

ARKHAM RITUAL



Eres un periodista independiente en la ciudad de Arkham. Un día oyes hablar acerca de un misterioso ritual que tiene lugar en la bodega subterránea de la universidad Miskatonik de la ciudad. Tú y tu equipo decidís infiltraros e investigar el ritual en secreto, con la esperanza de asegurar la próxima exclusiva. Sin pensarlo demasiado, os adentráis en la bodega, pero no pasa mucho tiempo antes de arrepentiros de vuestra decisión. La bodega es un templo de un antiguo dios, y el horripilante ritual esta arrancando las mentes de los que participan en él, haciéndoles perder la razón.

En la oscura y – bodega, los adoradores van pasándose artefactos. La luz es tenue, por lo que apenas puedes distinguir los objetos que van rotando. De algún modo, en la distancia puedes ver un destello de lo que los otros sujetan. Puedes ver el efecto que los artefactos mágicos provocan en los que los portan. Necesitas deducir que artefacto estas sujetando estudiando a los otros participantes.

¡Mantén tu cordura y escapa con vida del ritual!

1. VISIÓN DEL JUEGO

En “Arkham Ritual”, no ves la carta que esta frente a ti. En cambio, puedes ver las cartas del resto de jugadores. Tienes que adivinar la carta que te ha tocado mirando las cartas de los otros jugadores y las cartas que ya se han jugado.

El juego transcurre durante varias rondas, y cada ronda consiste en múltiples turnos. Durante cada turno, un jugador coge la primera carta del mazo, la mira y se la pasa a otro jugador. El jugador que recibe la carta tiene que decidir si a) descartarse de la carta que tenia frente a si y aceptar la nueva carta sin verla, o b) pasar la carta a otro jugador sin mirarla. Después de que un jugador acabe su turno, es el turno de otro jugador.

La ronda continua hasta que se cumpla una de las condiciones de fin de turno, cuando todos los jugadores tienen que revelar sus cartas. En este punto, si estas sujetando una carta maldita (roja), la carta corrompe tu mente y pierdes la cordura. Si estas sujetando una carta de artefacto de cordura (azul), pero otro jugador esta sujetando el mismo artefacto que tu (da igual el color que tenga), el artefacto crea una resonancia inesperada, corrompe tu mente y perderás tu cordura. Sobrevives con éxito al ritual solo si sujetas un artefacto de cordura (azul) único.

Los jugadores van perdiendo cordura deshaciéndose de los marcadores de cordura. Nuevas rondas continúan hasta que uno o mas jugadores hayan perdido todos sus marcadores de cordura. Todos los jugadores que aun posean marcadores de cordura sobreviven al ritual. ¿Sobrevivirás al ritual y podrás salir con vida?

2. COMPONENTES

- (1) Cartas de Artefacto - 15 cartas
 - 5 tipos: 2 cartas de cordura (azules), y una carta maldita (roja) de cada.
- (2) Cartas de Evento - 5 cartas
 - 5 tipos: 1 carta de cada tipo. Todas son cartas de cordura (azules).
- (3) Cartas de Personaje - 4 cartas
 - 4 tipos: 1 carta de cada tipo. Todas son cartas de cordura (azules).
- (4) Cartas del Gran Único Antigo - 4 cartas
 - 4 tipos: 1 carta de cada tipo. Todas son cartas malditas (rojas).
- (5) Marcadores de Cordura - 30 fichas
 - 16 con la inscripción “1”
 - 14 con la inscripción “3”
- (6) Tablero de Juego - 1 tablero
- (7) Ayuda de los Jugadores - 7 cartas
- (8) Ficha de Marcador de Maldición - 1 de cada

2-1. Anatomía de las Cartas

1. Símbolo de tipo de carta
Indica que tipo de carta es.
 - ▲▼ Carta de Artefactos
 - ◆ Carta de Evento
 - ♠ Carta de Oersonaje
 - ♁ Carta de Gran Único Antigo



2. Nombre de la carta
3. Carta de Artefacto maldito
Las cartas malditas (rojas) tienen  símbolo aquí.
4. Color de la carta
Las cartas de cordura tienen fondo azul.
Las cartas de maldición tienen fondo rojo.

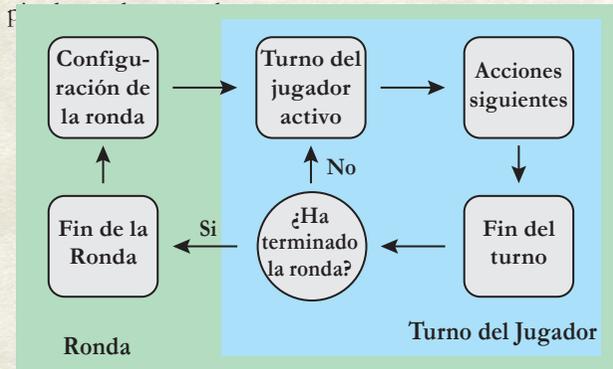
3. CONFIGURACIÓN DEL JUEGO

- Cada jugador toma **7 marcadores de cordura** de la caja, manteniéndolos visibles al resto de jugadores.
- Tomad 22 cartas **no marcadas con el símbolo** . Ver [sección 10](#) para ver como usar las cartas con el símbolo .
- El resto de cartas y fichas se devuelven a la caja y no se usaran en el juego.
- Coloca el tablero de juego en el centro del área de juego.

4. SISTEMA DE JUEGO

El juego transcurre por una serie de múltiples rondas. Cada ronda consiste en múltiples turnos. Al final de cada turno, los jugadores comprueban si la ronda a acabado. Si no es así, entonces la ronda continua.

Si la ronda ha acabado, los jugadores comparan su jugada y determinan cuales de ellos pierden cordura. Entonces continúan nuevas rondas hasta que uno o mas jugadores



5. CONFIGURACIÓN DE LA RONDA

Se lleva a cabo una vez antes de cada ronda.

- Baraja las 22 cartas y **reparte una carta** a cada jugador, boca abajo. El resto de las cartas forman el mazo y se colocan en el centro del área de juego.
- Cada jugador, toma si carta y la sostiene de modo que **el resto de jugadores vean la carta** (en otras palabras, **tu solo puedes ver las cartas del resto de jugadores**).

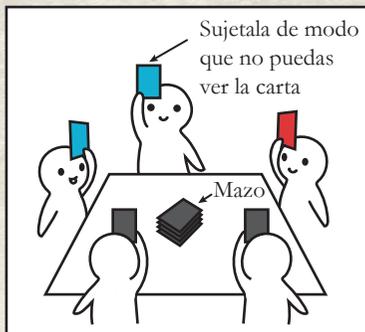


Figura 1: Configuración de la ronda



¡Durante la ronda nunca debes mirar el dibujo de la carta que te ha tocado!

5-1. Eligiendo al primer jugador activo

Si esta es **la primera ronda** del juego:

- El jugador que mejor entiende la mecánica del juego es el primer jugador activo. Si todos los jugadores entienden las reglas se elige al azar.

Si esta no es la primera ronda del juego:

- El jugador con **menos marcadores de cordura** se convierte en el jugador activo. En caso de empate, el jugador mas cercano según la dirección de las agujas del reloj al jugador activo de la ronda anterior se convierte en el jugador activo.

El jugador activo coge el mazo y lo coloca frente a el. La ronda esta lista para empezar.

6. TURNO DEL JUGADOR

En una ronda, hay múltiples turnos de jugadores. Cada turno empieza con la acción del jugador activo, y es seguido por las acciones de los siguientes. Al final de cada turno, se determina el siguiente jugador activo y empieza un nuevo turno.

Los jugadores siguen realizando turnos hasta que se cumpla una de las condiciones para que finalice la ronda (ver [sección 6.3 Fin del Turno](#) para mas detalles).

6-1. Acción del Jugador Activo

- 1) El jugador activo anuncia el comienzo del turno. Todos los demás jugadores **colocan una de sus manos en la mesa** (estos jugadores serán considerados los **seguidores**).
- 2) El jugador activo coge la carta de encima del mazo y **sin que nadie mas lo vea, mira el dibujo de la carta** (ningún otro jugador debe ver el dibujo de la carta).
- 3) El jugador activo la pasa la carta boca abajo a cualquier seguidor.

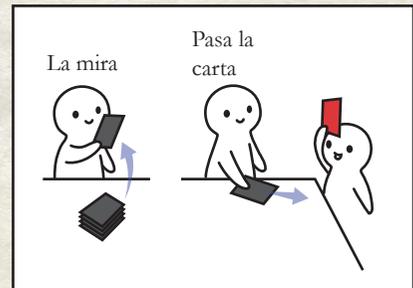


Figura 2: Acción del jugador activo



El jugador activo debe pasar la carta a un seguidor. ¡El seguidor puede no quedarse la carta!

6-2. Acciones de los Seguidores

Cuando un seguidor recibe una carta:

- **Levanta la mano de la mesa.**
- El jugador tiene que decidir **sin mirar la carta** si:
 - a) Se queda la carta (ver [sección 6.2.1](#)) -o-
 - b) Pasa la carta (ver [sección 6.2.2](#))

6-2-1. Quedarse una carta

Si un jugador decide quedarse una carta, entonces:

- 1) Se descarta la carta que sostenía **boca arriba** al centro del área de juego. Si es una carta de artefacto, entonces se coloca en el lugar designado del tablero. Si no se coloca cerca del tablero visible para todos los jugadores.
- 2) Toma la nueva carta en su mano **sin mirarla**, y la sostiene de modo que el resto de jugadores sí puedan ver el dibujo de la carta.
- 3) Si la carta descartada era una carta de evento, entonces se resuelve el efecto especial. (ver [sección 10.2 Cartas de evento](#) para más detalles sobre las cartas de evento).

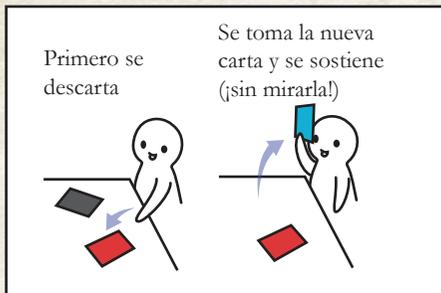


Figura 3: El seguidor se queda la carta



Recuerda siempre no mirar la carta cuando la pases o la sostengas en tu mano.

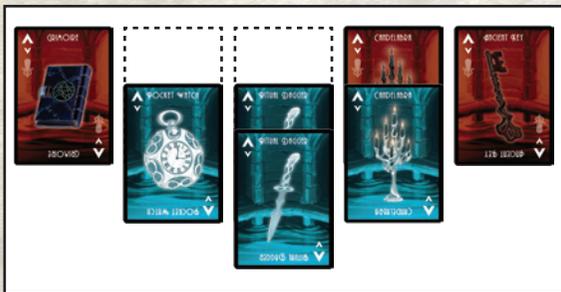


Figura 4: Mantened las cartas descartadas visibles a todos los jugadores

6-2-2. Pasando la carta

- Si el jugador no desea quedarse la carta, **entonces, sin mirarla**, la pasa a otro jugador **que tenga su mano en la mesa**.
- Si todos los jugadores pasan la carta sin quedársela (en otras palabras, **no quedan jugadores** con las manos en la mesa) entonces la carta se descarta sin activar su efecto y **la ronda termina** (ver [Condiciones de fin de ronda en la sección 6.3](#))



Figura 5: El seguidor pasa la carta

6-3. Fin del Turno

Al final de cada turno, antes de proceder al siguiente turno, hay que comprobar si la ronda termina.

Condiciones para el final de una Ronda

- 1) Todos los jugadores han pasado una carta (ver [sección 6.2.2](#)).
- 2) El efecto especial de una carta de evento (ver [sección 10.2](#)).
- 3) No quedan cartas en el mazo.

Si la Ronda termina pasad a la [sección 7: Fin de la Ronda](#).

De otro modo, preparaos para el siguiente turno.

- El Jugador Activo le **pasa el mazo al jugador más cercano según las agujas del reloj que aun mantenga su mano en la mesa**. Si no queda ningún jugador con la mano en la mesa, entonces pasa el mazo al jugador a su izquierda.
- El jugador que recibe el mazo es el **nuevo Jugador Activo**.
- El nuevo Jugador Activo anuncia el final del turno y **todos los jugadores colocan sus manos sobre la mesa**.
- Vuelve a la [sección 6.1 Acción del jugador Activo](#) para empezar un nuevo turno.



Ejemplo 1: Pasando el mazo

El jugador A es el Jugador Activo y el turno ha acabado. El jugador B no tiene su mano en la mesa. El jugador C sí tiene su mano sobre la mesa. Por lo tanto, el jugador A le pasa el mazo al jugador C y este se convierte en el nuevo Jugador Activo.

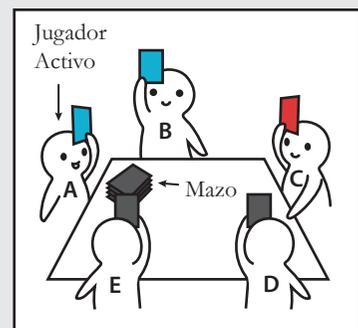


Figura 6: Preparando el próximo turno

7. FIN DE UNA RONDA

Al final de una ronda normal, todos los jugadores revelan sus cartas. Cada jugador compara su carta con la del resto de jugadores para ver si sobreviven con éxito al ritual. Si has sobrevivido con éxito al ritual, mantienes la cordura. Si no sobrevivies al ritual, pierdes la cordura.

7-1. Determinando si sobrevives

Sobrevives con éxito al ritual si:

- Tienes una **carta de cordura (azul)** -y-
- Si tienes una carta de artefacto, y ningún otro jugador tiene **la misma carta de artefacto**, independientemente del color de la carta.

En otras palabras, no sobrevivies al ritual si:

- Tienes una **carta de maldición (roja)** -o-
- Tienes la misma carta de artefacto que otro jugador, independientemente del color de la carta.



Ejemplo 2: Fin de una Ronda

Los jugadores tienen las siguientes cartas al final de una ronda:



Jugador A Jugador B Jugador C Jugador D Jugador E

El jugador D y el Jugador E tienen cartas de maldición (rojas), por lo que no sobreviven (pierden cordura). El jugador B tiene una carta de cordura (azul), pero es la misma carta de artefacto que el jugador E (ambos tienen el candelabro). Por lo tanto el jugador B tampoco sobrevive y pierde cordura. El jugador A y el jugador C sujetan cartas de cordura (azules), y ningún jugador más tiene la misma carta. Por lo tanto, ¡estos dos jugadores sobreviven al ritual!

7-2. Excepciones a las reglas: El Cultista

Si algún jugador tiene la carta del Cultista al final de una ronda, entonces **las reglas mencionadas en la sección 7.1 se modifican** como sigue.

Sobrevives con éxito al ritual si:

- Tienes una **carta de maldición (roja)** -y-
- Si tienes una carta de artefacto, y ningún otro jugador tiene la misma carta de artefacto, independientemente del color.

En otras palabras, no sobrevivies con éxito al ritual si:

- Tienes una **carta de cordura (azul)** -o-
- Tienes la misma carta de artefacto que otro jugador, independientemente del color de la carta.



El Cultista mismo es una carta de cordura, por lo que el jugador que la posea es seguro que NO sobrevive al ritual.



Ejemplo 3: El Cultista

Los jugadores tienen las siguientes cartas al final de una ronda:



Jugador A Jugador B Jugador C Jugador D Jugador E

Como el jugador C tiene la carta del Cultista, todos los jugadores con cartas de cordura (azules) no sobreviven al ritual. Los jugadores A, B, y C tienen cartas de cordura (azules), por lo que no sobreviven. El jugador E tiene una carta de artefacto maldita (roja), pero es la misma carta de artefacto que el jugador B, por lo que tampoco sobrevive. El jugador D es el único con una carta maldita (roja) que no coincide con la de ningún otro jugador. ¡Por lo tanto el jugador D es el único que sobrevive al ritual!

7-3. Perdiendo marcadores de cordura

Si no sobrevivies al ritual, entonces perderás la cordura. Señalamos la pérdida de la cordura descartándonos de los marcadores de cordura.

- Todos los jugadores que no sobreviven al ritual se descartan del **mismo número de marcadores de cordura que jugadores que no han sobrevivido**.



Ejemplo 4: Perdiendo Cordura

En el ejemplo 3, el jugador D es el único que sobrevive. Como hay cuatro jugadores que no han sobrevivido (Los jugadores A, B, C y E), esos 4 jugadores se descartan de 4 marcadores de cordura cada uno.

8. FIN DEL JUEGO

Se juegan sucesivas rondas adicionales hasta que **uno o mas jugadores pierdan todos sus marcadores de cordura**. Si todos los jugadores tienen uno o mas marcadores de cordura, entonces empieza la siguiente ronda volviendo a la **sección 5: Configuración de la Ronda**.

Si uno o mas jugadores no tienen ningún marcador de cordura, entonces el juego ha acabado.

- Todos los jugadores sin marcadores de cordura son consumidos por el ritual y han perdido el juego.
- Todos los jugadores que tengan 1 o mas marcadores de cordura han sobrevivido con éxito al ritual. Todos ellos son ganadores de la partida.

Variante

Si preferís un modo de juego más competitivo, entonces podéis cambiar la regla anterior por:

- El jugador con más marcadores de cordura es el ganador. En caso de empate, todos los jugadores empatados comparten la victoria.

9. CONFIGURACIÓN DE CARTAS ALTERNATIVAS

Aunque Arkham Ritual viene con 28 cartas, solo 22 se utilizan a la vez en un mismo juego. Durante la configuración del juego (ver [sección 3](#)) los jugadores pueden elegir si cambiar algunas de las cartas básicas por otras con el símbolo . Ver la descripción de las cartas Especiales ([sección 10](#)) para decidir que cartas cambiar.

10. DESCRIPCIÓN DE CARTAS ESPECIALES

Algunas cartas tiene efectos especiales que cambian las reglas del juego.

10-1. Cartas de Artefacto (15 en el mazo)



Por cada carta de Artefacto, hay dos de cordura (azules) y una maldita (roja). Hay cinco tipos distintos de cartas de Artefacto. Ninguna de estas cartas tiene un efecto especial.



Las cartas malditas tienen el símbolo .

10-2. Cartas de Evento (4 en el mazo)



Estas cartas producen un efecto especial cuando son descartadas durante el turno de un jugador (ver [sección 6.2.1](#) quedándose una carta para mas detalles). Todas son cartas de cordura (azules).



Símbolo Antiguo (Elder Sign)

La ronda acaba inmediatamente si esta carta es descartada. Ver [condiciones de Fin de Ronda](#) en la [Sección 6.3](#) para mas detalles.



Puerta (Gate)

Si un jugador esta sujetando una carta de Gran Antiguo cuando se descarta esta carta, entonces si efecto se resuelve inmediatamente (ver [sección 10.4](#)) Si nadie tiene una Gran Antiguo, entonces no pasa nada



Las dos cartas de “puerta” no se consideran la misma carta cuando se determina que jugador sobrevive al ritual.

Añade una de estas cartas a tu mazo:



Orbe Mágico (Magical Orb)

El jugador que descarte esta carta puede ver la primera carta del mazo. Entonces decide si la devuelve a lo alto del mazo o la descarta para el resto del juego boca abajo.



Trapezoide Brillante (Shining Trapezohedron)

El jugador que descarte esta carta, mira la primera carta del mazo. Si es una carta de cordura, entonces gana un marcador de cordura, hasta un máximo de 7. Sin embargo, si es una carta de maldición, pierde un marcador de cordura. Esta perdida puede provocar el final del juego inmediatamente, si el jugador no posee ningún otro marcador de cordura.

10-3. Cartas de Personaje (2 por mazo)



Cada una de estas dispara un efecto especial cuando un jugador la sostiene al final de una ronda, **excepto cuando la ronda ha terminado por el efecto de una carta de Gran Antiguo.**

Todas son cartas de cordura (azules).

Añade una de estas cartas a tu mazo:



Investigador (Investigator)

El jugador que sostenga esta carta, gana un marcador de cordura, hasta un máximo de 7 si sobrevive al ritual.



Estudiante (Wary Student)

El jugador que sostenga esta carta nunca sobrevive al ritual. De cualquier forma, solo perderá un marcador de cordura.

Añade una de estas cartas a tu mazo:



Cultista (Cultist)

Las reglas para sobrevivir al final de una ronda han cambiado. Ver la [sección 7.2 excepciones a las reglas: cultista](#) para mas detalles.



Profesor (Mad Professor)

Ademas de las reglas normales de la [sección 7.1](#), todos los jugadores sosteniendo cualquier carta que no sea un artefacto no consiguen sobrevivir al ritual al final de la ronda (incluido el que sostenga esta carta).

10-4. Cartas de Grandes Antiguos (1 por mazo)



La ronda termina inmediatamente si algún jugador sosteniendo un Gran Antiguo cuando se descarte una carta de Puerta. **No se tienen en cuenta las reglas normales de fin de ronda** (ver [sección 7](#)) y se resuelve en su lugar la carta de Gran Antiguo. Todas son cartas de maldición (rojas).

Añade una de estas cartas a tu mazo:



Cthulhu

Todos los demás jugadores pierden tantos marcadores de cordura como el numero de jugadores menos uno.



Nyarlathotep

El jugador con mas marcadores de cordura, **excepto el portador de esta carta**, no sobrevive al ritual y pierde la cantidad normal de marcadores de cordura (ver [sección 7.3](#)). En caso de empate, todos los jugadores empatados pierden cordura. Entonces el jugador que sostenga esta carta gana tantos marcadores de cordura como la suma de los que han perdido el resto de jugadores (no excediendo el máximo de 7).



Yog-Sothoth

Todos los jugadores, excepto el jugador con menos marcadores de cordura en su poder y el jugador que sostenga esta carta pierden todos sus marcadores de cordura y son consumidos por el ritual. Si hay un empate entre jugadores con menos marcadores de cordura, entonces el jugador que sostenga esta carta pierde todos los marcadores de cordura menos uno. Todos los demás jugadores pierden un marcador de cordura.



Hastur

Todos los jugadores con una carta de artefacto no sobreviven al ritual. Pierden la cantidad normal de marcadores de cordura (ver [sección 7.3](#)) mas el numero de jugadores con cartas de maldición (rojas).

11. HABLAR DURANTE LA PARTIDA

Hablar durante la partida esta permitido. Sin embargo hay algunas restricciones:

- Los jugadores no pueden decir el color de las cartas que sostiene ningún jugador.
- Los jugadores no pueden revelar la carta que se pasa boca abajo ni decir de que carta se trata.

De otro modo sois libres de decir lo que queráis. ¡Sed creativos y divertios con vuestros amigos!

12. FAQ (PREGUNTAS FRECUENTES)

Q1: Soy el jugador Activo. ¿Puedo mantener la carta para mi?

A1: No, debes pasarla a otro jugador.

Q2: Me he descartado del Símbolo Antiguo, por lo que la ronda ha terminado. ¿Que carta tengo que comparar para determinar si sobrevivo o no?

A2: Compara la carta que se te dio cuando te descartaste del Símbolo Antiguo.

Q3: Accidentalmente he visto mi carta cuando no debía. ¿Que debo hacer?

A3: Pon la carta en lo alto del mazo, y barajalo bien. Entonces coge la carta de encima sin mirarla. Finalmente pierde un marcador de cordura.

Q4: He descartado una puerta y tengo a Cthulhu en la mano. ¿Se activa su efecto especial?

A4: Si, ¡Eres un avatar de Cthulhu! ¡Disparas su efecto y todos los demás pierden su cordura!

Q5: ¿Puedo tener en algún momento mas de 7 marcadores de cordura?

A5: No, nunca puedes tener mas de 7 marcadores de cordura.

13. MINI EXPANSIÓN CAMINO A LA MALDICIÓN

La mini expansión Camino a la Maldición cambia el modo en que los jugadores pierden marcadores de cordura. Las reglas de Perder marcadores de cordura en la sección 7.3 se ignoran y son reemplazadas por las siguientes:

- Empezad el juego con el marcador de Camino a la Maldición en la primera casilla.
- Al final de una ronda, todos los jugadores que no sobrevivan al ritual pierden tantos marcadores de cordura como el hueco que ocupe el marcador de Camino a la Maldición en ese momento.
- Después de que los jugadores pierdan sus marcadores de cordura el marcador de Camino a la Maldición avanza una casilla.

14. REGLAS PARA 3 Y 4 JUGADORES

Aunque el juego esta diseñado para 5 o mas jugadores, puede disfrutarse con 3 o 4 jugadores.

Cuando jueguen 3 jugadores, entonces hay **2 jugadores virtuales**.

Cuando jueguen 4 jugadores, entonces hay **1 jugador virtual**.

- Se reparte una carta boca abajo a cada Jugador Virtual y se coloca frente a el durante la sección 5: Configuración de una ronda.
- Un jugador Virtual nunca recibe una carta de otro jugador.
- Un Jugador Virtual nunca es Jugador Activo.
- Un Jugador Virtual nunca pierde marcadores de cordura.
- Al final de la ronda, se incluyen las cartas de los jugadores virtuales para determinar quien sobrevive al ritual.
- Contar cada jugador virtual como un jugador a los efectos cuando se cuenta el numero de jugadores (P. Ej. el efecto de la carta de Cthulhu).



Diseñador del Juego: Hiroki Kasawa

Desarrolladores: Yirli'kumde, John Smith's Coffin

Ilustradora: Emily Ling

Editor: Dan Kobayashi

Traductor al Castellano: Gzulillo

Gracias Especiales a Nathan Trimeer, a todos los que han testeado el juego, a los mecenas de Kickstarter, incluyendo:

Karsing Fung, Blue Heron Entertainment LLC, Rodney Goins Jr, Alex G, Allan Lennon, Matthew Bednarick, John Spiher, Kevin Athearn, Leah Watts, Keith Lane, Shane Claridge, Reginald Thomas, Daryl McLaurine Ph.D., Liad Pelled, Heath Price, Smoot, Turskeli, Animyse, @KevinMcConnolly, Christian Gilbert - Weirdeguy, Logan Bolitho, Mark W., Carlos Salazar, Carlos "Cato" Fabri, Mickaël Beluet, Yap Yong Qie Caryl Tan (Quiche Games), Martin Pilon, 鄭麥扣, Shawn Thiboutot, Gisberto Sanchez, A. Stoddard, David Marin Mercader, HyunGu Shin, Carlos 'K' Ferrari, Michael Keeley, Chatsakhon Tangsamphan, Hengerics Ferenc, SoRM Gaming, Marek, Victorious Secret, Rodolphe Peccatte, Jose Manuel Parra Rodriguez-Correa, Sami Oueini, Andres Van Belle, Madara LLC, Jonathan Mc Gowan

Por favor, visitad nuestra pagina web para jugar el juego con las reglas mas actualizadas y erratas.

NINJA STAR
<http://www.ninjastargames.com>

 Yirli'kumde

Copyright © 2017 Ninja Star Games, LLC. All rights reserved.