

# THE SHIPWRECK ARCANA

Atrapado en un mundo sumergido, el fin se avecina. ¿Será ésta triste conclusión realmente inmutable? Utilizando la baraja mística y una buena cantidad de lógica podrán predecir sus destinos y escapar indemnes.

Éste es un **juego cooperativo de deducción entre 2-5 personas**. Los jugadores son adivinos que intentan evitar terribles destinos entre sí. Para ganar, deben mutuamente hacer 7 predicciones correctas antes de que la perdición llegue a 7.

## COMPONENTES

- 20 Cartas Arcanas (A)
- 1 Bolsa de fichas (B)
- 1 Carta *Las Horas* (The Hours) (C)
- 21 Fichas del destino (D)
- 2 Contadores de Puntuación/Perdición (E)
- 35 Fichas de filas numéricas (F)



## PREPARACIÓN

- Coloque la carta **Las Horas (The Hours)** en el extremo izquierdo del área de juego, junto al **contador de puntuación** verde cerca de 0. Coloque el **contador de perdición** rojo junto al nivel de dificultad deseado.
  - ▶ 0 — Perdición fácil
  - ▶ 2 — Perdición normal
  - ▶ 6 — Perdición total
- Baraje las **cartas arcanas** y colóquelas lado anverso arriba de la carta *Las Horas (The Hours)*. Coloque las primeras **4** cartas arcanas en una fila a la derecha de *Las Horas (The Hours)*.
- Cada jugador toma un grupo de **7 fichas numéricas** del mismo color. Guarde el resto de las fichas numéricas si hay menos de 5 jugadores.
- Ponga las **21 fichas del destino** en la bolsa de fichas y sacúdala para mezclarlas. Luego coloque la bolsa en el centro del área de juego.
- Escoja al jugador inicial. Continúe el orden de turno **según las agujas del reloj**.

## LA CARTA "LAS HORAS" (THE HOURS)

*Las Horas (The Hours)* es una carta especial que permanecerá lado anverso durante el juego. A diferencia de las cartas arcanas, su lado reverso es oscuro. Incluye una pista de puntuación y no tiene duración o habilidades especiales. Nunca desvanecerá, partirá del juego, o será reemplazada. La carta *Las Horas (The Hours)* no se considera una carta arcana.



Ejemplo de preparación para 5 jugadores con nivel de dificultad fácil, luego de haberse jugado varias fichas del destino.

## CARTAS ARCANAS

El **anverso** de cada carta arcana demuestra su nombre, imagen, y habilidad única, mientras que el **reverso** demuestra su poder desvanecido.

Durante el juego, la baraja arcana permanece lado anverso, con el frente de la carta en el tope visible. Siempre habrá 4 cartas arcanas al lado anverso en el área de juego central, junto a la carta especial *Las Horas (The Hours)*.

Con el paso del tiempo, las cartas arcanas en juego **desvanecerán**, lo cual causará que se remuevan del área central de juego y sean volteadas (vea: **Desvanecimiento**).

### CARACTERÍSTICAS LADO ANVERSO

- ▶ Nombre de carta (A)
- ▶ Título de habilidad (B)
- ▶ Descripción de habilidad (C)
- ▶ Duración de carta (D)



### CARACTERÍSTICAS LADO REVERSO

- ▶ Símbolo del poder (E)
- ▶ Título del poder (F)
- ▶ Descripción del poder (G)

## DESTINOS

Las fichas del destino son negras. El frente de cada ficha demuestra su **valor** (número 1 al 7) y cuántas **horas** (diamantes) consume al jugarse.

Los otros jugadores tratarán de predecir el valor de un destino secreto utilizando las cartas arcanas y los destinos jugados. Las horas en los destinos jugados determinan cuán pronto desvanecerán las cartas en juego.

- ▶ Destinos de valor 1, 2, o 3 consumen una hora.
- ▶ Destinos de valor 4, 5, o 6 consumen dos horas.
- ▶ Destinos de valor 7 consumen tres horas.

Los destinos se sacan de la bolsa de fichas y regresan al mismo cuando son descartados o eliminados del juego.

## FICHAS DE FILAS NUMÉRICAS

Cada jugador tendrá en frente una fila de siete fichas numéricas (numeradas de 1 a 7).



Durante tu turno, tus aliados te pedirán que voltees algunos de los números en tu fila numérica mientras tratan de deducir el valor de tu destino secreto. Tu **no** debes manipular tu propia fila numérica al menos que otro jugador lo haya pedido. Tu fila numérica permite a tus aliados guardar información sobre tu destino secreto entre tus turnos. **No reinicies tu fila numérica** al final de tu turno a menos que tus aliados hayan hecho una predicción.

Con la excepción de sus colores, las fichas de filas numéricas son idénticas a las fichas del destino. Los diamantes representando las horas no toman ningún efecto. Solo ayudan a recordar el número de horas en cada destino.

## PODERES DE CARTAS DESVANECIDAS

Cuando una carta arcana desvanece (ver: **Desvanecimiento**), voltéala y colócala debajo del área central de juego. El reverso de cada carta arcana tiene un poder beneficioso que puede ser utilizado una vez. Después de usar el poder de una carta desvanecida, coloque la carta lado anverso al fondo de la baraja arcana.

Cada poder desvanecido describe lo que hace y cuándo y cómo utilizarlo. Algunos poderes solo los puede usar el **jugador activo**, mientras que otros solo pueden ser usados por el **grupo** de otros jugadores haciendo predicciones. **Solo se puede utilizar un poder desvanecido por turno**. Utilizar un poder desvanecido no obliga al grupo hacer una predicción durante el turno.

Poder desvanecido disponible al jugador activo.



Poder desvanecido disponible al grupo.

Algunos poderes desvanecidos permiten que el grupo haga preguntas al jugador activo; el jugador activo solo puede responder "sí" o "no." No hay un límite al número de poderes desvanecidos disponibles, y los poderes desvanecidos no están atados a ningún jugador en particular.



Coloque las cartas desvanecidas debajo del área de juego central. Muévalas al fondo de la baraja cuando sean descartadas.



## TURNO DEL JUGADOR

Durante su turno, el **jugador activo** toma los siguientes pasos:

### 1. Robar

- ▶ Roba destinos de la bolsa de fichas hasta que tengas **2** destinos en tu mano. No debes enseñarle estos destinos a tus aliados o ver los otros destinos en la bolsa.
- ▶ Más tarde en el juego será posible comenzar tu turno con un destino ya en tu mano. De ser así, solo sacarás un destino de la bolsa.

### 2. Jugar

- ▶ Juega uno de tus destinos lado anverso frente a una de las cinco cartas en el área de juego central, obedeciendo las habilidades de la carta. Si puedes obedecer las habilidades de más de una carta, escoge una e ignora las otras.
- ▶ No puedes indicar si el destino que estás jugando fué retenido del turno previo.

### 3. Predecir (opcional)

- ▶ Tus aliados pueden hacer una predicción, atentando adivinar el valor del destino secreto todavía en tu mano (el que no jugaste éste turno).
- ▶ La predicción tiene que ser sobre un valor singular, siguiendo el formato "Nuestra predicción es que tu destino es \_\_\_." Por ejemplo, "Nuestra predicción es que tu destino es 4."
- ▶ Si el grupo no hace una predicción, no reveles tu destino secreto, no reinicies tu fila numérica, y continúa al paso Desvanecer.
- ▶ Si el grupo hace una predicción, continúa al paso Resolver.
- ▶ El grupo puede hacer solamente una predicción.
- ▶ El grupo puede discutir entre ellos el valor de tu destino. Podrán pedirte que voltees algunas de las fichas en tu fila numérica para determinar lo que han aprendido sobre tu destino.

### 4. Resolver

- ▶ Si no hubo predicción, brinca este paso.
- ▶ Si la predicción es correcta, ¡te has liberado de ese destino! Colectivamente todos **ganan un punto**, moviendo el contador de puntuación verde un espacio.
- ▶ Si la predicción es incorrecta, **la pérdida del grupo avanza** y el contador de pérdida rojo se mueve un espacio.
- ▶ Después de una predicción, correcta o incorrecta, descarta tu destino a la bolsa y reinicia tu fila numérica.

### 5. Desvanecer

- ▶ Después de cada turno, determina si desvanecen cartas arcanas (ver: **Desvanecimiento**).

## COMUNICACIÓN

Los jugadores deben evitar revelar cualquier información sobre sus destinos secretos, ya sea con o sin palabras. Se recomienda que el jugador activo no hable con los otros jugadores durante su turno excepto cuando responda a una predicción.

## DESVANECIMIENTO

Una carta arcana **desvanece** cuando el número de **horas** frente a ella (la suma total de los diamantes en todos sus destinos) es igual o mayor que su **período de duración** (las lunas al pie de la carta). Cuando una carta desvanece:

1. Descarta todos los destinos frente a ella y échalos nuevamente en la bolsa.
2. **Volteala y colócala debajo del área de juego central.**
3. **Avanza el contador de pérdida dos espacios, ¡a no ser que el grupo haya hecho una predicción correcta!**
4. **Repone la fila de cartas arcanas, tomando la carta al tope de la baraja y colocándola lado anverso en el espacio vacío.**

Recuerda que *Las Horas (The Hours)* no es una carta arcana y nunca desvanece. Destinos jugados frente a *Las Horas (The Hours)* se mueven a la carta arcana inmediatamente a su derecha.



## FIN DEL JUEGO

El juego termina cuando uno de los contadores llega al séptimo espacio en la pista de puntuación de *Las Horas (The Hours)*.

- ▶ Los jugadores ganan al hacer siete predicciones correctas (el contador de puntuación verde llega a 7).
- ▶ Los jugadores pierden si la pérdida llega al séptimo espacio (el contador de pérdida rojo llega a 7).

## ESTRATEGIA

Cuando seas el jugador activo, deberás cuidadosamente escoger dónde jugar (o no jugar) para transmitir información sobre tu destino escondido a tus aliados. Tu jugada ayudará a tus aliados disminuir los posibles valores de tu destino secreto hasta que lo puedan predecir con confianza. Es posible que éste proceso tome más de un turno.

No solo prestes atención a los lugares donde puedes jugar. Piensa también en los lugares donde los otros jugadores asumen **que no puedes jugar**. Por ejemplo, si otro jugador coloca un destino con valor de 1 en la carta arcana *Medianoche (Midnight)* ("Si uno de tus destinos es menor que el otro, juega el menor aquí"), el jugador no ha transmitido mucha información (el destino secreto podría ser un 2, 3, 4, 5, 6, o 7). Con esta jugada poco informativa podrías concluir que el jugador no tenía otras opciones.

Así que si también estuviera en juego la carta arcana *El Fondo (The Deep)* ("Si la suma de tus destinos es 5 o menos, juega uno de ellos aquí"), puedes deducir que la suma de sus destinos **no** es 5 o menos. Puedes concluir entonces que el jugador no tiene un 1, 2, 3, o 4 ya que cualquiera de esos valores sumados al 1 jugado le hubiera permitido colocar el destino en *El Fondo (The Deep)* y proveer más información. ¡Buen progreso! ¡Las posibilidades han sido reducidas a 5, 6, o 7!

## AÑADIR O REMOVER JUGADORES

Jugadores se pueden añadir o remover fácilmente después de que el juego haya comenzado.

- ▶ Cuando se añada un jugador, provéale un grupo de fichas numéricas y un lugar en el orden de turno.
- ▶ Cuando se remueva un jugador, descarte los destinos que llevaba en mano y guarde su grupo de fichas numéricas.

## PREGUNTAS FRECUENTES

- ▶ P: Si el grupo tiene una habilidad que le permite hacer más de una predicción por turno (como el poder desvanecido "Dos Veces [Twice]"), ¿se sufren las consecuencias de pérdida con cada predicción incorrecta?
- ▶ R: No. Si cualquiera de las predicciones es correcta, la predicción total se considera correcta.
- ▶ P: ¿Qué pasa si juego un destino frente a una carta arcana y después me doy cuenta que fué una jugada ilegal?
- ▶ R: Anuncia el error a tus aliados. Deja el destino jugado ilegalmente en la mesa, descarta tu destino secreto, y procede directamente al paso Desvanecer, saltando los pasos Predecir y Reslover.
- ▶ P: ¿Qué pasa si yo sé que otro jugador no puede tener cierta ficha de destino en su mano porque yo tengo la última copia de esa ficha?
- ▶ R: Puedes descartar tu destino para revelar su valor al grupo y afectar su decisión. Si no lo descartas, debes evitar revelar su valor directa o indirectamente, aún si esto cause que el grupo prediga un valor incorrecto.
- ▶ P: ¿Qué son los "destinos visibles (visible fates)" referidos en algunos poderes?
- ▶ R: Destinos visibles (visible fates) son aquellos destinos presentemente frente a cartas arcanas con sus valores expuestos.
- ▶ P: ¿Se añade el valor de pérdida de una predicción incorrecta a la penalidad de pérdida de cartas devanecidas en el mismo turno?
- ▶ R: Sí. El contador de pérdida avanza un espacio por cada predicción incorrecta mas dos espacios adicionales por cada carta desvaneciente.

## NOTE

Diseño de juego por Kevin Bishop  
Arte por Matthew Bishop  
Versión de reglas 1.0-ES  
**Traducción: Roberto Suárez**  
© 2019 Meromorph Games



## PROBADORES DEL JUEGO

Jacqueline Bishop, Tonya Brenner, Dan Miller, Peter Plashko, Laetitia Sledz, AJ & Jessica Perez, Joe Farrell & Diane Kuhn, Benjamin Yamada, Sheri Paschen, Andrew Helton, Phil Gallagher, Shawn French, Harley Cox, Kerry Milan, Ned Bates, Adam Holt.