



Una aventura en los

4 REINOS

La Búsqueda de los Colores

REGLAS DEL JUEGO :

TRANSFORMA TU LIBRO EN UN JUEGO DE CARTAS DE AVENTURA INFINITO.

Para 1 a 2 jugadores (Variante) | Duración: 40 min | Edad: 12+

OBJETIVO DEL JUEGO

Encarna a Alec o Mía y atraviesa los 4 Reinos. Tu objetivo es sobrevivir a los peligros para recuperar los 4 Fragmentos (4 Ases) sin que tus Puntos de Vida (Corazones) caigan a cero.

MATERIAL (74 CARTAS)

1 Carta de Personaje a doble cara: Alec / Mía (Hoja para recortar y doblar).

1 Ficha de «Inventario y Salud» (Para fotocopiar o recortar).

72 Cartas de juego repartidas en 4 Reinos: Corazones, Tréboles, Diamantes y Picas.

18 cartas por Reino que van del 0 al 12, As, Sota, Reina, Rey y Comodín.

PREPARACIÓN

Elige a tu Héroe:

Coloca la hoja de Personaje ante ti (Cara Alec o Mía). Empiezas la aventura con el mensaje Real en tu inventario y un Bonus ligado al personaje. Coge un peón o la carta de personaje para cortar y doblar.

Prepara los Reinos:

Separa las cartas por palos (Corazones, Tréboles, Diamantes, Picas) y procede así para cada palo:

- Aparta la carta 0 (salida) y el As (objetivo final).
- Mezcla todas las demás cartas (del 1 al 12 + Sota, Reina, Rey, Comodín), forma un mazo boca abajo y luego coloca la carta 0 arriba (o encima del mazo) y el As debajo del mazo. Deja los 4 mazos a un lado, separados por palos.

El Orden de la aventura:

Solo juegas con un montón a la vez. Empieza con **el montón de Corazones**, luego continúa la partida en el orden siguiente: **Tréboles, después Diamantes y finalmente Picas.**

- Coloca la **carta 0** de Corazones boca arriba en el centro de la mesa.

Inicio de partida: Coloca tu personaje en la Carta 0 del Reino de **Corazón**.

DESARROLLO DE UN TURNO

El juego se desarrolla por turnos. Un turno se compone de **3 ACCIONES SUCESIVAS:**

1. LA EXPLORACIÓN (Acción opcional)

Roba y revela las 2 primeras cartas del mazo actual.

- Coloca una a la **DERECHA** de tu posición y la otra **DEBAJO** de tu posición.
- También puedes elegir no robar y pasar directamente a las acciones 2 y 3 (desplazamiento y resolución).
- Si solo puedes colocar una de las dos cartas, pon la otra boca arriba sobre el mazo: la volverás a robar en el turno siguiente.

2. EL DESPLAZAMIENTO (ACCIÓN OBLIGATORIA)

Desplaza obligatoriamente tu personaje una sola vez hacia una carta adyacente. Dos opciones:

- **Hacia una carta en juego:** las demás cartas permanecen en su sitio y podrán ser exploradas más tarde.
- **Fuera del juego voluntariamente:** vuelve a colocar tu personaje en la carta 0 o 1 (salida) que elijas y pierde 1 corazón.

3. LA RESOLUCIÓN (Acción obligatoria)

Al llegar a una carta, aplica inmediatamente sus efectos (ver el libro):

- **CONDICIÓN DE PASO:** [?]

Algunas cartas exigen condiciones, por ejemplo «¿Tienes [Objeto]?» (ej. la Llave de Cristal o la Batería), puedes avanzar a la siguiente sección sin penalización. Si no posees el requisito solicitado, aplica la consecuencia indicada, ejemplo: Pérdida de vida o Retroceso.



- **EFFECTO OBLIGATORIO (recuadro en la parte inferior de la carta):**
Combate o Curación: Si pierdes o ganas corazones, ajústalos en tu ficha de personaje (Inventario y Salud).
Objeto: Anótalo en tu inventario. Los objetos se conservan de un Reino a otro.
XP: Si ganas puntos de experiencia, marca una casilla en tu ficha de personaje para obtener un bonus.
Fragmento: Si obtienes un fragmento, marca la casilla correspondiente en tu ficha de personaje para ganar 1 XP.

4. **FIN DEL TURNO:** Si sigues con vida, comienza un nuevo turno en la etapa 1: Exploración.

LAS REGLAS BÁSICAS

- En cada turno, mueve tu personaje una sola vez, únicamente hacia la DERECHA o hacia ABAJO, luego aplica la acción de la nueva carta.
- No puedes obtener varias veces las recompensas de una misma carta (Corazones, Objeto o Experiencia).



ESCALADA:

Desplazamiento especial hacia ARRIBA, únicamente si la carta posee el icono de ESCALERA.



FRÍO MORTAL:

Si la carta posee el icono de COPO, pierde 1 corazón.



TÚNEL:

Desplazamiento especial. El icono TÚNEL permite ir a la carta que elijas, pero pierdes 1 Corazón.

FIN DE RONDA Y VICTORIA

CAMBIO DE CAPÍTULO:

En cuanto alcances (y resuelvas) la Carta As, el capítulo termina.

- Conserva tus objetos y tus corazones.
- Retira las cartas en juego.
- Prepara el capítulo siguiente.

VICTORIA FINAL: Recupera los 4 fragmentos y alcanza la carta As de Picas para ganar la partida.

DERROTA: Si tus corazones caen a cero, la aventura termina.

OPCIÓN DE DIFICULTAD:

En caso de derrota, puedes volver a empezar el capítulo conservando tu inventario y tus corazones de inicio: 2 intentos para una partida fácil, 1 vez para una partida de dificultad media y sin reiniciar en modo experto.

VARIANTE DE JUEGO PARA 2 JUGADORES

La variante cooperativa para 2 jugadores te permite realizar la aventura con los 2 personajes, Alec y Mía, al mismo tiempo. Las reglas básicas no cambian, pero implican la adición de reglas particulares.

El objetivo del juego, la preparación y el desarrollo de un turno son los mismos que para 1 jugador.

REGLAS PARTICULARES:

LA DERROTA ocurre si los 2 personajes se quedan sin corazones. Si uno de los personajes se queda sin corazones, su aliado puede transferirle sus propios corazones (acción libre), a condición de estar en la misma carta.

1. LA EXPLORACIÓN (Acción opcional) Si los dos personajes están en cartas diferentes, el primer jugador puede robar y colocar 2 cartas. Una vez terminada su acción, el segundo jugador puede elegir hacer lo mismo y colocar 2 cartas adicionales en su turno (si hay espacio disponible).

2. EL DESPLAZAMIENTO ya no es una acción obligatoria solo cuando tu personaje está en una carta de punto de partida (0 y 1) o de objetivo (9 y As).

Los dos personajes pueden tomar caminos diferentes y reunirse más tarde en una misma carta. Hay 2 razones para esperar al otro jugador:

1 - Validar juntos la carta As (obligatorio) que es el objetivo de fin de capítulo.

2 - Dar o Intercambiar objetos. Es una acción libre que puede realizarse en cuanto los 2 personajes estén en la misma carta.

3. LA RESOLUCIÓN (Acción obligatoria)

Si los dos personajes están en la misma carta, los efectos de la carta solo se aplican una vez. Asimismo, durante un combate o una prueba física, los daños se reparten libremente entre los dos personajes. Aplica los efectos de las cartas en cada paso por una misma carta. Pero como recordatorio, una misma carta no puede otorgarte varias veces Corazones, Objeto o XP.

