COLOSSUS

Ante el fracaso de los Goomz, ¡el rey Asmoth no duda en usar uno de sus mayores recursos para destruir el Edén!. Pide a su mano derecha, el mago del Reino de las Sombras, que despierte a un antiguo Titán: el Coloso Og. Para enfrentarse ante una criatura así, la fauna, la flora y las aguas del Edén no son suficientes. Por ello, Noa − el espíritu protector del Edén − encargará a su fiel guerrero, Néthopha, que derribe a este demonio de rocas y fuego.

Contenido :

50 cartas.

(1 carta Néthopha, 2 cartas Flecha, 26 cartas Acciones, 6 cartas Acciones Avanzadas, 11 cartas Coloso, 3 cartas Golpe Final y 1 carta Fin de Mazo)

Objetivo del Juego :

¡Escala el Coloso para asestar el golpe final que lo matará!

PRESENTACIÓN DE CARTAS

Acciones

Acciones Avanzadas

Carta Néthopha y cartas Flecha

La carta Néthopha representa dicho personaje. Las cartas «Flecha» llevan la cuenta del nivel de *Sujeción* de Néthopha y el estado de *Debilitamiento* del Coloso.

Las cartas Acciones y Acciones Avanzadas

Acciones : permiten realizar acciones como Atacar, Sujetarse, Ascender...

Acciones Avanzadas : se desbloquean durante la partida y son más poderosas que las cartas **Acciones**.

Las cartas Coloso

Muestran las estadísticas que hay que alcanzar para tener éxito en Acciones como Atacar, Sujetarse, Ascender...

Las cartas Golpe Final

Las cartas Golpe Final muestran las estadísticas de fin de partida que debe alcanzarse para derrotar al Coloso.

La carta Fin de Mazo

Se coloca debajo del mazo de cartas Acciones y te recuerda que debes perder un nivel de Debilitamiento del Coloso o de Sujeción cuando el mazo de Acciones se agote.

PREPARACIÓN

- Coloca la carta **Néthopha** cerca del Área de juego.
- Coloca la carta **Flecha** con el emblema «Atacar» (emblema rojo) a la izquierda de la carta **Néthopha**, situando su flecha en el nivel 1.
- Coloca la carta **Flecha** con el emblema «Sujetarse» (emblema verde) a la derecha de la carta **Néthopha**, situando su flecha en el nivel 8.
- Baraja el mazo de cartas **Acciones** y colócalo cerca del Área de juego.
- Sitúa la carta **Fin de Mazo** bajo el mazo de cartas **Acciones**.
- Baraja el mazo de cartas **Acciones Avanzadas** y colócalo cerca del mazo de cartas **Acciones**.
- Baraja el mazo de cartas **Coloso** y colócalo cerca del Área de juego.
- Sin mirarlas, toma al azar una de las 3 cartas **Golpe Final** y colócala boca-abajo debajo del mazo de cartas **Coloso**. Las otras dos cartas se apartan de la partida.
- Revela la primera carta del mazo **Coloso**.

¡Ya está todo listo!

EJEMPLO DE PREPARACIÓN

OBJETIVO DEL JUEGO

Juegas en el papel del guerrero Néthopha y debes destruir al Coloso Og.

El mazo de cartas Coloso representa a Og. Cada carta **Coloso** que descartes representa un avance en tu ascensión. Durante tu ascenso puedes debilitar al coloso atacándolo con tu espada. Una vez que llegues a la cima, ¡tienes que darle el golpe final para que caiga!.

DESARROLLO DE UNA PARTIDA

Un partida se desarrolla en una serie de turnos. En cada turno debes jugar cartas **Acciones** colocándolas en el área de juego. Las cartas **Acciones** tienen distintos emblemas. Estos emblemas te permiten realizar estas acciones: «atacar», «sujetarse», «obtener una carta **Acciones Avanzadas**» o «ascender».

DESARROLLO DE UN TURNO

Un turno de juego consta de 4 fases:

1 – Roba y revela la primera carta del mazo **Acciones** y colócala en el centro del Área de juego. Esta carta no se puede mover.

2 – Roba, a tu mano, 3 cartas **Acciones** más.

3 – Juega las 3 cartas **Acciones** en el orden que prefieras. Para jugar una carta de tu mano, debes colocarla en el Área de juego, según estas **dos reglas**:

- La carta debe jugarse en posición vertical y sin rotar.
- La carta que se juega debe cubrir exactamente dos lugares (dos emblemas) del Área de juego.

Aparte de estas dos reglas, todo se acepta.

Aquí 3 ejemplos de colocación válidas:

1

2

3

En la fase 3, es obligatorio jugar todas las cartas de tu mano. Cuando se hayan colocado las 3 cartas, comprueba los emblemas visibles. Serán ahora tus estadísticas para este turno. Sólo se tienen en cuenta los emblemas visibles. Los emblemas visibles son emblemas activos, los tapados son emblemas inactivos.

Atención, algunos emblemas tienen valor negativo. Si un emblema con valor negativo queda visible, debes restar su valor en su correspondiente estadística. Un emblema negativo no se considera como un emblema activo del Área de juego Y anula un emblema idéntico activo del Área de juego.

Los emblemas

Atacar

Sujetarse

Bonus

Ascender

4 – Compara tus estadísticas con las de la carta **Coloso** en juego.

Las cartas **Coloso** tienen 4 líneas de estadísticas, debes resolver cada una de estas líneas, una por una y de arriba abajo.

Línea 1

Si la cantidad de emblemas Atacar visibles es igual o mayor que el número indicado, debilitas con éxito al Coloso. A continuación, debes deslizar la carta Flecha de *Debilitamiento del Coloso* un nivel hacia abajo, (no puedes descender por debajo del nivel 8). Si la cantidad de emblemas Atacar es menor, no pasa nada.

Línea 2

Si la cantidad de emblemas Sujetarse visibles es igual o mayor que el número indicado, no ocurre nada. Si el número de emblemas Sujetarse visibles es menor, pierdes 1 nivel de Sujeción. Por lo tanto, debes deslizar la carta Flecha de *Sujeción* hacia abajo un nivel.

Cuidado, si tienes que deslizar la flecha *Sujeción* por debajo del nivel 1, ¡pierdes la partida inmediatamente!.

Línea 3

Si el número de emblemas Bonus visibles es igual o mayor que el número indicado, obtienes una carta **Acciones Avanzadas**. Si el número de emblemas Bonus visibles es menor, no ocurre nada.

Cuando obtienes una carta **Acciones Avanzadas**, debes robar la primera carta del mazo **Acciones Avanzadas** y, sin mirarla, colocarla encima del mazo **Acciones**. Se convierte en una carta **Acciones** como las demás durante el resto de la partida.

Línea 4

Si el número de emblemas Ascender visibles es igual o mayor que el número indicado, debes descartar la carta **Coloso** y revelar una nueva. Si el número de emblemas Ascender visibles es menor, no ocurre nada.

Destruir una carta Acciones

Cada vez que completes un objetivo que tenga un rectángulo tachado, tienes la opción de «destruir» una carta **Acciones** que esté en el Área de Juego.

Es decir, al final del turno, tomas cualquier carta **Acciones** del Área de Juego y la pones fuera de juego hasta el final de la partida. Esto te permitirá limpiar el mazo de **Acciones** de sus cartas menos favorables y prepararte mejor para el **Golpe Final**.

AGOTAR EL MAZO ACCIONES

Cada vez que el mazo **Acciones** se agote, debes volver a barajarlo y perder **un nivel de *Sujeción*** o **un nivel de *Debilitamiento del Coloso***.
Para ello, desliza la carta Flecha un paso hacia abajo en el nivel de *Sujeción* o un paso hacia arriba en el nivel de *Debilitamiento del Coloso*.

GOLPE FINAL

Cuando descartes la última carta Coloso, es ¡cuando alcanzas la cima de Og!

Preparación del Golpe Final

Baraja la pila de descartes de cartas **Acciones** junto con el mazo **Acciones**.
A continuación, revela la carta **Golpe Final** (que colocaste debajo del mazo **Coloso** al inicio de la partida) y sitúala encima de la carta **Néthopha**. Ten cuidado de no mover las cartas **Flecha** durante esta operación. La posición de las cartas **Flecha** indica los objetivos que hay que alcanzar durante el **Golpe Final**.

Carta Golpe Final

- La flecha de la izquierda indica el número de cartas **Acciones** a robar para formar tu ataque final.
- La flecha de la derecha indica el número mínimo de emblemas Sujetarse que deben quedar visibles durante el Golpe Final para no caerte del Coloso.
- El número rojo del centro de la carta indica el número mínimo de emblemas Atacar que deben quedar visibles para destruir al Coloso.

Jugando el Golpe Final

Sin verlas, roba el número de cartas **Acciones** que indica la flecha de la izquierda y forma con ellas el mazo de **Golpe Final**.

Debes jugar estas cartas en el Área de Juego exactamente igual a como lo hiciste durante la partida, con una excepción: debes robar y jugar las cartas de una en una y colocarlas sobre la marcha. Es decir, robas una carta **Acciones**, la colocas en el área de juego, luego robas una nueva y así sucesivamente...

Una vez jugada y colocada una carta **Acciones**, ¡no se puede mover!.

No es obligatorio jugar todas las cartas del mazo de **Golpe Final.**

Ejemplo :

Según este ejemplo, debes formar un mazo de Golpe Final de 8 cartas Acciones.

Para completar con éxito el Golpe Final y derrotar al Coloso, debes conseguir 7 (o más) emblemas Atacar visibles. También debe conseguir 5 (o más) emblemas Sujetarse visibles.

Si no cumples ambas condiciones y tu mazo de Golpe Final se agota, pierdes la partida.

Los emblemas Bonus y Ascender no aportan nada en el Golpe Final.

EL PODER DE NÉTHOPHA

Al principio de la fase 4 de cada turno de juego, puedes usar el poder de Néthopha (limitado a una vez por turno).

El poder de Néthopha es un sacrificio. Para usarlo, debes perder 1 nivel de *Debilitamiento del Coloso* **o** 1 nivel de *Sujeción* (a tu elección, siempre que ambos sean posibles), y a cambio robar una carta **Acciones** que puedes jugar inmediatamente en el Área de juego. Si la carta robada no te interesa, puedes descartarla sin jugarla, pero se mantiene lo sacrificado.

Resumen de un turno de juego

Fase 1 : Roba la primera carta del mazo de **Acciones** y colócala en el centro del Área de juego.
Fase 2 : Roba 3 cartas **Acciones** a tu mano.
Fase 3 : Coloca tus 3 cartas **Acciones** en el Área de juego.
Fase 4 : Compara los emblemas que quedan visibles en el Área de Juego con las líneas estadísticas de la carta **Coloso**.
Al final de cada turno, deberás descartar todas las cartas del **Área de juego** antes de empezar un nuevo turno.

Fase Golpe Final : Cuando el mazo Coloso se agote, se juega el Golpe Final.

Condición de Victoria

- Alcanza la cima del Coloso y completa el Golpe Final.

Condiciones de Derrota

- Tu nivel de *Sujeción* desciende por debajo de 1.
- Fracasas en el Golpe Final.

CRÉDITOS

Colossus es un juego de Ÿøssef Fårhi, ilustrado por Adrien Rives, editado por Alone Editions y traducido al español por jamchico.
Todos los derechos reservados © 2022

Entra en www.aloneeditionsgames.com para acceder a las reglas en vídeo, al modo de juego « El Coloso en el Edén », y muchas más cosas…