

REGLAMENTO

MÍERCOLES

EL ATAQUE DEL HYDE



2-4 JUGADORES
20 MIN.
10 AÑOS O MÁS

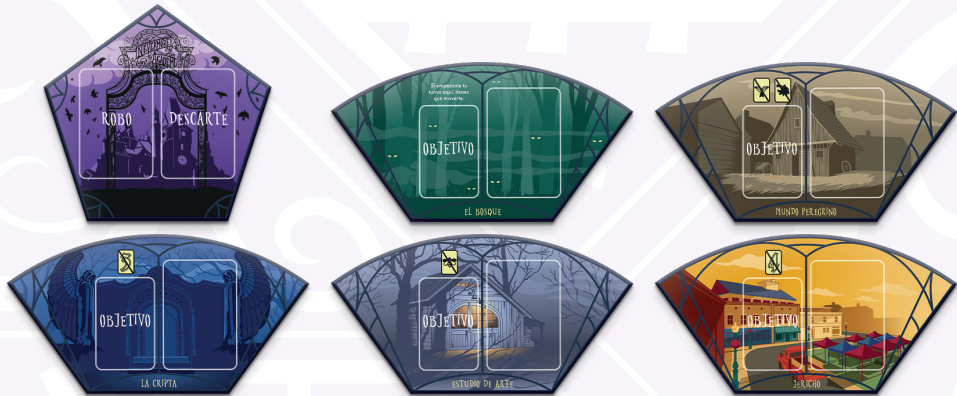
Una amenaza se cierne sobre la Academia
Nunca Más y se ha desatado el caos.
¡Los alumnos deben cooperar para defenderse!
Miércoles y sus compañeros marginados tendrán
que cooperar para frustrar una amenaza
monstruosa que ha estado sembrando el terror
en las cercanías de la Academia Nunca Más.
A lo largo de la partida, tendrán que recorrer Nunca
Más y sus alrededores y trabajar codo con codo, con
algo de ayuda de Cosa, para detener los ataques
del Hyde y proteger al resto de los estudiantes.



OBJETIVO DEL JUEGO

En este juego de cartas cooperativo, encarnas a uno de los marginados que asisten a la Academia Nunca Más. Aunque normalmente son gente que prefiere ir a lo suyo, para ganar tendréis que colaborar y detener todos los ataques del Hyde que podáis. ¿Tendréis lo que hace falta para conseguirlo?

COMPONENTES



6 piezas de Ubicación



6 cartas de Marginado



6 figuras de Marginado



62 cartas de Poder



5 Objetivos

PRINCIPIANTE				
ATAQUE DEL HYDE	2 JUGADORES	3 JUGADORES	4 JUGADORES	
1ª	14	21	28	
2ª	16	24	32	
3ª	18	27	36	
4ª	20	30	40	
5ª	22	33	44	

1 carta de nivel a doble cara



1 figura de Cosa



1 bolsa de algodón



5 fichas del Hyde

PREPARACIÓN

- 1 Coloca la pieza de la Academia Nunca Más en el centro de la mesa y las otras cinco piezas de Ubicación alrededor de ella al azar, en cualquier orden.
- 2 Coloca al azar y bocarriba cada uno de los cinco Objetivos en cada una de las cinco Ubicaciones externas.
- 3 Cada jugador elige una carta de Marginado y coloca la figura correspondiente en la Academia Nunca Más. Cada Marginado tiene su propia habilidad (consulta la sección *Capacidades de los personajes* al final del reglamento). Si un jugador elige a Bianca, coloca las dos cartas de Poder «6» bocarriba delante de él. De lo contrario, devuelve esas cartas a la caja.
- 4 Baraja las cartas de Poder y reparte 3 a cada jugador. Coloca el resto del mazo en el espacio de robo de la Academia Nunca Más.
- 5 Mete las 5 fichas del Hyde en la bolsa y colócala junto a las Ubicaciones preparadas.
- 6 Elegid el nivel de dificultad. Para vuestra primera partida de *Miércoles*, elige la carta del nivel Principiante.
- 7 Ensambla a Cosa y colócalo junto a las piezas de Ubicación preparadas.
- 8 El jugador que lleve más prendas negras (o las más oscuras) juega primero. La partida continúa en sentido horario. Coloca a Cosa delante del jugador que juegue el último y coloca la primera carta de Poder del mazo en su «mano», mirando hacia el jugador.



RESUMEN DEL JUEGO

Un Hyde anda suelto y acecha a la Academia Nunca Más. Durante la partida, el Hyde atacará a cinco Objetivos, uno tras otro. En el papel de los marginados, haréis lo siguiente:

- ▶ Por turnos, cada uno se mueve a una Ubicación y protege al Objetivo que está en ella jugando una carta de Poder de su mano.
- ▶ Después de que todos hayan jugado un turno, se revela una ficha del Hyde para mostrar dónde fue visto por última vez.
- ▶ Seguíis jugando turnos y revelando las fichas del Hyde hasta que se revele la última. ¡El Hyde ataca en esa Ubicación!
- ▶ Proteged a suficientes Objetivos y demostraréis con vuestra fuerza y astucia que sois los mejores estudiantes que jamás han pisado la Academia Nunca Más.

MECÁNICA

El juego se desarrolla en 5 rondas. Cada ronda termina con un ataque del Hyde, uno por cada Ubicación en torno a la Academia Nunca Más. En cada ronda, el número de turnos se corresponde con el número de fichas del Hyde que quedan en la bolsa. En el transcurso de la partida, el Hyde atacará una vez cada Ubicación. Después de ser atacada, una Ubicación no sufrirá ataques las siguientes rondas.

— TURNO DE LOS JUGADORES —

En cada ronda, todos los jugadores juegan turnos en sentido horario. En tu turno, realiza estas acciones en orden:

- 1 Mueve tu figura a una Ubicación.
- 2 Juega 1 carta de Poder de tu mano (a menos que tu capacidad de personaje indique otra cosa).
- 3 Roba 1 carta de Poder del mazo de la Academia Nunca Más (a menos que tu capacidad de personaje indique otra cosa).
- 4 Opcional: si tienes a Cosa delante de ti, puedes mandarlo a la Ubicación de otro jugador.

1 MUÉVETE A UNA UBICACIÓN

Al principio de tu turno elige UNA de las siguientes opciones:

- ▶ Mover tu figura a una Ubicación adyacente a la actual (la Academia Nunca Más se considera adyacente a las otras 5 Ubicaciones).
- ▶ Quedarte en tu Ubicación actual. **Nota:** si comienzas tu turno en *El bosque*, debes moverte a otra Ubicación.

Cada Ubicación tiene una regla especial que puede influir en las cartas de Poder que eliges jugar. No hay límite al número de figuras que pueden ocupar cada Ubicación.



2 JUEGA TU CARTA DE PODER

Las cartas de Poder ayudan a proteger al Objetivo de tu Ubicación actual contra un ataque del Hyde. Cuanto más alto sea el número total, mejor preparados estaréis para mantener a raya al Hyde en esta Ubicación.

Importante: no puedes enseñarles ni decirles a otros jugadores las cartas que tienes en la mano o las que vas a jugar.

Después de realizar la acción de mover, aunque no te hayas movido, debes jugar 1 carta de Poder bocabajo en tu Ubicación actual.

Recuerda: si estás en la Academia Nunca Más, no juegues ninguna carta.

Si Cosa está delante de ti, puedes jugar la carta de Poder de Cosa en lugar de una de tu mano.

Consulta el paso 4: Manda a Cosa con otro jugador.



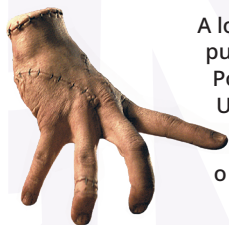
Cuando juegues una carta de Poder, fíjate bien en las reglas especiales que se aplican a esta Ubicación y al Objetivo que hay en ella.



Ejemplo:

Si el Objetivo con  $\rightarrow +1$ está en el Estudio de arte, todas las cartas de Poder  que se jueguen aquí **valen +1**. Sin embargo, todas las cartas de Poder  **valdrán cero**.

COMUNICACIÓN



A los marginados les cuesta confiar en el prójimo, así que no puedes revelar el número o el símbolo de ninguna carta de Poder que tengas en la mano o que estés jugando en una Ubicación. Sin embargo, sí que puedes decir cosas como:

«Esta Ubicación la tengo controlada»,
o «creo que tenemos que centrarnos más en esta Ubicación»
o «aquí no he podido ayudar mucho».

3 ROBA CARTAS DE PODER

Después de jugar tu carta de Poder, si tienes menos de 3 cartas de Poder en la mano, roba hasta tener 3. Si tienes 3, no robes ninguna. **Nota:** *Yoko roba hasta 4 cartas y luego descarta 1.*

La carta que tiene Cosa en la mano NO cuenta para tus 3 cartas. Si alguna vez se agota el mazo de robo, baraja la pila de descartes y crea un nuevo mazo de robo.

4 MANDA A COSA CON OTRO JUGADOR

¡Cosa siempre está listo para echar una mano! Al final de tu turno, puedes mandar a Cosa (junto con la carta de Poder que tiene) a ayudar a otro jugador en cualquier Ubicación.

Si Cosa está delante de ti durante tu turno:

- ▶ Si jugaste la carta de Poder de Cosa, vuelve a robar 1. Puedes añadirla a tu mano y darle una de tus otras cartas de Poder a Cosa, o darle la carta directamente a Cosa.
- ▶ Puedes cambiar la carta de Cosa por una de tu mano.
- ▶ Cosa siempre debe tener 1 carta.

Ejemplo: el Objetivo con  →  será el siguiente en sufrir el ataque del Hyde. Tienes una carta de Poder «2» pero estás demasiado lejos de la Ubicación del Objetivo. Le das la carta de Poder «2» a Cosa y lo mandas a un jugador más cercano al Objetivo para que este pueda jugar su carta de Poder y ayudar a proteger el Objetivo.



DESPUÉS DE QUE TODOS JUEGUEN UN TURNO

Después de que todos se hayan movido (o no) a una Ubicación, hayan jugado 1 carta de Poder y hayan robado 1 carta de Poder, un jugador toma una ficha del Hyde de la bolsa y la coloca junto a su Ubicación correspondiente.

A continuación, cada jugador juega otro turno, y cuando hayan acabado se revela otra ficha del Hyde.

Continúa esta secuencia hasta que se revele la última ficha del Hyde, que desencadena el ataque del Hyde.



EL ATAQUE DEL HYDE

Cada vez que reveles una ficha del Hyde, descubrirás dónde se le vio por última vez antes de que lance su ataque. Solo **la última ficha del Hyde** revelada en cada ronda señala la Ubicación del **ataque en sí**.



Cuando se revela la última ficha de Hyde, has descubierto la Ubicación que ha decidido atacar el Hyde:

- 1 Toma las cartas de Poder de la Ubicación atacada y coloca la ficha del Hyde en el espacio para cartas de esta Ubicación. La ficha del Hyde permanecerá allí hasta el final de la partida para señalar que ya ha atacado esta Ubicación. Las cartas de Poder que haya en las otras Ubicaciones permanecen allí para ayudar en los ataques de las siguientes rondas.

- 2 Revela todas las cartas de Poder que tomaste de la Ubicación atacada. Descarta las que no se puedan jugar en esta Ubicación.

Ejemplo: si se había jugado una carta de Poder «4» en Jericho, debes descartarla.

Nota: la capacidad de Miércoles te permite intercambiar cartas. Si alguien había colocado una carta de Poder «4» en Jericho, podrías cambiarla por otra carta de tu mano con el mismo símbolo que no sea un «4».

- 3 Suma el valor de todas las cartas de Poder jugadas en la Ubicación. No olvides aplicar las reglas del Objetivo.

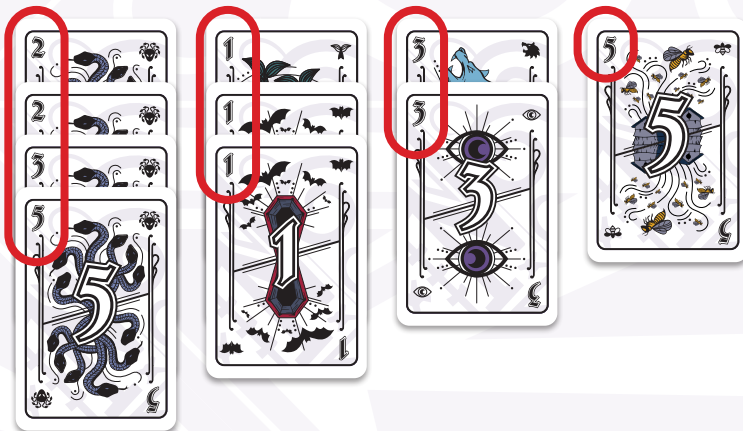
Ejemplo: si el Hyde ataca a un Objetivo que tiene la regla  $\rightarrow +1$, cada carta de Poder  revelada en este ataque vale +1.

- 4 La carta de Nivel indica los puntos necesarios para proteger al Objetivo, dependiendo del nivel de ataque del Hyde y el número de jugadores:

▶ Si el valor total de las cartas de Poder reveladas es igual o superior al número de puntos requerido, ¡ponéis freno al ataque del Hyde y salváis a este Objetivo!

Deja el Objetivo en esta Ubicación.

▶ Si el valor total es inferior, el Hyde hiere al Objetivo. Dale la vuelta al Objetivo para señalar que ha sido atacado y herido.



ATAQUE DEL HYDE	PUNTOS PARA DETENER AL HYDE		
	2 JUGADORES	3 JUGADORES	4 JUGADORES
1 ^o	14	21	28
2 ^o	16	24	32
3 ^o	18	27	36

PUNTOS

En este ejemplo, las cartas de Poder «2», «3» y «5», que hemos separado en la columna izquierda en la imagen, valen +1.

Por tanto, «3» + «3» + «4» + «6» + (3 x «1») + (2 x «3») + «5» = 30.

Como es el primer ataque del Hyde, los jugadores ganan esta ronda.

- 5 Recoge todas las fichas del Hyde de todas las Ubicaciones excepto la atacada. Mételas de nuevo en la bolsa para la siguiente ronda.
- 6 Mueve todas las cartas de Poder reveladas de la Ubicación atacada a la pila de descarte.
- 7 Mueve todas las figuras de Marginado de vuelta a la Academia Nunca Más para preparar la siguiente ronda.

Es el turno de los jugadores de nuevo, que siguen jugando en el orden de la anterior ronda, y el Hyde se prepara para atacar otro Objetivo en una Ubicación diferente. **Nota:** como cada vez irán quedando menos Ubicaciones, el Hyde atacará cada vez más rápido. Además, con cada ataque el Hyde se vuelve más feroz, por lo que también hará falta un valor total mayor para detenerlo y proteger al Objetivo.

VICTORIA

Para ganar la partida, los jugadores deben salvar al menos a 2 Objetivos. Cuando resulten heridos 3 Objetivos, el Hyde gana y se detiene de inmediato la partida.



Si al final de la partida han sido heridos 2 Objetivos, vuestro nivel es principiante. Estáis empezando a descubrir vuestros poderes.



Si al final de la partida ha sido herido 1 Objetivo, vuestro nivel es intermedio. Le estáis pillando el truco a vuestros poderes, pero tendréis que seguir entrenando para desarrollar todo vuestro potencial.



Si ningún Objetivo ha sido herido, ¡habéis dominado vuestros poderes! Sois los estudiantes perfectos de la Academia Nunca Más.



CAPACIDADES DE LOS PERSONAJES



Miércoles Addams

Tras el ataque del Hyde, después de revelar las cartas, puedes cambiar 1 carta de tu mano (o de Cosa, si lo tienes delante) por 1 carta jugada con el mismo símbolo o número.

Ejemplos:

► El ataque ha sido en Mundo Peregrino, donde no se pueden jugar cartas de Poder con símbolos de sirena o de hombre lobo. Una vez reveladas las cartas de la Ubicación, ves una carta «4» de hombre lobo y te fijas en que tienes una carta «4» de abeja en la mano. Podrías intercambiar estas dos cartas.

► Una vez reveladas las cartas de la Ubicación, tienes claro que habéis superado de sobra los puntos necesarios para detener al Hyde. Ves que hay una carta «5» de Sirena entre las cartas reveladas y te fijas en que tienes una carta «2» de Sirena en la mano. Como llegáis de sobra, podrías aprovechar para intercambiar estas dos cartas.

Nota: asegúrate de que al cambiar las cartas seguís teniendo los puntos necesarios para detener el Hyde. Si al cambiar las cartas el valor total ha quedado por debajo de los puntos necesarios, perdéis. Miércoles no necesita estar en la misma Ubicación que el ataque para activar su capacidad.



Enid Sinclair

Cuando el Hyde ataque, si estás en la Ubicación atacada, añade +2 al total.

Ejemplo:

Tu figura está en la Ubicación atacada. Después de revelar todas las cartas de Poder de la Ubicación atacada y sumar los puntos, sumas 2 al total.



Bianca Barclay

Empiezas la partida con 2 cartas «6» delante de ti.

En tu turno, puedes descartar 1 carta y jugar un «6» en su lugar. Una vez revelado tras un ataque del Hyde, retira de la partida el «6» jugado.

Ejemplo:

Cuando estés en una Ubicación, puedes descartar una carta de tu mano y jugar una de tus 2 dos cartas «6». Esta se sigue jugando boca abajo. Después del ataque, mueve todas las cartas de Poder reveladas de la Ubicación atacada a la pila de descarte, excepto los «6». En vez de eso, los «6» se devuelven a la caja.



Ajax Pretropolis

Cuando juegues cartas en una Ubicación, puedes jugar cualquier número de cartas de «1» de tu mano (incluida la que tiene Cosa).

Ejemplo:

Tienes dos cartas «1» y la Ubicación adyacente a la tuya actual tiene el Objetivo que convierte las cartas «1» en «3». Te mueves a esa Ubicación y juegas tus 2 cartas «1» boca abajo. Luego robas cartas del mazo de robo hasta tener 3 en la mano, como de costumbre.

GLOSARIO



Eugene Ottinger

En tu turno, puedes jugar una carta en tu Ubicación actual o en una adyacente. Como de costumbre, solo puedes jugar 1 carta por turno.

Ejemplo:

Empiezas tu turno en Mundo Peregrino. En tu mano solo tienes cartas de Poder con símbolos de sirena u hombre lobo, por lo que no puedes jugar 1 carta allí. Puedes jugar 1 de tus cartas bocabajo en el Estudio de arte o en La cripta, ya que en esta partida esas dos Ubicaciones son adyacentes a Mundo Peregrino.



Yoko Tanaka

Al final de tu turno, roba hasta tener 4 cartas y descarta 1 a tu elección.

Ejemplo:

Al final de tu turno, robas 2 cartas para tener 4 en la mano. Luego, descartas la que quieras, incluida una que ya tuvieses en la mano antes de robar.

EFFECTOS DE LAS UBICACIONES

La cripta: Aquí los «3» que juegues valen 0, sea cual sea el símbolo de la carta de Poder.

Jericho: Aquí los «4» que juegues valen 0, sea cual sea el símbolo de la carta de Poder.

Mundo Peregrino: Aquí las cartas de Poder con un símbolo de sirena o de hombre lobo que juegues valen 0.



Estudio de arte: Aquí las cartas de Poder con un símbolo de abeja que juegues valen 0.



El bosque: Al principio de tu turno, si estás en la ficha de Ubicación de El bosque, tienes que moverte a otra Ubicación. No puedes permanecer en esta Ubicación más de un turno seguido.

EFFECTOS DE LOS OBJETIVOS



Después de que reveles las cartas de Poder en la Ubicación atacada que contiene este Objetivo, todas las cartas «2» jugadas se convierten en cartas «4». Si la carta tiene impreso un «2», considéralo un «4».



Después de que reveles las cartas de Poder en la Ubicación atacada que contiene este Objetivo, todas las cartas «1» jugadas se convierten en cartas «3». Si la carta tiene impreso un «1», considéralo un «3».



Después de que reveles las cartas de Poder en la Ubicación atacada que contiene este Objetivo, suma 1 punto a todas las cartas de Poder que tengan el símbolo de medusa.



Después de que reveles las cartas de Poder en la Ubicación atacada que contiene este Objetivo, suma 1 punto a todas las cartas de Poder que tengan el símbolo de murciélago.



Después de que reveles las cartas de Poder en la Ubicación atacada que contiene este Objetivo, suma 1 punto a todas las cartas de Poder que tengan el símbolo de ojo.





Mixlore™

© 2024, Mixlore.
Todos los derechos reservados

Diseñado por Nicholas Cravotta,
Rebecca Bleau, y Skylar
Cravotableau,
BlueMatter Games 2024

Publicado por Asmodee Group,
18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy,
BP 40119, 78041 Guyancourt, Francia

Ilustraciones: Mathieu Lidon.

Edición y revisión:
Jesse Rasmussen y Sonia Thomson

Agradecimientos especiales a:
Clotilde Borges, Bénédicte Jean,
Béatrice de La Rochefoucauld,
Christelle Leplard, Sébastien Milloux,
Sandrine Vuccino, y a todos los que
participaron en las pruebas de juego y
ayudaron en su desarrollo.