

Invoquemos Demonios



REGLAMENTO

2-5 JUGADORES

20-35 MINUTOS

EDAD 18+

RESUMEN

Bienvenidos a *Invoquemos Demonios*. Empezando solo con sus fiables Velas, cada jugador debe recolectar Almas - y luego gastarlas - para recibir ayuda en forma de Chicas, Chicos y Animales de EL BLOQUE. Pero no te encariñes demasiado con tus nuevos amigos: una vez que hayan recolectado más Almas para ti, tendrás que empezar a “sacrificarlos” (descartarlos) para ¡INVOCAR DEMONIOS!

Los jugadores tirarán los dados por turnos. Si el resultado de la tirada coincide con el número de activación de *CUALQUIER* carta de jugador, podrán “activar” esa carta, normalmente recogiendo una o dos Almas, ¡pero a veces con un efecto mucho más extraño!

Gasta 3 Almas para comprar otra carta de EL BLOQUE, ¡lo que te dará aún más oportunidades de activar y recolectar aún más Almas! Finalmente te descartarás de 3 cartas para invocar un Demonio (estos tienen sus propios efectos de activación). Para convertirte en el Invocador de Demonios definitivo y ganar la partida, debes invocar a 3 Demonios en total y mantener una reserva de al menos 10 Almas antes que cualquier otro jugador.

CONTENIDO

- 5 Cartas de VELA
- 100 Cartas de EL BLOQUE
- 2 Dados de seis caras
- 20 Cartas de DEMONIO
- 40 Fichas de Alma

PREPARACIÓN

Reparte a cada jugador 5 Almas para empezar. Deja las Almas restantes en un montón al alcance de todos (“el suministro”). No hay límite de Almas que se pueden tener a la vez.

Entrega a cada jugador una carta de VELA al azar (o deja que los jugadores elijan sus favoritas). Devuelve el resto a la caja.

*NOTA: Las cartas de Vela son especiales en el sentido de que nunca pueden ser descartadas o robadas por NINGÚN motivo, ¡y punto! No puedes *descartarlas* como parte de la invocación de un Demonio. Además, ten en cuenta que las Velas son las únicas cartas que pueden activarse con varias tiradas de dados diferentes, ya que tienen dos números de activación.*

Baraja el mazo de EL BLOQUE. A continuación, coloca las 5 cartas superiores boca arriba, donde todos puedan verlas y alcanzarlas fácilmente.

Estas 5 cartas se conocen como “EL BLOQUE”. Al final de cualquier turno, si hay menos de 5 cartas en EL BLOQUE, volteas nuevas cartas en EL BLOQUE hasta que vuelva a haber 5.

Irás adquiriendo cartas de EL BLOQUE a lo largo de la partida y las pondrás delante de ti para mostrar que son tuyas.

Baraja las cartas de DEMONIO. Reparte 3 a cada jugador y deja el resto a un lado.

NOTA: Estas cartas de Demonio son la única “información oculta” del juego. Es tu “mano de cartas”, así que puedes miraras, ¡pero no se las enseñes a nadie más!



De manera aleatoria se determinará quién empieza. ¡El juego continuará en el sentido de las agujas del reloj hasta que un jugador gane!

GANAR LA PARTIDA

El primer jugador que tenga 3 (o más) Demonios *Y* 10 (o más) Almas al mismo tiempo ¡gana inmediatamente la partida!

*NOTA: Normalmente esto significa que habrás invocado a los 3 Demonios de tu mano. Sin embargo, hay otras formas de conseguir Demonios que *no* sean de tu mano, lo que significa que puedes ganar la partida teniendo aún Demonios sin invocar en tu mano.*

JUGAR UN TURNO

TRES COSAS QUE PUEDES HACER EN UN TURNO:

Puedes hacer tres cosas en tu turno -una vez cada una- y puedes hacerlas en *CUALQUIER* orden:

(A): Tirar los Dados (**obligatorio**)

(B): Comprar una carta de EL BLOQUE (**opcional**)

(C): Invocar un Demonio de tu Mano (**opcional**)

*CONSEJO: ¡Ten cuidado! Es fácil empezar tu turno tirando los dados impulsivamente, pero puede que quieras comprar una carta de EL BLOQUE o invocar un Demonio *ANTES* de tirar, para tener la oportunidad de activar esa carta.*

(A): TIRAR LOS DADOS

Esto es lo único que DEBES hacer en cada uno de tus turnos: no puedes terminar tu turno sin haber tirado los dados.

Cuando lanzas los dados, siempre los sumas para ver cuál es el total; las caras individuales de los dados no importan.

TODAS LAS CARTAS que haya ganado *CUALQUIER* jugador (*NO* las cartas que aún estén en EL BLOQUE) con un número de activación que coincida con el total que has obtenido en tu tirada, pueden ACTIVARSE.

Cuando una carta se “activa”, el jugador que la posee obtiene el efecto descrito en la carta. Este efecto puede ser tan simple como “Recolectar 1 Alma” o puede ser mucho más complicado.

Si un jugador tiene varias cartas que se activen, puede activarlas en cualquier orden.

NOTA: Si resulta relevante qué jugador activa primero todas sus cartas, siempre se empieza por el jugador que tiró los dados y se continúa en el sentido de las agujas del reloj.

Hay algunos detalles importantes a tener en cuenta:

(1) ¡Las cartas de demonio ***SOLO*** se activan cuando el jugador que las invocó tira los dados! Esta es la diferencia clave entre una tirada de dados en tu turno y en el turno de otro jugador.

(2) ¡Muchas de las cartas de **EL BLOQUE** tienen requisitos adicionales para activarse! Estos se explican siempre en **-ROJO-**. Por ejemplo, la carta **PERRO** necesita que tengas al menos 1 **CHICO** o **CHICA**, así que aunque saques un 7 ese **PERRO** ***NO*** hará nada por ti si no tienes también una carta de **CHICO** o de **CHICA**.

(3) Muchas de las cartas de **EL BLOQUE** tienen una condición adicional que determina la eficacia de su efecto. Por ejemplo, **Dulce Lisa** recolecta 1 Alma por cada **NIÑO ADORABLE** que tengas.

(B): COMPRAR UNA CARTA DE EL BLOQUE

Puedes reclutar para tu causa las cartas de **ANIMAL**, **CHICO** y **CHICA** de **EL BLOQUE** por el módico precio de tan solo 3 Almas cada una. Solo tienes que gastar 3 Almas (devuélvelas de tu reserva personal al “suministro”) y elegir 1 carta cualquiera de las 5 que hay en **EL BLOQUE**, poniéndola delante de ti. A partir de ahora, cada vez que salga el número de activación de esa carta, ¡se activará y obtendrás el beneficio de su efecto!

¡RECUERDA rellenar el mazo de **EL BLOQUE** hasta que tenga 5 cartas en total cuando pases el turno al siguiente jugador!

CONSEJO: Puesto que cada carta de EL BLOQUE cuesta 3 Almas, tener 1 o 2 Almas no te sirve de mucho; de hecho, ¡puedes convertirte en objetivo de los efectos de “ROBO” de los jugadores enemigos! A menudo querrás gastar tus Almas en una nueva carta de EL BLOQUE en cuanto puedas.

DIFERENTES ATRIBUTOS DE LAS CARTAS DE EL BLOQUE

La parte más importante de cada carta de BLOQUE es su NÚMERO DE ACTIVACIÓN: el total de los dados que hace que la carta se active, ¡posiblemente varias veces a lo largo de la partida!

Sin embargo, también verás que muchas cartas hacen referencia a ciertos atributos. A menos que una carta haga referencia a DEMONIOS, se referirá a los atributos de las cartas del mazo de EL BLOQUE:

(1): Una carta siempre es CHICA, CHICO o ANIMAL.

(2): Las CHICAS y los CHICOS pueden ser además “ADORABLES” u “HORRIBLES” (pero también pueden no ser ninguno de los dos).

Por último, el nombre y la ilustración de las cartas solo sirven para favorecer la diversión. No tienen utilidad durante la partida.

CONSEJO: Solo hay 1 copia de cada carta de Demonio y de cada carta de Vela, y 1 copia de algunos de los Animales más extraños del mazo de EL BLOQUE, pero la mayoría de las cartas del mazo de EL BLOQUE tienen 2 copias. Incluso algunas de las cartas más sencillas tienen hasta 4 o 6 copias.

PARTES DE UNA CARTA



(C): ¡INVOCAR A UN DEMONIO!

Es lo que has venido a hacer, ¿verdad? Para invocar un Demonio, elimina (descarta) *CUALQUIER COMBINACIÓN* de 3 de tus CHICOS, CHICAS y/o ANIMALES (las cartas que obtienes de EL BLOQUE). Luego, simplemente elige 1 de las cartas de Demonio no invocadas de tu mano y ponla en juego delante de ti, ¡junto al resto de tus cartas!

Hay dos tipos de Demonios:

DEMONIOS ACTIVADOS: Estos Demonios funcionan igual que las cartas de EL BLOQUE, ¡excepto que SOLO se activan en *TUS* turnos!

DEMONIOS DE HABILIDAD PASIVA: Estos Demonios funcionan de forma diferente. No se “activan”, sino que proporcionan un efecto de bonificación permanente a su controlador. Este efecto dura mientras tengas el Demonio, y funciona en el turno de TODOS los jugadores.

NOTA: Si alguna vez pierdes el control de un Demonio, roba un nuevo Demonio del mazo para asegurarte de que siempre tienes suficientes Demonios para ganar la partida.

ACLARACIONES

JUGABILIDAD GENERAL

ALMAS: No hay límite previsto para el número de Almas en “el suministro” o que un jugador puede tener en posesión a la vez. En caso de que “el suministro” se quede sin Almas, es posible que los jugadores tengan que improvisar un poco para denotar Almas adicionales. Debido a las posibilidades extremas de los dados, ¡es posible que esto ocurra!

EL MAZO SE ACABA: En caso de que se agote el mazo de DEMONIOS o el mazo de EL BLOQUE, simplemente baraja los descartes para formar un nuevo mazo.

*Nota: No es necesario entender perfectamente todos los detalles de las reglas para disfrutar de Invoquemos Demonios. En caso de duda técnicas ocasionales, el siguiente resumen de reglas están diseñadas para aclarar qué hacer en *cualquier* escenario posible.*

RESUMEN ADICIONAL DE LOS TECNICISMOS:

**Si varios jugadores tienen cartas con el mismo número de activación, a menudo no importa, pero técnicamente el jugador que tiró los dados debería activar sus cartas primero, y luego ir en el sentido de las agujas del reloj por orden de turno. Por lo general, será obvio cuando esta regla sí importa. En una partida muy igualada, por ejemplo, esta regla teóricamente podría significar la diferencia entre ganar y perder, ¡ya que una victoria se produce inmediatamente cuando un jugador cumple los requisitos!*

**Si tienes varias cartas con el mismo número de activación, *TÚ* puede determinar el orden en que las activa.*

NOTA:** Aunque una carta tiene que estar en juego en el momento exacto en que se tiran los dados para poder activarse, cualquier “requisito adicional” solo tiene que cumplirse en el momento ***exacto de la activación.

Por ejemplo: Digamos que tienes 2 cartas: un CONEJO y un GATO. El Conejo necesita 3 Animales para activarse, así que aún no tienes suficientes. Cuando sale un 7, ***TÚ*** eliges el orden en el que activas tus cartas (una vez cada carta). Así que si activas tu GATO - y resulta que ganas un 3er Animal en el proceso - entonces puedes activar tu CONEJO. Sin embargo, no puedes activar también este nuevo 3er Animal, ya que no estaba en juego en el momento de lanzar los dados.

INTERPRETACIÓN “LITERAL” DE LAS CARTAS: Nuestro objetivo es que el texto de las cartas se pueda interpretar de la forma más “literal” posible. Así, por ejemplo, si una carta dice que “puedes” hacer algo, te está indicando que tienes esa opción. Si la palabra “puedes” no está presente, debes asumir que el efecto es obligatorio.

TERMINOLOGÍA

COMPRAR: Cuando gastas 3 Almas para ganar una carta de EL BLOQUE, esto se llama “comprarla”.

CARTAS: Cada vez que algo se refiere a tus “cartas” (como el Demonio M'UL THITUD), cuenta ***TODAS*** tus cartas - ella misma, tu Vela, tus Demonios y las cartas que ganaste de EL BLOQUE.

RECOLECTAR: Este es un término que solo se aplica a las “Almas”. Simplemente significa tomar esa cantidad de Almas del suministro. Estas son ahora tus Almas para gastar.

GANAR: Cuando gastas 3 Almas para comprar una carta de EL BLOQUE, el hecho de que se convierta en “tu” carta se llama “ganarla”. Si un efecto te dice que “ganes una carta” de algún sitio, significa que la ganas “gratis” (sin tener que gastar 3 Almas).

Mazo de EL BLOQUE: El mazo principal de 100 cartas desde el que se sacan nuevas cartas a EL BLOQUE.

EL BLOQUE: El conjunto de cartas disponibles para comprar con Almas, y ocasionalmente otros efectos pueden ganar cartas de EL BLOQUE. Siempre debe rellenarse con 5 cartas antes de que comience un nuevo turno.

REEMPLAZAR: Si un efecto te dice que “reemplaces” una carta de EL BLOQUE, significa que la descartes e inmediatamente (no al final del turno) la reemplaces por una nueva carta de la parte superior del mazo de EL BLOQUE.

ROBAR: Cuando “robamos un Alma”, siempre puedes cogerla de cualquier otro jugador *o* del suministro. Si robas una carta, se la quitas a otro jugador y la añades permanentemente a tus propias cartas (pero no puedes “robar” una carta de ningún otro sitio, como EL BLOQUE, solo de otros jugadores).

DESCARTE: Las cartas pueden ser descartadas de muchos lugares. Normalmente, será una carta que un jugador ganó previamente la que se descarte (por ejemplo, al ser “sacrificada” para invocar Demonios). También se pueden descartar cartas de EL BLOQUE o de la parte superior del mazo de EL BLOQUE. El resultado final es siempre el mismo: simplemente se mueve fuera del juego a una pila de cartas descartadas que esencialmente ya no tienen ningún impacto en el juego. Esto se llama la pila de descarte y siempre debe mantenerse boca arriba para no confundirla con el mazo de EL BLOQUE. Aunque cualquier jugador puede mirar los descartes en cualquier momento, realmente no hay “necesidad” de hacerlo nunca.

SACRIFICAR: Cuando descartas 3 cartas para invocar un Demonio de tu mano, esas cartas se consideran “sacrificadas”.

ACLARACIONES SOBRE LAS CARTAS

DESGLOSE DEL MAZO DE EL BLOQUE

32 Animales

34 Chicas (12 Adorables, 12 Horribles, 10 neutrales)

34 Chicos (12 Adorables, 12 Horribles, 10 neutrales)

VELAS

VELAS - GENERAL: ¡No hay NINGÚN EFECTO en el juego que pueda hacer que tu Vela se vaya de tu lado! Nunca puede ser robada o descartada, ni siquiera por ti mismo. ¡NO PUEDES sacrificar Velas como parte del coste de descarte para invocar Demonios!

VELA PARA PRINCIPIANTES: Mientras que las demás 4 Velas tienen un 25% de posibilidades de recolectar un Alma en cada tirada de dados, esta Vela tiene un 28% de posibilidades. Aunque esta diferencia es muy pequeña, los jugadores pueden preferir excluir esta Vela, o utilizarla como una pequeña ayuda para los nuevos jugadores, o incluso como premio para el vencedor de la última partida.

DEMONIOS

MEKASATÁN: Mientras sigas activando MEKASATÁN, puedes jugar turnos extra consecutivos.

SÚCUBOS MELLIZOS: Esto no se aplica a las cartas hasta que las ganes; por ejemplo, Alicia no ganaría un CHICO o CHICA HORRIBLE descartados del mazo.

DOLAGORGON: Esto no se aplica a las cartas hasta que las ganes; por ejemplo, Tommy no ganaría un CHICO descartado del mazo.

ONI TWI: Esto no se aplica a “robar” Almas, solo a “recolectarlas”.

DOBLELZEBÚ: Por ejemplo, si sacas doble 5, recolectarás 5 Almas (no 10).

REPITEMONIO: (1) Por supuesto que no puedes repetir una tirada ya repetida. (2) Cuando eliges “volver a tirar”, es como si esa tirada NUNCA hubiera ocurrido y la estuvieras sustituyendo por una tirada completamente nueva: nada puede activarse usando la tirada “original” ni referirse a ella en ese momento, incluidas las habilidades especiales como DOBLELZEBÚ.

ASNODEUS: Esto engloba todas las formas de GANAR ANIMALES, no solo comprarlos de EL BLOQUE (por ejemplo, ganar un ANIMAL activando un GATO hará que Asnodeus recolecte un Alma para ti).

PROTESPECTRO: (1) Que Protespectro te proteja de una habilidad no significa que anule la habilidad por completo. Por ejemplo, si otro jugador activa una MOFETA, Protespectro protegerá tus cartas, pero todos los demás seguirán descartando todas sus cartas. (2) Sin embargo, ten en cuenta que Protespectro no te protegería de tu PROPIA MOFETA, ya que solo te protege de las cartas OPUESTAS.

BAFOMETAL: Esta habilidad solo se aplica al modo normal de invocar Demonios. No tiene ningún efecto sobre cartas como CABRA, EL HUEVO DE ROSEMARY o DAMIÁN.



Mazo de EL BLOQUE

IRWIN: No hay nada “especial” en activar tus cartas de esta manera, es como tirar el número de activación. Las cartas como Irwin NO anulan las condiciones adicionales necesarias para la activación (como “si controlas al menos 3 ANIMALES” o “PUEDES DESCARTAR ESTO”).

DESTINY: No puedes usar indefinidamente una DESTINY para activar otra DESTINY y viceversa. Estás obligado a elegir a otro NIÑO para que el juego pueda progresar.

ALICIA: Como las cartas deben estar “en juego” en el momento en que se tiran los dados para activarse, las cartas obtenidas de ALICIA (o cartas similares, como GATO o TOMMY) no podrán activarse con esa tirada.

PERRO: Solo necesitas “al menos” 1. No hay penalización por tener más del requisito.

MOFETA: El efecto de activación de la Mofeta no es un efecto de “PUEDES”, como la mayoría de los efectos que podrías preferir no activar. Así que recluta a la Mofeta bajo tu propia responsabilidad. Pero ten en cuenta que si tú no lo haces, alguien más podría hacerlo...

GATO: Ganar el Animal es obligatorio. Es raro que esto se vuelva en tu contra... pero puede que encuentres a tu Gato trayendo de vuelta una Mofeta.

BÚHO: Primero elige cada carta de EL BLOQUE que quieras “reemplazar”. Después descarta todas esas cartas. Por último, añade tantas cartas nuevas a EL BLOQUE desde la parte superior del Mazo de EL BLOQUE.

LORO ARCO IRIS: Esta carta nunca se activa dos veces, nunca recolecta “4 Almas”. Simplemente tiene múltiples formas de cumplir su condición de activación secundaria. No obtienes una bonificación por tener múltiples de ambas.

HALCÓN: Si no ganas ningún ANIMAL, ¡el HALCÓN se descarta igualmente!

CABRA: Sigue contando como una de tus 3 invocaciones. Teóricamente podrías ganar solo usando la Cabra, sin haber invocado nunca un Demonio de tu mano de la forma habitual.

CAIMÁN: Puedes elegir 2 cartas del mismo jugador, o 1 carta de cada uno de 2 jugadores diferentes.



VARIANTES

Los jugadores que disfruten especialmente del juego pueden explorar cualquier combinación de las siguientes variantes, ¡o incluso inventar sus propias variantes!

AJUSTE DE LA DURACIÓN DEL JUEGO: Puedes aumentar o disminuir la duración de la partida aumentando o disminuyendo la cantidad de Almas con las que empieza cada jugador y/o el número de Demonios con los que empiezan los jugadores (y que necesitan invocar para ganar). A 2 jugadores, también podrías dar a cada jugador una Vela adicional.

DEMONIOS DE INICIO: Para añadir un toque diabólico, deja que cada jugador empiece su primer turno invocando un Demonio de su mano como acción adicional gratuita. (Para mantener una duración de la partida habitual, haz que cada jugador robe una 4ª carta de Demonio durante la preparación y exige que se invoquen 4 Demonios en total (junto con 10 Almas) para la alcanzar la victoria).

COMBATE POR EQUIPOS: Siéntate en diagonal frente a tu compañero de equipo. El primer equipo en invocar 6 Demonios combinados y tener 20 Almas combinadas gana. Además: Cada turno hay una CUARTA cosa que *PODRÁS* hacer, una vez, además de las acciones estándar en cada uno de tus turnos: "Pasar" 1 de tus cartas a tu compañero de equipo (¡esto no cuenta como ganar o robar)!

CRÉDITOS

Diseño del juego: Ben Stoll

Diseñador Gráfico: Larry Renac

Testeadores: Brenda Gutierrez, Kimberly Meza, Michelle Hamilton, Cory Jones, Holiday Jones.

EDICIÓN EN ESPAÑOL

Gen X Games S.L.



Maquetación: **WAH!** studio

CRYPTOZOIC ENTERTAINMENT

CEO y Fundador: John Sepenuk

Fundador: John Nee

Fundador: Cory Jones

Director, desarrollador del producto: Eric Moss

Director de operaciones: Ming Wan

Agradecimientos especiales: Rumi Asai, Amanda

Barker, Javier Casillas, Matt Hoffman, Jason Lim,

Joshua Moran, Hudson Mullar, Sophia Shimamura,

Shane Smith, John Vineyard, Mary Carmen Wilber



© 2024 Steven Rhodes.

© 2024 Cryptozoic Entertainment.