no sumas ni restas su velocidad.

**Nota:** si tienes que robar una carta y tu mazo se ha agotado, baraja tu pila de descartar para formar un nuevo mazo.

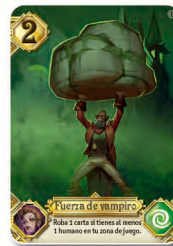
### 2- CALCULAR Y GASTAR TU VELOCIDAD

Suma la velocidad de todas tus cartas de tu zona de juego (incluyendo la velocidad de tus cartas **permanentes**).

El total es tu **velocidad** para este turno, que podrás usar para **mover** y **cazar**.



**Por ejemplo:** robas una carta usando tu «Fuerza de vampiro», ya que tienes «Teresa» en tu zona de juego. Después, usas «Voluntad vampírica» para descartar «Teresa» y robar una carta. Como «Teresa» ha sido descartada, no sufres el efecto de «Desorientación».



**Por ejemplo:** tienes una velocidad de  $2 + 2 - 1 = 3$ .

### PRIORIDAD DE ORDEN DE TURNO POR REGIÓN:

Si los vampiros no están en la misma región:

- Los vampiros en el bosque juegan primero;
- luego, los vampiros en las llanuras ;
- luego, los vampiros en las montañas ;
- y, por último, los vampiros en el cementerio .



### PRIORIDAD DE ORDEN DE TURNO EN LA MISMA REGIÓN:

Si varios vampiros se encuentran en la misma región, jugarán su turno en función del tipo de ruta donde se encuentren:

- Los vampiros en carretera juegan primero;
- luego, los vampiros en ferrocarril;
- y, por último, los vampiros embarcados.

Si hay varios vampiros en la misma región y en el mismo tipo de ruta, los que estén más cerca del laberinto juegan primero.

Un vampiro cuya ficha está encima de otro vampiro juega primero.

**¡Atención!** Si la ficha de luna se encuentra en la casilla «15», estás jugando tu último turno.

#### Tu turno se divide en tres pasos:

- 1- Activar tus efectos de descartar/robar.
- 2- Calcular tu velocidad y gastarla en...
  - mover a tu vampiro
  - y/o cazar una vez.
- 3- Final de turno.



## EFFECTOS DE TABLERO

**CASTILLO:** no puedes cazar en el castillo. Cada vampiro que regresa al castillo toma la loseta de puntos de victoria restante de mayor valor y se anota de inmediato esa cantidad de puntos. Una vez que has regresado al castillo, ya no lo puedes abandonar. No puedes empujar a un vampiro fuera del castillo. En el castillo hay un pozo (para los efectos «Picante» o «Niebla»).

**CEMENTERIO:** no puedes cazar humanos en el cementerio, ni pilas que contengan humanos. No puedes empujar a un vampiro que se encuentre en el cementerio.

**COFRE:** toma la ficha de bonificación, si queda alguna (consulta los efectos de las fichas de bonificación en la página 8). Añádela boca arriba a tu tarjeta de jugador y anótate inmediatamente **2**. No hay límite a la cantidad de fichas de bonificación que puedes tener.

**CRIPTA:** obtienes una misión (v. recuadro de la derecha).

**LABERINTO:** «cazas» 1 rosa a tu elección, sin coste alguno. Esto se considera una caza, lo cual significa que no puedes cazar también en la zona de caza en este turno.

**MERCADO** ( ), **IGLESIA** ( ), **MANSTÓN** ( ), **CUARTEL** ( ): puedes digerir una carta de humano del tipo de

humano correspondiente, de tu pila de descarte o de tu zona de juego (puede ser un humano que hayas cazado este turno).

**BARCO:** no puedes cazar en un barco.

**TABERNA:** puedes cazar todas las cartas de la taberna por **2** (excepto si tienes un humano con agua bendita en tu zona de juego; te sientes demasiado culpable para cazar nada), en lugar de cazar en la zona de caza (no mires las cartas hasta que alguien las cace). Si las cazas, debes tomar todas las cartas.

**POZO:** dispones de una caza adicional en este turno, pero solo puedes usarla en la columna **1** de la zona de caza.

**MISIONES:** toma todas las misiones disponibles en la casilla y, luego, devuélvelas todas menos una. De este modo, puedes reemplazar una o más de tus misiones –incluso todas– no utilizadas anteriormente y tomar de la pila esa misma cantidad de misiones nuevas. No puedes comentar ni mencionar el contenido de las misiones restantes.

*Por ejemplo: recoges 6 misiones de la cripta de las montañas. Ahora tienes 7 misiones: devuelves 5 misiones y conservas 2. Estas pueden ser tu misión inicial y una nueva, o 2 misiones nuevas.*

**Modo novicio:** mira las misiones disponibles y toma 1. Devuelve las restantes al tablero. Solo puedes devolver las misiones que acabas de mirar, no alguna que ya tuvieras previamente.

## Mover el vampiro

- **Nunca estás obligado a mover**, salvo que el efecto de una carta indique lo contrario.
- **Si tu total de velocidad es 0, o negativo**, no puedes mover. No activas ni te beneficias de la casilla donde te encuentras.
- **Si tu total de velocidad es positivo**, puedes usarlo en su totalidad o en parte para mover tu vampiro en una dirección. Puedes cambiar de ruta cuando pases por una intersección, pero no puedes avanzar y retroceder en una misma ruta.
- **Si te mueves, solo activas el efecto de tablero** de la casilla donde finalizas tu movimiento.
- **Si caes en una casilla** ocupada por uno o más vampiros, **puedes empujarlos**, de uno en uno (empezando por el que está encima), a una casilla adyacente. No es necesario empujarlos a todos a la misma casilla. Los vampiros empujados no empujan; simplemente, se colocan encima de cualquier vampiro que ya hubiera en la casilla.

**Nota:** no puedes empujar a un vampiro que se encuentre en el cementerio o en el castillo.

## Cazar

- **Si te sobra velocidad después de mover**, puedes cazar una vez, tomando 1 carta o pila de cartas de la zona de caza.
- **Para cazar**, elige una carta o pila de cartas de una casilla de la zona de caza. Debes poder **gastar la velocidad requerida**, indicada en la zona de caza. Cazar cuesta **1**, **2**, o **3**. Cazar una rosa no tiene coste.
- **Debes tomar todas las cartas de la casilla elegida** y colocarlas en tu pila de descarte.
- **Toda la velocidad que no hayas gastado se pierde**. No puedes mover después de haber cazado.

**Humanos:** cada humano tiene un valor de puntos de victoria que te anotas en cuanto lo cazas, más una bonificación según la región donde lo hayas cazado. Obtienes:

- **+1** por cada humano que caces en las llanuras.
- **+2** por cada humano que caces en el bosque.

*Por ejemplo: después de mover, a Richard le quedan **2** de velocidad.*

*Decide cazar en la segunda casilla de la columna **1**, que contiene 3 cartas. Las recoge todas y obtiene **3** por el humano «Bernard», más **2** por el humano «Ivo». Como está en el bosque, obtiene **+2** por cada humano.*

$$3 + 2 + +4 = 9$$

*Avanza **9** casillas con su ficha de puntuación; seguidamente, añade las cartas cazadas a su pila de descarte.*

*Pierde **1** de velocidad que le queda, le da la vuelta a su ficha de vampiro, mostrando la cara de descanso, y empieza el turno del siguiente vampiro.*





## TIPOS DE CARTA

Los **HUMANOS** son tus objetivos principales. Los hay de todos los sabores y a los vampiros les encantan. Pero algunos pueden dejarte con mal sabor de boca, o causar efectos inesperados en los hambrientos vampiros. Tendrás que cazar con astucia, cobrándote aquellos que te proporcionen más puntos o que sean apropiados para tus misiones.



Puedes obtener nuevos **PODERES**, para transformarte en murciélago, envolverte en la oscuridad, o para ganar velocidad y fuerza. Los poderes van muy bien para mejorar tu mazo, pero no pierdas de vista tus objetivos.



Los vampiros suelen tener espíritus **FAMILIARES** que les ayudan en su caza. Cuando los consigas, permanecerán en tu zona de juego y obtendrás su beneficios cada turno.



Los vampiros son románticos inmortales y están enamorados de la belleza efímera de las **ROSAS**. Puedes recorrer el laberinto para conseguir una de las rosas y obtener su beneficio cada turno.



### 3- FINAL DE TURNO

- Dale la vuelta a tu ficha de vampiro, mostrando su cara de descanso.
- Descarta todas las cartas que no sean permanentes de tu zona de juego.
- Activa cualquier efecto de final de turno.

*Ejemplo: la «Rosa eterna» te proporciona 1 al final de tu turno.*



- Roba 3 cartas. Si tu mazo se agota, baraja tu pila de descarte para formar un nuevo mazo; después, acaba de robar cartas.

Ahora le toca jugar al siguiente jugador. Si eres el último jugador, pasa al apartado C- Preparar el turno siguiente.

### Preparar el turno siguiente

Cuando todos los jugadores han jugado sus turnos, debes realizar lo siguiente:

- Mueve una casilla hacia la derecha la ficha de luna. Si ya está en la última casilla (15), la partida ha terminado. Los vampiros que dispongan de una «Sombrilla» pueden jugar otro turno sin cazar.
- Dales la vuelta a todas las fichas de vampiro, mostrando su cara activa (boca arriba).
- Desplaza 1 columna a la derecha todas las cartas que queden en la zona de caza. Las cartas de la columna 1 no se mueven y se apilan juntas. Siempre puedes revisar una pila de cartas antes de cazarlas.



- Roba cartas de caza (a menos que estés en el turno 15), 1 por cada casilla de la columna 1 de la zona de caza. En el turno 15, no se roban cartas de caza nuevas (X).
- Añade 1 carta a la taberna, boca abajo, si allí no hay vampiros y hay menos de 3 cartas.



## FINAL DE LA PARTIDA Y PUNTUACION FINAL

El amanecer da paso al final de la partida. Cualquier vampiro con una «Sombrilla» puede jugar un turno final sin cazar.

### ¿A salvo?

Según el nivel de dificultad elegido al iniciar la partida, comprueba quién ha conseguido ponerse a salvo:

**Llanuras o bosque:** aquí el sol reduce a cenizas a los vampiros. Pueden contabilizar sus puntos de victoria, aunque solo sea por su reputación.

**Montañas (solo en modo novicio):** aquí el sol chamusca a los vampiros, pero consiguen ponerse a cubierto y regresar al castillo. Pierden la cantidad de puntos de victoria indicados en la casilla donde se encuentran.

**Montañas (modo venerable):** aquí el sol reduce a cenizas a los vampiros.



**Cementerio:** aquí los vampiros pueden resguardarse en la cripta más cercana. Cada uno pierde 5.

**Castillo:** aquí los vampiros están a salvo.







## EJEMPLO DE TURNO DE UN JUGADOR

Koni  y Richard  están en el bosque, así que juegan antes que los demás vampiros.

Koni va por carretera, así que juega antes que Richard, que va en ferrocarril.

George  y Simon  están en las llanuras y ambos van en ferrocarril, pero George está más cerca del laberinto y jugará primero.

El orden de turno es:



Koni no descarta ni roba cartas. Juega todas sus cartas en su zona de juego.



Tiene un humano, por lo que «Sed de vampiro» le proporciona una velocidad de  $3 + 2$  de la carta «El ansia», para un total de  $5$ .

Gasta  $3$  para moverse 3 casillas, acabando en la cripta y recogiendo 1 misión.

Le quedan  $2$  para cazar, pero solo usa  $1$  para cazar una pila de cartas de la columna  $1$ .

Gana inmediatamente:

$3 + 3 = 6$  por los 2 humanos;

$+2$  por haberlos cazado en las llanuras;

$+2$  gracias a la carta «El ansia».

Consigue así un total de  $10$ .

Es el final de su turno y le da la vuelta a su ficha, mostrando la cara de descanso.

Ahora le toca a Richard.






**Nota:** al iniciar la partida, si quieres jugar en modo venerable con jugadores más jóvenes o principiantes, puedes determinar que puedan estar a salvo en las montañas.

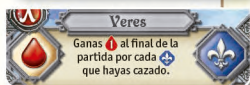
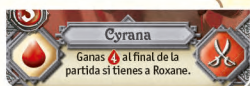
### Bonificaciones de carta

Suma los puntos de victoria de las cartas que tengan un efecto de final de la partida.

**Ejemplo:** si también tienes a «Roxane», «Cyrana» te proporciona  $4$ .

«Cazadores» te proporciona tantos  como humanos del mismo tipo tengas (incluidos ellos mismos).

El lobo «Echo» te proporciona tantos  como lobos  tengas (incluido él mismo).



### Puntuar misiones

- Cada jugador obtiene los puntos indicados en las misiones públicas, siempre que cumpla los requisitos.
- Cada jugador revela sus propias misiones y las puntúa.

**Nota:** las misiones de mayoría requieren que tengas más que cada uno de los demás vampiros, no igual que cualquiera de ellos. Los vampiros que no sobreviven no se tienen en cuenta al calcular mayorías.

Si alcanzas los 100 puntos de victoria, dale la vuelta a tu ficha de puntuación, mostrando la cara de «100», y empieza de nuevo desde «0».

### Ganador

- El vampiro con más puntos de victoria gana la partida.
- En caso de empate, gana el vampiro empatado que llegó primero al castillo, o esté más cerca del castillo, si no hubiese llegado ninguno.



# SÍMBOLOS DE EFECTO



**Descartar 1 carta:** toma otra carta de tu zona de juego y déjala en tu pila de descarte. Puedes usar este efecto para descartar una carta antes de activarla, si quieres evitar los efectos de esa carta. Puedes descartar una carta permanente. Algunas cartas requieren que las descartes para activar su efecto.



**Familiar:** al jugarlos, los familiares se quedan en tu zona de juego, pues son **permanentes**.



**Rosa:** las rosas son objetos. Conseguir una rosa no es imperativo, pero, ciertamente, proporciona una gran ventaja. **Recoger una rosa no tiene coste, pero se considera una caza.**



**Efecto de final de partida:** te anotas estos puntos al final de la partida. Si es un humano, cuando cazas esta carta sigues obteniendo la bonificación de región.



**Efecto de la zona de caza:** se activa mientras la carta está en la zona de caza o cuando está siendo cazada.



# FICHAS DE BONIFICACIÓN

Cada ficha te proporciona **2** cuando la recoges. Puedes jugarla en tu turno. Cuando lo hagas, dale la vuelta, mostrando su cara de «cofre» para recordar que ya la has usado.



**Lugareño, religioso, militar y noble:** cada una de estas fichas cuenta como 1 humano del tipo correspondiente, como si los hubieras cazado para misiones y mayorías.



**Elección de tipo de humano:** esta ficha cuenta como 1 humano adicional del tipo que tú elijas al final de la partida. Se puede usar para puntuar varias misiones, pero no puedes cambiar el tipo después de haberlo elegido.



**1** o **2**: puedes gastar esta ficha para sumar **1** o **2** a tu velocidad del turno.



**+1 caza:** puedes cazar 1 vez más en este turno.



**Descarta 1 carta** y luego roba 1 carta.



**Roba 1 carta** y añádela a tu zona de juego.



**Obtienes 1 misión:** elige de una pila de misiones, como si estuvieras en su casilla.



**Sombrilla:** puedes jugar 1 turno después del turno final, pero sin cazar. Solo puedes jugar 1 turno adicional, aunque tengas varias sombrillas.



**Ropa de terciopelo:** obtienes inmediatamente **2** adicionales cuando recoges esta ficha, para un total de **4**.

# EFFECTOS DE LAS CARTAS

**AGUA BENDITA:** no puedes cazar cuando tienes un humano con **agua bendita** en tu zona de juego.

**DESORIENTACIÓN:** antes de calcular tu velocidad, debes mover tu vampiro 4 casillas hacia el laberinto (no activas el efecto de la casilla donde acabas, ni empujas vampiros). Después de este movimiento, juegas del modo habitual. El efecto no es acumulativo: si tienes dos cartas de «Desorientación», no mueves 8 casillas. No puedes ir más allá del laberinto.

**DIGERIR:** coloca 1 humano de tu zona de juego o pila de descarte en tu zona de digestión. Esta carta sigue contando para las misiones y los efectos de final de partida, pero no se vuelve a barajar en tu mazo.

**GREGARIO:** obtienes 1 carta adicional cuando cazas un humano **gregario**. Toma la primera carta del mazo de caza, añádela a tu pila de descarte, y anótate sus puntos de victoria (incluyendo bonificación de región y efectos de carta) si es un humano.

**INSPIRAR:** elige 1 pila de misión y toma una como si estuvieras en su casilla.

**LENTO:** los humanos **lentos** se colocan directamente en la columna **2** cuando los añades a la zona de caza (posiblemente creando una pila de cartas).

**PERMANENTE:** no puedes descartar cartas permanentes, a menos que uses un efecto para hacerlo. Permanecen en tu zona de juego y te beneficias de su efecto y velocidad cada turno.

**PICANTE:** debes usar tu velocidad para ir hasta el pozo más cercano (incluso si está a tus espaldas o en una ruta distinta). Gasta tanta velocidad como necesites para llegar allí. Si no dispones de suficiente velocidad, gástala toda para moverte y conserva esta carta en tu zona de juego hasta que llegues a un pozo. Cuando llegues a un pozo, debes detenerte y puedes cazar si te queda algo de velocidad. Si estás exactamente entre dos pozos, elige el que quieres alcanzar. Si ya estás en un pozo, no puedes moverte este turno, pero puedes cazar.

**PREPARADA:** cuando cazas u obtienes una carta **preparada**, puedes colocarla encima de tu mazo o en tu pila de descarte (tú eliges).

**RÁPIDO:** una pila de cartas con una o más cartas «rápidas» cuesta **+1** de velocidad para cazarla.

**ÚNICA:** Solo puedes tener una carta única del mismo tipo y categoría en tu mazo. De momento, solo las rosas son cartas únicas.



# Créditos

**Autor:** Richard Garfield • **Ilustración:** Jocelyn Millet, Semyon Proskuryakov, Marta Ivanova y Alexey Bogdanov • **Diseño:** Guillaume Gille-Naves • **Edición U. S.:** William Niebling • **Dirección artística:** Igor Polouchine • **Agradecimientos a nuestros probadores:** Schuyler Garfield, Mons Johnson, Andrew Gross, Chip Brown, Reuben Ian

Davis, y especialmente a Brian Weissman, que muchas veces llegaba a casa antes del amanecer. • **Agradecimientos** a Guillaume Gille-Naves y Skaff Elías, que siempre miman mucho mis juegos. • **Agradecimiento especial** a Koni por reírse conmigo la noche que se nos ocurrió el nombre del juego, y trabajar y jugar conmigo durante todo el camino.

**Probadores de Origames:** JB, Quentin, Romain, Elliot, Johann, Simon, Rodolphe, Julien y Fred.

## CRÉDITOS DEVIR

**Traducción:** Ángel F. Bueno **Revisión:** Jaume Muñoz **Adaptación gráfica:** CeciRC **Editor:** Xavi Garriga

**DEVIR**

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



©2021 Origames. [www.origames.fr](http://www.origames.fr)  
**Origames**  
52 avenue pierre Sépard  
94200 Ivry sur Seine - France



[www.renegade-france.fr](http://www.renegade-france.fr)  
Versión en inglés publicada por Renegade Game Studios.  
**RENEGADE GAME STUDIOS**  
[www.renegadegames.com](http://www.renegadegames.com)