

# CANNIBAL WORLD

EL JUEGO DE CARTAS



## REGLAMENTO

v1.0



**Cannibal World** es un JUEGO DE CARTAS EXPANDIBLE que se desarrolla en un universo postapocalíptico donde los animales han evolucionado, adoptando características antropomórficas (bipedalismo, diferentes niveles de inteligencia y cierta organización social), y donde el devastado entorno les ha dejado con una única forma de sobrevivir: consumir carne, comiéndose unos a otros.

*Cada acción, cada batalla y cada estrategia giran en torno a un único objetivo:*

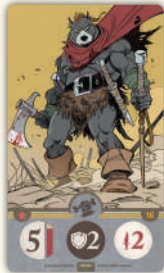
**Sobrevivir a tus enemigos.**

# COMPONENTES

- 4 mazos precontruidos (Ratas, Perros, Gatos, Rechazados) de 21 cartas cada uno
- 4 cartas de Hábitat (Ratas, Perros, Gatos, Rechazados)
- 30 cartas extra para cada facción (120 cartas)
- Guía Rápida de Habilidades
- 50 contadores circulares (Carne/Daño)



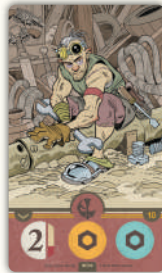
RATAS



PERROS



GATOS



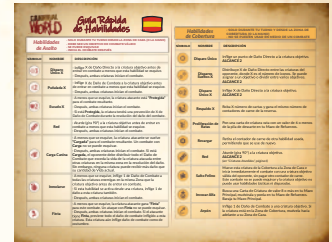
RECHAZADOS



CONTADORES  
CARNE/DAÑO



HÁBITATS



GUÍA RÁPIDA



## CARTAS DE CRIATURA Y CARTAS DE ACCIÓN:

### Cartas de Criatura:

Tienen un icono que muestra la fuerza de combate y los puntos de vida totales de la criatura.

Además, las criaturas pueden tener símbolos de habilidad en la parte inferior central y/o derecha de la carta.

### Cartas de Acción:

Solo tienen símbolos de habilidad en la parte inferior central y/o derecha de la carta.





Las cartas de acción pueden mostrar uno o dos símbolos de habilidad.

### Anatomía de una carta:



# PREPARACIÓN

ESTE ES EL ESPACIO QUE NECESITARÁS PARA JUGAR UNA PARTIDA 1 contra 1:

<b>PILA DE DESCARTES</b>	<b>MAZO PRINCIPAL</b>	<b>JUGADOR 2</b>	<b>MAZO DE REFUERZOS</b>
		 <b>CONTADORES DE ACCIÓN</b>	
		<b>ZONA DE HÁBITAT</b>	
			<b>ZONA DE COBERTURA</b>
			<b>ZONA DE CAZA</b>
			<b>ZONA DE CAZA</b>
			<b>ZONA DE COBERTURA</b>
		<b>ZONA DE HÁBITAT</b>	
		<b>CONTADORES DE ACCIÓN</b>	
			
		<b>JUGADOR 1</b>	
		<b>MAZO PRINCIPAL</b>	<b>PILA DE DESCARTES</b>

**RESERVA DE CONTADORES**



## 1. SELECCIONAR FACCIÓNES:

Cada jugador elige una facción y recibe el mazo preconstruido de esa facción y su carta de Hábitat.

## 2. CREAR MAZO DE REFUERZOS:

Cada jugador selecciona 1 carta de su Mazo Principal y la coloca boca abajo para crear su "Mazo de Refuerzos"

(ver "RECOMENDACIONES PARA NUEVOS JUGADORES", página 4)

## 3. SEPARAR Y BARAJAR MAZOS:

Cada jugador separa su carta de Hábitat y baraja su mazo principal.

Se decide aleatoriamente qué jugador empieza.

## 4. COLOCAR CONTADORES:

- Se establece una reserva común de contadores de carne/daño.
- Cada jugador coloca 3 contadores de carne en su carta de Hábitat.

Cada vez que su oponente consiga "Saquear" su Hábitat, retirará uno de estos contadores (como si el Hábitat tuviera 3 "vidas").

(Ver "SAQUEAR EL HÁBITAT DEL Oponente", página 8)

- El jugador inicial recibe 2 contadores de carne, mientras que el otro jugador recibe 4.

Estos contadores de carne representan el número de acciones disponibles en su primer turno.

## 5. ZONAS DEL JUGADOR:

### ● **Zona de Hábitat:**

Coloca tu carta de Hábitat frente a ti y pon tres contadores de carne sobre ella.

### ● **Zona de Cobertura:**

Adyacente a la Zona de Hábitat. Colocarás las criaturas que no estén directamente expuestas a los enemigos durante el juego.

### ● **Zona de Caza:**

Adyacente a la Zona de Cobertura, la más alejada de ti. Colocarás las criaturas listas para el combate durante el juego.



## 6. ROBAR CARTAS:

Cada jugador roba 6 cartas de su mazo principal para iniciar la partida.

## 7. MULLIGAN:

Cada jugador tiene la opción de hacer un "mulligan" una vez.

Para ello, el jugador puede barajar su mano de nuevo en su Mazo Principal y robar una nueva mano de 6 cartas. Esto solo se puede hacer una vez por jugador.

## RECOMENDACIONES PARA NUEVOS JUGADORES:

1. Recomendamos **jugar las primeras partidas con los mazos preconstruidos** para aprender antes de personalizarlos.
2. Todos los mazos preconstruidos tienen una carta de Líder ★. Son mejores que el resto de las cartas y se pueden jugar gratis. (ver "Jugar una Carta de Criatura", página 7)
3. **Juega primero con Gatos y Rechazados para aprender lo básico.** Las Ratas son las más desafiantes.
4. Qué poner en el **Mazo de Refuerzos:**

**Ratas:** RA/02 ★

**Resto:** carta de Habilidad "Respaldo 2" (★: RE/13, DO/13, CA/13).



## 1. CONDICIONES DE VICTORIA (solo tienes que cumplir una de ellas):

### ☠ Destruir el Hábitat

- Si "Saqueas" el Hábitat de tu oponente 3 veces, ganas inmediatamente la partida. (ver "SAQUEAR EL HÁBITAT DEL Oponente", página 8)

### ☠ Eliminar todas las criaturas

- Ganas la **partida si eliminas todas las criaturas de tu oponente del juego, la mano y los mazos.** Se considera que tu oponente aún puede tener criaturas mientras tenga cartas para robar de su Mazo Principal o Mazo de Refuerzos.
- Si el oponente no puede robar más cartas y no le quedan cartas de criatura ni en juego ni en la mano, se le considera derrotado. En este punto, el jugador debe revelar su mano para confirmar que no hay cartas de criatura, y no puede jugar ninguna carta de Acción de su mano.

### VICTORIA PÍRRICA:

Si las criaturas restantes del jugador ganador (en juego y en mano) tienen una fuerza combinada menor que la vida restante del Hábitat del oponente (contadores de carne restantes), la partida se considera un empate.

*"A veces, la aniquilación es un mal resultado para todos, sin dejar verdaderos ganadores en esta salvaje lucha por la supervivencia..."*

## 2. **DESARROLLO DEL JUEGO:** *(Se alternan turnos hasta finalizar la partida)*

**FASE DE ROBO:** Roba una carta. Si tienes menos de 3 cartas, sigue robando hasta que tengas 3 cartas. Puedes robar de tu Mazo Principal o del Mazo de Refuerzos.

**FASE PRINCIPAL:** Realiza acciones gastando tus contadores de carne disponibles. Las acciones incluyen poner cartas en juego, ejecutar habilidades, mover criaturas, iniciar combate, etc. (ver "ACCIONES EN TU TURNO", página 7)

**FASE FINAL:** Restablece o repón tus contadores de carne hasta tener 4. Son tus acciones para el próximo turno, aunque puedes gastarlos durante el turno del oponente (por ejemplo, para esquivar o activar habilidades tácticas), pero entonces te quedarán menos para tu turno.

### **PARA VETERANOS DE JUEGOS DE CARTAS:**

- Las habilidades no se reinician cada turno. Una vez usadas permanecen gastadas hasta que un efecto del juego (como una recarga) las reinicie, lo que significa que la mayoría de las habilidades son efectivamente de un solo uso, así que elige sabiamente.
- Igualmente, las criaturas no se giran 90° al atacar y pueden golpear repetidamente. Si una criatura se gira debido a un efecto del juego, no volverá automáticamente a su posición vertical al comienzo de tu turno.

### **Robar Cartas y Mazo de Refuerzos**

Cada vez que robas una carta (durante la Fase de Robo o por efectos de carta), **puedes elegir robar de tu Mazo de Refuerzos o de tu Mazo Principal**. Si robas de tu Mazo de Refuerzos, puedes mirar y seleccionar cualquier carta de allí.

Si robas de tu Mazo de Refuerzos y se queda vacío, coloca inmediatamente la carta superior de tu Mazo Principal en el Mazo de Refuerzos antes de continuar robando. **Puedes revisar las cartas de tu Mazo de Refuerzos en cualquier momento.**

### **Facción Agotada**

Cuando un jugador intenta robar una carta y no quedan cartas para robar (ni en su Mazo Principal ni en el Mazo de Refuerzos), esa facción se considera "Agotada".

A partir de ese momento y durante el resto de la partida:

- El jugador no puede añadir cartas a su Mazo de Refuerzos.
- Todas sus acciones deben gastarse jugando cartas, avanzando, atacando, etc., a menos que saquee el hábitat del oponente (las acciones específicas tomadas siempre quedan a discreción del jugador, siempre y cuando todas las acciones se gasten).
- Una vez que se saquea el hábitat del oponente, pueden pasar el turno o pueden continuar usando sus acciones si lo desean.

*"Una facción agotada va a intentar que cada turno sea un ataque total en un intento desesperado por ganar"*

## ☠ Tipos de Daño

En Cannibal World hay dos tipos de daño: Daño de Combate y Daño Directo. Las habilidades especifican qué tipo de daño infligen o previenen.

(ver descripción detallada de las habilidades, páginas 12-15)

### DAÑO DE COMBATE:

Infligido a través de ataques cuerpo a cuerpo, en combate.

### DAÑO DIRECTO:

Infligido a distancia, a través de algún tipo de proyectil.

El daño es permanente y se representa con contadores de daño de la reserva. Si una criatura acumula contadores en cantidad igual o superior a su icono de vida, muere (va a la pila de descartes).



## ☠ Criaturas Aturdidas

Las criaturas pueden ser aturdidas. Cuando una criatura está aturdida, gírala 90°.

- Las criaturas aturdidas **no pueden esquivar, iniciar combate ni usar habilidades**. Tampoco pueden ser objetivo de habilidades de su propietario. Sin embargo, siguen siendo objetivos válidos para el oponente.
- En combate, las criaturas aturdidas **no infligen Daño de Combate** pero pueden recibir cualquier daño.
- Las criaturas aturdidas no cuentan como criaturas enemigas en su zona, lo que permite al oponente atacar la Zona de Cobertura, o Saquear el Hábitat.



*“Si consigues aturdir a algunas de las criaturas más grandes de tu oponente, puede darte una ventaja significativa en la batalla.”*

## 3. ACCIONES:


- Puedes realizar **cualquier acción en cualquier orden y repetirlas (excepto Saquear, que solo se puede realizar una vez por turno)** siempre que puedas pagar con contadores de carne.
- Una criatura puede **entrar en combate varias veces en el mismo turno**, siempre que pagues por cada combate. El daño es permanente y se representa con contadores de daño.
- Puedes **gastar contadores devolviéndolos a la reserva o marcando una habilidad con ellos**, indicando que está gastada y no se puede activar de nuevo.
- Todas las acciones son **opcionales**. No necesitas gastar todas las acciones, pero ten en cuenta que los contadores de carne no se acumulan.
- **NO PUEDES** gastar contadores de carne en acciones que no se pueden realizar (como robar cuando no quedan cartas).

## Acciones En Tu Turno:

- **JUGAR UNA CARTA DE CRIATURA:** 

Gasta 1 contador de carne para **poner una criatura de tu mano en juego**, ya sea en la Zona de Cobertura o en la Zona de Caza.

Si la criatura es una carta de Líder (★), puedes jugarla gratis sin gastar un contador.

- **JUGAR UNA CARTA DE ACCIÓN:**  /  

Las Cartas de Acción pueden tener 1 o 2 Habilidades: **Gasta 1 contador de carne para activar una de las habilidades de la carta o 2 contadores para activar ambas. No pagues contadores si se trata de Habilidades Disparadas.** (Ver página 11)

Algunas habilidades especificarán una "criatura objetivo" o "esta criatura", que debe elegirse cuando se activa la habilidad. Si la habilidad tiene un alcance, puedes elegir la zona desde la que se activa, siempre que sea válida para esa habilidad. **Descarta la Carta de Acción.**

- **EJECUTAR UNA HABILIDAD:** 

Coloca 1 contador de carne en una habilidad de una Carta de Criatura que controles para activarla. El contador permanece en la habilidad para indicar que se ha usado.

Si es una Habilidad Disparada, no gastes uno de tus contadores; en su lugar, coloca un contador de la reserva para marcarla como usada.



**LAS HABILIDADES SOLO SE PUEDEN USAR UNA VEZ.** Después de la activación, una habilidad permanece cubierta con un contador de carne durante el resto de la partida a menos que se reinicie por otro efecto (como la habilidad Recargar).

- **MOVER UNA CRIATURA:** 

Gasta 1 contador de carne para **mover una criatura que controles de tu Zona de Cobertura a tu Zona de Caza.**

No puedes mover una criatura de vuelta a la Zona de Cobertura.

- **INICIAR UN COMBATE:** 

Gasta 1 contador de carne para **declarar un combate con una criatura de tu Zona de Caza.** Elige una criatura enemiga en la Zona de Caza del oponente como objetivo. Si no hay criaturas enemigas en la Zona de Caza, o si todas están aturdidas, puedes apuntar a las criaturas en la Zona de Cobertura.

(Ver Resolución del Combate en Resolución del Combate, página 9)

*“Tomar la iniciativa en el combate significa dar forma a la lucha en tus términos, obligando al enemigo a reaccionar y disminuyendo sus futuras acciones.”*

● **SAQUEAR EL HÁBITAT DEL Oponente:** 

Gasta 1 contador de carne para saquear el Hábitat del oponente si ni su Zona de Caza ni su Zona de Cobertura contienen ninguna criatura, o si todas las criaturas restantes están aturdidas.

- DEBES tener al menos una criatura no aturdida en la Zona de Caza.
- Solo puedes realizar esta acción UNA vez por turno (necesitas 3 turnos para eliminar a un jugador).
- Marca cada Saqueo retirando un contador de carne del Hábitat y devolviéndolo a la reserva. Esos contadores no se reponen.
- El primer jugador NO PUEDE Saquear en el primer turno.

● **ROBAR UNA CARTA ADICIONAL:** 

Gasta 1 contador de carne para robar una carta adicional de tu mazo principal o de tu Mazo de Refuerzos. (ver "Robar Cartas y Mazo de Refuerzos", página 5)

● **RECUPERAR UNA CRIATURA ATURDIDA:** 

Gasta 1 contador de carne para recuperar (enderezar) una criatura aturdida que controles.


 **Acciones En El Turno Del Oponente:**

● **ESQUIVAR UN COMBATE:**  

Gasta 2 contadores de carne para evitar un combate declarado por el oponente. No se produce el combate. Eso significa que no puedes usar Habilidades Tácticas para ese combate.

● **ESQUIVAR UNA HABILIDAD DE ASALTO:**  

Gasta 2 contadores de carne para **evitar el efecto de una Habilidad de Asalto** utilizada por el oponente. Eso **NO** hace que esquives el combate que pueda resultar, si fue activada desde una criatura. (ver "Habilidades de Asalto", página 10)

● **ACTIVAR UNA HABILIDAD TÁCTICA:** 

Gasta 1 contador de carne para usar una Habilidad Táctica de una Carta de Criatura en juego o de una Carta de Acción en tu mano **durante un combate iniciado por el oponente.** (Ver "RESOLUCIÓN DEL COMBATE", página 9)

**No puedes activar Habilidades Tácticas fuera del combate en el turno del oponente.**

● **HABILIDADES DISPARADAS:**

**Tus Habilidades Disparadas se pueden activar si se cumple su condición de activación, y debes marcarlas como gastadas con un contador de carne de la reserva.**

(Ver descripción detallada de "Habilidades Disparadas", página 12)

## 4. RESOLUCIÓN DEL COMBATE:

---

**El combate es la acción principal en Cannibal World.**

Si quieres derrotar a tu oponente, necesitarás enviar a tus criaturas a matar a las suyas, así como defenderte de sus ataques al mismo tiempo.

Ten en cuenta tu estrategia para usar las habilidades de tus criaturas al desplegarlas en el campo de batalla.

Intenta siempre maximizar tus acciones, así como el número de veces que puedes atacar con cada una de tus criaturas. **Por ejemplo:** una criatura de fuerza 4 podría eliminar a dos criaturas de fuerza 3 de tu oponente.

### 1. INICIAR UN COMBATE:

- Elige una criatura de tu Zona de Caza para iniciar combate con una criatura enemiga en la Zona de Caza del oponente como objetivo.
- Si no hay criaturas enemigas en la Zona de Caza, o si están aturdidas, puedes apuntar a las criaturas en la Zona de Cobertura en su lugar.
- También **puedes atacar a criaturas aturdidas**, y no podrán infligir daño a tu criatura, ni activar ninguna de sus habilidades.

### 2. ESQUIVAR EL COMBATE:

- El defensor puede gastar 2 contadores de carne para evitar el combate.
- Si se esquiva, **el combate no llega a ocurrir.**
- La criatura aturdida **no puede esquivar.**

### 3. ACTIVAR HABILIDADES TÁCTICAS:

- Solo puedes activar habilidades tácticas si el combate no se esquiva.
- El iniciador del combate comienza activando una habilidad táctica (o pasando).
- Los **jugadores se alternan activando habilidades tácticas hasta que ambos pasan.**
- Las habilidades se resuelven inmediatamente, pero **todo el daño se resuelve simultáneamente al final del combate.**

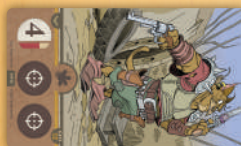
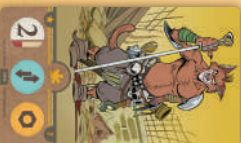
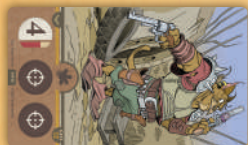
### 4. RESOLUCIÓN DEL COMBATE:

- Cada criatura inflige daño igual a su fuerza.
- Aplica y previene el daño simultáneamente. Usa contadores de daño para indicar el daño. Los contadores de daño no afectan a la fuerza.
- Cuando **el daño total es igual o excede la vida de una criatura, esa criatura muere y va a la pila de descarte.**

## Ejemplo de Combate:

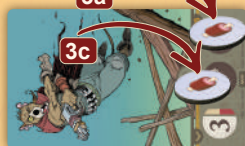
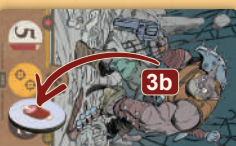
### JUGADOR ATACANTE

### JUGADOR DEFENSOR



**1 Iniciar Combate:**  
El jugador atacante gasta un contador de Carne para iniciar el combate.

**2 Esquivar:**  
El jugador defensor decide no evitar el combate.



**3 Activar Habilidades Tácticas:**  
El jugador atacante decide no activar Habilidades Tácticas inicialmente.

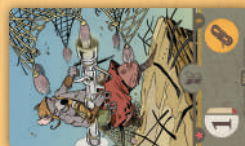
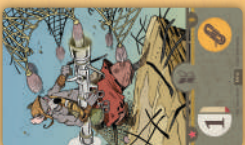
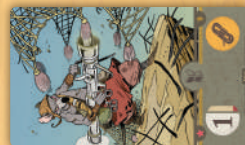
**3a** El jugador defensor activa "Finta", gastando un contador de Carne tapando la habilidad de la carta.

**3b** El jugador atacante activa "Escudo 2" para prevenir 2 daños de combate a su criatura.

**3c** El jugador defensor activa "Disparos Suelos 2" infligiendo 2 daños directos a la criatura adversaria de fuerza 2 de la Zona de Cobertura. Dicha criatura no está en el combate, pero se encuentra en el Rango válido para usar "Disparos Suelos 2".



**4 Resolución del Daño:**  
La criatura que ataca sufre 1 daño de combate ( $3-2=1$ ).  
La criatura que se defiende no sufre daño de combate (gracias a la "Finta").  
La criatura en la zona de Cobertura del jugador atacante recibe 2 daños y muere.



## 5. HABILIDADES:

Los **ICONOS DE HABILIDAD** tienen un **COLOR** que indica el tipo de habilidad, relacionado con **cuándo y desde dónde** puedes usarlas, qué las activa, si se pueden esquivar, etc. También tienen un **SÍMBOLO** que representa el efecto de la habilidad (daño, etc.).

**ALGUNAS HABILIDADES tienen RANGO:** Significa la distancia de las zonas a las que pueden alcanzar, empezando a contar desde donde se han lanzado, y contando las zonas de ambos jugadores.

### HABILIDADES DE COBERTURA:



Estas representan **acciones estratégicas desde la retaguardia:**

- Se activan **solo durante tu turno y desde la Zona de Cobertura** (o la mano).
- **NO se pueden usar en medio de un combate.**

### HABILIDADES DE ASALTO:



Representan **ataques especiales que proporcionan ventaja antes del combate.**

- **No se pueden usar en medio de un combate** (se usan para iniciarlo).
- Se pueden usar **durante tu turno desde la Zona de Caza** (o la mano).

1. Selecciona una criatura enemiga en la Zona de Caza del oponente como objetivo. Si no hay criaturas enemigas en la Zona de Caza, o si están aturdidas, puedes apuntar a las criaturas en la Zona de Cobertura (puedes apuntar a criaturas aturdidas).
2. Las Habilidades de Asalto se pueden esquivar (ver "Acciones en el Turno del Oponente", página 8).
3. Cuando se activa desde una criatura, esto desencadena un combate inmediatamente después de resolver completamente la Habilidad de Asalto con la criatura objetivo.
4. Si la criatura objetivo muere por la Habilidad de Asalto, no hay combate.

**Las Habilidades de Asalto pueden desencadenar Habilidades Disparadas. Resuelve la Habilidad Disparada completamente antes del combate.**

### HABILIDADES TÁCTICAS:



Representan **habilidades de acción rápida y se pueden usar en combate cuerpo a cuerpo:**

- Se pueden usar **en cualquier momento durante tu turno desde cualquier zona.**
- Se pueden usar **durante el combate en el turno del oponente.**

### HABILIDADES DISPARADAS:



Representan **reacciones automáticas.** Son las únicas habilidades que pueden modificar los efectos del juego (acciones, habilidades...) antes de la resolución.

- Se pueden activar en cualquier momento cuando se cumple la condición de activación. Cada habilidad tiene una condición de activación diferente.
- Las habilidades Disparadas **NO** cuestan contadores de carne, pero deben marcarse como gastadas usando un contador de carne de la reserva.
- Si se trata de una Carta de Acción, simplemente muestra la Carta de Acción, resuélvela y descártala.

### HABILIDADES NATIVAS:



Representan **características innatas que las criaturas pueden tener:**

- Tienen un efecto permanente siempre y cuando permanezcan descubiertas.
- Si por un efecto del juego se pierde esa habilidad, debes cubrirla con un contador de la reserva.

## Habilidades de Cobertura

- SOLO DURANTE TU TURNO Y DESDE LA ZONA DE COBERTURA (O LA MANO)
- NO SE PUEDEN USAR EN MEDIO DE UN COMBATE

SÍMBOLO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN
	Disparo Único	Inflige un punto de Daño Directo a la criatura objetivo. <b>ALCANCE 2</b>
	Disparos Sultos X	Distribuye X de Daño Directo entre las criaturas del oponente, donde X es el número de iconos. Se puede asignar a un objetivo o dividir entre varios objetivos. <b>ALCANCE 2</b>
	Disparo Único X	Inflige X de Daño Directo a la criatura objetivo. <b>ALCANCE 2</b>
	Respaldo X	Roba X número de cartas y gana el mismo número de contadores de carne de la reserva.
	Proliferación de Ratas	Pon una carta de criatura rata con un valor de 6 o menos de la pila de descarte en tu Mazo de Refuerzos.
	Recargar	Retira el contador de carne de otra habilidad usada, permitiendo que se use de nuevo.
	Red	Aturde (gira 90°) a la criatura objetivo. <b>ALCANCE 2</b> <i>(ver "Criaturas Aturdidas", página 6)</i>
	Salto Felino	Mueve esta criatura de la Cobertura a la Zona de Caza e inicia inmediatamente el combate con una criatura objetivo válida del oponente, sin pagar otro contador de carne. Este combate no se puede esquivar y la criatura objetivo no puede usar habilidades tácticas ni disparadas.
	Invocar Alfa	Busca una Carta de Criatura de valor 8 o más en tu Mazo Principal, muéstrala y ponla en tu Mazo de Refuerzos. Baraja tu Mazo Principal.
	Arpón	Inflige 1 de Daño de Combate a una criatura objetivo. Si la criatura está en la Zona de Cobertura, muévela hacia adelante a su Zona de Caza.


## Habilidades de Asalto

- SOLO DURANTE TU TURNO DESDE LA ZONA DE CAZA (O LA MANO)
- DEBE SER UN OBJETIVO DE COMBATE VÁLIDO
- SE PUEDE ESQUIVAR
- INICIA EL COMBATE DESPUÉS

SÍMBOLO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN
	Disparo Único X	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Inflige X de Daño Directo a la criatura objetivo antes de entrar en combate a menos que esta habilidad se esquite.</li> <li>· Después, ambas criaturas inician el combate.</li> </ul>
	Puñalada X	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Inflige X de Daño de Combate a la criatura objetivo antes de entrar en combate a menos que esta habilidad se esquite.</li> <li>· Después, ambas criaturas inician el combate.</li> </ul>
	Escudo X	<ul style="list-style-type: none"> <li>· A menos que se esquite, la criatura atacante está "<b>Protegida</b>" para el combate resultante.</li> <li>· Después, ambas criaturas inician el combate.</li> <li>· Si está <b>Protegida</b>, la criatura tendrá una prevención de X de Daño de Combate durante la resolución del daño del combate.</li> </ul>
	Red	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Aturde (gira 90°) a la criatura objetivo antes de entrar en combate a menos que esta habilidad se esquite.</li> <li>· Después, ambas criaturas inician el combate.</li> </ul>
	Carga Canina	<ul style="list-style-type: none"> <li>· A menos que se esquite, la criatura atacante se vuelve "<b>Cargada</b>" para el combate resultante. Un combate con <b>Carga</b> no se puede esquivar.</li> <li>· Después, ambas criaturas inician el combate. Si está <b>Cargada</b>, el oponente debe distribuir todo el Daño de Combate que exceda la vida de la criatura atacada entre otras criaturas en la misma zona en la resolución del daño. Sin embargo, ninguna criatura puede recibir más daño que su cantidad de Vida actual.</li> </ul>
	Inmolarse	<ul style="list-style-type: none"> <li>· A menos que se esquite, inflige 1 de Daño de Combate a todas las criaturas enemigas en la misma Zona que la criatura objetivo antes de entrar en combate.</li> <li>· Si esta habilidad se activa desde una criatura, inflige 1 de daño a esta criatura también.</li> <li>· Después, ambas criaturas inician el combate.</li> </ul>
	Finta	<ul style="list-style-type: none"> <li>· A menos que se esquite, la criatura atacante gana "<b>Finta</b>" para este combate. Un ataque con <b>Finta</b> no se puede esquivar.</li> <li>· Después, ambas criaturas inician el combate. Si el atacante tiene <b>Finta</b>, previene todo el daño de combate infligido a esta criatura. Esta criatura aún inflige daño de combate como de costumbre.</li> </ul>


## Habilidades Tácticas

- DESDE CUALQUIER ZONA (O LA MANO)
- DURANTE TU TURNO, O EN COMBATE

SÍMBOLO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN
	Disparo Único	Inflige un punto de Daño Directo a la criatura objetivo. <b>RANGO 2</b>
	Disparos Suelos X	Distribuye X de Daño Directo entre las criaturas del oponente, donde X es el número de iconos. Se puede asignar a un objetivo o dividir entre varios objetivos. <b>RANGO 2</b>
	Disparo Único X	Inflige X de Daño Directo a la criatura objetivo. <b>RANGO 2</b>
	Daño Adicional X	<b>Durante el combate:</b> Si la activa una criatura, esa criatura inflige X de Daño de Combate adicional en la fase de resolución del daño. Si se activa desde una Carta de Acción, elige una criatura objetivo involucrada en el combate para infligir X de Daño de Combate adicional.
	Escudo X	<b>Durante el combate:</b> Si la activa una criatura, ésta se previene X de Daño de Combate en la fase de resolución del daño. Si se activa desde una Carta de Acción, elige una criatura objetivo involucrada en el combate para prevenirle X de Daño de Combate.
	Finta	<b>Durante el combate:</b> previene todo el Daño de Combate infligido a esta criatura, pero esta criatura aún inflige Daño de Combate.
	Lealtad	<b>Durante el combate:</b> Elige una criatura objetivo involucrada en el combate. Redirige todo el Daño de Combate que se infligiría a la criatura elegida a esta criatura en su lugar.

## Habilidades Nativas

- EFECTO PERMANENTE
- SE PIERDE SI SE CUBRE CON UN CONTADOR

SÍMBOLO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN
	Acechador	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No puede ser objetivo de ataques o habilidades.</li> <li>• No cuenta como una criatura en su zona (permite ataques a la propia Zona de Cobertura o Saqueo).</li> <li>• Pierde "Acechador" (cubre la habilidad) si entra en combate o usa cualquier habilidad, a menos que esa habilidad diga explícitamente lo contrario.</li> <li>• Puede atacar o asaltar desde la Zona de Caza a la de Cobertura, ignorando las criaturas de la Zona de Caza.</li> <li>• En tu turno (nunca en combate) puedes decidir perder "Acechador" tapando la habilidad (contador de la reserva).</li> </ul>

## Habilidades Disparadas

- SE PUEDEN ACTIVAR EN CUALQUIER MOMENTO CUANDO SE CUMPLE LA CONDICIÓN DE ACTIVACIÓN
- PUEDEN MODIFICAR LAS ACCIONES Y HABILIDADES QUE LAS DISPARAN
- NO NECESITAS CONTADORES DE CARNE PARA PAGARLAS
- PUEDES ELEGIR ACTIVARLAS O NO

SÍMBOLO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN
	Diana	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Activación:</b> Cuando el oponente activa una habilidad que inflige Daño Directo.</li> <li>• Redirige todo el daño de esa habilidad a esta criatura (ignora el alcance).</li> </ul>
	Armadura X	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Activación:</b> Si la criatura recibe cualquier tipo de daño.</li> <li>• Previene X cantidad de daño a esta criatura.</li> </ul>
	Recarga	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Activación:</b> Cuando uses una habilidad de una Criatura (Cobertura, Táctica o Asalto).</li> <li>• Retira el contador de la habilidad que acabas de usar y devuélvelo a la reserva. Esa habilidad se puede usar de nuevo.</li> </ul>
	Proliferación de Ratas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Activación:</b> Cuando esta criatura entra en la Zona de Cobertura.</li> <li>• Pon una carta de criatura rata con un valor de 6 o menos de la pila de descarte en tu Mazo de Refuerzos.</li> </ul>
	Salto Felino	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Activación:</b> Cuando esta criatura entra en la Zona de Caza (desde la mano o la Zona de Cobertura).</li> <li>• Inicia un combate sin pagar un contador de carne.</li> </ul>
	Tácticas de Rechazado	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Activación:</b> Al entrar en el juego (cualquier Zona).</li> <li>• Escoge una carta de tu Mazo Principal y colócala en tu Mazo de Refuerzos. Baraja tu Mazo Principal.</li> </ul>
	Respaldo X	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Activación:</b> Al entrar en el juego (cualquier Zona).</li> <li>• Roba el número indicado de cartas y gana el mismo número de contadores de carne.</li> </ul>
	Intercambio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Activación:</b> Cuando una criatura es el objetivo de una Habilidad de Asalto o un combate y no se esquivan.</li> <li>• Escoge otra de tus criaturas en juego. El combate procede con esta nueva criatura (inflige y recibe todo el daño del combate). Si esa criatura no está en la zona atacada, muévela allí (no muevas la original).</li> </ul>
	Reemplazo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Activación:</b> Al entrar en el juego (cualquier Zona).</li> <li>• Busca una carta de valor 6 o menos en tu Mazo Principal, muéstrala y ponla en tu Mazo de Refuerzos. Baraja tu mazo principal.</li> </ul>
	Red	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Activación:</b> Cuando una criatura en la misma Zona es el objetivo de un Ataque o una Habilidad de Asalto.</li> <li>• Gasta uno de tus contadores de carne para Aturdir (gira 90°) a la criatura atacante/asaltante (no puedes aturdir si no puedes gastar un contador). No se produce el combate o el asalto.</li> </ul>

# PERSONALIZACIÓN

## Mazos Preconstruidos:

Cada facción viene con un mazo preconstruido que incluye 21 cartas de juego con un total de 160 puntos de valor. Estos mazos preconstruidos están equilibrados y listos para jugar, lo que los hace ideales para nuevos jugadores.

Lista de las cartas que forman los Mazos Preconstruidos para cada facción:

RATAS	Copias	GATOS	Copias	PERROS	Copias	RECHAZADOS	Copias
RA/01	1	CA/01	1	DO/01	1	RE/01	1
RA/02	1	CA/02	1	DO/02	1	RE/02	1
RA/03	1	CA/03	2	DO/03	1	RE/03	1
RA/04	2	CA/04	1	DO/04	2	RE/04	2
RA/05	2	CA/05	3	DO/05	2	RE/05	1
RA/06	1	CA/06	2	DO/06	2	RE/06	2
RA/07	1	CA/07	2	DO/07	2	RE/07	3
RA/08	2	CA/08	2	DO/08	1	RE/08	1
RA/09	3	CA/09	2	DO/09	3	RE/09	1
RA/10	3	CA/10	2	DO/10	1	RE/10	2
RA/11	1	CA/11	1	DO/11	3	RE/11	2
RA/12	1	CA/12	1	DO/12	1	RE/12	3
RA/13	2	CA/13	1	DO/13	1	RE/13	1

## Mazos Personalizados:

Un mazo personalizado en Cannibal World consta de no menos de 15 y no más de 25 cartas de la misma facción, elegidas por el jugador, con las siguientes restricciones:

**Restricción de Valor:** Cada carta tiene un coste de valor (*Ver Anatomía de una Carta, página 1*). La suma total del valor de las cartas en un mazo personalizado no puede exceder los 160 puntos.

**Restricción de Tipología:**



**LÍDER:** Cada mazo debe incluir una carta de líder. El líder de la facción se puede jugar gratis SIN pagar un contador de carne.



**RESTRINGIDA:** Solo se puede incluir una copia en un mazo. Sin embargo, puedes tener varias cartas restringidas diferentes.



**COMÚN:** El resto de las cartas, de las cuales puedes incluir hasta 3 copias de cada una en el mazo.

## Pautas de Personalización:

1. **Elige cartas del conjunto de tu facción:**
  - A. Forma un mazo de 15 cartas y un máximo de 25 cartas en total.
  - B. Máximo de 160 puntos (puede ser menos).
  - C. Hasta 3 copias de cartas comunes y 1 copia de cartas restringidas.
  - D. Máximo de 3 cartas restringidas.
2. **Líder:** Debes incluir una Carta de Líder (cuenta para el total de 15-25 cartas).
3. **Añadir Carta de Hábitat:** Incluye la carta de Hábitat de tu facción (no cuenta para el total de 15-25 cartas).

*“Experimenta con diferentes combinaciones de cartas para encontrar las estrategias que mejor te funcionen!”*

## MODO DE JUEGO 2vs2

### Conceptos Básicos:

La mayoría de las reglas para este modo son las mismas que en el modo 1vs1. Esta sección se centrará solo en las reglas que difieren de las reglas básicas. Si un punto no se menciona de otra manera, se aplican las reglas básicas.

### Preparación del Juego:

- Cada equipo de **2 jugadores ahora se considera un solo bando** (pueden usar los mismos mazos de facción o diferentes).
- Los jugadores de cada bando se sientan uno al lado del otro en un lado de la mesa, frente a los jugadores del bando contrario.
- Dentro de cada bando, los jugadores comparten la misma **Zona de Caza, Zona de Cobertura y Zona de Hábitat**. Elegirán y compartirán una sola carta de Hábitat, pero cada jugador tendrá su propio Mazo de Combate, Mazo de Refuerzos y Pila de Descarte.
- Elige aleatoriamente un bando para comenzar el juego, y el jugador sentado a la izquierda de ese bando comenzará. El primer jugador obtiene 2 contadores de carne, el resto de los jugadores obtienen 4 contadores.
- La secuencia de turnos no es circular. En cambio, los bandos alternan turnos, y dentro de cada bando, los jugadores también alternan.

La secuencia de turnos sigue un patrón en "N".



*“En el caos de la batalla, un guerrero solitario puede luchar valientemente, pero una alianza convierte el coraje en estrategia, la fuerza en victoria y la supervivencia en triunfo.”*

## **Objetivo:**

El objetivo sigue siendo cazar (eliminar) a toda la población del oponente. En este caso, significa eliminar a todas las criaturas del bando contrario. Los jugadores continúan jugando hasta que se eliminan todas las criaturas de ambos jugadores del bando contrario.

Alternativamente, también puedes ganar destruyendo el único Hábitat del bando contrario, lo que se puede lograr después de saquearlo 3 veces.

## **Cómo Jugar:**

Los jugadores que comparten un bando pueden discutir tácticas y estrategias generales del juego, pero no pueden compartir información sobre sus manos o Mazos de Refuerzos.

## **Acciones Disponibles En Tu Turno:**

Además de las acciones habituales, puedes:

- **Dar uno de tus contadores de acción** (solo uno por turno) a tu compañero de equipo.
- **Usar habilidades de todas las criaturas de tu bando** en juego como si fueran tuyas.
- **Mover una criatura de tu bando de la Zona de Cobertura a la de Caza** como si fuera tuya.
- **Declarar combates con todas las criaturas de tu bando** en juego como si fueran tuyas.
- **Recuperar (enderezar) criaturas aturdidas de tu bando** como si fueran tuyas.
- **Activar Habilidades Disparadas.** Siempre y cuando se cumpla la condición de activación, puedes activar las habilidades disparadas de las criaturas de tu bando en juego como si fueran tuyas.

## **Acciones Disponibles En El Turno De Otros Jugadores:**

- **No puedes esquivar el combate o las Habilidades de Asalto dirigidas a las criaturas de tu compañero** de equipo, solo a las tuyas.
- **Puedes usar y pagar las Habilidades Tácticas de todas las criaturas de tu bando** en juego como si fueran tuyas.
- **Puedes activar habilidades disparadas.** Siempre y cuando se cumpla la condición de activación, ambos podéis activar las habilidades disparadas de las criaturas de vuestro bando en juego como si fueran vuestras.

## **Jugador Agotado:**

Cuando un jugador intenta robar una carta (ya sea durante su fase de robo o debido a un efecto de carta) y no puede porque no quedan cartas para robar (ni en su Mazo Principal ni en su Mazo de Refuerzos), ese jugador está "Agotado".

**El jugador agotado aplicará todas las reglas habituales para los jugadores agotados, pero esto no afecta a todo su bando. Cada jugador puede agotarse por separado.**

## REGLAS DE TORNEO

- **Formato:** Los enfrentamientos de torneo se disputan en un formato al mejor de tres partidas. El jugador que gane dos partidas se considera ganador del enfrentamiento.
- **Condición de Victoria:** El último jugador en pie gana. No hay Victoria Pírrica.
- **Listas de Mazos Fijas:** Los jugadores deben usar el mismo mazo principal y el mazo de apoyo durante todo el torneo. No se permiten cambios entre las partidas.
- **Mazo de Apoyo:** Cada jugador puede traer un mazo de apoyo de hasta 55 puntos. Entre los juegos de una partida, los jugadores pueden intercambiar cartas entre su mazo principal y su mazo de apoyo, asegurando que el mazo resultante siga siendo válido según las pautas de personalización.
- **Restauración del Mazo:** Después de cada partida, los jugadores deben restaurar su mazo principal a su configuración original antes de comenzar la siguiente partida.

## PREGUNTAS FRECUENTES

### GENERALES:

**P: ¿Puedo activar una habilidad si no puedo ejecutar un efecto, por ejemplo, robar una carta?**

**R:** Sí, simplemente ignora los efectos que no puedes ejecutar. Pero no puedes pagar por una acción que no puedes hacer, como pagar por iniciar combate sin criaturas, o pagar para robar una carta sin cartas.

**P: Mi facción está agotada, ¿estoy obligado a jugar habilidades con todas mis acciones?**

**R:** No, no estás obligado a usar habilidades con todas tus acciones. Sin embargo, estás obligado a gastar tus acciones en jugar criaturas, avanzar y atacar a menos que saquees el hábitat del oponente o hasta que no te queden más acciones. Puedes usar habilidades para gastar acciones estratégicamente, lo que puede resultar en menos o ninguna acción forzada.

**P: Si activo Armadura 2 para prevenir 1 de daño, ¿puedo prevenir otro daño?**

**R:** No, una vez que la habilidad se gasta, la marcas como gastada y no se puede activar de nuevo a menos que uses un efecto para limpiarla (por ejemplo, *Recargar*).

### COMBATE Y ASALTO:

**P: Si no esquivo una Habilidad de Asalto, ¿puedo esquivar el combate?**

**R:** Sí, a menos que el efecto de la Habilidad de Asalto te lo impida (por ejemplo, *aturdir a tu criatura*).

**P: ¿Puedo esquivar tanto la Habilidad de Asalto como el combate?**

**R:** Sí, pagando 2 contadores de carne cada vez, pero puedes terminar sin acciones para tu turno.

**P: ¿Puedo prevenir el daño de una Habilidad de Asalto?**

**R:** Solo con Habilidades Disparadas. Las Habilidades de Asalto deben resolverse completamente antes de entrar en combate y poder usar las Habilidades Tácticas.

**P: ¿Puedo usar una Habilidad Disparada en una Habilidad de Asalto esquivada?**

**R:** Si la condición de activación depende de que ocurra el efecto, entonces no. Por ejemplo, si esquivas una habilidad de Daño Directo de Asalto, no puedes aplicar la Habilidad "Armadura X" ya que no recibiste ningún daño de combate. Pero puedes activar la Diana (pero entonces sería inútil esquivar).

**P: ¿Puedo matar a una criatura en combate con Daño Directo antes de que inflija Daño de Combate?**

**R:** No, todo el daño se asigna al final, y el combate no se interrumpe por el exceso de daño.

**P: Durante el combate, ¿puedo usar Habilidades Tácticas de otras criaturas no involucradas?**

**R:** Sí, por ejemplo, "Lealtad" normalmente se usa en una criatura fuera del combate.

**P: Durante el combate, usando Habilidades Tácticas, si paso, ¿puede el oponente seguir jugando habilidades?**

**R:** Sí, hasta que ambos paséis secuencialmente. *Ejemplo:*

- *Has declarado combate y el oponente no ha esquivado. Eres el primero en actuar y decides pasar en lugar de jugar una Habilidad Táctica.*
- *El oponente juega Daño Adicional 1, que mataría a tu criatura.*
- *Juegas Escudo 1 para prevenir esto, y el oponente pasa.*
- *Juegas Disparo Único 1 para dañar aún más a la criatura del oponente.*
- *Tu oponente pasa de nuevo.*
- *Tú también pasas. Dado que ambos jugadores han pasado, el combate termina y todo el daño se resuelve.*

**P: ¿Una Carta de Acción de Asalto (no criatura) inicia combate?**

**R:** No, las Habilidades de Asalto solo inician combate desde las criaturas, pero las Cartas de Acción de Asalto se pueden esquivar.

**P: Si activo la Diana para redirigir el Daño Directo de una Habilidad de Asalto, ¿aún ocurre el combate?**

**R:** Sí, resuelves completamente el Asalto y la Habilidad Disparada (en este caso, rediriges el daño a la criatura con Diana) y luego, si ambas criaturas originales que deberían entrar en combate aún están vivas, resuelven el combate.

**P: ¿Cómo se resuelve Finta cuando se usa en un combate con Carga de un perro?**

**R:** Cuando se usa Finta, la criatura que la usó previene todo el daño de combate infligido a sí misma. Sin embargo, cualquier exceso de daño más allá de su vida total debe distribuirse entre otras criaturas en la misma Zona (ninguna criatura puede recibir más daño que su cantidad de Vida actual).

# CARACTERÍSTICAS DE LAS FACCIÓNES

## RATAS

Muy conscientes de su lugar en el mundo: fuertemente perseguidas por los humanos, viven en grupos familiares o pequeñas aldeas, lideradas por un jefe respetado.



Son muy hábiles en combate, especialmente con cuchillos y espadas.

Letales en el combate cuerpo a cuerpo, gracias a su velocidad, agilidad y pequeño tamaño.



**Las Ratas son pequeñas, numerosas, ágiles e inteligentes.**

En Cannibal World esto se traduce en:

-  **FINTA:** Son capaces de dañar al oponente evitando recibir daño.
-  **PROLIFERACIÓN DE RATAS:** Pueden devolver cartas descartadas al juego.



## GATOS

Moderadamente fuertes y no muy inteligentes. Se esconden en las sombras y atacan por sorpresa siempre que pueden.



Viven en asentamientos temporales. Su líder suele ser el menos estúpido y el más psicópata.

Muy agresivos, hasta el punto de ser estúpidos o incluso dementes.



**Los Gatos son traicioneros y temibles.**

En Cannibal World esto se traduce en:

-  **SALTO FELINO:** Pueden atacar desde la Zona de Cobertura.
-  **INTERCAMBIO:** Son capaces de intercambiar luchadores en medio del combate.



## PERROS

Valientes, inteligentes, nobles y leales. Son grandes y fuertes tanto física como mentalmente.



Forman clanes organizados y son muy respetuosos con las jerarquías internas.

Aprecian una buena arma y consideran que el cuchillo es el más noble y honorable para usar que luchar a distancia.



**Los Perros son fuertes, gregarios y leales.**

En Cannibal World esto se traduce en:

-  **LEALTAD:** Están dispuestos a sacrificarse en combate.
-  **CARGA CANINA:** Pueden dañar a más de un enemigo por ataque.



## RECHAZADOS

Peligrosos criminales, incapaces de integrarse en lo que queda de la sociedad humana.



Se asocian en bandas de oportunistas donde el líder es el menos estúpido.

No son muy hábiles, lo que compensan con el acceso a chatarreros y el uso de algunos trucos sucios aprendidos de políticos corruptos.



**Los Rechazados no son muy listos, pero guardan algunos trucos bajo la manga.**

En Cannibal World esto se traduce en:

-  **TÁCTICAS DE RECHAZADO:** Tienen maneras de conseguir lo que necesitan reorganizando sus mazos.
-  **RECARGA:** Son especialmente hábiles reutilizando habilidades.



- A Acción:** Mecánica del juego que los jugadores pueden realizar gastando contadores de carne. Las acciones incluyen jugar criaturas, mover, iniciar combates y usar habilidades.
- Alcance:** Distancia que una habilidad puede alcanzar. Alcance 2 significa que puede llegar hasta 2 Zonas por delante, incluidas las Zonas del propio jugador.
- C Carta de Hábitat:** Representa la base de cada facción. Si un hábitat es saqueado tres veces, esa facción pierde la partida.
- Contador de Carne:** El recurso principal del juego, usado para realizar acciones como jugar criaturas, activar habilidades e iniciar combates.
- Criatura Aturdida:** Una criatura temporalmente incapaz de esquivar, iniciar combates o usar habilidades. No puede infligir daño durante el combate, pero sí recibirlo.
- D Daño de Combate:** Daño infligido durante un combate cuerpo a cuerpo. A diferencia del Daño Directo, generalmente requiere que las criaturas estén en proximidad física.
- Daño Directo:** Daño infligido a distancia, a menudo mediante proyectiles, que no requiere proximidad física. Puede infligirse fuera del combate cuerpo a cuerpo.
- F Facción Agotada:** Una facción que no tiene cartas restantes en su Mazo Principal ni en su Mazo de Refuerzos. Las facciones agotadas deben usar todas sus acciones cada turno y centrarse en atacar el hábitat del oponente.
- Fase de Robo:** Fase al inicio de cada turno en la que el jugador roba cartas, eligiendo entre su Mazo Principal o el Mazo de Refuerzos.
- H Habilidad:** Poderes o efectos especiales que una carta puede activar durante el juego. Las habilidades se clasifican en tipos: Cobertura, Tácticas, Asalto, Disparadas y Nativas, cada una con condiciones y efectos específicos.
- M Mazo de Refuerzos:** Pequeño mazo separado del que los jugadores pueden robar durante el juego para obtener ventajas estratégicas.
- Mulligan:** Opción al inicio del juego para barajar la mano inicial de cartas y robar una nueva. Cada jugador puede hacer un mulligan una vez por partida.
- S Saquear:** Acción para atacar directamente el hábitat del oponente si no hay criaturas protegiéndolo. Tres saqueos resultan en victoria.
- V Victoria Pírrica:** Condición de empate en la que la fuerza total de las criaturas restantes del vencedor es menor que los puntos de vida restantes del hábitat del oponente.
- Z Zona de Caza:** Zona frontal donde se colocan las criaturas listas para el combate. Solo las criaturas en la Zona de Caza pueden iniciar ataques.
- Zona de Cobertura:** Zona del jugador donde las criaturas no están directamente expuestas a ataques enemigos. Aquí pueden usarse Habilidades de Cobertura.

## AGRADECIMIENTOS:

A Oscar y Diana, por permitirnos adentrarnos en el Universo de “Solo”, y por su apoyo, compromiso y entusiasmo con este proyecto.

A nuestros mejores testers: Marta, Jaime y Andrés. Y a todo el equipo de Magic Mallorca por permitirnos usar su espacio para las pruebas de juego.

A la cálida y entusiasta comunidad de fans de Oscar Martín, siempre comprometida y participativa.

A TODOS NUESTROS MARAVILLOSOS MECENAS DE KICKSTARTER, POR HACERLO POSIBLE.



*Ilustraciones:* © Oscar Martin

*Diseño Gráfico:* Diana Linares | Paloma Pérez

*Mecánicas de Juego:* Rafael Campos | José Molina | Paloma Pérez

*Inspirado en los cómics SOLO de Oscar Martin*

© Oscar Martin, 2014-2025

