

Nordguard - El Juego de Cartas

~ Reglas ~

- Use las cartas de inicio rápido para comenzar a jugar. Esta hoja contiene explicaciones a fondo en caso de ser necesarias. -

La misión

Nordguard es un juego cooperativo.

Los jugadores trabajan en equipo para cruzar el mapa antes de que termine el tiempo.

El Mapa

Al iniciar el juego, elija el tamaño del mapa.

Tamaños de mapa recomendados:

4x4 ~ 1-2 jugadores

5x5 ~ 2-3 jugadores

6x6 ~ 3-4 jugadores

7x7 ~ 4-7 jugadores

Mantenga Frontera y Destino aparte (identifíquelas por el reverso azul) Barajee el resto de las ubicaciones. Coloque Frontera como esquina y coloque las demás cartas de izquierda a derecha y de arriba a abajo en un mapa rectangular.

Coloque la carta Destino en la esquina opuesta a Frontera.

El mapa puede usar cualquier número de cartas de Ubicación. Entre más cartas sean utilizadas de esta forma más difícil será el juego. Entre más personajes tenga el equipo, más fácil será.

El equipo comienza en Frontera y debe moverse como un grupo representado por la carta trineo o marcador. Cada turno podrá intentar moverse Norte, Sur, Este u Oeste pero nunca en forma diagonal.

Coloque las cartas de Ubicación cara arriba para estudiar el mapa. Gírelas cara abajo antes de que el equipo salga de Frontera para iniciar. Puede usar más de un mazo de cartas de Ubicación.

El equipo y los Objetos

Cada jugador elige un personaje y llena sus ranuras de con objetos que decida le serán de más utilidad. Algunos personajes deben iniciar con objetos específicos. Deberán portar esos objetos al salir de Frontera y podrán perderlos o abandonarlos durante el juego a menos de que se especifique lo contrario. Cualquier objeto encontrado podrá reemplazar a uno existente, pero los jugadores no podrán exceder la cantidad de objetos marcados por sus ranuras.

En cualquier momento que el equipo regrese a Frontera podrá cambiar los objetos que portan por cualquiera que quede en el mazo. Si no hay objetos, no será posible hacer cambios. Antes del primer turno revuelva las cartas de Evento y los objetos no usados en 2 mazos separados.

La cuenta regresiva.

Antes de iniciar el juego cuente la cantidad de cartas que conforman el alto y el ancho del mapa, sume estos números para determinar cuántos días tiene el equipo para llegar a su destino. Use la carta de cuenta regresiva y la pieza blanca de plástico para llevar esta cuenta.

Cada turno es un día.

Al final de cada turno, remueva un día de la cuenta regresiva. Esto se debe realizar aún si algún Evento agregó o redujo días durante el turno.

El equipo gana el juego si termina su turno en la carta Destino antes de que la cuenta regresiva termine. Si el equipo no logra llegar al Destino a tiempo, o si en algún momento no puede moverse en ninguna dirección debido a Eventos o retos de Ubicaciones, el equipo pierde.

Los Eventos

El equipo debe vencer cualquier reto en las cartas para poder entrar en la Ubicación. Si fallan, deberán quedarse en su Ubicación actual (no podrán tomar una carta de Evento) pero podrán intentarlo nuevamente en turnos consecuentes volviendo a hacer los tiros de dados correspondientes. Si tienen éxito podrán entrar en la Ubicación y tomar una carta de evento.

Siga las instrucciones en la carta Evento. si el Evento fuerza al equipo a regresar a su Ubicación previa (ej. "retirada") no deberán tomar una carta de evento por Entrar a la Ubicación a la que fueron devueltos y no tomarán una carta de Evento. Si se indica al equipo retroceder a un punto de Referencia (waypoint) y no hay ninguno boca arriba o en juego, regresan a Frontera en su lugar

Es posible que le sea requerido al equipo tomar dos o más cartas de Evento durante un turno. Tome estos Eventos uno a la vez. Si la carta de Evento provoca que el equipo deje la Ubicación, ignore el resto de las cartas Evento que se hubieran tenido que tomar.

Las cartas evento se descartan después de usarse. Pero son barajeadas de regreso al mazo de Eventos si éstas se terminan. Algunas cartas Evento se quedan en Ubicaciones como obstáculos permanentes.

~ Créditos ~

Universo de Nordguard y Arte Original:
Teagan Gavet & Tess Garman (nordguard.com)

Diseño del Juego: Tempe O'Kun (furaffinity.net/user/tempo321)

Mecánica: Nic Wald (furaffinity.net/user/darkdragon452)

Artista Gráfico: John O'Brien Schroeder (furaffinity.net/user/chomamancer)

Jugabilidad: Nick Gerenz y Jeremia Heupel de ThinkTank Games

Agradecimientos especiales a: Sofawolf Press, el staff de FurPlanet, Slate y a todos nuestros game testers.

Nordguard: The Card Game Copyright © 2012 por Teagan Gavet, Tess Garman y Tempe O'Kun. Todos los Derechos Reservados.

Traducción al español: Arakum www.redfurros.com

Nordguard - El juego de Cartas

~ Glosario de Términos ~

Reto:

Cualquier requerimiento para entrar a una Ubicación es un Reto. Si alguna carta le indica ignorar un reto, ignore todo el texto que tenga la carta Ubicación. Las cartas Evento colocadas en Ubicaciones también son Retos.

Abandonar:

Los jugadores pueden Abandonar objetos en cualquier momento. Cualquiera en esa Ubicación puede recoger esos objetos. Los objetos abandonados regresan inmediatamente al mazo de objetos cuando los jugadores dejan la Ubicación.

Tirada de Arma:

Cuando un Evento o Ubicación lo solicite, el equipo puede usar armas para defenderse. Cada objeto-arma puede dispararse cuantas veces resten de uso en el arma, cada uso es un dado que se agrega al total. Este total es comparado con el total de la carta que solicita la Tirada. El equipo puede continuar Tirando hasta que se acaben sus usos o se detengan. Algunos personajes tienen usos extra por tener mas precisión.

Objetos, como el Cuchillo, sólo puede ser usado una vez por combate.

Aleatorio:

Para tomar cartas en uso, junte esas cartas, barájeelas y elija una. Para tomar una carta aleatoria del mazo, barájee el mazo y tome la carta.

Reabastecer:

Si se le indica al equipo Reabastecerse, pueden tomar cualquier número de Objetos del mazo.

Retirada:

Regresar instantáneamente a la Ubicación especificada. No tome cartas de Evento por entrar a esta Ubicación. Ignore cualquier reto al entrar esta Ubicación. Si se le requiere regresar a un punto de Referencia (waypoint) y no hay ninguno boca arriba, regrese a Frontera (Podrá entonces, Reabastecerse cuando este en Frontera)

Explorar:

Nickel tiene la habilidad de adelantarse a explorar . Para hacerlo elija una Ubicación en el mapa y tire los dados requeridos. El resultado se queda en la carta en forma de un dado o nota y cuenta como dificultad hasta que alguien intente entrar. Si la carta explorada esta boca abajo, gírela boca arriba.

Otras cartas también permitirán a otros jugadores explorar Ubicaciones, pero sólo las ubicaciones directamente al Norte, Sur, Este u Oeste del jugador que posea la carta. Los Binoculares pueden ser usados para explorar las Ubicaciones a las que el equipo pudiera moverse en el turno pero esto cuesta un día de la cuenta regresiva.

Barajar:

Algunas cartas requieren barajar el mapa. Cualquier Ubicación barajada pierde las cartas Evento que hayan sido colocadas en ella. Las Ubicaciones que sólo fueron movidas mantienen sus Eventos.

Objetos de Inicio:

Un personaje debe portar sus Objetos de inicio cuando el equipo salga por primera vez de Frontera al iniciar el juego.

Robos:

Objetos robados a jugadores son devueltos al mazo de Objetos a menos de que se especifique lo contrario. Si una carta intenta robar un objeto que no puede ser robado, nada es robado.

Intercambiar:

En cualquier momento, los jugadores en la misma Ubicación pueden intercambiar objetos entre ellos. A menos que el objeto nunca fuera usado, los objetos intercambiados siempre tendrán sólo un uso restante, aún si el miembro del equipo normalmente obtuviera usos extra.

Otras cartas también permiten intercambios, Los objetos intercambiados por cartas regresan al mazo de objetos.



Ejemplos de juego, noticias y actualizaciones están disponibles en línea en cardgame.nordguard.com.