



El juego de cartas de batalla más aberrante



Manual de juego - 1ª Edición

INTRODUCCIÓN

Los **Superinmundos** es un juego de cartas de combate a modo de batalla campal. Un grupo de seres y monstruos inadaptados que lucharán para hacer del mundo un lugar... regular. Podrás encontrar todo tipo de seres aberrantes, héroes infrecuentes y villanos variopintos.

El mazo contiene **108 cartas** que se separan en dos tipos: Combatientes y Eventos. Entre los personajes hay 5 tipos: **Fuego, Agua, Rayo, Tierra, Neutro**.

De las 108 cartas, **94 son combatientes**. Seres de otros mundos y personajes épicos muy peculiares. Las otras **14 son cartas de evento**:



- 18 Combatientes de tipo Fuego.
- 18 Combatientes de tipo Agua.
- 18 Combatientes de tipo Rayo.
- 18 Combatientes de tipo Tierra.
- 22 Combatientes de tipo Neutro.
- 14 Eventos.



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Elegir de la forma que sea el jugador inicial. El siguiente será el jugador de su derecha.
2. El jugador inicial baraja las 108 cartas bien barajadas. Nada de tonterías.
3. El jugador inicial reparte, por orden de turno, las cartas una a una. Primero al siguiente jugador, siendo quien reparte el último... hasta tener cada jugador 7 cartas.
4. Se coloca a un lado de la mesa el mazo y se deja un espacio a su lado para la pila de descartes.
5. El centro de la mesa será la arena de combate y frente a cada jugador estarán las cartas de botín (Inicialmente, cero)



CONCEPTOS (1/2)

Mazo: El mazo de cartas principal. Contiene 108 cartas.

Descartes: La pila de descartes, donde se ponen todas las cartas que se descarten.

Arena de combate: El centro de la mesa donde los combatientes lucharán.

Evento: Tipo de carta que desencadena un efecto en la batalla o partida. Cada evento puede jugarse en determinado momento según se indique en la carta. Cuando se termina de resolver su efecto, van a la pila de descartes.

Combatiente: Personaje que luchará en la arena cuando lo lances a la arena de combate.

Oponente: El combatiente al que se enfrentará el tuyo.

Tipo: Tipo de combatiente o elemento. Se marca con un símbolo abajo a la izquierda de la carta. (Fuego, Agua, Rayo, Tierra, Neutro).

Debilidad y Fortaleza: Cada combatiente puede tener fortaleza contra cierto tipo o debilidad.

Ataque: El icono de la espada arriba a la izquierda de la carta es el ataque.

Defensa: El icono del escudo central de la izquierda es la defensa.

Poder: El icono de la llama mística debajo de la defensa es el poder.

Apoyo: Si el personaje tiene en el pie de carta el símbolo de apoyo (a la derecha), quiere decir que puede usarse como tal para fortalecer o debilitar a otro combatiente.

Estrellas: La categoría del combatiente. Se aprecia en el pie de carta a la izquierda. En teoría, cuantas más estrellas significa mejores características de combate... en teoría...

Habilidad pasiva: Una habilidad que ocurre mientras que un combatiente está en el campo de batalla.

Habilidad activada: Se activa cuando el combatiente entra a combatir, gana un combate, es derrotado, se descarta una determinada cantidad de botín u ocurre alguna otra cosa.



Ataque (AT)



Defensa (DE)



Poder (PO)

CONCEPTOS (2/2)

Texto de filosofía: No influye en el juego. Se encuentra en cursiva debajo de la descripción de la habilidad del combatiente. Es comedia, lore y sabiduría para conocer a los personajes y el mundo que los rodea.

Combate: Cuando se enfrentan dos combatientes. No se resuelve hasta que uno derrota al otro.

Atacando: Un combatiente que entra a combatir contra otro, está atacando.

Defendiendo: Un combatiente que está en el campo de batalla y recibe a otro combatiente atacando, está defendiendo.

Batalla: Una serie de combates que terminará cuando todos los jugadores excepto el último, no puedan seguir luchando.

Turno: Cada ronda se divide en turnos de cada jugador.

Ronda: La ronda empieza con el turno del jugador inicial y acaba cuando se termina la batalla. Cada ronda tiene un periodo de reparto de cartas, resolución de eventos si hubiera y una batalla.

Botín: El ganador de la batalla recoge las cartas del centro de la mesa y las pone boca abajo en frente suya. Ese botín podrá consumirlo para usar habilidades de sus combatientes cuando lleven este  símbolo.

Derrotado: Cuando un combatiente es superado en defensa por el ataque de un combatiente atacante o en poder, es derrotado. Un combatiente derrotado permanecerá en el centro de la mesa para posteriormente convertirse en botín.

Ganar un combate: Un combatiente que supera con su ataque la defensa de otro o le supera en poder, gana el combate.

Ganar una batalla: Un jugador que gana el último combate y nadie puede derrotar a su combatiente actual, gana la batalla y coge las cartas del centro de la mesa como botín.

Ronda, batalla, turno (Aclaración): Una ronda consta de una batalla, una batalla consta de varios turnos según trascienda.

: Las habilidades con este símbolo significa que consumen 1 punto de botín por cada rombo. (  Serian 2)



COMIENZA LA PARTIDA

1. Una vez preparada la partida, el jugador inicial elige una carta de su mano y la lanza a la Arena de combate. Si se trata de un evento, se resuelve el efecto. Si es un combatiente, se resuelve su habilidad si se activara, y comienza la Batalla.
2. Los eventos resueltos van a la pila de descartes cuando acabe su efecto. Los combatientes permanecen en la arena de combate a menos que alguna habilidad o efecto indique lo contrario.
3. Cualquier jugador que tenga un evento en su mano y pueda jugarlo, lo hará si así lo desea. Se resuelve ese evento y se continúa por orden de turnos. Si se lanzan dos eventos a la vez, se resolverán en orden.
4. El siguiente jugador continúa la batalla y lanzará un combatiente que pueda superar con su ataque la defensa del combatiente que actualmente esté en la Arena de combate activo, o que le supere en poder. El jugador con el combatiente que defiende, puede lanzar apoyos para fortalecerle y que no sea derrotado. En ese caso, el defensor pasará a ser atacante. Si el atacante inicial es derrotado, se coloca debajo del ganador. Ahora jugará el siguiente jugador. Si un combatiente está atacando pero el defensor recibe un apoyo y no puede ser derrotado, el jugador puede retirar a su combatiente a su mano y jugar otro. Un combatiente sólo puede recibir 1 apoyo a menos que una habilidad indique otra cosa.
5. Nunca puede haber un empate. Siempre debe de superarse el Ataque a la Defensa o el Poder sobre el Poder del otro combatiente, nunca igualar.



6. Cuando dos combatientes estén luchando, hay que aplicar las fortalezas y debilidades. El elemento que tenga fortaleza sobre el otro, hará que ese combatiente duplique sus características principales (Ataque, Defensa y Poder).

- Fuego derrota a Tierra.
- Tierra derrota a Rayo.
- Rayo derrota a Agua.
- Agua derrota a Fuego.



Ejemplo: Un combatiente de 2 Ataque, 2 Defensa y 2 Poder de tipo fuego enfrenta a un combatiente de tipo Tierra de 2 Ataque, 3 defensa, 4 poder. El combatiente de tipo fuego duplica sus características: 4 Ataque, 4 Defensa, 4 Poder. El combatiente de tipo fuego derrota al de tipo Tierra por 4 de Ataque contra 3 de Defensa.

7. La batalla continúa hasta que el jugador no pueda derrotar al combatiente actual con las cartas de su mano. Ese jugador queda eliminado de la batalla.

8. Cuando todos los jugadores excepto uno queden eliminados, el ganador de la batalla coge las cartas que haya en el centro de la mesa y las coloca en frente suya como botín. Algunas habilidades de combatientes se activan descartando cartas de botín. Aquí termina la ronda.

9. Al comenzar la siguiente ronda, el jugador que fue derrotado en primer lugar pasa a ser el jugador inicial. El ganador de la anterior batalla reparte del mazo, por orden de turno y de una vez, las cartas que le falten a cada jugador hasta tener 7. Si no hay cartas suficientes en el mazo, la partida termina aquí.

10. La siguiente ronda, se repite el proceso de batalla.

Cada partida constará de 5 rondas o hasta que se acabe el mazo. Se puede pactar reducir a 3 antes de empezar para hacer partidas rápidas.

El ganador de la partida será el jugador que más cartas de botín tenga cuando se acabe la última batalla.



EJEMPLO DE COMBATES Y RONDAS

Ejemplo de juego, una ronda rápida entre 2 jugadores:

1. Jugador 1 lanza sobre la mesa al combatiente **Siervo Ojaldre** (Primero intentamos deshacernos de las cartas más débiles para que el posible botín sea más grande). Se aplica la habilidad de la carta. En este caso, el oponente le enseña las cartas de la mano.
2. Jugador 2 lanza para combatir contra **Siervo Ojaldre** a **B22**. Como **B22** es de tipo agua y Siervo Ojaldre de tipo rayo, el combatiente de tipo rayo duplica sus características. Pero de todos modos, 3 de ataque contra 2 de defensa o 3 de poder contra 2 de poder, gana **B22**.
3. Jugador 1 lanza a **Magucio**. Derrota con ataque mágico a **B22** con 4 de poder cozntra 3. No se puede usar la habilidad de **Magucio** porque requiere consumir 1 punto de botín, y todavía no tenemos.
4. Jugador 2 lanzará a un combatiente que deberá derrotar con 4 de ataque o 5 de poder, según elija ataque mágico o físico.



Así el combate continúa hasta que todos los jugadores no puedan jugar excepto 1, que se llevará el botín. Si el jugador 2 hubiera jugado un apoyo sobre **B22** para que **Magucio** no pueda derrotarlo (Ejemplo, +1 de poder), entonces el jugador 1 debería de jugar otro combatiente que supere a **B22** con su +1 de poder pudiendo retirar a **Magucio** a su mano de nuevo. Si su **B22** recibiera +2 de poder como apoyo, y **Magucio** le ataca... No podrá derrotarlo y **B22** pasará a atacar. **Magucio** sería derrotado y no podría ser retirado.



Shishabel y **Mercenario Autónomo** son ejemplos de combatientes que pueden usarse de apoyo antes o después de que el siguiente jugador lance a su atacante. Si se juegan apoyos de ataque, se lanzará con el combatiente principal y se indicará que le apoya en el ataque sumándole. El icono de abajo a la derecha verde y negro indica el apoyo con la cantidad y la característica a sumar. Si la característica se indica como «??» quiere decir que es «cualquier característica» o las características que se indiquen en el texto de la carta.



Icono de Apoyo, (Va acompañado de la bonificación)



MECÁNICAS DURANTE EL JUEGO Y ACLARACIONES (1/3)

- Cualquier jugador puede preguntar a otro cuántas cartas de botín posee una vez por ronda y tiene que decirlo.
- Las cartas de la mano de cada jugador deben de estar siempre con el dorso a la vista y deben de poder saberse cuántas tiene.
- Antes de comenzar la ronda, y solo una vez por partida, el jugador podrá elegir solicitar un cambio de mano si tiene 7 cartas y acaban de repartirle. Consiste en devolver las 7 cartas al mazo, barajar, y volver a repartirle 7 cartas.
- Si algún efecto o habilidad implica buscar cartas en el mazo o revisar el mazo pero sin cambiar el orden de las cartas revisadas, debe barajarse. Si se deben mirar algunas cartas de la parte superior y no especifica cómo se devuelven, se devuelven en el mismo orden. (Cartas de ejemplo: **Black Friday**, **Diablo Interino**).
- Se puede mirar en cualquier momento las cartas que hay en descartes pero sin cambiar su orden.
- Las cartas de botín no se pueden mirar a menos que un efecto o habilidad lo diga. No se pueden cambiar de orden una vez que se colocan en la pila de botín del jugador pero no después.
- Si se da el caso que una carta de evento o combatiente se lanza y ya se jugó anteriormente (Cartas duplicadas por mezclar 2 mazos o el caso de versiones especiales), se retirará del juego inmediatamente como si no se hubiera jugado y se hubiese evaporado en el acto, sin causar ningún efecto. (En caso de poseer cartas de versiones especiales, la idea es sustituirlas y que solo haya una copia de cada una de las 108 en el mazo).



MECÁNICAS DURANTE EL JUEGO Y ACLARACIONES (2/3)



Black Friday y Diablo Interino, ambos poseen efectos que manipulan el mazo. Si no especifican barajar o el orden de las cartas, se deja como estaba.

- Los apoyos se pueden lanzar en el momento que un combatiente entra a combatir o durante la batalla. La suma o resta de características de los apoyos no se duplican si hay fortaleza o debilidad por elemento. Ejemplo: Se lanza un combatiente de 4 Ataque con un apoyo de +2 Ataque. Ese combatiente tiene 6 Ataque cuando entra a combatir. Si un combatiente defensor recibe un apoyo y no puede ser derrotado por Defensa, podrá derrotarse por Poder. Si no se da el caso, el defensor procede a atacar. Si ninguno puede ser derrotado, ni atacante inicial ni defensor, el jugador que tenga el turno apartará a su combatiente y lanzará otro. Todos los combatientes que estén en la mesa permanecerán en la batalla y serán parte del botín al final de esta.

- Si un jugador hace trampas o rompe alguna regla del juego, será penalizado teniendo a partir de ese momento su máximo de cartas en la mano reducido en 1 hasta finalizar la partida.

Cualquier conflicto en las reglas se discutirá en el momento y quedará resuelto en el acto creando **Las Reglas de la Casa** (Estaremos encantados de conocer vuestras reglas de la casa en la comunidad de Cementerio de Marmotas)



MECÁNICAS DURANTE EL JUEGO Y ACLARACIONES (3/3)

• **Aclaración:** El evento “**Se suspende la batalla**”, al terminar su efecto, el primer turno de la siguiente batalla será para el siguiente jugador. Ya que quien jugó esa carta da su turno por finalizado.

• **Aclaración:** El evento “**Cementerio Cósmico**”, para jugarlo correctamente, desde el momento que se pone en juego, los jugadores deben apartar las cartas de su mano y coger la pila de descartes como si fuera su nueva mano. Cuando un jugador acaba el turno, le pasa la pila de descartes al siguiente. Y así, hasta que termine la batalla.

• **Aclaración:** Los combatientes “**Fortaleza the Server**” y “**Gordemoniem**”, traen consigo la posibilidad de fusionar combatientes para derrotarlos. Cuando se termine ese combate, el jugador que haya fusionado sus combatientes, dejará arriba el que quiera que se enfrente al siguiente. En el caso del evento “**Fusión de poderes**”, la fusión permanece hasta que sean derrotados ambos juntos como si fueran uno.

En nuestra web podrás encontrar actualizaciones de este manual.



GUÍA RÁPIDA

1. Baraja el mazo y reparte 7 cartas a cada jugador.
2. El jugador inicial lanza un combatiente a la arena de combate.
3. El siguiente jugador lanza un combatiente que supere con su ataque la defensa del combatiente que estaba en la arena, o le supere en poder. Aplica las habilidades según vengan descritas en la carta.
 - Ataque físico: ATAQUE VS DEFENSA.
 - Ataque mágico: PODER VS PODER.
 - Nunca pueden empatar, siempre superar el número.
 - Hay que tener en cuenta las fortalezas y debilidades.
 - Se pueden lanzar apoyos para que un combatiente no sea derrotado y que pase a atacar. Si ninguno puede derrotar al otro, se retira de nuevo a la mano y se lanza otro.
4. Cuando un jugador no pueda derrotar al combatiente activo, se retira de la batalla y espera a que termine.
5. Cuando quede un jugador, ese jugador coge todas las cartas de la arena de combate y las pone boca abajo en la mesa frente a él. Es su puntuación o botín.
6. Después de 5 rondas, quien tenga más botín, gana la partida.

RECOMENDACIONES PARA AMENIZAR EL JUEGO

- Cada vez que se lance una carta a la mesa, ha yque decir el nombre del personaje o evento en voz alta.
- Comenzar la partida con 3 cartas de botín.
- Jugar sacando los eventos del mazo.
- Jugar sacando los combatientes neutros del mazo.
- Prueba a jugar con 5 cartas en la mano de tope en vez de 7.
- Añade en la página "Notas" reglas "de la casa" si aparece algún conflicto en las reglas originales o tienes alguna idea.



GRACIAS

Este juego ha sido diseñado, ilustrado, redactado, desarrollado, maquetado, editado, revisado y promocionado por **Demian Summers** (Director de **Cementerio de Marmotas**). Los **Superinmundos** está completamente ilustrado a mano y editado por un ser vivo, totalmente libre de inteligencia artificial.

Todos los personajes, textos y reglas (El juego completo) están protegidos bajo registro en la Propiedad Intelectual, al igual que la marca **Cementerio de Marmotas**. Cualquier indicio de copia, reproducción o uso de sus personajes, ilustraciones o elementos de forma ilegal y/o sin permiso expreso del autor y propietario de los derechos, será reportado a las autoridades competentes.





CEMENTERIO
DE MARMOTAS