El Símbolo Arcano™

Reglas del juego

Sé que me tacharán de loco por lo que voy a hacer, pero debéis creerme cuando os digo que este museo está vivo, infectado por un antiguo mal. Cuando estas fuerzas diabólicas se manifiesten, reducirán la humanidad a cenizas. He pasado noche tras noche estudiando las reliquias y piezas expuestas, luchando por mantener a raya esos horrores y aprendiendo todo lo que puedo. Creo que he descubierto una forma de evitar nuestra perdición. Las culturas antiguas crearon un extraño símbolo para expulsar a estas criaturas.

Lo llamaron el símbolo arcano.

Descripción del juego

El Símbolo Arcano es un juego cooperativo en el que de 1 a 8 jugadores asumen el papel de investigadores que tratan de combatir a uno de los Primigenios, enormes y poderosas criaturas que habitan el espacio interdimensional.

Los investigadores afrontan aventuras dentro y fuera del Museo de la Universidad de Miskatonic, en el que el inminente retorno del Primigenio ha estado causando diversos acontecimientos extraños. Si superan estos encuentros, los investigadores podrían conseguir símbolos arcanos, necesarios para sellar al Primigenio y salvar nuestra dimensión del peligro.

Pero el tiempo no deja de correr, y cada medianoche que pasa el Primigenio está más cerca de despertar y acabar con toda la humanidad.

Objetivo del juego

El objetivo de todos los jugadores en cada partida de *El Símbolo Arcano* es colaborar para sellar al Primigenio antes de que despierte. Para sellar al Primigenio, los investigadores deben acumular símbolos arcanos resolviendo las aventuras que surgen en el museo.

Si el Primigenio despierta, los investigadores tienen una última oportunidad de derrotarlo en una batalla final sin apenas esperanzas de triunfo. Los jugadores deben tener presente que el combate contra el Primigenio casi siempre acaba en fracaso y muerte.

Componentes

- Este reglamento
- 1 reloj de cartón
- 1 manecilla del reloj de cartón
- 1 conector de plástico para la manecilla del reloj
- 1 hoja de la Entrada
- 6 dados verdes
- 1 dado amarillo
- 1 dado rojo
- 80 cartas de tamaño grande:
  - 8 cartas de Primigenio
  - 16 cartas de Investigador
  - 48 cartas de Aventura
  - 8 cartas de Otros mundos
- 76 cartas pequeñas:
  - 12 cartas de Objeto común
  - 12 cartas de Objeto único
  - 12 cartas de Hechizo
  - 8 cartas de Aliado
  - 32 cartas de Mitos
- 144 fichas e indicadores de cartón:
  - 16 indicadores de Investigador
  - 30 fichas de Cordura
  - 30 fichas de Resistencia
  - 15 fichas de Pista
  - 22 indicadores de Monstruo
  - 5 indicadores de Monstruo Máscara
  - 12 fichas de Perdición
  - 17 fichas de Símbolo arcano

Descripción de los componentes

Esta sección describe en detalle los componentes.

Reloj, manecilla y conector de plástico

El reloj se usa para medir el paso del tiempo en el juego. La manecilla del reloj va unida a éste mediante el conector de plástico.

Hoja de la Entrada

Esta hoja indica y describe las acciones disponibles para los jugadores que ocupan la entrada del museo.

Dados verdes

Estos dados se lanzan para completar tareas y resolver cartas de Aventura.

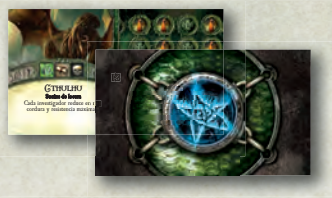
Dado amarillo

Este dado suele lanzarse cuando un jugador gasta un objeto común y puede producir mejores resultados que un dado verde.

Dado rojo

El dado rojo suele lanzarse cuando un jugador gasta un objeto único y puede producir mejores resultados que un dado verde o que el dado amarillo.

Cartas de Primigenio



Estas cartas representan a los distintos Primigenios contra los que podrían enfrentarse los investigadores.

Cartas e indicadores de Investigador

Estas cartas representan a los distintos investigadores con los que pueden jugar los jugadores en cada partida. Cada carta de Investigador tiene su correspondiente indicador de Investigador que se usa para mostrar la ubicación de ese investigador en el museo.

Cartas de Aventura

Estas cartas representan las distintas salas y acontecimientos del museo que deben explorar los investigadores para intentar obtener símbolos arcanos.

Cartas de Otros mundos

Estas cartas son aventuras especiales que representan otras dimensiones. Cuando se abre un portal en el museo, los investigadores pueden explorar lo que hay más allá.

Cartas de Objeto común, Objeto único y Hechizo

Estas cartas representan objetos y hechizos útiles que pueden ayudar a los investigadores a completar aventuras y evitar ser **devorados**.

Objetos comunes

Objetos únicos

Hechizos

Cartas de Aliado

Las cartas de Aliado representan personas que pueden ayudar a los investigadores en su búsqueda de símbolos arcanos.

Cartas de Mitos

Estas cartas se roban a medianoche y activan extraños acontecimientos en el museo.

Fichas de Cordura y de Resistencia

Las fichas de Cordura (azules) y Resistencia (rojas) se usan para medir el estado mental y físico de los investigadores.

Fichas de Pista

Las fichas de Pista permiten a los jugadores volver a lanzar uno o más dados durante una aventura.

Indicadores de Monstruo

Los indicadores de Monstruo representan distintos monstruos que pueden interferir con los investigadores durante las aventuras.

Indicadores de Monstruo Máscara

Los indicadores de Monstruo Máscara representan monstruos especiales que sólo se usan cuando el Primigenio es Nyarlathotep.

Fichas de Perdición

Estas fichas se usan para medir lo cerca que está el Primigenio de despertarse.

Fichas de Símbolo arcano

Estas fichas se usan para medir cuánto les queda a los investigadores para sellar al Primigenio. El objetivo de los jugadores es reunir símbolos arcanos.

Preparación de la primera partida

Antes de jugar a *El Símbolo Arcano* por primera vez, destroquela con cuidado los componentes de cartón y asegúrate de mantenerlos alejados de animales, niños pequeños y delincuentes psicóticos.

A continuación coge el reloj, la manecilla y el conector de plástico y móntalos como se muestra en la imagen de la derecha. ¡Presiona con fuerza!

Preparación

Sigue estos pasos cuidadosamente para preparar una partida de *El Símbolo Arcano.*

1. **Preparar el reloj y la entrada:** Coloca el reloj en la zona de juego, con la manecilla en "XII" (medianoche). A continuación, coloca la hoja de la Entrada junto a él. Coloca los seis dados verdes, el dado amarillo y el dado rojo cerca de la hoja de la Entrada.
2. **Elegir Primigenio:** Elige una carta de Primigenio al azar y colócala boca arriba junto al reloj. De forma alternativa, los jugadores se pueden poner de acuerdo y elegir al Primigenio al que quieren desafiar.
3. **Preparar recipiente de Monstruos:** Coloca los indicadores de Monstruo en un recipiente opaco del que se puedan coger al azar, como una bolsa o un cubilete. Si el Primigenio es Nyarlathotep, añade al recipiente de Monstruos los indicadores de Monstruo Máscara (los indicadores de Monstruo que tienen un símbolo de máscara en el dorso). Si no es así, devuelve los indicadores de Monstruo Máscara a la caja y no los uses durante la partida.
4. **Preparar aventuras:** Baraja el mazo de Aventuras y reparte seis cartas boca arriba por debajo de la carta de Primigenio, en dos filas de tres. A continuación, baraja el mazo de Otros mundos. Coloca ambos mazos boca abajo cerca de las filas de aventuras que están boca arriba.

Diagrama de preparación

Si durante la preparación aparece una carta de Aventura con un icono de dado bloqueado, coloca el dado apropiado sobre dicha carta (ver "Dados bloqueados" en la página 12).

5. **Preparar objetos y hechizos:** Junta todas las cartas de Objeto común, Objeto único, Hechizo y Aliado en sus mazos individuales, barájalos y colócalos junto al mazo de Aventuras.
6. **Preparar fichas:** Separa las fichas de Símbolo arcano, Perdición, Cordura, Pista y Resistencia en diferentes montones. Mantén los montones al alcance de todos los jugadores.
7. **Distribuir investigadores:** Cada jugador roba al azar una carta de Investigador. Como alternativa, cada jugador puede elegir su carta de Investigador, siempre y cuando todos los jugadores estén de acuerdo antes de iniciar la partida. A continuación, cada jugador coge el indicador de Investigador correspondiente, el número de fichas de Resistencia y Cordura mostradas en su carta de Investigador y cualquier carta de Objeto y ficha de Pista que aparezca en su carta de Investigador como "Objetos iniciales".

   Después, cada jugador coloca su indicador de Investigador sobre la hoja de la Entrada.
8. **Determinar el jugador inicial:** Determina el jugador inicial barajando los indicadores de Investigador seleccionados y eligiendo uno al azar.
9. **Resolver la carta de Mitos inicial:** El jugador inicial baraja el mazo de Mitos y lo coloca junto a la carta de Primigenio. A continuación, roba una carta de Mitos, la coloca boca arriba junto al mazo de Aventuras y resuelve su efecto inmediato (ver "Cartas de Mitos" en la página 15). Si durante la preparación aparece una carta de Mitos con un icono de dado bloqueado, coloca el dado apropiado sobre esa carta (ver "Dados bloqueados" en la página 12).

La regla de oro

Si el texto de una carta o de un indicador de Monstruo contradice el texto de este reglamento, serán las reglas de la carta o indicador las que tengan efecto.

Compartir información

Puesto que *El Símbolo Arcano* es un juego cooperativo, es vital que los jugadores compartan información. Los jugadores deberían aconsejar a sus compañeros, planificar sus turnos en común y debatir libremente estrategias a largo plazo.

El Primigenio

Antes de empezar la partida, los jugadores deberían leer el texto de la carta de Primigenio que han elegido. Este texto explica información importante sobre el Primigenio, como el número de símbolos arcanos necesarios para sellarlo, su capacidad de ataque (usada al combatir al Primigenio) y otros datos propios de ese Primigenio.

Elementos de una carta de Primigenio

1. **Nombre:** El terrible nombre del Primigenio.
2. **Tarea de combate:** La tarea que los investigadores deben completar para retirar 1 ficha de Perdición al combatir con el Primigenio.
3. **Límite de símbolos arcanos:** El número de símbolos arcanos necesarios para derrotar al Primigenio.

4a. **Medidor de Perdición:** Aquí se colocan las fichas de Perdición durante la partida. Cuando todos los espacios tengan una ficha encima, el Primigenio despierta.

4b. **Icono de ficha de Perdición:** Un espacio normal del medidor de Perdición.

4c. **Icono de Monstruo:** Cuando se coloca una ficha de Perdición en este espacio, aparece un monstruo.

5. **Capacidad especial:** La capacidad que se aplica a cualquier partida en la que se use este Primigenio.
6. **Capacidad de ataque:** La capacidad que tiene lugar cuando da la medianoche mientras se combate con el Primigenio.

Turno del jugador

En *El Símbolo Arcano*, los jugadores se turnan para explorar el museo y resolver sus aventuras. La partida comienza con el jugador inicial y sigue en sentido horario.

El turno de un jugador se divide en tres fases, que siguen este orden:

1. **Fase de Movimiento:** El jugador puede mover su indicador de Investigador a una carta de Aventura, a una carta de Otros mundos o a la hoja de la Entrada. El jugador también puede elegir quedarse donde está.
2. **Fase de Resolución:** Si el jugador ocupa una carta de Aventura o de Otros mundos, intenta resolverla lanzando dados para completar sus tareas. Si el jugador ocupa la hoja de la Entrada, realiza una de las acciones indicadas en ésta.
3. **Fase del Reloj:** El jugador hace avanzar tres horas la manecilla del reloj.

Después de hacer avanzar el reloj, el turno del jugador acaba y empieza el turno del siguiente jugador.

Las siguientes secciones describen cada fase con más detalle:

Elementos de una carta de Aventura

1. **Trofeos:** El número de trofeos que vale la carta de Aventura cuando es resuelta.
2. **Nombre:** El nombre de la aventura.
3. **Texto de ambientación:** La historia de la aventura. Este texto no tiene efecto en el juego.
4. **Flecha de orden:** Si esta flecha aparece en una carta de Aventura, las tareas deben completarse en orden, de arriba hacia abajo.
5. **Efecto de terror:** El efecto de juego que tiene lugar si una tarea no se completa y se obtiene un resultado de terror.
6. **Icono de dado bloqueado:** Este icono bloquea un dado, evitando que pueda usarse para completar tareas.
7. **Tarea:** Una serie de símbolos que debe conseguir un investigador en sus tiradas para resolver la carta de Aventura.
8. **Tarea de Monstruo:** La zona donde los jugadores colocan fichas de Monstruo robadas.
9. **Penalizaciones:** Las penalizaciones que debe sufrir un investigador si fracasa en la carta de Aventura.
10. **Recompensas:** Las recompensas que gana un investigador si resuelve con éxito la carta de Aventura.

Fase de Movimiento

Durante esta fase, el jugador mueve a su investigador colocando su indicador de Investigador sobre la carta a la que desee moverse. El jugador puede moverse a cualquier carta de Aventura o de Otros mundos que esté boca arriba en la zona de juego o bien a la hoja de la Entrada. Como alternativa, el jugador puede elegir quedarse donde está.

Después de que el jugador mueva su indicador de Investigador (o decida quedarse donde está), su fase de Movimiento acaba y pasa a la fase de Resolución.

Fase de Resolución

Durante esta fase, el jugador interactúa con su ubicación actual: una carta de Aventura, una carta de Otros mundos o la hoja de la Entrada.

Después de que el jugador resuelva una aventura, descarte su último dado por una tirada fallida o realice una acción en la entrada, su fase de Resolución termina y pasa a la fase del Reloj.

Aventuras y Otros mundos

Para resolver una carta de Aventura o de Otros mundos, el jugador debe completar todas sus tareas usando los resultados de sus tiradas de dados. Resolver aventuras es la forma principal de obtener símbolos arcanos, sellar al Primigenio y ganar la partida.

Orden de las tareas

El jugador puede completar las tareas de una aventura en cualquier orden que desee **a menos** que la carta tenga una flecha de orden a la izquierda de las tareas. Si aparece esta flecha, el jugador debe completar las tareas en orden, de arriba hacia abajo.

Tareas

Cada carta de Aventura y de Otros mundos tiene una o más filas horizontales de símbolos. Cada una de estas filas es una tarea que debe completar el jugador para resolver la aventura.

Cada símbolo representa un requisito que debe cumplir el jugador para completar la tarea:

Un número de resultados de dado de investigación igual o superior al número indicado en el símbolo.

Un resultado de dado de saber.

Un resultado de dado de peligro.

Un resultado de dado de terror.

Un resultado de dado dividido. Cualquiera de los resultados mostrados cumplirá el requisito.

Después de cumplir todos los requisitos de resultados de dado de esta tarea, el jugador debe hacer avanzar el reloj para completarla (ver “Fase del Reloj” en la página 10).

Después de cumplir todos los requisitos de resultados de dado de esta tarea, el jugador pierde una cantidad de cordura igual al número indicado en el símbolo para completarla.

Después de cumplir todos los requisitos de resultados de dado de esta tarea, el jugador pierde una cantidad de resistencia igual al número indicado en el símbolo para completarla.

Nota: Si cumplir los requisitos de una tarea redujese a cero o menos la cordura o la resistencia de un investigador, ese jugador **no puede** intentar completar la tarea.

Lanzar los dados

El jugador comienza una aventura lanzando los dados de su reserva de dados. Al comienzo de una aventura, la reserva de dados contiene los seis dados verdes, a menos que otro efecto de juego indique lo contrario (ver "Dados bloqueados" y "Objetos" en la página 12). Después de lanzar los dados, el jugador compara sus resultados con los requisitos de las tareas de la aventura.

Cada cara de los dados verdes tiene un símbolo distinto:

1 investigación

2 investigaciones

3 investigaciones

Saber

Peligro

Terror

Completar tareas

Si los resultados de los dados del jugador pueden cumplir los requisitos de una tarea, el jugador puede coger esos dados y asignarlos a la tarea para indicar que ha sido completada. Los dados asignados dejan de formar parte de la reserva de dados durante el resto de la fase de Resolución.

Si una tarea precisa que el jugador haga avanzar el reloj, pierda cordura o resistencia, debe hacerlo en este momento.

Perder resistencia y cordura

Las tareas, las penalizaciones de las aventuras y otros efectos pueden obligar al jugador a perder resistencia, cordura o ambas cosas. Cuando se le indique, el jugador coge la cantidad necesaria de fichas de su carta de Investigador y las devuelve a su montón.

Un jugador sólo puede completar **una tarea por tirada**, incluso si los resultados le permiten completar más de una tarea.

Si hay más tareas visibles en la carta de Aventura, el jugador sigue lanzando los dados que le queden para completar esas tareas hasta que fracase en la aventura (ver "Fallar las tiradas" a continuación) o la resuelva (ver "Resolver una aventura" en la página 9).

Fallar las tiradas

Si el jugador no puede o no quiere usar los resultados de sus dados para cumplir ningún requisito de la tarea, la tirada se considera una tirada fallida. El jugador debe elegir y descartar un dado de la reserva de dados a su elección y lanzar el resto de dados en otro intento de completar una tarea.

Ejemplo de completar una tarea

Durante la fase de Resolución de un jugador, éste intenta resolver una aventura. Lanza los seis dados verdes y obtiene los siguientes resultados:

Los compara con las tareas de la carta de Aventura.

Con estos resultados, el jugador puede completar cualquiera de las tareas, pero no puede completar ambas con una sola tirada. Elige completar la de abajo y coloca los dados sobre los requisitos correspondientes.

Ten en cuenta que aunque la tarea sólo precisa 3 resultados de investigación, era necesario que el jugador usase un total de 4 resultados de investigación para cumplir los requisitos de la tarea. El resultado de investigación adicional no se tiene en cuenta. A continuación, el jugador puede volver a lanzar los 3 dados verdes restantes para intentar completar la otra tarea.

Aventurándose con eficacia

En ciertas situaciones, un jugador puede encontrarse con que los resultados de sus dados le permiten completar una tarea, pero que al hacerlo usaría muchos dados y reduciría sus posibilidades de completar las demás tareas de la aventura. Si quiere, podría decidir no completar una tarea y declarar la tirada como fallida. Así descartaría un dado y lanzaría el resto de los dados de su reserva de dados para intentar completar las tareas de forma más eficaz.

Los dados descartados dejan de ser parte de la reserva de dados durante el resto de la fase de Resolución.

Si una tirada fallida obliga al jugador a descartar su último dado, fracasa en la aventura y sufre sus penalizaciones (ver "Recompensas y penalizaciones" a continuación).

Tras fracasar en una aventura, el jugador devuelve a la reserva de dados todos los dados asignados a tareas completadas.

Nota: El jugador puede elegir fracasar en una aventura en cualquier momento.

Efectos de terror

Si el jugador fracasa al completar una tarea y al menos uno de los dados lanzados muestra un resultado de terror (), debe resolver todos los efectos de terror que haya en la carta de Aventura, así como cualquier efecto de terror que haya en la carta de Mitos actual (ver "Cartas de Mitos" en la página 15). Los efectos de terror tienen lugar antes de descartar un dado por fallar una tirada.

Ejemplo de efecto de terror

Tras completar la primera tarea de esta carta de Aventura, el jugador lanza sus cuatro dados verdes restantes para intentar completar la siguiente tarea. Obtiene los siguientes resultados:

El jugador no ha obtenido todos los resultados necesarios para completar la tarea restante, así que falla la tirada. Una tirada fallida con un resultado de terror activa el efecto de terror de la carta, que dice: "Pierde 1 de cordura". El jugador coge una ficha de Cordura de su carta de Investigador y la devuelve al montón. Ahora puede descartar un dado para intentar completar la tarea de nuevo.

Resolver una aventura

Cuando se han completado todas las tareas de la carta de Aventura, el jugador ha resuelto la aventura con éxito. Devuelve a la hoja de la Entrada todos los indicadores de Investigador que haya sobre la carta. También devuelve a la reserva de dados todos los dados asignados y descartados.

El jugador coloca la carta de Aventura resuelta en su zona de juego, roba la carta superior del mazo de Aventuras y la coloca donde estaba la carta de Aventura resuelta. Después obtiene las recompensas de la aventura resuelta (ver "Recompensas y penalizaciones" a continuación).

Recompensas y penalizaciones

Si el jugador resuelve con éxito una carta de Aventura, recibe las recompensas mostradas en la zona inferior derecha de la carta.

Si fracasa en una carta de Aventura, sufre las penalizaciones mostradas en la zona inferior izquierda de la carta.

Ejemplo de penalizaciones

Ejemplo de recompensas

Objeto común: Roba una carta del mazo de Objetos comunes por cada uno de estos iconos.

Objeto único: Roba una carta del mazo de Objetos únicos por cada uno de estos iconos.

Hechizo: Roba una carta del mazo de Hechizos por cada uno de estos iconos.

Pista: Ganas una ficha de Pista por cada uno de estos iconos.

Aliado: Roba una carta del mazo de Aliados por cada uno de estos iconos.

Símbolo arcano: Coloca 1 ficha de Símbolo arcano junto a la carta de Primigenio por cada uno de estos iconos. Si el número total de fichas de Símbolo arcano que hay junto a la carta de Primigenio es igual o mayor que el límite de símbolos arcanos del Primigenio (ver "Elementos de una carta de Primigenio" en la página 5), los investigadores ganan la partida.

Portal: Roba la carta superior del mazo de Otros mundos por cada uno de estos iconos y colócala boca arriba, bajo las seis cartas de Aventura (ver "Otros mundos" en la página 10).

Cordura: Pierdes 1 de cordura por cada uno de estos iconos.

Resistencia: Pierdes 1 de resistencia por cada uno de estos iconos.

Monstruo: Aparece un monstruo por cada uno de estos iconos (ver "Monstruos" en la página 16).

Perdición: Añade una ficha de Perdición al medidor de Perdición del Primigenio por cada uno de estos iconos (ver "El medidor de Perdición" en la página 15).

Después de que el jugador obtenga su recompensa o sufra su penalización, pasa a la fase del Reloj (ver "Fase del Reloj" en la página 10).

Cartas de Otros mundos

Las cartas de Otros mundos son un tipo especial de cartas de Aventura que representan portales a otras dimensiones. Estas cartas entran en juego solamente después de que un jugador gane una recompensa de portal. Cuando una carta de Otros mundos entra en juego, se coloca bajo las seis cartas de Aventura. No hay límite al número de cartas de Otros mundos que puede haber en juego a la vez. No sustituyas las cartas de Otros mundos después de resolverlas.

La hoja de la Entrada

Si el jugador está en la hoja de la Entrada, elige una de las acciones indicadas en ella y la resuelve.

- **Recibir primeros auxilios:** El jugador elige **una** de las siguientes opciones:
  - Recuperar uno de resistencia o uno de cordura de forma gratuita.
  - Pagar 2 trofeos para recuperar toda la resistencia o toda la cordura.
  - Pagar 4 trofeos para recuperar toda la resistencia y toda la cordura.
- **Registrar objetos perdidos:** El jugador lanza un dado verde y consulta la tabla de la hoja de la Entrada. Los jugadores no pueden usar objetos ni capacidades de investigador para afectar a esta tirada.
- **Comprar un recuerdo:** El jugador gasta algunos de sus trofeos para comprar **uno** de los objetos de la lista (ver "Trofeos" a continuación). El jugador sólo puede comprar un recuerdo por turno, incluso si tiene suficientes trofeos para permitirse varios recuerdos.

Trofeos

Los trofeos son la moneda de *El Símbolo Arcano*. El jugador puede gastar trofeos para comprar bienes o servicios en la entrada, y algunos efectos de juego pueden hacer que los jugadores pierdan trofeos que han ganado.

Cada carta de Aventura y de Otros mundos y cada indicador de Monstruo tienen un valor de trofeo. Cuando un jugador resuelve con éxito una carta o un indicador de Monstruo, lo coloca en su zona de juego y añade su valor de trofeo a los trofeos que tiene disponibles. Durante futuros turnos, podría gastar esos trofeos mientras esté en la hoja de la Entrada, o bien, en algunas ocasiones, podría perderlos como resultado de fracasar en una aventura.

Una carta de Aventura que vale 2 trofeos

Al gastar trofeos, el jugador puede usar una combinación de cartas, de indicadores de Monstruo o de ambas cosas. Después de gastar trofeos, el jugador devuelve las cartas boca abajo a la parte inferior de sus correspondientes mazos y los indicadores de Monstruo al recipiente de Monstruos.

Un indicador de Monstruo que vale 1 trofeo

Un jugador puede verse obligado a gastar una carta que valga 2 o más trofeos en un efecto que cueste sólo un trofeo. Al gastar o perder trofeos, los jugadores no reciben cambio y pierden cualquier valor de trofeos que exceda el requisito.

Fase del Reloj

El jugador hace avanzar la manecilla del reloj 3 horas en sentido horario.

Puesto que el reloj comienza a medianoche y sólo avanza de tres en tres horas, la manecilla del reloj sólo puede estar en las "XII", "III", "VI" o "IX".

Cuando la manecilla del reloj avanza a las "XII", da la medianoche **después** de que termine la fase del Reloj del jugador actual. Un jugador roba una nueva carta de Mitos y resuelve varios efectos de juego (ver "Medianoche" en la página 15).

Después de que el jugador haya hecho avanzar el reloj, su turno termina. A continuación, el siguiente jugador comienza su turno.

El día tiene las horas que tiene...

Cada vez que el reloj llega a las "XII", da la medianoche. En *El Símbolo Arcano* no hay "mediodía", ya que los investigadores tienen que dormir en algún momento y abandonan el museo durante sus horas de apertura.

Asegurar dados

Mientras intenta resolver una aventura, un jugador tiene varias formas de ASEGURAR dados, como CONCENTRARSE, PEDIR ASISTENCIA y lanzar hechizos. Los jugadores reservan los resultados de los dados asegurados para usarlos más adelante. Las siguientes secciones describen estas acciones con mayor detalle.

Concentrarse

Tras una tirada fallida, el jugador puede concentrarse en un dado. Para concentrarse en un dado, primero debe descartar un dado debido a la tirada fallida. A continuación, elige un dado de los que quedan en la reserva de dados. **Sin cambiar su resultado**, lo coloca sobre su propio indicador de Investigador.

Un dado concentrado ya no es parte de la reserva de dados, pero el jugador puede usar su resultado para cumplir el requisito de una tarea en una tirada posterior de ese turno. Para usar un dado concentrado al completar una tarea, lo retira de su indicador de Investigador y lo asigna a la tarea que quiere terminar, junto con cualquier otro dado lanzado que deba asignar a la tarea para completarla.

Al final de la fase de Resolución, el jugador devuelve a la reserva de dados cualquier dado concentrado que no haya usado.

Ejemplo de concentrarse

Mientras intenta completar la tarea de la imagen, el jugador lanza los dados y obtiene los siguientes resultados:

Con esta tirada, el jugador no puede completar la tarea. (1) Para volver a tirar, primero debe descartar un dado. (2) Luego decide concentrarse en el dado con el resultado de saber colocándolo sobre su indicador de Investigador. Lanza los dados que le quedan y obtiene los siguientes resultados:

Con esta tirada y el dado concentrado, puede completar la tarea.

Nota: Un jugador sólo puede concentrarse en un dado después de fallar una tirada, y sólo puede concentrarse una vez en cada uno de sus turnos.

Pedir asistencia

Después de una tirada fallida, el jugador puede pedir asistencia a otro jugador cuyo indicador de Investigador esté sobre la misma carta.

Para recibir asistencia, primero debe descartar un dado debido a la tirada fallida. A continuación, le pide asistencia a **un jugador** cuyo investigador esté sobre la misma carta en ese momento. Si ese jugador acepta asistirle, el jugador activo elige uno de los dados que quedan en la reserva de dados. **Sin cambiar su resultado**, lo coloca sobre el indicador de Investigador del jugador que va a asistirlo.

Este dado funciona ahora como un dado concentrado, y el jugador puede asignarlo a la tarea que quiere terminar, junto con cualquier otro dado lanzado que deba asignar a la tarea para completarla. Sin embargo, si el jugador fracasa en una aventura mientras otro jugador le asiste, el jugador asistente **debe** elegir entre perder uno de cordura o uno de resistencia.

Ejemplo de asistencia

Mandy Thompson ha fracasado al resolver la carta de Aventura de la imagen, así que su indicador de Investigador permanece sobre esa carta. Ahora es el turno de Bob Jenkins. Durante su primera tirada, completa la tarea superior. Después continúa con su segunda tirada y obtiene los siguientes resultados:

No puede completar la tarea, así que falla esta tirada. (1) Primero descarta un dado. (2) Luego elige concentrarse en el dado con el resultado de 3 investigaciones, colocándolo sobre su indicador de Investigador. A continuación lanza los dados que le quedan y obtiene los siguientes resultados:

Tampoco puede completar la tarea, por lo que falla la tirada. (3) Descarta un dado para volver a tirar y le pide a Mandy Thompson que lo asista. (4) Ésta accede y coloca el dado con 3 investigaciones sobre su indicador de Investigador. A Bob le queda un dado en su reserva de dados, así que lo lanza y obtiene el siguiente resultado:

Al combinar esta tirada con el dado concentrado y el dado asistido, puede completar la tarea y resolver con éxito la carta de Aventura.

El jugador sólo puede pedir asistencia una vez por tirada, pero en tiradas posteriores puede pedir asistencia a otros investigadores que estén en esa carta.

Cada investigador sólo puede proporcionar asistencia una vez por turno.

Al final de la fase de Resolución, el jugador devuelve a la reserva de dados cualquier dado asegurado mediante asistencia que no haya usado.

Nota: Después de cada tirada fallida, un jugador puede concentrarse **o bien** pedir asistencia, **pero no puede hacer ambas cosas**. Sin embargo, si un jugador ya se ha concentrado en un dado, puede pedir asistencia en tiradas posteriores y viceversa.

Dados bloqueados

Algunas cartas de Aventura o de Mitos y algunos indicadores de Monstruo tienen un icono de dado bloqueado. Cuando entra en juego una carta o indicador con uno de estos iconos, los jugadores deben colocar inmediatamente un dado del color correspondiente sobre ese icono, incluso si dicho dado está en ese momento sobre una carta de Hechizo o sobre un indicador de Investigador.

Los dados bloqueados no podrán estar en la reserva de dados hasta que sean liberados del bloqueo.

Liberar dados bloqueados

Para liberar un dado bloqueado, hay que resolver la carta o efecto que lo bloquea.

Por ejemplo, si un dado es bloqueado por una tarea de una carta de Aventura o de Otros mundos, un jugador tendrá que resolver la carta para liberar el dado. Si un dado es bloqueado por una carta de Mitos, el dado queda bloqueado hasta que se robe una nueva carta de Mitos a medianoche (ver "Medianoche" en la página 15). Si un dado es bloqueado por un indicador de Monstruo, un jugador debe derrotar al monstruo para liberar el dado (ver "Monstruos" en la página 16).

Resolver varios bloqueos

Es posible que un dado sea bloqueado por más de un efecto.

Por ejemplo, si hay dos efectos en juego que bloquean el dado amarillo, los bloqueos deben resolverse en el mismo orden en que entraron en juego: después de liberar el dado amarillo del primer bloqueo, se coloca en el segundo. Después de que el dado sea liberado del segundo bloqueo, los jugadores pueden añadirlo a su reserva de dados después de usar un objeto común que añada el dado amarillo a la reserva.

Capacidades de los personajes y dados bloqueados

Varios personajes, como Gloria Goldberg y Jenny Barnes, tienen capacidades que les permiten usar dados adicionales durante las aventuras. Aunque son capacidades poderosas, no les permiten lanzar dados bloqueados ni los liberan de sus bloqueos. Sólo la capacidad de la Hermana Mary le permite liberar dados bloqueados.

Pistas, objetos, hechizos y aliados

Durante la partida, los jugadores pueden adquirir objetos, pistas y aliados para ayudarlos. Esta sección describe estas ayudas con mayor detalle.

Pistas

Mientras intenta resolver una aventura durante su turno, un jugador puede gastar fichas de Pista para volver a lanzar algunos de sus dados en un intento por completar tareas de forma más eficaz.

Después de una tirada, si el jugador no está contento con el resultado, puede gastar una de sus fichas de Pista para volver a lanzar **uno, algunos o todos** sus dados. Puede hacer esto tantas veces como fichas de Pista tenga disponibles. Las fichas de Pista gastadas se devuelven a su montón.

Objetos

Los objetos comunes y únicos ofrecen al jugador numerosas ventajas durante sus aventuras, como hacer que recupere resistencia o cordura, o añadir dados a la reserva de dados. Esta información aparece en la carta del objeto. Tras usar un objeto, el jugador lo devuelve boca abajo a la parte inferior de su mazo.

Recuperar cordura y resistencia

Algunas cartas hacen que un investigador recupere cordura o resistencia. El jugador puede usar cartas de este tipo durante su turno, en el momento que indique la carta. Para hacerlo, coge del correspondiente montón el número de fichas de cordura o resistencia indicado en la carta, las coloca sobre su carta de Investigador y devuelve la carta usada boca abajo a la parte inferior de su mazo.

Nota: Un investigador no puede recuperar más cordura o resistencia de la cantidad máxima mostrada en su carta.

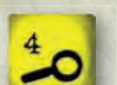
Añadir dados a la reserva de dados

Las cartas de Objeto común a menudo muestran un icono de dado amarillo. Durante su turno, un jugador puede descartar uno de estos objetos para añadir el dado amarillo a su reserva de dados. El dado amarillo sólo se diferencia de los dados verdes en que tiene una cara de 4 investigaciones en lugar de una cara de terror.

Las cartas de Objeto único a menudo tienen un icono de dado rojo. Durante su turno, un jugador puede descartar uno de estos objetos para añadir el dado rojo a su reserva de dados. El dado rojo sólo se diferencia del dado amarillo en que tiene una cara comodín en lugar de una cara de 1 investigación. Un resultado comodín puede usarse como un resultado de 4 investigaciones, de saber, de peligro o de terror.

Un dado que se añada a la reserva de dados permanece en ella hasta que el jugador lo use para completar una tarea o lo descarte después de una tirada fallida. A menos que los dados queden bloqueados o sean asegurados por un hechizo, el jugador tendrá que descartar cualquier dado otorgado por un objeto común o único al final de la fase de Resolución.

Icono de dado amarillo



4 investigaciones

Icono de dado rojo

Comodín

Usar objetos, pistas, hechizos y aliados

Un jugador sólo puede usar **sus** objetos, pistas, hechizos y aliados durante su propio turno; no podrá usarlos durante el turno de otro jugador. **Cualquier** jugador puede usar un dado asegurado por un hechizo durante el turno de **cualquier** jugador.

Nota: Si un jugador descarta un dado amarillo o rojo, no puede añadirlo de nuevo a su reserva de dados durante ese mismo turno.

Hechizos

De forma similar a los objetos, los hechizos ofrecen varias ventajas durante una aventura, como asegurar dados para usarlos más tarde o hacer que un investigador recupere cordura o resistencia (ver "Recuperar cordura o resistencia" en la página 12).

Asegurar dados con hechizos

Muchos hechizos permiten a un jugador asegurar el resultado de un dado para su uso posterior. Estos hechizos vienen señalados por el icono de asegurar.

Para lanzar este tipo de hechizo, el jugador coloca la carta boca arriba frente a él **después** de lanzar los dados durante su turno. A continuación, elige un dado de esa tirada. **Sin cambiar su resultado**, coloca el dado sobre el icono de asegurar de la carta de Hechizo.

Cuando un dado está asegurado en una carta de Hechizo, permanece ahí hasta que **cualquier** jugador elija usarlo para completar una tarea y lo retire del hechizo para lanzarlo (ver "Retirar dados asegurados" en la página 14), o bien hasta que otro efecto bloquee ese dado (ver "Dados bloqueados" en la página 12). En el caso de hechizos que aseguran varios dados, el jugador puede retirar dados del hechizo de uno en uno o retirarlos todos a la vez.

Después de que se retiren todos los dados de una carta de Hechizo, el jugador devuelve la carta usada boca abajo a la parte inferior de su mazo.

Nota: No se pueden añadir dados nuevos a un hechizo para sustituir a los que ya se han retirado del mismo.

Ejemplo de un hechizo de asegurar

Después de completar la tarea superior, el jugador lanza los dados y obtiene los siguientes resultados:

Con esta tirada, puede completar fácilmente la tarea inferior. Sin embargo, sabe que el resultado de terror podría resultar útil más tarde.

(1) Elige asegurar ese dado jugando una carta de Hechizo.

Durante el siguiente turno, otro jugador intenta resolver la siguiente carta de Aventura:

Uno de los dados verdes está asegurado por un hechizo. El jugador elige dejarlo en el hechizo, así que lanza los cinco dados verdes de la reserva y obtiene los siguientes resultados:

Sólo con esta tirada no podría completar ninguna de las tareas. Sin embargo, puede usar el dado del resultado de terror que está asegurado en el hechizo.

(2) Coloca el dado con el resultado de peligro y (3) el dado asegurado con el resultado de terror sobre la carta de Aventura para completar la tarea.

Elementos de una carta de Investigador

1. **Nombre:** El nombre y la ocupación del investigador.
2. **Cordura máxima:** La cantidad de cordura con la que empieza el investigador. La cordura de un investigador nunca puede superar este valor.
3. **Resistencia máxima:** La cantidad de resistencia con la que empieza el investigador. La resistencia de un investigador nunca puede superar este valor.
4. **Capacidad especial:** Una capacidad única que puede usar el jugador que lleve este investigador.
5. **Objetos iniciales:** Una lista de los objetos con los que el investigador empieza la partida (ver "Recompensas y penalizaciones" en la página 9).

Retirar dados asegurados

Los dados asegurados por concentrarse o asistir sólo pueden ser retirados por el jugador que los aseguró, y vuelven a la reserva de dados al final de su fase de Resolución. Los dados asegurados por un hechizo pueden ser retirados del hechizo por cualquier jugador durante su turno para usarlos en una tirada.

Aliados

Algunas recompensas permiten al jugador robar una carta de Aliado. Cuando el jugador roba una carta de Aliado, la coloca inmediatamente boca arriba en su zona de juego. Los aliados permanecen en juego hasta que terminen sus efectos, según indique el texto de cada carta.

El único jugador que puede usar la capacidad de un aliado es el jugador que lo robó.

Ser devorado

Si en cualquier momento la cordura de un investigador o su resistencia se reduce a 0 o menos, el investigador es **devorado**.

Cuando un investigador es devorado, ese jugador añade una ficha de Perdición al medidor de Perdición y devuelve su carta de Investigador y su indicador a la caja del juego. A continuación, devuelve todas sus cartas de Objeto, de Aliado y de Aventura boca abajo a la parte inferior de sus correspondientes mazos. Devuelve al recipiente sus indicadores de Monstruo y al correspondiente montón sus fichas de Pista.

A continuación, elige un nuevo investigador y coge sus objetos iniciales. El nuevo investigador empieza con toda la cordura y resistencia, y el jugador continúa jugando con su nuevo investigador en su siguiente turno.

Si ya no quedan nuevos investigadores a escoger, el jugador es eliminado de la partida.

Si el investigador de un jugador es devorado durante **su propio turno**, pasa inmediatamente a la fase del Reloj de su turno y luego elige su nuevo investigador.

Si el Primigenio despierta a consecuencia de que un investigador sea devorado, ese jugador es eliminado de la partida. El reloj sigue avanzando durante el combate con el Primigenio como si el turno de ese jugador siguiese teniendo lugar.

Nota : Si un investigador es **devorado** durante el combate contra el Primigenio, el jugador **no puede elegir** un nuevo investigador, aunque queden disponibles. Lo único que puede hacer ese jugador a partir de ese momento es avanzar el reloj (ver Fase del Reloj en la página 19).

Reglas adicionales

Esta sección describe otras reglas importantes que no se han tratado hasta ahora.

Capacidades de los investigadores

Cada investigador dispone de una capacidad especial que permite al jugador añadir dados a las tiradas, modificar el resultado de los dados u obtener otros beneficios durante la partida.

Las capacidades de algunos investigadores pueden usarse "una vez por tirada". Esto significa que el jugador sólo puede usar esta capacidad una vez por cada tirada nueva de una aventura. Repetir una tirada se considera parte de la tirada original, así que el jugador no puede usar la capacidad de su investigador al repetir una tirada si ya la usó durante la tirada original.

Las capacidades de algunos investigadores pueden usarse "una vez por día". Esto significa que después de que el jugador use esta capacidad, no puede usarla de nuevo hasta que dé la medianoche (ver "Medianoche" a continuación).

Nota: Para asegurarse de que usa correctamente la capacidad de su investigador, cada jugador debería consultar su carta de Investigador.

Medianoche

Después de que termine el turno de un jugador y el reloj haya avanzado hasta las "XII" o más allá, da la medianoche y los jugadores resuelven los siguientes pasos en orden:

1. Resolver los efectos "A medianoche" de **todas** las cartas que estén en juego en ese momento, incluyendo las cartas de Aventura y de Otros mundos. También se resuelven todos los efectos "Cuando el reloj dé la medianoche la próxima vez…" de las cartas de Mitos.
2. Roba una nueva carta de Mitos y resuelve su efecto inmediato (ver "Cartas de Mitos" a continuación). Devuelve la anterior carta de Mitos, boca abajo, a la parte inferior de su mazo.
3. Recarga todas las capacidades de investigador de "una vez al día".

Nota: Los efectos "A medianoche" no tienen lugar durante el primer turno de la partida.

Cartas de Mitos

Cada vez que da la medianoche, los jugadores roban una nueva carta de Mitos y devuelven la anterior, boca abajo, a la parte inferior de su mazo. Cada carta de Mitos tiene un EFECTO INMEDIATO y un EFECTO CONTINUO.

El efecto inmediato está impreso en la mitad superior de la carta y tiene lugar en cuanto se roba la carta. El efecto continuo está impreso en la mitad inferior de la carta. Este efecto se aplica mientras la carta permanezca boca arriba.

Nota: Muy pocas cartas de Mitos tienen un efecto que dure incluso después de haber robado una nueva carta de Mitos.

El medidor de Perdición

El medidor de Perdición refleja cuánto le queda al Primigenio para despertarse en el Museo de la Universidad de Miskatonic. Cuantas más fichas haya en el medidor de Perdición, más cerca está el Primigenio de despertar.

Las cartas de Mitos, las penalizaciones de las aventuras y otros efectos a menudo hacen avanzar el medidor de Perdición. Cuando se le pida hacer avanzar el medidor de Perdición, el jugador coloca una ficha de Perdición en el primer espacio disponible del medidor de Perdición. Las fichas se colocan empezando por la esquina superior izquierda del medidor de Perdición y llenando cada fila de izquierda a derecha.

En los espacios del medidor de Perdición puede haber dos iconos distintos: iconos de perdición e iconos de monstruo. Después de colocar una ficha de Perdición en un espacio con un icono de monstruo, aparece un monstruo en el museo (ver "Monstruos" en la página 16).

Icono de perdición en el medidor de Perdición

Icono de monstruo en el medidor de Perdición

Después de colocar una ficha de Perdición en el último espacio del medidor de Perdición, el Primigenio despierta y los investigadores deben enfrentarse a él en combate (ver "Despertar al Primigenio" en la página 18).

Si un jugador coloca la última ficha de Perdición y obtiene el último símbolo arcano a la vez, el Primigenio queda sellado y los investigadores ganan.

Elementos de una carta de Mitos

1. **Efecto inmediato:** El efecto inmediato que tiene lugar en cuanto se roba la carta.
2. **Efecto continuo:** El efecto que se aplica mientras esta carta de Mitos permanezca boca arriba.

Monstruos

Cuando un efecto de juego indica que “aparece un monstruo”, el jugador roba un indicador de Monstruo al azar del recipiente opaco y lo coloca sobre una tarea de Monstruo.

Tareas de Monstruo

Una tarea de Monstruo es una tarea de una carta de Aventura o de Otros mundos rodeada completa o parcialmente por un borde blanco. Al ser colocado sobre una tarea de Monstruo, un indicador de Monstruo funciona como una tarea que los jugadores deben completar para resolver la aventura.

Hay tres tipos de tareas de Monstruo: vacía, total y parcial.

- Una tarea de Monstruo vacía **no tiene requisitos** dentro del borde blanco. Un indicador de Monstruo que cubre una tarea de Monstruo vacía añade una tarea adicional que deben completar los jugadores para resolver la aventura.
- Una tarea de Monstruo total **tiene todos sus requisitos** dentro del borde blanco. Un indicador de Monstruo que cubre una tarea de Monstruo total reemplaza por completo la tarea anterior.
- Una tarea de Monstruo parcial sólo **tiene algunos de sus requisitos** dentro del borde blanco. Un indicador de Monstruo que cubre una tarea de Monstruo parcial reemplaza solamente los requisitos que estén dentro del borde blanco.

Si aparece un monstruo y hay varias tareas de Monstruo disponibles en la zona de juego, el jugador elige una de las tareas de Monstruo disponibles y coloca el indicador de Monstruo sobre ella.

Si no hay tareas de Monstruo disponibles, el jugador elige cualquier carta de Aventura o de Otros mundos y coloca el indicador de Monstruo bajo la tarea inferior de la carta.

Nota: Los jugadores deben distribuir los indicadores de Monstruo de la forma más equitativa posible. Es decir, no se puede colocar un segundo monstruo en una carta de Aventura o de Otros mundos hasta que todas las demás cartas de Aventura o de Otros mundos tengan al menos un monstruo.

Si se coloca un indicador de Monstruo bajo la tarea inferior de una carta de Aventura con una flecha de orden, el indicador de Monstruo pasa a ser la última tarea de esa aventura.

Si la recompensa de una aventura hace que aparezca un monstruo, el jugador puede colocar el indicador de Monstruo en la carta de Aventura que sustituirá a la que acaba de resolver.

Colocación de una tarea de Monstruo vacía

Al colocar un indicador de Monstruo sobre una tarea de Monstruo vacía, éste cubre completamente el borde blanco, como se muestra a continuación.

Ahora, el jugador debe completar la tarea del indicador de Monstruo **además** de la otra tarea de la carta de Aventura.

Colocación de una tarea de Monstruo total

Al colocar un indicador de Monstruo sobre una tarea de Monstruo total, éste cubre completamente toda la tarea, como se muestra a continuación.

Ahora, el jugador debe completar la tarea del indicador de Monstruo **en lugar de** la tarea que ha cubierto.

Completar una tarea de Monstruo parcial

Al colocar un indicador de Monstruo sobre una tarea de Monstruo parcial, éste cubre completamente **sólo** los requisitos que están dentro del borde blanco, como se muestra a continuación.

Por ejemplo, al intentar resolver la carta de Otros mundos de la imagen anterior, el jugador lanza los dados y obtiene los siguientes resultados:

Con esta tirada, el jugador puede completar la tarea de Monstruo, como se muestra a continuación.

Entonces, el jugador intenta completar la siguiente tirada lanzando los dos dados que le quedan y obtiene los siguientes resultados:

Con esta tirada, no puede completar la segunda tarea. Aunque no resolvió la aventura, sí completó la tarea de Monstruo, así que coge el indicador de Monstruo y lo coloca en su zona de juego, con el valor de trofeo boca arriba.

Completar tareas de Monstruo

Un jugador completa una tarea de Monstruo cumpliendo sus requisitos con los resultados de los dados que lanza, al igual que en cualquier otra tarea de las aventuras.

Si un jugador completa una tarea de Monstruo, obtiene el indicador de Monstruo **al final de su fase de Resolución**, coge cualquier dado bloqueado por el indicador de Monstruo y lo descarta (a menos que haya varios bloqueos sobre él), y por último sigue cualquier instrucción que haya en el reverso del indicador.

Si un jugador completa una tarea de Monstruo pero fracasa en la carta de Aventura o de Otros mundos sobre la que se encuentra, obtiene el indicador de Monstruo al final de su fase de Resolución, **antes** de sufrir las penalizaciones por fracasar al resolver la carta de Aventura o de Otros mundos.

Completar una tarea de Monstruo parcial

Un jugador completa una tarea de Monstruo parcial cumpliendo los requisitos del indicador de Monstruo **y también** los requisitos de la tarea no cubierta de la misma fila.

Si un jugador lanza los dados y obtiene unos resultados que cumplen sólo los requisitos del indicador de Monstruo **sin completar toda la tarea**, no derrota al monstruo. El indicador de Monstruo permanece allí hasta que un jugador logre cumplir toda la fila de requisitos de la tarea.

Derrotar a monstruos con objetos y hechizos

Algunos objetos o hechizos le indican al jugador que derrote a un monstruo. Al usar un objeto u hechizo de ese tipo, el jugador elige cualquier monstruo en juego y pone su indicador boca abajo, ignorando todas sus tareas.

Si el indicador de Monstruo está en una tarea de Monstruo parcial, los requisitos de la tarea no cubierta deben seguir teniendo que cumplirse para resolver la aventura.

Después de resolver o fracasar en la aventura, el jugador obtiene el indicador de Monstruo derrotado al final de su fase de Resolución.

Despertar al Primigenio

Después de colocar una ficha de Perdición en el último espacio del medidor de Perdición, el Primigenio despierta. Inmediatamente después de que se despierte el Primigenio, descarta la carta de Mitos actual. Su efecto continuo termina inmediatamente y se libera cualquier dado que tuviese bloqueado. Si había dados bloqueados por cartas de Aventura, de Otros mundos o por indicadores de Monstruos cuando el Primigenio despierta, retira esos dados de la partida. Después descarta de la zona de juego todos los monstruos y todas las cartas de Aventura y de Otros mundos.

A continuación, los jugadores mueven sus indicadores de Investigador a la carta del Primigenio. A menos que su investigador sea **devorado**, los jugadores no pueden mover sus indicadores de Investigador de esta carta durante el resto de la partida.

Si el Primigenio se despierta durante el turno de un jugador, el jugador pasa inmediatamente a la fase del Reloj de su turno.

Si un jugador coloca la ficha de Perdición final como resultado de las recompensas o penalizaciones de un investigador, éste recibe todas las recompensas o penalizaciones antes de que se despierte el Primigenio.

Ejemplo de combatir al Primigenio

Los jugadores no lograron obtener suficientes símbolos arcanos antes de que el medidor de Perdición se llenara, y Cthulhu despertó de su letargo, así que ahora deben derrotarlo para ganar la partida. Sin embargo, Harvey Walters comenzó el combate con sólo 1 de cordura y 3 de resistencia. Los jugadores llevan varias rondas luchando contra Cthulhu, pero aún no le han vencido; debido a la capacidad de su enemigo, Harvey Walters ha visto reducida a 1 su resistencia máxima.

Mandy Thompson usa un objeto único, así que lanzan los seis dados verdes y el dado rojo. Obtiene los siguientes resultados:

Completa la tarea de combate del Primigenio, así que (1) coloca esos tres dados sobre la carta del Primigenio y (2) retira una ficha de Perdición del medidor de Perdición.

A continuación, Mandy Thompson lanza los cuatro dados que le quedan y obtiene los siguientes resultados:

Esta tirada no completa la tarea, así que la tirada falla. (3) Descarta un dado, lanza de nuevo y obtiene los siguientes resultados:

¡Éxito! Vuelve a completar la tarea de combate, así que (4) coloca esos tres dados sobre la carta del Primigenio y (5) retira otra ficha de Perdición del medidor de Perdición.

Mandy Thompson ha usado todos sus dados, así que pasa a la fase del Reloj y lo hace avanzar; el reloj da la medianoche. Es el turno de Cthulhu para atacar. La capacidad de ataque de Cthulhu dice:

"Cuando Cthulhu ataca, cada investigador debe reducir en 1 su cordura o su resistencia máximas. A continuación se añade 1 ficha de Perdición al medidor de Perdición de Cthulhu."

Por desgracia, esto reduce a cero la resistencia máxima de Harvey Walters, así que es **devorado**. Ese jugador debe colocar dos fichas de Perdición en el medidor de Perdición: una por la capacidad de Cthulhu y otra por la muerte de Harvey Walters.

Si un efecto del juego despierta al Primigenio **antes** de que el medidor de Perdición esté lleno, se colocan fichas de Perdición en todos los espacios vacíos restantes del medidor de Perdición.

Combatir al Primigenio

Después de despertar al Primigenio, los jugadores resuelven las siguientes fases en este orden durante su turno:

1. **Fase de Ataque:** El jugador lanza los dados para intentar completar la tarea de combate del Primigenio tantas veces como pueda.
2. **Fase del Reloj:** El jugador hace avanzar el reloj. Cada vez que dé la medianoche, los jugadores resuelven el ataque del Primigenio.

Fase de Ataque

Cada carta de Primigenio tiene una tarea de combate impresa. Para atacar al Primigenio, los jugadores lanzan los dados para completar su tarea de combate.

Si la tirada del jugador completa la tarea de combate del Primigenio, los investigadores han atacado con éxito al Primigenio. El jugador coloca los dados necesarios sobre la tarea, retira una ficha de Perdición del medidor de Perdición y lanza los dados restantes para intentar completar de nuevo la tarea de combate.

Si el jugador no puede completar la tarea de combate del Primigenio, debe descartar un dado y volver a lanzar los dados restantes. Después de que el jugador descarte su último dado, pasa a la fase del Reloj.

Los jugadores no pueden concentrarse ni pedir asistencia mientras combaten al Primigenio, pero sí pueden usar pistas, objetos, hechizos y aliados de forma normal.

Si un ataque con éxito retira la última ficha de Perdición del medidor de Perdición del Primigenio, éste es derrotado y los investigadores ganan la partida (ver "Ganar la partida" más abajo).

Fase del Reloj

Durante el combate con el Primigenio, los jugadores hacen avanzar el reloj de la forma normal. Sin embargo, en lugar de robar una carta de Mitos cuando el reloj dé la medianoche, los jugadores deben resolver la capacidad de ataque del Primigenio que viene indicada en su carta.

Si el investigador de un jugador es **devorado** durante el combate (ver "Ser devorado" en la página 14), añade una ficha de Perdición al medidor de Perdición. Durante el resto de la partida, ese jugador sólo resuelve la fase del Reloj de su turno.

Si da la medianoche a la vez que el Primigenio despierta, los investigadores deben resolver inmediatamente el ataque del Primigenio.

Nota: Durante un combate con el Primigenio no tienen lugar los efectos "A medianoche".

Ganar la partida

La partida termina inmediatamente cuando tiene lugar una de las siguientes condiciones:

- Los jugadores sellan al Primigenio reuniendo un número de símbolos arcanos igual o mayor que el límite de símbolos arcanos de la carta del Primigenio.
- Los jugadores derrotan al Primigenio en combate retirando la última ficha de Perdición de su medidor de Perdición.
- Todos los investigadores son devorados.

Los jugadores ganan tanto si sellan al Primigenio como si lo derrotan en combate.

Los jugadores pierden si todos los investigadores son devorados.

Créditos

Diseño del juego: Richard Launius y Kevin Wilson

Diseño original de la mecánica de dados: Reiner Knizia

Producción: Adam Sadler y Tim Uren

Edición y corrección: Benjamin Marshalkowski y David Hansen

Traducción: Sergio Hernández

Diseño gráfico: Dallas Mehlhoff

Maquetación del reglamento: Christopher Hosch y Edge Studio

Administración artística: Andrew Navaro

Dirección artística: Zoë Robinson

Ilustración de cubierta: Anders Finer

Dirección de producción: Eric Knight

Coordinación de producción: Laura Creighton

Gestión de producción de juegos: Steven Kimball

Diseño de juegos ejecutivo: Corey Konieczka

Producción ejecutiva: Michael Hurley

Edición: Christian T. Petersen y Jose M. Rey

Pruebas de juego: Pedar Brown, David Gagner, Sally Hopper, Kyle Hough, Brady Sadler, Christopher Seefeld y Nik Wilson

©2013 Fantasy Flight Publishing Inc., todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso escrito explícito. *Elder Sign*, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, y el logotipo de FFG son ® y ™ de Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos los derechos reservados a sus respectivos propietarios. Las oficinas de Fantasy Flight Games están situadas en 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, EE.UU.; su teléfono de contacto es el 651-639-1905. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+34) 954 357 195. Conserve esta información para su referencia. Los componentes incluidos pueden variar respecto a los mostrados. Fabricado en China. ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE Y NO HA SIDO DISEÑADO PARA MENORES DE 14 AÑOS.

Visítanos en la web:

WWW.EDGEENT.COM

Referencia rápida

El turno del jugador

1. **Fase de Movimiento:** El jugador **puede** mover su indicador de Investigador a cualquier carta de Aventura o de Otros mundos o a la hoja de la Entrada.
2. **Fase de Resolución:** Si está sobre una carta de Aventura o de Otros mundos, el jugador intenta resolverla lanzando dados para completar sus tareas. Si está sobre la hoja de la Entrada, realiza una de las acciones indicadas en ella.
3. **Fase del Reloj:** Haz avanzar 3 horas la manecilla del reloj.

Símbolos de tarea

Un número de resultados de dado de investigación igual o superior al número indicado en el símbolo.

Un resultado de dado de saber.

Un resultado de dado de peligro.

Un resultado de dado de terror.

Un resultado de dado dividido. Cualquiera de los resultados mostrados cumplirá el requisito.

Después de cumplir todos los requisitos de resultados de dado de esta tarea, el jugador debe hacer avanzar el reloj para completarla.

Después de cumplir todos los requisitos de resultados de dado de esta tarea, el jugador pierde una cantidad de cordura igual al número indicado en el símbolo para completarla.

Después de cumplir todos los requisitos de resultados de dado de esta tarea, el jugador pierde una cantidad de resistencia igual al número indicado en el símbolo para completarla.

Dados bloqueados

En cuanto aparece en juego uno de estos iconos, queda bloqueado un dado del color correspondiente.

Lados de los dados

	Investigación				Saber	Peligro	Terror	Comodín
	1	2	3	4				
Dados verdes	1	2	3					
Dado amarillo	1	2	3	4				
Dado rojo		2	3	4				

Nota: Un resultado de comodín puede usarse como un resultado de 4 investigaciones, de saber, de peligro o de terror.

Recompensas y penalizaciones

Objeto común: Roba 1 carta del mazo de Objetos comunes.

Objeto único: Roba 1 carta del mazo de Objetos únicos.

Hechizo: Roba 1 carta del mazo de Hechizos.

Pista: Ganas 1 ficha de Pista.

Aliado: Roba 1 carta del mazo de Aliados.

Símbolo arcano: Coloca 1 ficha de Símbolo arcano junto a la carta de Primigenio.

Portal: Roba 1 carta del mazo de Otros mundos y colócala boca arriba bajo las seis cartas de Aventura.

Cordura: Pierdes 1 de cordura.

Resistencia: Pierdes 1 de resistencia.

Monstruo: ¡Aparece un monstruo!

Perdición: Añade 1 ficha de Perdición al medidor de Perdición.