

TAMASHII

CRÓNICA DE ASCEND



REGLAMENTO

INTRODUCCIÓN AL JUEGO

ÍNDICE

1. Introducción al juego	1
1a. Índice.....	2
1b. Componentes.....	2
2. Preparación	4
2a. Preparar el Escenario.....	5
3. Mecánicas del juego	6
3a. Tablero de Jugador, Lanzador y fichas de Datos.....	6
3b. Fichas de Datos.....	6
3c. Fichas de Datos Básicos.....	6
3d. Fichas de Datos Especiales y otros símbolos de Datos.....	6
3e. Programar, Patrones y lanzar.....	7
3f. Patrones Básicos.....	7
3g. Lanzar Patrones.....	7
3h. Crear la Bolsa y mecánicas de las fichas de Datos.....	8
3i. Recursos: Escudo, Memoria, Energía y Repetición.....	8
3j. Cartas de Funda.....	9
3k. Cartas de Protocolo de Aprendizaje.....	9
3l. Clases, Facciones y cartas de Mejora.....	10
3m. Mapa.....	11
3n. Losetas de Distrito.....	11
3o. Movimiento.....	11
3p. Revelar losetas de Distrito.....	11
3q. Fichas de Exploración.....	11
3r. Rastro.....	11
3s. Enemigos.....	12
3t. Preparar el mazo de Enemigo.....	12
3u. Vincular Enemigos.....	12
3v. Dañar y derrotar Enemigos.....	12
3w. Reiniciar.....	13
3x. Actualizar.....	13
4. Orden de turno	14
4a. Fase de Planificación (resolución simultánea).....	14
4b. Fase de Acción (resolución por turnos).....	14
4c. Fase de Combate (resolución por turnos).....	15
4d. Fase de Misión (resolución simultánea).....	16
4e. Ejemplo de combate.....	16
5. Escenarios	18
5a. Hojas de Escenario.....	18
5b. Cartas, tipos y progresión de los Escenarios.....	18
5c. Pruebas.....	20
5d. Fin de la partida y uso del registro de Progreso.....	20
5e. Tablero de Lugarteniente.....	20
6. Otros modos de juego	21
6a. Modo en solitario.....	21
6b. Generador de Escenarios (modo competitivo).....	21
7. Índice alfabético	22
8. Palabras, expresiones y símbolos importantes	24

Objetivo del juego

Tamashii es un juego basado en escenarios que se desarrolla en un Japón futurista y ciberpunk. Puedes jugar los Escenarios en el orden que elijas, ya que cada uno es una historia independiente ambientada en el universo de Tamashii con sus propias condiciones de victoria. Los Escenarios comienzan con una introducción y terminan con una carta de Victoria o Escenario fallido. La narrativa de los Escenarios proporciona pistas sobre la trama general del juego y, cuando termines todos los Escenarios disponibles, accederás a un Escenario Final que concluye la historia. Pero eso no es todo. El juego tiene un montón de material esperando a que lo desbloques y cada Escenario tiene bifurcaciones, por lo que si quieres ver todos los lugares posibles, introducirte en todas las fundas disponibles y experimentar todas las historias existentes, quizás tengas que jugar cada Escenario más de una vez.

COMPONENTES



70 cartas de Enemigo



139 cartas de Escenario



1 carta de modo en solitario
(bot J.O.R.D.A.N.)



13 cartas de Funda



12 cartas de Ayuda



13 cartas de Protocolo de Aprendizaje



62 cartas de Generador de Escenarios



52 cartas de Mejora de Clase



48 cartas de Mejora de Facción



2 tableros de Lugarteniente



16 figuras de Funda



2 figuras de Lugarteniente



11 peanas de plástico para figuras (8 en los colores de los jugadores, 3 en negro)



24 losetas de Distrito



23 fichas de Ascend



20 fichas de Exploración



16 indicadores de Bloqueo



8 indicadores de Éxito



1 indicador de Jugador Inicial



128 fichas de Datos Básicos (4 tipos)



16 fichas de Datos Abiertos



16 fichas de Datos Corruptos



8 fichas de Datos Centrales



6 fichas de dados de Jugador (2 juegos)



4 tableros de Volcado



1 medidor de Tiempo



4 Tableros de Jugador



11 hojas de Escenario



1 Registro de Progreso



7 separadores para cartas estándar



3 separadores para cartas pequeñas



4 Bolsas de Datos



40 marcadores Universales (👉)



40 marcadores de EXP (👉)



40 marcadores de DÑO (👉) (10 grandes y 30 pequeños)



4 Limitadores de ITG



4 dados de Enemigo (👉)



12 dados de Jugador (👉)

PREPARACIÓN

Antes de la primera partida

Antes de jugar la primera partida de *Tamashii*, lee la guía de apertura incluida en la caja. Después, cuando ya estés preparado, deberás jugar el Prólogo como primer Escenario, no solo porque enseña a jugar de una manera sencilla, sino porque tiene una historia introductoria que desbloquea componentes fundamentales para usarlos en otros Escenarios.



La Preparación en *Tamashii* se divide en dos fases. La primera consiste en preparar los componentes básicos del juego que se utilizan en casi todas las partidas. La segunda fase de la Preparación es específica para cada Escenario y se describe en la sección «Preparación» de cada hoja de Escenario.

1. Pon todas las fichas de Datos Básicos (🌀🌊🔥⚡), Datos Abiertos (📄), fichas de Ascend (📈), indicadores de Éxito (✅), marcadores Universales (📍), Daño (🔪) y EXP (📊), y todos los dados (🎲 y 🎲) al alcance de todos los jugadores. Forman la reserva neutral.
 2. Cada jugador escoge uno de los 4 Tableros de Jugador (y el tablero de Volcado del mismo color) y después sigue los siguientes pasos:
 - 2a. Coloca el tablero de Volcado en la ranura que hay en la parte inferior del Tablero de Jugador.
 - 2b. Coloca 4 indicadores de Bloqueo (🚫) en la columna del Lanzador marcada más a la derecha.
 - 2c. *Omite este paso si estás jugando el Prólogo.*
Pon 1 marcador Universal (📍) en la casilla 0 del medidor de Rastro (📍).
 - 2d. Pon 1 marcador Universal (📍) en cada casilla 0 de cada medidor de Recursos (🔧🛡️🏠) y (⚡).
 - 2e. Coloca un Limitador de ITG del mismo color que tu Tablero de Jugador en la casilla 5 del medidor de ❤️ (Integridad). Después, coloca 1 📍 en la casilla 5 del medidor de Integridad, dentro del Limitador.
 - 2f. Coge 2 fichas diferentes de Datos Centrales (a doble cara). Inserta en la ranura de Datos Centrales una cuyo símbolo coincida con el símbolo impreso en tu Tablero de Jugador. Deja la otra ficha al lado de tu Tablero de Jugador.
3. Cada jugador coge:
 - 3a – 1 Bolsa de Datos.
 - 3b – 3 cartas de Ayuda.

3c. *Omite este paso si estás jugando el Prólogo.*

– 1 mazo de Mejora de la Clase escogida (cada jugador escoge 1 de las 4 Clases disponibles: Cosechador, Luchador, Embaucador o Susurrador). Después, retira del juego la carta de Mejora con «Solitario/JcJ» en su reverso. Coloca las otras dos Mejoras iniciales boca arriba en la ranura correspondiente de tu Tablero de Jugador. Baraja el resto de Mejoras de Clase y ponlas boca abajo al lado de tu Tablero de Jugador.

3d. *Omite este paso si estás jugando el Prólogo.*

– 2 cartas de Protocolo de Aprendizaje al azar. Escoge una y colócala en la ranura apropiada de tu Tablero de Jugador. Devuelve la otra a la caja del juego.

3e – 1 figura de Funda Caminante que coincida con la ilustración de tu Tablero de Jugador con una peana de plástico del color de tu Tablero de Jugador (o una miniatura con un anillo de tu color si usas miniaturas).

4. Cada jugador prepara su Bolsa de Datos:

4a. Introduce 3 fichas de Datos Básicos de cada tipo en la Bolsa (12 en total).

4b. Introduce en la Bolsa 1 ficha de Datos Básicos adicional que coincida con el tipo de tu ficha de Datos Centrales.

4c. Agita la Bolsa de Datos para mezclar las fichas.

5. *Omite este paso si estás jugando el Prólogo.*

Prepara el Mercado de Fundas:

5a. Mezcla todas las cartas de Funda disponibles para crear un mazo y ponlo boca abajo en la zona de juego.

5b. Roba tantas cartas como jugadores haya + 1 (👤 +1) y ponlas boca arriba al lado del mazo de Fundas, de tal forma que queden visibles para todos los jugadores.

6. Pon el medidor de Tiempo en un lugar cómodo de la zona de juego. Pon 1 📍 en la casilla 0 del medidor de Tiempo.

Componentes bloqueados y desbloqueados

Algunas cartas de la caja deben colocarse tras los separadores de «Componentes bloqueados». Cuando abras el juego, las encontrarás en los mazos que pone «Componentes bloqueados» en la parte superior e inferior. Son componentes que no se usan durante la Preparación y deben dejarse en la caja. Se desbloquearán ganando o perdiendo distintos Escenarios.

Algunas losetas de Distrito también empiezan en la Reserva Bloqueada y deben colocarse detrás del separador «Distritos bloqueados», tal y como se indica en la guía de apertura incluida en la caja.

Cuando se Desbloquea un componente, se mueve al otro lado del separador correspondiente y se añade al mazo apropiado. Todos los componentes bloqueados tienen un código (*distinto de X00*).

PREPARAR EL ESCENARIO

Escoge una de las hojas de Escenario disponibles; la ilustración y la descripción del anverso de la hoja de Escenario te ayudarán a decidir y te indicarán qué puedes esperar de cada una de las historias. Cada Escenario tiene una preparación distinta, pero la mayoría de las secciones de preparación son parecidas y contienen lo siguiente:

7. **Preparar el mapa:** coge las losetas de Distrito nombradas en esta sección y ponlas como indica la ilustración. Algunas losetas estarán **reveladas** (*boca arriba*) en lugares concretos. Esta sección puede contener instrucciones adicionales, como por ejemplo colocar fichas, para indicar reglas o eventos específicos del Escenario.
 - 7a.  Fichas de Exploración: pon 1 ficha de Exploración en cada loseta de Distrito indicada por la ilustración.
8. **Mazo de Enemigo:** la cantidad de Enemigos de cada nivel cambia en función del Escenario. Para preparar correctamente el mazo de Enemigo, coloca las cartas de tal forma que los Enemigos que se nombran primero estén en la parte superior del mazo (*las cartas del primer punto encima, las del segundo después, etc.*; consulta «Preparar el mazo de Enemigo», pág. 12). Salvo que el Escenario indique lo contrario, coge las cartas de Enemigo al azar.
9. **Reserva de Datos Corruptos** (): es la cantidad máxima de Datos Corruptos que los jugadores pueden ganar en este Escenario. Pon la cantidad apropiada de fichas de Datos Corruptos en el espacio correspondiente del medidor de Tiempo.
10. **Mazos de Mejora de Facción:** en los Escenarios puede haber losetas de Distrito que sean Escondites de alguna Facción. Cuando los haya, podrás obtener Mejoras de Facción de esas Facciones. Prepara los mazos de las Facciones indicadas y ponlos en la zona de juego (*en determinados Escenarios es posible que no haya que preparar ningún mazo de Mejora de Facción*).
11. **Jugadores:** pon los Personajes de los jugadores en la loseta de Distrito indicada y resuelve cualquier otra instrucción que haya.
12. **Cartas de Escenario:** la trama de cada Escenario avanza a través de las cartas de Escenario. Coge de la caja las cartas de Escenario indicadas y ponlas en la zona de juego, cerca del medidor de Tiempo. El Escenario te indica qué carta debes robar y resolver primero. Roba esa carta y ponla en la ranura «cartas de Escenario» del medidor de Tiempo.

Símbolos importantes

 **Número de jugadores:** este símbolo indica el número de jugadores que participan en la partida actual y debe leerse como un número (*por ejemplo, cuando pone «2 ×  cartas de Enemigo de NIV 1» debe leerse como «2 × 3 cartas de Enemigo de NIV 1» en una partida de 3 jugadores y «2 × 4 cartas de Enemigo de NIV 1» en una de 4. Otro ejemplo es preparar el Tiempo* (): si en una partida de 2 jugadores recibes la instrucción de «Pon  en 6 - » significa poner el marcador Universal en la casilla 4 del medidor de Tiempo, porque 6 - 2 es 4).

PREPARAR EL ESCENARIO EJEMPLO: PRÓLOGO

PREPARACIÓN

7 Preparar el mapa:

Distrito en ruinas (2), Refugio (1) – **reveladas**.

- Losetas de Distrito: Distrito en ruinas (3), Central eléctrica (11), Granja de servidores (12), Rascacielos (13), Chozo abandonada (14) y Servidor (16), puestas boca abajo al azar.

Fichas de Exploración (): excluye las fichas  y , pon una ficha de Exploración en cada loseta de Distrito boca abajo.



7a

8 Mazo de Enemigo:

- Todas las cartas de Enemigo de NIV 1.
- Todas las cartas de Enemigo de NIV 2.

9 Reserva de Datos Corruptos: 16 .

11 Jugadores:

- Pon todos los Personajes de los jugadores en la loseta Distrito en ruinas (2).
- Asegúrate de haberte saltado los siguientes pasos de la Preparación: 2 c) (si no lo has hecho, descarta el  del medidor de Rastro).

12 Cartas de Escenario: Usa las cartas marcadas con la «A». Roba la carta A01.

3 c) (si no lo has hecho, guarda los mazos de Mejora de las Clases elegidas).

3 d) (si no lo has hecho, guarda las cartas de Protocolo de Aprendizaje).

5 (si no lo has hecho, guarda todas las cartas de Funda).

7. Pon los Distritos número 1 y 2 boca arriba en la posición que indica la ilustración. Después, coge los distritos 3, 11, 12, 13, 14 y 16, barájalos y ponlos boca abajo siguiendo la ilustración. 7a. Coge todas las fichas de Exploración y devuelve los  y  a la caja. A continuación, baraja el resto y pon 1 al azar en cada loseta de Distrito que está boca abajo tal y como muestra la ilustración.
8. Baraja todas las cartas de Enemigo de NIV 2 Desbloqueadas y forma un mazo con ellas. Después, baraja todas las cartas de Enemigo de NIV 1 Desbloqueadas y colócalas encima de las cartas de NIV 2 para formar un único mazo con todas.
9. Coge las 16 fichas de Datos Corruptos y ponlas en la reserva de Datos Corruptos del medidor de Tiempo.
10. No hay instrucciones para preparar Mejoras de Facción.
11. Pon las figuras (*o miniaturas*) de los jugadores en la loseta Distrito en ruinas (*loseta núm. 2*). Asegúrate de haber omitido los pasos 2c, 3c, 3d y 5 de la Preparación.
12. Coge de la caja las cartas de Escenario marcadas con la «A» y ponlas en la zona de juego. Roba la carta A01 y ponla en la ranura «Carta de Escenario» del medidor de Tiempo.
13. Cuando hayas terminado con la sección «Preparación» de la hoja de Escenario, ciérrala y colócala de tal manera que puedas ver la sección «Reglas especiales». Lee las reglas pertinentes y pon la hoja de Escenario cerca del medidor de Tiempo y de las cartas de Escenario para poder consultarla fácilmente. Ten en cuenta que algunas de esas reglas puede que no estén activas todavía.
14. La última persona que haya hablado con cualquier tipo de IA será el Jugador Inicial y coge la ficha de Jugador Inicial.
15. Comienza la partida resolviendo la primera carta de Escenario que aparece en la hoja de Escenario. Coge la carta de Escenario del medidor de Tiempo, lee la historia y resuelve la sección «Efecto Inmediato». Después, voltea la carta, lee todas sus reglas y ponla de nuevo en la ranura para la carta de Escenario del medidor de Tiempo. Por último, comienza el primer turno de la partida siguiendo el Orden de Turno.

MECÁNICAS DEL JUEGO

RESUMEN

En *Tamashii: Crónica de Ascend*, los jugadores interpretan a supervivientes humanos con la extraordinaria capacidad de subir sus mentes al espacio digital y de usar fundas corporales en el mundo real. Estos humanos se llaman *tamashii* y su objetivo es ayudar a los supervivientes de la masacre provocada por una IA allá donde puedan, además de enfrentarse a la opresión incesante de Ascend. Para conseguir este objetivo, usarán diversas fundas y su capacidad de programación para derrotar a bots de la IA enemigos y **programar** poderosos Patrones de datos. En cada turno, los jugadores resuelven 4 fases: durante la fase de Planificación, los jugadores comprueban si algún bot IA ha encontrado su Rastro, **recargan** sus Lanzadores, **programan** sus Patrones de datos disponibles y se Actualizan. Después, durante la fase de Acción, **se mueven** por el mapa usando los efectos de las losetas de Distrito y, lo que es más importante, **lanzando** sus Patrones preparados para ganar Recursos, hackear bots Enemigos, utilizar poderosas mejoras corporales y mucho más. Tras esto pelean contra la IA en la fase de Combate. Es peligroso, ya que los bots pueden herir a los tamashii. Sin embargo, cuando una funda está demasiado dañada, la mente de los tamashii puede huir de nuevo a la red y habitar otra funda para seguir causando problemas a Ascend, la poderosa IA. Por último, tras resolver las 3 primeras fases, llega el momento de la fase de Misión, que mide el progreso de los jugadores en relación con sus objetivos. Durante esta fase, la partida avanza y recompensa a los jugadores si han completado objetivos, los castiga si se quedan sin tiempo, resuelve acciones especiales de los Enemigos y mucho más (para más detalles sobre el orden de turno, consulta la pág. 14).

TABLERO DE JUGADOR, LANZADOR Y FICHAS DE DATOS

El Tablero de Jugador es el centro de mando de todas las acciones que realizas en el juego. Muestra la Funda actual que tu mente ocupa, los Datos disponibles que puedes usar para **lanzar** Patrones en tu Lanzador, los niveles de Recursos y más información importante.



1. **Ranura de Funda:** con una Funda básica de Caminante impresa, también es la ranura donde se colocan las cartas de Funda Avanzada.
2. **Medidor de Integridad:** indica tanto la puntuación de Integridad actual (con un marcador Universal) como la Integridad máxima (con un Limitador de ITG). La Integridad representa la salud. Cada vez que **recuperes** o **restes** Integridad, mueve el marcador Universal en consecuencia.

3. **Medidor de Rastro:** indica lo visible que eres para la IA enemiga, Ascend. El marcador Universal indica cuántos dados de Jugador (🎲) **tiras** durante el paso Tirada de Rastro.
4. **Medidores de Recursos:** indican la cantidad de Recursos de cada tipo que tienes disponible.
5. **Lanzador:** el lugar para las fichas de Datos y para los Patrones ordenados que pueden **lanzarse** durante el paso Lanzamiento.
 - 5a. Ranuras de Datos Resaltadas: estas ranuras **se recargan** con fichas de Datos durante el paso Recargar el Lanzador.
 - 5b. Ranuras de Datos Bloqueadas/Desbloqueadas: las 4 ranuras más a la derecha del Lanzador están Bloqueadas (con 🚫) por defecto. Debes gastar EXP (⚡) para **desbloquearlas**; es la única manera de quitar 🚫. Ten en cuenta que las ranuras de Datos Desbloqueadas también están Resaltadas, por lo que hay que recargarlas durante el paso Recargar el Lanzador.
6. **Ranura de Datos Centrales:** cuando aparezca el símbolo (★) en un Patrón, deberás utilizar una ficha de Datos del mismo tipo que la ficha que tengas en tu ranura de Datos Centrales.
7. **Volcado de Datos:** pon aquí todas las fichas de Datos que **cojas** o que **vuelques**. Cuando te quedes sin fichas de Datos en tu Bolsa de Datos y necesites robar una, rellena la Bolsa inmediatamente con todas las fichas del Volcado.
8. **Ranura de cartas de Mejora:** el lugar para las cartas de Mejora **equipadas**.
9. **Ranura de carta de Protocolo de Aprendizaje:** el lugar para la carta de Protocolo de Aprendizaje.
10. **Ranura para cartas de Enemigo:** el lugar para las cartas de Enemigo **vinculadas**.

Fichas de Datos

En *Tamashii* existen 6 tipos de fichas de Datos: 4 de Datos Básicos y 2 de Datos Especiales. Las fichas de Datos no tienen efectos por sí solas, pero si las ordenas de la forma adecuada en el Lanzador, puedes convertirlas en Patrones poderosos.

Fichas de Datos Básicos



Las fichas de Datos Básicos son los Datos más frecuentes y se usan en muchas partes durante la partida.

Fichas de Datos Especiales



Fichas de Datos Corruptos: son Datos no deseados que los jugadores **cogen** normalmente cuando **reinician** o usan efectos Expulsar de los Enemigos. También pueden **cogerse** Datos Corruptos cuando se fallan determinados objetivos de las cartas de Escenario.

Las fichas de Datos Corruptos bloquean ranuras en los Lanzadores de los jugadores. Normalmente, los Patrones no usan fichas de Datos Corruptos. Además, todos los Escenarios tienen una reserva de Datos Corruptos específica (almacenada en el medidor de Tiempo); si los jugadores se quedan sin fichas disponibles y tienen que **coger** más, comprueban las instrucciones que aparecen en las reglas especiales de la hoja de Escenario (normalmente el Escenario se falla). Existen tres reglas MUY importantes relacionadas con los Datos Corruptos que los jugadores no deben olvidar nunca:

1. Cuando **coges** una ficha de Datos Corruptos, siempre lo haces de la reserva de Datos Corruptos que hay en el medidor de Tiempo.
2. Cuando descartas (no cuando **vuelcas**) una ficha de Datos Corruptos, NO la devuelves a la reserva del medidor de Tiempo, sino que la pones en la caja del juego.
3. Al final del paso Lanzamiento, debes **volcar** todos los Datos Corruptos de tu Lanzador.



Fichas de Datos Abiertos: un tipo de Datos muy raro y potente. Puedes **coger** esta ficha gastando EXP (⚡) durante una Actualización. Esta ficha se puede utilizar de 2 maneras:

1. Puede sustituir a cualquier Dato Básico en cualquier situación (cualquier Patrón, prueba o **volcado** de fichas).
2. Algunos Patrones especialmente poderosos necesitan fichas de Datos Abiertos. Estos Patrones suelen ser Mejoras de un solo uso, Hackeos o Patrones específicos de Escenario cuyos efectos se describen en la hoja o las cartas de Escenario.

ATENCIÓN: cualquier efecto negativo del juego que obligue a los jugadores a **volcar** o descartar fichas de Datos Básicos de un tipo concreto no afecta a las fichas de Datos Abiertos.



Un ejemplo de cómo utilizar una ficha de Datos Abiertos en un Patrón de Recursos Básicos.



Símbolo de Datos Centrales: en *Tamashii* existen cuatro tipos de Datos Básicos y tu ficha de Datos Centrales define cuál es tu tipo principal. Este símbolo puede encontrarse en muchos Patrones disponibles. Para saber el tipo de ficha de Datos que tienes que usar en su lugar, tan solo tienes que fijarte en tu ficha de Datos Centrales y usar el tipo correspondiente.

Los Datos Centrales pueden **cambiarse** mediante efectos de componentes concretos. Para **cambiar** tus Datos Centrales, voltea tu ficha de Datos Centrales actual o intercámbiala por la otra.



Símbolo de Cualquier Dato: este símbolo se encuentra sobre todo en Patrones y significa que puedes usar cualquier ficha de Datos Básicos en su lugar (aunque no puedes usar fichas de Datos Corruptos).

Puedes utilizar una ficha de Datos Abiertos en lugar de Datos Centrales y Cualquier Dato.

Palabras clave relacionadas con las fichas de Datos

- «**Coge una ficha**»: coge la ficha de la reserva neutral y ponla en tu Volcado.
- «**Vuelca una ficha**»: coge la ficha de tu Lanzador y ponla en tu Volcado.
- «**Descarta una ficha**»: coge la ficha (de tu Lanzador, salvo que se diga otra cosa) y ponla en la reserva neutral.
- «**Prepara x**»: roba x fichas de Datos de tu Bolsa de Datos y ponlas en las ranuras vacías que elijas del Lanzador. Primero roba todas las fichas de tu Bolsa y después decide dónde quieres colocarlas en tu Lanzador.
- «**Programa x**»: mueve fichas de Datos en tu Lanzador x veces. Tienes más detalles a continuación.

PROGRAMAR, PATRONES Y LANZAR

Para que tus fichas de Datos funcionen, deben colocarse de una forma concreta en tu Lanzador, que se denomina Patrón. Los diferentes Patrones compuestos de fichas de Datos son la base de la mayoría de acciones en *Tamashii*. Una vez formados, los Patrones deben **lanzarse** (se explica un poco más adelante).

Para formar los Patrones, primero deben colocarse los Datos en la posición adecuada. En *Tamashii*, **programar** consiste simplemente en mover las fichas de Datos por la cuadrícula de tu Lanzador. Los jugadores lo hacen durante el paso Programar de cada Turno. Existen dos formas de mover las fichas: **deslizar** e **intercambiar**.

Deslizar es mover 1 ficha 1 ranura.

Intercambiar es cambiar la posición de 2 fichas de Datos adyacentes. Ningún movimiento puede hacerse en diagonal. La puntuación de Programación (PRO) de tu Funda determina la cantidad de movimientos (**deslizar/intercambiar**) que puedes hacer en el paso Programar.

Tienes un ejemplo de programación en la pág. 14.

Además del paso Programar, existen otras acciones que te permiten **programar** tus Datos: se llaman «**Programa x**», donde x es igual al número de movimientos que puedes realizar cuando resuelvas esta acción. Estas acciones pueden encontrarse en diversos componentes y permiten a los jugadores **programar** sus Datos fuera del paso Programar.

Patrones: detalles

Todos los Patrones del juego comparten un recuadro común indicado por acompañado de la palabra «Lanzar» o el símbolo de Lanzar (). Para formar un Patrón, debes ordenar las fichas de Datos exactamente como están en el Patrón. Puedes rotar el Patrón tal y como muestra el ejemplo de la página siguiente. Es importante tener en cuenta que un recuadro vacío en un Patrón no implica que tenga que haber una ranura de Datos vacía al lado del Patrón recién creado, como verás en el ejemplo de la página siguiente.

Patrones Básicos

Existen 9 Patrones Básicos que los jugadores pueden **lanzar** en cualquier circunstancia. Se dividen en Patrones de Recursos y Patrones de EXP.

Patrones de Recursos

= Suma 1 Escudo ().

= Suma 1 Memoria ().

= Suma 1 Energía ().

= Suma 1 Repetición ().

Patrones de Recursos más largos

= Suma 2 Escudos ().

= Suma 2 Memorias ().

= Suma 2 Energías ().

= Suma 2 Repeticiones ().

Patrón de EXP

= Coge 1 EXP ().

Mientras exploras el mundo de *Tamashii*, encontrarás muchos más Patrones en diferentes componentes, como cartas de Enemigo, Mejoras de Facción, cartas de Escenario, cartas de Protocolo de Aprendizaje, etc.

Lanzar Patrones

Los Patrones pueden **lanzarse** en la fase de Acción, durante el paso Lanzamiento. Es el único momento durante el Turno en el que pueden **lanzarse** utilizando las reglas básicas. Sin embargo, es posible que los efectos de otros componentes anulen esta regla.

Cuando **lances** un Patrón, sigue estos pasos:

1. **Vuelca** todas las fichas usadas en el Patrón (ponlas en tu tablero de Volcado).
2. Resuelve los efectos del Patrón que has **lanzado**.

Durante este paso, cada Patrón disponible solo puede **lanzarse** una vez, aunque el mismo jugador puede **lanzar** varios Patrones distintos. Los Patrones son:

- Patrones de Mejora (puedes **lanzar** varios Patrones de Mejora si proceden de cartas de Mejora distintas).
- Hackeos (o Expulsiones () del Enemigo Superior (puedes **lanzar** dos o incluso tres Patrones distintos de la misma carta).
- Patrones Básicos (puedes **lanzar** varios Patrones Básicos distintos, pero ten en cuenta que si **lanzas** un Patrón de Recursos más largo, no te beneficias del Patrón normal).
- Cada Patrón de cualquier otro lugar (por ejemplo, de una carta o una hoja de Escenario).

Algunos Patrones (los que tienen o) pueden acabar siendo iguales a otros Patrones disponibles. Puedes **lanzar** 2 Patrones distintos formados por las mismas fichas de Datos si provienen de 2 fuentes distintas.



¡Importante! Puedes **lanzar** los Patrones en cualquier sentido siempre y cuando la forma de las fichas sea la misma (es decir, puedes girarlos 90, 180 o 270 grados). Los Patrones con más de una línea de fichas no pueden **lanzarse** en espejo. Consulta el ejemplo de arriba. Además, es importante tener en cuenta que una ranura de Datos vacía en la cuadrícula del Patrón de la Funda no implica que la ranura correspondiente en el Lanzador también deba estar vacía.

CREAR LA BOLSA Y MECÁNICAS DE LAS FICHAS DE DATOS

Cada jugador tiene una reserva de Datos personal que puede alterarse a medida que la partida avanza. Los jugadores **cogen** fichas nuevas y descartan las que no quieren, construyendo y refinando su reserva de fichas. Si la reserva neutral de una ficha de Datos concreta se agota, no se puede **coger** esa ficha. La gestión de la Bolsa de Datos es un aspecto fundamental en *Tamashii*. La reserva de fichas de Datos se reparte en tres lugares por los que cada ficha de Datos va pasando:

1. **Bolsa de Datos:** el lugar donde están las fichas que robarás para tu Lanzador. Podría considerarse un «mazo de robo».
2. **Lanzador:** el lugar donde están las fichas activas y disponibles para ser usadas. Todas las fichas **lanzadas** o **volcadas** del Lanzador se colocan en el Volcado. El Lanzador es el equivalente a la «mano activa».
3. **Volcado:** el lugar donde están las fichas de Datos que se han usado hace poco. Las fichas del Volcado se devuelven a la Bolsa de Datos cuando esta se vacía.

Regla de oro de la Bolsa de Datos

Siempre que tengas que sacar una ficha de Datos de la Bolsa de Datos y esta esté vacía, pon todas las fichas de Datos de tu Volcado en la Bolsa de Datos y sigue robando.

RECURSOS: ESCUDO, MEMORIA, ENERGÍA Y REPETICIÓN

Usar los medidores de Recursos

Los medidores de Recursos se utilizan para contabilizar la cantidad de cada Recurso que tienes en cualquier momento. Cuando el juego te diga:

- **Suma un Recurso:** avanza tu marcador Universal en el medidor de Recursos apropiado.
- **Resta un Recurso:** retrasa tu marcador Universal en el medidor de Recursos apropiado.

También puedes **gastar** Recursos de diferentes formas. **Gastar** Recursos implica retrasar tu marcador Universal en el medidor de Recursos correspondiente. A diferencia de **restar** Recursos, **gastarlos** siempre es decisión del jugador. No puedes **gastar** Recursos que no tienes.

Los jugadores pueden acceder a los Recursos **lanzando** Patrones Básicos. Cuando **lances** un Patrón Básico asociado con uno de estos Recursos, avanza el  del medidor correspondiente 1 casilla (2 casillas si se **lanza** un Patrón de Recursos más largo). No puedes tener menos de 0 ni más de 5 de un Recurso. Algunas Mejoras, losetas de Distrito u otros componentes también pueden proporcionar Recursos.



Escudo: los Escudos evitan que restes Integridad () cuando **sufres** Heridas (). Cada vez que **sufras** cualquier cantidad de Heridas, puedes encender tu Escudo. Si lo haces, puedes **gastar** 1 Escudo en lugar de **sufrir** 1  tantas veces como Escudos tengas. Cuando **gastes** tu último Escudo, tu Integridad empieza a disminuir al **sufrir** cualquier  no bloqueada. Puedes elegir no **gastar** Escudos y simplemente **restar** Integridad.

No puedes gastar solo parte de tus Escudos. Si decides encender tu Escudo, debes gastar tantos Escudos como puedas para detener .

Ejemplos de **gastar** Escudos:

Ejemplo 1: la jugadora tiene 1 Escudo y **sufre** 2 . Puede elegir entre **gastar** 1 Escudo y **restar** 1 a su  o no **gastar** ningún Escudo y simplemente **restar** 2 a su .

Ejemplo 2: la jugadora tiene 3 Escudos y **sufre** 2 . Puede elegir entre **gastar** 2 Escudos y no **restar** nada a su  o no **gastar** ningún Escudo y **restar** 2 a su . Lo que no puede es **gastar** solo 1 Escudo y **restar** 1 a su .



Memoria: la Memoria te permite **equipar** Mejoras nuevas y te ayuda a controlar tu reserva de fichas de Datos. Cuando resuelvas una Actualización (consulta «Actualizar», pág. 13) puedes **gastar** la Memoria que indique el coste en la esquina inferior derecha de la carta de Mejora para **equipar** esa Mejora. También puedes gastar 1 Memoria para **coger** 1 ficha de Datos Básicos a tu elección (de la reserva neutral, colócala en tu Volcado) o descartar 1 ficha de Datos a tu elección de tu Lanzador (devuélvela a la reserva neutral). Estos efectos pueden utilizarse varias veces durante la misma Actualización, siempre y cuando tengas suficiente Memoria para **gastar**.



Energía: puedes usar la Energía para conseguir ventaja en Combate. Antes de **tirar** los dados en el paso Tirada de Ataque de la fase de Combate, puedes **gastar** Energía para añadir más dados de Jugador () a la reserva. Por cada 1 Energía que **gastes** añade 1 dado de Jugador.



Repetición: la Repetición se utiliza para modificar los resultados de algunas acciones de los jugadores durante la partida. Después de una tirada de dados, puedes **gastar** Repeticiones para **volver a tirar** 1  por cada Repetición **gastada** (es decir, si **gastas** 3 Repeticiones puedes **volver a tirar** 3 dados de la misma tirada). Las situaciones en las que puedes usarlas son las siguientes:

- Tu paso Tirada de Rastreo.
- Tu paso Tirada de Ataque.
- Cualquier otro efecto que utilice , como Mejoras, Pruebas o tiradas relacionadas con el Escenario.

Solo puedes **gastar** Repeticiones una vez por tirada, pero hacerlo no impide que se utilicen otras formas de **volver a tirar** dados en esa misma tirada (por ejemplo, puedes usar una Mejora que te permita **volver a tirar** un dado durante el paso Tirada de Rastreo y después **gastar** 1 Repetición para **volver a tirar** de nuevo).

Los Recursos son intransferibles, lo que quiere decir que no puedes usar Repeticiones para **volver a tirar** los dados de otro jugador o Escudos para bloquear sus Heridas. Algunas Mejoras de Clase ignoran esta regla.

CARTAS DE FUNDA

Las Fundas son cuerpos que tu mente puede ocupar para anclarte al mundo físico y conseguir capacidades adicionales que te ayudarán en tus aventuras. Se empieza con una Funda básica de Caminante, que está impresa en el Tablero de Jugador. No obstante, es posible **ocupar** una Funda Avanzada colocando una carta de Funda Avanzada en la ranura de Funda.



Carta de Funda.

1. **Nombre.**
2. **Capacidad especial de la Funda.**
3. **Chasis de Combate:** efectos y que se usan durante la fase de Combate.
4. **Movimiento:** el número de losetas de Distrito que puedes **atravesar** en el paso Movimiento y Rastreo.
5. **Ataque:** el número de que **tiras** durante el paso Tirada de Ataque.
6. **Programación:** el número de movimientos (**deslizar** o **intercambiar**) que puedes hacer en tu Lanzador durante el paso Programar.
7. **Coste:** el Patrón que debes **lanzar** para **ocupar** esta Funda del Mercado de Fundas.

Ocupar una Funda

Siempre puedes acceder al Mercado de Fundas, da igual en qué Distrito estés.

Cada carta de Funda Avanzada tiene un Patrón que indica el coste que hay que pagar para **ocuparla**. Si **lanzas** el Patrón durante tu paso Lanzamiento, **ocupas** esta Funda: pon la carta de Funda en la ranura de Funda de tu Tablero de Jugador y cambia la figura/miniatuira de tu Personaje en el tablero para que coincida con la nueva Funda. Cuando **ocupes** una Funda nueva del Mercado de Fundas, roba una carta nueva del mazo de Fundas para rellenar el Mercado de Fundas.

Puedes tener hasta 2 cartas de Funda Avanzada al mismo tiempo, pero solo una (*la que esté encima*) estará **activa**. Puedes cambiar tu Funda **activa** utilizando el efecto «**ocupar**» (*el lugar más accesible donde encontrarás este efecto es la loseta Refugio, que está disponible en todos los Escenarios*). Cuando lo hagas, solo tienes que intercambiar tus 2 cartas de Funda Avanzada e inmediatamente utilizarás las estadísticas y capacidades de la nueva carta de Funda **activa**. Si tienes una carta de Funda Avanzada, no puedes **ocupar** otra vez la Funda Caminante (*a no ser que reinicies y pierdas tu Funda Avanzada*).

CARTAS DE PROTOCOLO DE APRENDIZAJE

En el universo de *Tamashii*, son comunes los programas avanzados de aprendizaje automático y los manuales de formación para aumentar tus conocimientos. Por otro lado, los Protocolos de Aprendizaje pueden considerarse misiones secundarias. En cada Escenario, cada jugador tendrá acceso a una carta (*¡y solo una!*) de este tipo. Los Protocolos de Aprendizaje permiten a los jugadores **sumar** Recursos, **coger** EXP o desbloquear capacidades especiales nuevas.



Carta de Protocolo de Aprendizaje.

1. **Enumeración de pasos:** los Protocolos de Aprendizaje están divididos en 3 pasos que debes completar en orden para conseguir las recompensas.
2. **Objetivo:** es la condición que debe cumplirse para reclamar la recompensa y pasar al siguiente paso.
3. **Recompensa:** la obtienes inmediatamente tras completar el objetivo, sin importar la fase en la que esté la partida.
4. **Recompensa permanente:** si completas todos los pasos del Protocolo de Aprendizaje, consigues acceder a una nueva y potente capacidad que podrás usar durante el resto de la partida.
5. Una casilla para un marcador Universal () que indica tu avance.

Completar los pasos del Protocolo de Aprendizaje

Cada Protocolo de Aprendizaje incluye 3 pasos que completar. Los dos primeros otorgan un bonus de un solo uso, mientras que completar el tercer paso desbloquea una capacidad específica de esa carta de Protocolo de Aprendizaje. La capacidad está disponible a partir de ese momento. Recuerda que los pasos del Protocolo de Aprendizaje deben completarse en orden (*debes completar el paso 1 para poder completar el paso 2, etc., aunque si cumples el objetivo de 2 pasos consecutivos simultáneamente puedes resolverlos a la vez*). Puedes completar los pasos en cualquier momento y hacerlo no tiene coste; solo necesitas cumplir la condición del paso.

Cuando completes un paso, marca la recompensa obtenida utilizando un si es el paso 1 o mueve el hacia abajo en cualquiera de los otros pasos. Una vez que hayas completado el paso 3 de tu Protocolo de Aprendizaje, no puedes completar ningún otro paso ni ningún otro Protocolo de Aprendizaje.

CLASES, FACCIÓNES Y CARTAS DE MEJORA

Clases y Facciones

En las partidas de *Tamashii*, cada jugador está definido por una Clase. Cada Clase te permite desarrollar tu Personaje de formas únicas, ya que te da acceso a un mazo de cartas de Mejora de Clase que solo tú puedes usar. Además, te da 1 Mejora inicial cooperativa que te permite ayudar a otros jugadores. El juego básico incluye cuatro Clases: Cosechador, Luchador, Susurrador y Embaucador.

Por otro lado, en el universo de *Tamashii* existen diferentes Facciones, que representan a los distintos grupos de supervivientes con sus características y objetivos. En ocasiones, los jugadores podrán interactuar con las Facciones haciendo cosas concretas en algunos Escenarios. No obstante, la característica más básica son las cartas de Mejora de Facción, ya que cada Facción tiene acceso a diferentes tipos de equipo que los jugadores pueden obtener durante la partida. Cualquier jugador puede conseguir estas cartas y también pueden intercambiarse. El juego básico incluye cuatro Facciones: espartanos, ninkyo, buscadores y comuneros.

Cartas de Mejora

Las cartas de Mejora representan el ciberequipo, las armas y la tecnología avanzada que puede encontrarse en el universo de *Tamashii*. Considéralas como tu equipo o tus capacidades especiales. Cada Mejora tiene efectos especiales que sobrescriben o modifican las reglas básicas.

Recuerda: las reglas de las cartas de Mejora tienen preferencia sobre las de este reglamento.



Carta de Mejora de Clase.

Carta de Mejora de Facción.

1. **Nombre.**
2. **Momento de uso.**
3. **Efecto de la Mejora:** también puede incluir aclaraciones sobre cuándo usarla. Recuerda que usar una Mejora es siempre decisión del jugador.
4. **Coste de Memoria:** la cantidad de que tienes que **gastar** para **equipar** esta Mejora. Solo pueden usarse Mejoras que estén **equipadas** (consulta «Actualizar», pág. 13).
5. **Clase/Facción:** cada Mejora está asociada a una Clase concreta o puede adquirirse de una Facción determinada.
6. **Patrón:** el Patrón que debes **lanzar** para usar el efecto de esta Mejora. Solo las Mejoras de Facción tienen Patrones.
7. **Chasis de Combate:** algunas Mejoras pueden activarse por los símbolos de los durante la fase de Combate. Solo las Mejoras de Clase pueden tener Chasis de Combate.

Existen 2 tipos de Mejoras en *Tamashii*: las Mejoras de Clase, que pertenecen a ciertos jugadores, y las de Facción, que cualquiera puede tener e incluso se pueden intercambiar entre los jugadores. Los jugadores no pueden intercambiar Mejoras de Clase entre ellos. Para más detalles sobre intercambiar Mejoras, consulta «Actualizar», pág. 13.

Conseguir Mejoras

La forma en que se consiguen los dos tipos de Mejoras en *Tamashii* es muy distinta:

- Lo más probable es que los jugadores obtengan **Mejoras de Clase** gracias a una Actualización y al gasto de EXP. Cuando gastas 2 EXP, puedes robar 2 Mejoras de tu Clase y quedarte con una de ellas. Devuelve la otra a la parte inferior de su mazo.
- Las **Mejoras de Facción** se consiguen mediante los efectos de las losetas de Distrito. Cuando resuelvas el efecto de loseta de un Escondite de Facción, roba 1 Mejora del mazo de Mejora de Facción correspondiente.

Equipar Mejoras

Las Mejoras tienen 2 estados: **equipada** (lista para usar) y **sin equipar**. Para utilizar una Mejora **sin equipar**, el jugador debe **equiparla gastando** tanta (en una Actualización durante la fase de Planificación) como indique el coste de Memoria de la Mejora. Una vez **equipada**, la Mejora seguirá **equipada** y puede usarse varias veces.

Todas las Mejoras recién adquiridas o intercambiadas llegan a su nuevo dueño **sin equipar**.

No hay límite para el número de Mejoras **equipadas** o **sin equipar** que puedes tener. Sin embargo, la ranura para Mejoras del Tablero de Jugador es exclusivamente para Mejoras **equipadas**. Debes poner las Mejoras **sin equipar** cerca de tu Tablero de Jugador, pero de tal forma que no se mezclen con las Mejoras **equipadas**.

Interrumpir Mejoras

Algunas Mejoras solo pueden usarse una vez durante la partida. Si el efecto de la Mejora tiene la palabra «**Interrupción**», significa que esta carta debe retirarse de la partida después de resolverla (devuélvela a la caja, este componente sigue estando desbloqueado y puede usarse en otras partidas). Esta Mejora no volverá a aparecer durante esta partida.

Momento de uso

- Planificación:** significa que solo puede usarse durante la fase de Planificación.
- Combate:** significa que solo puede usarse durante la fase de Combate.
- Lanzamiento:** significa que el efecto de esta Mejora solo puede usarse durante el paso Lanzamiento.
- Cualquier momento:** significa que el efecto de esta Mejora puede usarse siempre que se cumplan sus requisitos, sin importar la fase actual de la partida.
- Pasiva:** significa que el efecto de esta Mejora funciona todo el tiempo.

Algunas Mejoras tienen un momento más concreto de uso descrito en su efecto. **TODAS** las Mejoras de Facción se usan durante el paso Lanzamiento, ya que se necesita un Patrón para activarlas.

ENEMIGOS



Carta de Enemigo.

1. **Nombre.**
2. **Integridad del Enemigo** (♦): cuando llegue a 0, has **derrotado** al Enemigo.
3. **Chasis básico:** resuelve este Efecto cuando **saques** ♦ en el dado Simbólico de Enemigo.
4. **Chasis especial:** resuelve este Efecto cuando **saques** ♠ en el dado Simbólico de Enemigo.
5. **Patrones de Hackeo** (🔒): puntos débiles del Enemigo que los jugadores pueden aprovechar, normalmente para dañarlo o conseguir recursos.
 - 5a. **Efectos del Hackeo:** resuelve este efecto cuando **lances** el Patrón de su izquierda.
6. **Patrón de Expulsión** (👉): puedes usar Expulsar para descartar un Enemigo al instante, aunque suele conllevar una penalización. ¡Los Enemigos expulsados no otorgan EXP!
 - 6a. **Efectos de Expulsar:** resuelve este efecto cuando **lances** el Patrón de su izquierda.

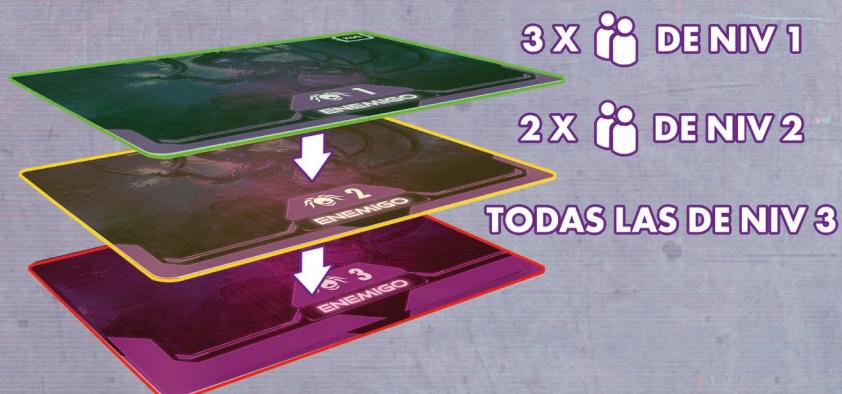
ATENCIÓN: ¡Los Patrones solo se **lanzan** durante el paso Lanzamiento, nunca durante la fase de Combate!

Preparar el mazo de Enemigo

Cada Escenario tiene instrucciones para preparar el mazo de Enemigo. A continuación tienes un ejemplo de preparación:

- 3 x 🧑 cartas de Enemigo de NIV 1.
- 2 x 🧑 cartas de Enemigo de NIV 2.
- Todas las cartas de Enemigo de NIV 3.

La composición del mazo se muestra de arriba a abajo, lo que quiere decir que primero se robarán los Enemigos de NIV 1. Solo cuando se acaben los Enemigos de NIV 1 podrás robar Enemigos de NIV 2, etc.



En este ejemplo de una partida de 3 jugadores, para preparar correctamente el mazo de Enemigo que se muestra, baraja todas las cartas de Enemigo Desbloqueadas de NIV 3. Después, coge al azar 6 (2 × 3) cartas de Enemigo de NIV 2, barájalas y colócalas encima de todas las cartas de Enemigo de NIV 3. Por último, coge al azar 9 (3 × 3) cartas de Enemigo de NIV 1, barájalas y colócalas encima del resto de cartas. De esta forma, obtendrás un mazo con 9 cartas de NIV 1 en la parte superior, 6 cartas de NIV 2 en la parte central y todas las cartas Desbloqueadas de NIV 3 en la parte inferior.

Ten en cuenta que la mayoría de Escenarios están diseñados para aumentar la dificultad de sus mazos de Enemigo a medida que avanza la partida.

Vincular Enemigos

En *Tamashii* los Enemigos no se representan en el mapa, ya que persiguen directamente a los jugadores. Cuando robes una carta de Enemigo, ese enemigo se **vinculará** a ti. Todos los Enemigos **vinculados** a ti forman una pila en el lado izquierdo de tu Tablero de Jugador, al lado del medidor de Rastro. Coloca los Enemigos recién robados en el fondo de la pila, de manera que puedas ver la información necesaria, tal y como muestra la siguiente ilustración:



Ejemplo de 3 Enemigos **vinculados**. El Z.O.E. se ha robado el último.

La carta más a la derecha, completamente visible, se denomina Enemigo Superior. Cada Enemigo tiene debilidades propias y, por lo tanto, Patrones de Hackeo y Expulsión con efectos distintos, pero los jugadores solo podrán afectar y dañar a su Enemigo Superior.

Los Hackeos suelen utilizarse para dañar o robar los recursos del Enemigo, mientras que la Expulsión se usa para librarse inmediatamente del Enemigo, normalmente a cambio de **coger** Datos Corruptos (👁). Durante el paso Lanzamiento solo puedes **lanzar** los Patrones de tu Enemigo Superior. No obstante, si consigues descartar o **derrotar** a tu Enemigo Superior, el Enemigo que está inmediatamente debajo se convierte en tu nuevo Enemigo Superior, por lo que puedes **lanzar** sus Patrones, si eres capaz.

Los Enemigos **vinculados** representan bots que te rastrean sin descanso, persiguiéndote a través de los distritos y enfrentándose a ti (durante la fase de Combate) cuando consiguen dar contigo. Cuando el combate termina, tratas de escapar por todos los medios posibles. Esta es la razón por la que tener Enemigos **vinculados** no impide a los jugadores **moverse** por el mapa y realizar otras actividades durante la partida.

Dañar y derrotar Enemigos

Cuando **infiljas** Daño (🔥) a tu Enemigo Superior, indícalo utilizando marcadores de Daño. Todo el Daño **infilgado** a los Enemigos se conserva, lo que significa que puedes dañar a un Enemigo durante la fase de Combate y en el turno siguiente **infilgar** más 🔥 durante el paso Lanzamiento con tu Mejora de Facción para, por último, **derrotarlo** en la siguiente fase de Combate.

Si la Integridad de un Enemigo cae a 0, es **derrotado**: descarta su carta y **coge** 1 marcador de EXP (👁). Los Enemigos que se descartan de cualquier otra forma **NO** son **derrotados** y, por lo tanto, no otorgan 🧑 al Personaje.

Las cartas de Enemigo descartadas forman una pila de descarte al lado del mazo de Enemigo.

REINICIAR

Cuando tu Integridad se **reduce** a 0, debes resolver un **reinicio**. **Reiniciar**, por malo que parezca, es parte del juego y algo habitual en todos los Escenarios. Cuando **reinicies**, resuelve los pasos siguientes:

- Tira 1 dado Simbólico de Enemigo.
 - Si **sacas** , descarta tu Funda **activa** (si tienes una carta de Funda) y ponla en el fondo del mazo de Fundas. Si tienes otra carta de Funda, se convierte en tu Funda **activa**. Cambia tu Personaje en el mapa para que coincida con la nueva Funda. Si no tienes otra carta de Funda, vuelves a la Funda impresa en tu Tablero de Jugador.
 - Si **sacas** , no descartes tu carta de Funda **activa**.
- **Coge** 2 fichas de Datos Corruptos () de la reserva de Datos Corruptos en el medidor de Tiempo (colócalas en tu Volcado).
- **Vuelca** todas las fichas de Datos de tu Lanzador.
- Descarta todos tus Enemigos **vinculados**.
- Pon tu Rastro a 0.
- Pon tu Integridad () a su valor máximo (pon el marcador Universal en el Limitador de ITG).
- Pon tu Personaje en la loseta de Distrito Refugio.

El jugador que resuelve un **reinicio** no hace nada más durante la fase de turno actual.

ACTUALIZAR

En cualquier momento durante la fase de Planificación, puedes Actualizar tu Personaje de distintas formas:

- **Gastar** Memoria ():
 - **Gasta** 1 Memoria para descartar 1 ficha de Datos de tu Lanzador y ponerla en la reserva neutral (excepción: las fichas de Datos Corruptos () no vuelven a la reserva de Datos Corruptos; consulta «Datos Corruptos», pág. 6).
 - **Gasta** 1 Memoria para **coger** 1 ficha de Datos Básicos a tu elección (ponla en tu Volcado).
 - **Gasta** Memoria para **equipar** una Mejora (el coste de Memoria aparece en cada carta de Mejora).
- Intercambiar Mejoras de Facción: intercambia Mejoras de Facción con otros jugadores (independientemente de vuestra posición en el mapa). Las Mejoras **equipadas** se convierten en **sin equipar** cuando se intercambian. Las Mejoras de Clase no pueden intercambiarse.
- **Gastar** EXP () en Actualizaciones. Para **gastar** EXP, descarta 2 marcadores de EXP y elige una de las opciones siguientes:
 - **Aumentar** en 1 tu  máxima (avanza el Limitador de ITG 1 casilla). También **aumentas** en 1 tu  actual.
 - **Desbloquear** 1: descarta un indicador de Bloqueo () de tu Lanzador.
 - **Coger** 1 ficha de Datos Abiertos () y ponerla en tu Volcado.
 - Robar 2 cartas de Mejora de tu mazo de Mejora de Clase, quedarte con 1 y poner la otra en el fondo del mazo.

Puedes, si quieres, **gastar** toda tu Memoria y tu EXP en una única fase de Planificación. No hay límite al número de veces que puedes escoger cada una de las opciones anteriores.



ORDEN DE TURNO

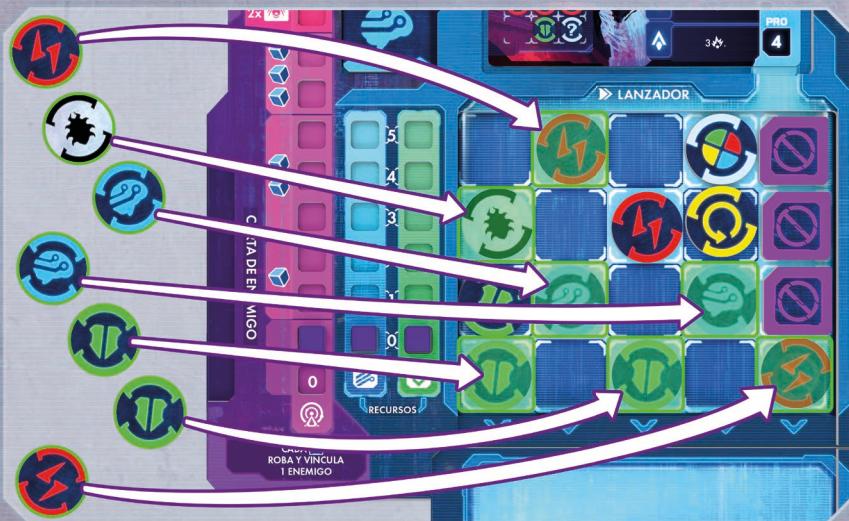
FASE DE PLANIFICACIÓN (RESOLUCIÓN SIMULTÁNEA)

La fase de Planificación es la parte inicial de preparación del turno. Todos los jugadores la resuelven de forma simultánea (durante esta fase planificas tu turno y trazas el plan con tus compañeros de equipo).

1. **Paso Tirada de Rastro** [sáltate este paso durante el primer turno de la partida, ya que el Rastro de todos los jugadores es 0]: durante este paso, todos los jugadores tiran tantos dados de Jugador como indique el umbral de su medidor de Rastro. Por cada resultado , roba y vincula 1 carta de Enemigo (ten en cuenta que el efecto no provoca que se roben Enemigos). Si has robado al menos 1 carta de Enemigo por esta tirada, pon tu Rastro a 0 (pon el marcador Universal en la casilla más baja). Cuando vincules Enemigos, ponlos en el lugar apropiado en el lado izquierdo de tu Tablero de Jugador (consulta «Vincular Enemigos», pág. 12). Ten en cuenta que, aunque la resolución del paso sea simultánea, debes robar los Enemigos por orden, empezando por el Jugador Inicial.
2. **Paso Recargar el Lanzador**: todos los jugadores recargan los Lanzadores a la vez. Los jugadores roban fichas de Datos una a una de las Bolsas de Datos y las ponen en ranuras de Datos Resaltadas vacías, de arriba a abajo y de izquierda a derecha. Solo se recargan las ranuras de Datos Resaltadas vacías. Si te quedas sin fichas en la Bolsa de Datos durante este paso, mete todas las fichas de Datos de tu Volcado en la Bolsa de Datos y continúa la recarga.
3. **Paso Programar**: todos los jugadores pueden mover las fichas de sus Lanzadores simultáneamente. La puntuación de Programación (PRO), impresa en la Funda del jugador, indica el número de movimientos que el jugador puede resolver en su Lanzador (aunque algunos efectos del juego pueden modificar esta puntuación, por ejemplo, Mejoras). Cada movimiento consiste en mover 1 ficha de Datos 1 ranura (deslizar) o intercambiar 2 fichas de Datos adyacentes. ¡Las fichas no pueden deslizarse ni intercambiarse en diagonal! Cuando agotes tus movimientos disponibles o decidas que no quieres mover más, puedes pasar a la siguiente fase. El objetivo principal de programar es colocar las fichas de Datos formando Patrones, que pueden lanzarse en el paso Lanzamiento para conseguir beneficios, completar objetivos, etc. (consulta «Programar, Patrones y lanzar», pág. 7).

ACTUALIZACIÓN

Durante la fase de Planificación (en cualquier momento) los jugadores pueden gastar EXP () y Memoria () para desarrollar sus personajes y modificar el contenido de su reserva de fichas de Datos. Consulta la pág. 13 para información detallada sobre Actualizaciones.



Ejemplo del paso Recargar el Lanzador.
Las fichas de Datos se sacan de la Bolsa en orden descendente.



Ejemplo del paso Programar. La jugadora con PRO 4 resuelve 4 movimientos: 3 deslizamientos y 1 intercambio.

FASE DE ACCIÓN (RESOLUCIÓN POR TURNOS)

Durante la fase de Acción, el Jugador Inicial tiene que resolver los tres pasos siguientes. Cuando termina, el jugador siguiente resuelve su fase de Acción. Los jugadores se mueven por el mapa y lanzan todos los Patrones que han preparado para encargarse de los enemigos, sumar Recursos y hacer muchas otras cosas.

1. **Paso Movimiento y Rastro**: elige una loseta de Distrito dentro de la distancia de Movimiento (MOV) de tu Funda actual y mueve tu Personaje a ese Distrito. Si entras en una loseta sin revelar (boca abajo), debes finalizar tu movimiento y revelar la loseta (consulta «Mover y revelar losetas de Distrito», pág. 11). No puedes atravesar losetas sin revelar ni espacios vacíos. Cuando termines tu movimiento, debes aumentar tu Rastro tantas casillas como indique el valor de Rastro de Acceso (morado) de tu loseta de Distrito actual. Puedes decidir no moverte. Si lo haces, aumenta tu Rastro tantas casillas como indique el valor de Rastro Estático (rojo). No puedes moverte más de una vez en el mismo paso Movimiento y Rastro. Si al aumentar tu Rastro llegas a la última casilla, roba y vincula 2 Enemigos inmediatamente (consulta «Vincular Enemigos», pág. 12) y pon tu Rastro a 0.
2. **Paso Efecto de Distrito**: puedes resolver el efecto de tu loseta de Distrito actual (la loseta en la que está tu Personaje). Esto siempre es opcional.
3. **Paso Lanzamiento**: durante este paso, los jugadores pueden lanzar todos los Patrones que quieran, además de usar efectos con momento de uso «Lanzamiento». El jugador lanza los Patrones uno a uno en el orden que elija. Cuando lances un Patrón, vuelca todas las fichas de Datos usadas en él (pon las fichas de Datos en tu tablero de Volcado) y resuelve su efecto.

Todas las fichas que no se hayan lanzado durante este paso permanecen en el Lanzador para que puedas crear Patrones más complejos. La única excepción son los Datos Corruptos () , que se vuelcan todos al final de este paso.

FASE DE COMBATE (RESOLUCIÓN POR TURNOS)

Durante la fase de Combate, los jugadores resuelven combates contra los bots de la IA: se produce un intercambio de ataques hasta que ambos bandos agotan sus acciones. El jugador que está resolviendo su fase de Combate **tira** los dados de Jugador (🎲), con los que obtiene los materiales que necesita para activar sus Chasis de Combate, y los dados de Enemigo (🎲), que indican cuántos bots atacan y con qué tipo de ataque. Los dados de Jugador no se utilizan todos a la vez; en lugar eso, el jugador activa uno de sus Chasis de Combate utilizando la cantidad y el tipo de símbolos correspondiente de la tirada de dados. Después es el turno de un Enemigo; tras eso, el jugador puede activar otro Chasis de Combate, y así sucesivamente. Al igual que en la fase de Acción, cada jugador resuelve los 3 pasos siguientes antes de pasar a la fase de Combate de otro jugador (*empezando siempre por el Jugador Inicial*). Si un jugador no tiene ningún Enemigo **vinculado**, debe saltarse la fase de Combate (*sin embargo, ten en cuenta las reglas especiales que introducen algunos Escenarios*). Durante el Combate, los Enemigos tratan de reducir tu Integridad (❤️) a 0 y obligarte a **reiniciar**. Por tu lado, tú también intentas reducir la Integridad del Enemigo (🔥) a 0 para **derrotarlo**. Al **derrotar** Enemigos consigues valiosa EXP (🏆), que podrás utilizar para desarrollar tu Personaje.

1. Paso Tirada de Ataque:

- Coge tantos 🎲 como la puntuación de ATA de tu Funda. Después, coge 2 🎲 (1 dado Simbólico de Enemigo y 1 dado Numérico de Enemigo).
- Puedes **gastar** Energía (⚡) para añadir 1 🎲 por cada 1 ⚡ **gastada**.
- Tira** todos los dados (*puedes gastar ⚡ para modificar la tirada*) y resuelve sus efectos como te indicamos a continuación.

2. Paso Seleccionar Enemigo Activo:

pon el dado Numérico de Enemigo sobre el Enemigo que se corresponde con el número que has **sacado**, contando de forma descendente desde el Enemigo Superior (*es decir, si has sacado un 1, pon el dado sobre el Enemigo Superior; si es un 2, ponlo sobre el segundo, etc.*). Si el número que has **sacado** es superior al número de Enemigos **vinculados** que tienes, pon el dado en la carta de Enemigo más a la izquierda. Si el resultado que has **sacado** es 🎲 (cara vacía), sáltate este paso.

3. Paso Resolver resultados de los dados:

- Empezando por el jugador, resuelve los Chasis de Combate y los Chasis de Enemigo uno a uno de forma alterna (1 Chasis del jugador, 1 Chasis del Enemigo Activo, 1 Chasis del jugador, 1 Chasis del Enemigo, y así sucesivamente).

I. Activar un Chasis de Combate

- Escoge un Chasis con un efecto que quieras activar, pon uno o más dados para cumplir los requisitos del Chasis y resuelve su efecto.

II. Activar un Chasis de Enemigo

- Comprueba qué Enemigo tiene el dado Numérico de Enemigo sobre su carta. Es el Enemigo Activo.
- Resuelve el efecto de uno de los dos Chasis de la carta de Enemigo Activo, el que se corresponda con el resultado del dado Simbólico de Enemigo (🎲/🎲). Ten en cuenta que los efectos de 🎲 siempre **infligen** 🎲 al jugador, mientras que los efectos 🎲 pueden tener otras capacidades.
- Después de resolver el efecto del Chasis activado, mueve el dado Numérico de Enemigo una carta hacia la derecha, hacia el Enemigo Superior. Si acabas de activar un Chasis del Enemigo Superior, descarta el dado Numérico de Enemigo.

b. La fase de Combate de un jugador termina cuando:

- El jugador no puede (o no quiere) activar ningún Chasis de Combate y el dado Numérico no está sobre ninguna carta de Enemigo.
- La ❤️ del jugador baja a 0. Cuando esto suceda, resuelve inmediatamente un **reinicio** (consulta «Reiniciar», pág. 13).

Notas importantes:

- Si un Enemigo es **derrotado** o descartado antes de que consiga activar su Chasis, ya no lo activará. Si el Enemigo tenía el dado Numérico de Enemigo, mueve el dado 1 carta hacia la derecha y colócalo en la siguiente carta de Enemigo. Si ya estaba en la carta de Enemigo Superior, descarta el dado Numérico de Enemigo.
- No puedes dañar a un Enemigo **vinculado** a otro jugador durante tu fase de Combate, incluso si ese jugador está en la misma loseta de Distrito que tú, a no ser que algún componente del juego o una regla especial te lo permita.
- Recuerda que puedes **gastar** 🎲 para reducir las 🎲 **sufridas**.

Explicación de dados, símbolos y Chasis de Combate:

Símbolos de Combate

- 🎲: símbolo básico de jugador, se usa sobre todo en Chasis de Combate sencillos y directos.
- 🎲: símbolo de jugador menos común, utilizado sobre todo en Chasis de Combate más sofisticados.
- 🎲 y 🎲: resultados del dado Simbólico de Enemigo, indican qué Chasis de Enemigo activan todos los Enemigos atacantes durante la fase de Combate.

Chasis de Combate

Los Chasis de Combate son herramientas que los jugadores usan para dañar a los bots hostiles de la IA o para activar otros efectos. Cada Chasis de Combate está compuesto de 2 partes:

- El número y el tipo concreto de dados necesarios para activar ese Chasis.
- El efecto de su activación.

Para activar un Chasis de Combate, el jugador debe asignarle el número apropiado de dados que muestren el resultado correcto. Cada Chasis de Combate solo puede activarse una vez por fase de Combate. Las únicas excepciones son los Chasis con símbolos 🎲 o 🎲, que pueden activarse varias veces durante la misma fase de Combate. Cada activación puede consistir en cualquier número de dados con el símbolo correcto.

Todo el 🎲 de un Chasis de Combate se **inflige** al Enemigo Superior. Si el Enemigo Superior es **derrotado**, cualquier 🎲 sobrante se pierde, incluso si hay un Enemigo debajo del Enemigo Superior (consulta «Dañar y derrotar Enemigos», pág. 12).

 : el jugador debe asignar 2 🎲 con el resultado 🎲 a este Chasis de Combate para **infligir** 5 🎲 a su Enemigo Superior.

 : este Chasis de Combate permite al jugador asignar cualquier número de 🎲 con el resultado 🎲 para **infligir** 1 🎲 por cada 🎲 asignado a su Enemigo Superior. Puede activarse varias veces durante la misma fase de Combate.

Dados de Enemigo

Existen 2 tipos distintos de dados de Enemigo:

- Dado Numérico de Enemigo: indica cuántos de tus Enemigos **vinculados** te atacan (*si el resultado es 🎲, no ataca ningún Enemigo*).
- Dado Simbólico de Enemigo: indica el tipo de efecto (🎲 o 🎲) que resuelven los Enemigos durante su fase de Combate.

FASE DE MISIÓN (RESOLUCIÓN SIMULTÁNEA)

OBJETIVO P03
Ayudar a los Ingenieros a construir las torres de transmisión.

REGLAS ESPECIALES
Consulta la carta P12.

TAREAS DE JUGADOR
Consulta la carta P12.

REACCIÓN DEL MUNDO
Reduce en 1. Descarta 1 de cada loseta de Distrito en la que no haya Personajes de los jugadores.
Si es 0 y hay al menos 2 en el mapa: ¡los inhibidores están operativos! Cada jugador suma 2 Recursos y coge 1 por cada en el mapa. Descarta todos los Ingenieros del mapa. Descarta la carta P12. Roba la carta P04.
Si es 0 o no hay y hay menos de 2 en el mapa: Escenario fallido. Roba la carta P11.

Carta de Escenario.

- Paso Tareas de jugador:** durante este paso, todos los jugadores pueden colaborar para completar el objetivo descrito en la carta de Escenario activa realizando la actividad que aparece en la sección «Tareas de jugador». Puede ser cualquier cosa, desde reunirse en un lugar concreto hasta realizar una Prueba, pasando por **volcar** fichas de Datos, descartar fichas de Ascend del mapa o **derrotar** a un Lugarteniente. Si la carta de Escenario activa no tiene sección «Tareas de jugador», sáltate este paso (pero ten en cuenta que es posible que la hoja de Escenario tenga instrucciones para el paso Tareas de jugador, así que consúltala antes de hacerlo).
- Paso Reacción del Mundo:** durante este paso, los jugadores resuelven la sección «Reacción del Mundo» en la carta de Escenario activa. La Reacción del Mundo describe el transcurso del tiempo o cómo responde el juego a las acciones de los jugadores. Es un paso complicado, ya que puede que no se resuelvan todas las instrucciones de la sección, así que los jugadores deben leerla con atención. Durante la Reacción del Mundo suele **reducirse** el (el marcador Universal del medidor de Tiempo baja casillas), ya que la mayoría de las misiones en Tamashii tienen un tiempo limitado. Normalmente, el juego comprueba si se cumplen las condiciones para conseguir el objetivo actual. Si no se cumplen, el juego comprueba si se cumplen las condiciones para fracasar en el objetivo actual. Sin embargo, no siempre es así, y dado que la sección Respuesta del Mundo de cada carta de Escenario es distinta, hay que resolverla con mucha atención.

A continuación tienes algunas reglas para resolver la Reacción del Mundo:

- Debe leerse y resolverse en orden descendente.
 - Normalmente, la sección comienza por un «Si» precedido por el símbolo «|». Comprueba si la frase condicional se cumple.
 - Si lo hace, resuelve todos los efectos que tenga debajo, en orden descendente.
 - Si no lo hace, salta al siguiente símbolo «|» y comprueba otro «Si» o resuelve la sección «EN CASO CONTRARIO» de la carta. Ten cuidado cuando resuelvas «EN CASO CONTRARIO», ya que puede que tenga a su vez condicionales que haya que comprobar.
 - Cuando uno de los efectos resueltos te pida que robes una nueva carta de Escenario, detén el paso Reacción del Mundo actual, descarta la carta de Escenario activa y todas sus fichas, y roba una carta nueva (algunas cartas no se descartan después de cumplir su objetivo, lee con atención). Lee su texto, resuelve su sección «Efecto Inmediato» y después ponla en la ranura para la carta de Escenario del medidor de Tiempo. Es tu nueva carta de Escenario activa.
- Paso Indicador de Jugador Inicial:** en este paso, el Jugador Inicial actual pasa el indicador de Jugador Inicial al jugador de su izquierda. Después, comienza la fase de Planificación de un nuevo Turno.

EJEMPLO DE COMBATE

1. Condiciones iniciales:

- La jugadora tiene la Funda Soldado, la Mejora Código de interrupción, 5 , 2 , 2 y 2 .
- La jugadora tiene 3 Enemigos **vinculados** y su Enemigo Superior tiene 4 marcadores de Daño, por lo que le quedan 6 .

2. Tirada de ataque:

- La jugadora ha gastado 2 para **añadir** 2 a su tirada, lo que da un total de 5 dados (el ATA 3 de la Funda Soldado y 2 .
- Los resultados de las tiradas son los siguientes:
 - La jugadora **sacó** 1 , 2 y 2 . Le encantaría **volver a tirar** sus , pero no tiene más para **gastar**.
 - Los resultados de los dados de Enemigo indican que los 3 Enemigos atacarán a la jugadora utilizando sus efectos .

y el enemigo superior tiene 3 ."/>

- Paso Seleccionar Enemigo Activo:** el dado Numérico de Enemigo se pone en la tercera carta de Enemigo, contando a partir del Enemigo Superior.
- Paso Resolver resultados de los dados:** la jugadora usa su primer Chasis de Combate: el chasis de la Funda Soldado que tiene un único . Su efecto **infiere** 3 (Daño) al Enemigo Superior.



5. Ahora es el momento de resolver el efecto del Enemigo:

5a. El Escánerbot **infiere** 3 a la jugadora.

5b. La jugadora **gasta** 2 y **resta** 1 .

5c. Tras esto, mueve el dado Numérico de Enemigo a la siguiente carta de Enemigo: el Capturador.

6. El segundo efecto del jugador:

6a. La jugadora usa como su segundo Chasis de Combate el de la Mejora Código de interrupción, para lo que necesita un único .

6b. Dado que al Pirofumigador solo le quedan 3 es **derrotado** (gracias al efecto único del Código de interrupción). Esto significa que el Pirofumigador ya no puede herir a la jugadora durante esta fase de Combate.

6c. La jugadora **coge** 1 y, además, **suma** 1 Recurso gracias a la capacidad de la Funda Soldado. Elige **sumar** 1 . Recuerda que ya no puede usar esta Repetición durante esta fase de Combate porque el Paso Tirada de Ataque ha acabado.



9. Para su último efecto, la jugadora usa el Chasis , que le permite gastar todos los que tenga. Usa 1 dado para **infiere** 1 al Enemigo Superior.

10. La fase de Combate ha terminado, ya que no quedan efectos que resolver. El siguiente jugador puede resolver su fase de Combate.



7. El segundo efecto del Enemigo:

7a. Ahora, la jugadora **sufre** 2 debido al efecto del Capturador. La otra parte del efecto, «el Enemigo Superior **recupera** 1 » es irrelevante, ya que el Enemigo tiene toda su .

7b. El dado Numérico de Enemigo se retira del Enemigo Superior, lo que indica que durante la fase de Combate actual ningún Enemigo más activará su Chasis.

8. La jugadora puede utilizar todos los dados que le quedan. Decide usar el segundo Chasis de su Funda que tiene un único e **infiere** 2 al Enemigo Superior.

ESCENARIOS

HOJAS DE ESCENARIO

Cada partida de *Tamashii* es un Escenario. Las hojas de Escenario proporcionan a los jugadores el enfoque y una breve introducción a la historia. También indican cómo preparar el Escenario y contienen cualquier Regla especial que pueda ser relevante para el Escenario.

REGLAS ESPECIALES 7

Datos Corruptos

- Si los jugadores tienen que **coger** fichas de la reserva de Datos Corruptos y no quedan:
 - Escenario fallido.
 - Roba la carta E11.

Fichas de Ascend

▼ representa la influencia de Ascend en un Distrito. Los GPR están matados en los Distritos con ▼. Cada loseta de Distrito solo puede tener 1 ▼. Estas fichas pueden descartarse siguiendo las reglas de esta hoja.

Propagar

Cuando resuelvas Propaga X, haz lo siguiente:

- El Jugador Inicial tira el número indicado de dados (por ejemplo, en «Propaga 1» en una partida de 2 jugadores, tira 2 dados).
- Por cada dado tirado, pon 1 ▼ en una loseta de Aparición con un número que coincida con el resultado.
- Si una loseta de Aparición ya tiene una ▼, necesitas poner otra, ponla en la loseta de Distrito más cercana dentro del mismo sector que no tenga ▼. Si la única loseta posible es el Refugio, pon la ▼ en la hoja de Escenario.

Algunas losetas de Distrito están en 2 sectores y la loseta Refugio pertenece a los 3 sectores.

• Si hay al menos 3 ▼ en esta hoja de Escenario fallido. Roba la carta E11.

Los Distritos marcados en rojo se consideran losetas de Aparición.

TAREAS DE JUGADOR

Retirar los GPR: puedes volcar 1 ficha de Datos de tu Lanzador para descartar 1 ▼ de la loseta de Distrito actual. Después, coge 1 ▲ y aumenta el nivel en 1.

Si hay varios jugadores en la misma loseta de Distrito, resuélvela empezando por el Jugador Inicial.

3 Servidores humanos que desaparecen, rumores de artefactos detectores que aparecen en los distritos cercanos, una mayor actividad de Ascend... Decidir recurrir a los buscadores para conseguir información. A veces, vuestra estancia en los buscadores, no le hace gracia pero entendiendo las circunstancias y el momento, vuestra estancia puede ser beneficiosa.

4 Recientemente, Ascend se ha centrado en localizar refugios humanos subterráneos; se han visto georradars (GPR) avanzados en muchos lugares de la ciudad. Mucha gente ha abandonado sus hogares presa del miedo, otros no han conseguido hacerlo.

5 Los buscadores están seguros, ya que pueden contrarrestar los radares de la marcha. Los comuneros, en colaboración, buscan ayuda enviando señales a través de redes desprotegidas que intervienen para ayudar a los comuneros a ser detectados por los microchips y crear con ellos una red de seguridad.

6 Preparación

Preparar el mapa:

- Refugio (1), Escondite de los buscadores (5), Escondite de los comuneros (6) - revelados.
- 10 losetas de Distrito aleatorias, boca abajo.
- Las losetas de Distrito rojas se consideran «losetas de Aparición». Será importante cuando avance el Escenario.
- Pon una Ficha de Exploración aleatoria en cada loseta de Distrito boca abajo.

Mazo de Enemigo:

- 2x cartas de Enemigo de NIV 1.
- 3x cartas de Enemigo de NIV 2.
- Todas las cartas de Enemigo de NIV 3.

Jugadores:

Pon todos los Personajes de los jugadores en la loseta Refugio (1).

Cartas de Escenario:

Usa las cartas marcadas con la «E». Roba la carta E01.

Reserva de Datos Corruptos:

4x fichas de Datos Corruptos.

Mazos de Mejora de Facción:

- Mazo de Mejora de Facción de buscadores.
- Mazo de Mejora de Facción de comuneros (si la carta EF1 está Desbloqueada, exclúyela del mazo).

1 Geocacería

2 Esperanza

3 Objetivo

4 Reglas Especiales

5 Tareas de Jugador

6 Reacción del Mundo

7 Efecto Inmediato

8 Voltea esta carta

9 Dificultad: Normal

10 Duración: Normal

Hoja de Escenario.

1. **Nombre del Escenario.**
2. **Introducción:** la introducción a la trama del Escenario.
3. **Dificultad:** cada Escenario tiene un nivel de dificultad distinto, que puede ser Fácil, Normal o Difícil.
4. **Duración del Escenario:** algunos Escenarios son más complejos o tienen una historia más larga, por lo que se necesita más tiempo para completarlos. La duración puede ser Corta, Normal o Larga.
5. **Indicador de Reto:** los Escenarios marcados con una exclamación tienen mecánicas más complejas y no están recomendados para principiantes.
6. **Instrucciones de preparación:** para más detalles, consulta «Preparar el Escenario», pág. 5.
7. **Reglas especiales:** el lugar donde están todas las reglas singulares que se aplicarán mientras se juegue el Escenario.

CARTAS, TIPOS Y PROGRESIÓN DE LOS ESCENARIOS

Los mazos de Escenario, compuestos por varias cartas de Escenario, son el motor de la historia de cada Escenario. La hoja del Escenario escogido indica siempre qué mazo utilizar para ese Escenario.

Cartas de Escenario

Existen 2 tipos de cartas de Escenario: cartas de Trama de Escenario y cartas Especiales de Escenario.

Las cartas de Trama de Escenario son la columna vertebral del Escenario y se usan para propulsar la historia, mostrar las mecánicas principales, reaccionar a las decisiones de los jugadores, etc. Se utilizan como cartas de Escenario **activas** y se colocan en la ranura de «carta de Escenario» del medidor de Tiempo. Solo puede haber una carta de Trama de Escenario **activa** a la vez.

Todas las cartas de Escenario tienen siempre la misma estructura: una cara de historia con la narración y la sección «Efecto Inmediato», y una cara de juego que guía a los jugadores por el Escenario.

ESPERANZA 1 E07 **2**

OBJETIVO 6 E07 **2**

Destruir las líneas de suministro.

REGLAS ESPECIALES

- Cuando un jugador lance un Patrón, aumenta su nivel en 1.
- En la loseta Escondite de los comuneros: en lugar de robar una carta de Mejora de comuneros, los jugadores suman 2.

TAREAS DE JUGADOR

En una loseta de Distrito con 2: gasta 3 y descartar 1 de tu loseta de Distrito actual. Después, sufre y coge 3.

REACCIÓN DEL MUNDO

Si no hay 2 en el mapa: roba la carta E10.

EN CASO CONTRARIO Resuelve Propaga.

Si hay al menos 3 en la hoja de Escenario: Escenario fallido. Roba la carta E11.

Vuestro tesón levanta la moral de los comuneros y, para vuestra sorpresa, algunos abandonan su escondite y preparan una emboscada.

Los exploradores de un punto débil en las cadenas de suministro de Ascend: reciben sus órdenes a través de varios transmisores, pero no tienen estaciones de respaldo. Si los inutilizáis, las máquinas se quedarán sin supervisión y se apagarán.

Por supuesto, los transmisores cuentan con mucha protección, pero... podéis sacrificar vuestras fundas actuales si eso os ayuda a ganar la batalla.

EFECTO INMEDIATO

- Cada jugador pone su Rastro a 0 y después roba y vincula 2 Enemigos.
- Descarta 2 del mapa.

5 VOLTEA ESTA CARTA

Ejemplo de carta de Trama de Escenario (cara de historia a la izquierda y de juego a la derecha).

Cara de historia (izquierda):

1. **Nombre.**
2. **Código de la carta:** cada carta de Escenario tiene un código único al que otras cartas de Escenario hacen referencia para que avance el Escenario.
3. **Trama:** cada carta de Escenario descubre cómo avanza la trama. Puede variar en función de las decisiones de los jugadores.
4. **Efecto Inmediato:** las cartas de Escenario activan algunos efectos inmediatos cuando las robas.
5. **Orden de voltear la carta:** después de leer y resolver la cara de historia, voltear la carta de Escenario y ponla en la ranura para la carta de Escenario en el medidor de Tiempo.

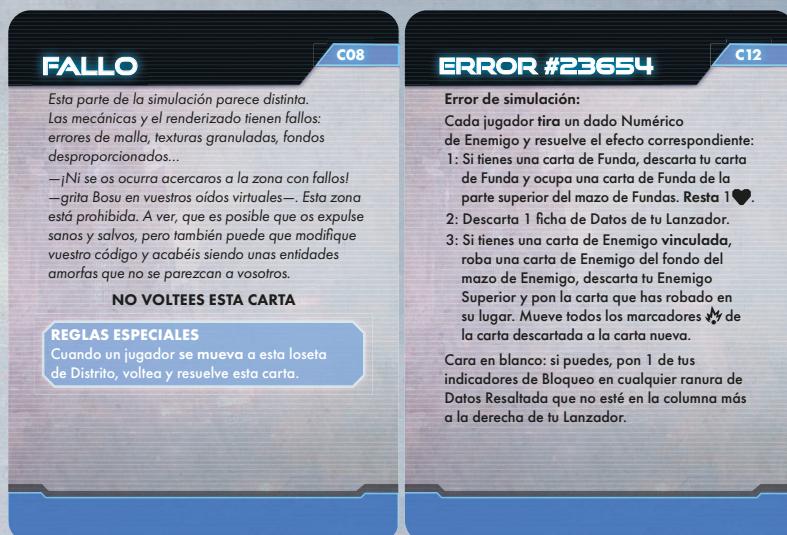
Cara de juego (derecha):

6. **Objetivo:** explicación del objetivo actual.
7. **Reglas especiales:** durante los eventos descritos en esta carta deberás aplicar reglas adicionales. Aquí también encontrarás Patrones y efectos únicos disponibles solo mientras esta carta esté en juego.
8. **Tareas de jugador:** posibles acciones del jugador durante el paso Tareas de jugador.
9. **Reacción del Mundo:** el paso de mantenimiento del juego.

Ten en cuenta que no todas las cartas de Escenario tienen todas las secciones anteriores.

Las cartas Especiales de Escenario son un poco distintas. En primer lugar, no tienen una estructura definida. Pueden ser muchas cosas: desde tablas con movimientos especiales de los Lugartenientes hasta cartas de Enemigo especiales que solo aparecen en ese Escenario. Aun así, suelen ser bastante parecidas a las cartas de Trama de Escenario, salvo por algunas excepciones:

1. Tienen un fondo claro.
2. Pueden tener secciones similares a las que hay en las cartas de Trama de Escenario, pero no tienen la misma apariencia.
3. Puede haber más de 1 carta Especial de Escenario **activa** a la vez.



Aquí mostramos dos ejemplos de cartas Especiales de Escenario. La carta C08 está puesta en una loseta de Distrito y se resuelve cuando un jugador entra en ese Distrito. Por el contrario, la carta C12 se coloca al lado del medidor de Tiempo y sirve como recordatorio de la regla especial «Error de simulación».

Robar una carta de Escenario: cuando robas una carta de Escenario, la identificas utilizando su código único. Si se trata de una carta de Trama de Escenario, lo primero que lees es la cara de historia. Puede que haya Efectos Inmediatos que resolver. Cuando hayas resuelto todos los Efectos Inmediatos, se te indicará que voltees la carta para ver la cara de juego. A continuación, descarta la carta de Escenario anterior junto a todas las fichas y marcadores que haya en ella de la ranura del medidor de Tiempo (algunos Escenarios pueden hacer excepciones).

Si es una carta Especial de Escenario, deberías leerla con cuidado y dejarla a mano como recordatorio de las reglas. Dado que hay muchos Escenarios e historias distintas, algunas cartas Especiales de Escenario son únicas y en ellas encontrarás cosas distintas a las que acabamos de describir, pero siempre encontrarás instrucciones para resolverlas.

Objetivo: este es tu objetivo.

Reglas especiales: esta sección describe todos los efectos que modifican las reglas del juego. Estas reglas están activas siempre que la carta de Escenario actual que las tiene esté activa y tienen prioridad sobre las del reglamento. Algunas de estas reglas pueden implementar ciertas acciones necesarias para que el Escenario avance. Ten en cuenta que a veces las hojas de Escenario también tienen reglas especiales que están activas durante toda la partida.

Tareas de jugador: la mayoría de las mecánicas que tienes que utilizar para completar el Objetivo de la carta de Escenario están en este paso o en la sección «Reglas especiales». A veces las Tareas de jugador son una acción especial disponible durante los eventos recientes, a veces son una Prueba, a veces tenéis que juntaros en un Lugar, etc.

Reacción del Mundo: durante este paso, el juego comprueba si los jugadores han conseguido completar los objetivos y gestiona el paso del tiempo. Muchos Escenarios tienen un límite de tiempo, así que no te entretengas demasiado. Normalmente, el número de turnos del medidor de Tiempo desciende cada turno. Una vez completado el objetivo, quizás tengas que tomar decisiones difíciles sobre cómo se desarrolla la historia (por ejemplo, decides si esconderte o luchar). Ten en cuenta que no conseguir el objetivo no siempre significa perder la partida; a veces simplemente no consigues una recompensa o la historia se complica un poco.

Símbolos importantes que aparecen en las cartas de Escenario:

Número de jugadores: este símbolo suele usarse como multiplicador y su propósito es ajustar la dificultad en función del número de jugadores en la partida. Cuando veas este símbolo, solo tienes que sustituirlo por el número de jugadores que hay en la partida (por ejemplo, si el juego te indica que cojas $2 \times$ y sois 3 jugadores en la partida, tendrás que coger 6 .



Fichas de Ascend: algunas cartas de Escenario te piden que uses fichas de Ascend (representan la presión creciente sobre los jugadores). Pueden usarse para marcar puntos especiales del mapa donde Ascend está agrupando sus fuerzas o zonas de interés donde puedes completar un objetivo. La hoja o la carta de Escenario te explicará la función de esas fichas siempre que las uses.



Indicadores de Éxito: cuando cumplas todas las condiciones (o ciertas partes de ellas) necesarias para avanzar en tu carta de Escenario activa, es posible que necesites marcarlo con un indicador de Éxito. Generalmente, al principio del paso Reacción del Mundo, si tienes el número adecuado de indicadores de Éxito, avanzas en la partida siguiendo las instrucciones de la carta de Escenario, que normalmente te otorgará bonus y te conducirá a la siguiente parte de tu viaje (y a la siguiente carta de Escenario). Ten en cuenta que estos indicadores tienen diferentes usos en el juego.



Marcadores Universales: en Tamashii se utilizan para indicar diferentes cosas. A veces hay que colocarlos sobre las cartas, a veces en el mapa. Ponlos allí donde te diga el juego.



(boca abajo)



(boca arriba)

Fichas de dados: estas fichas se utilizan a menudo en los Escenarios para aleatorizar cosas. Su función y las reglas que siguen se explican siempre en la hoja o carta de Escenario. Algunos Escenarios te piden que uses un «conjunto» de fichas de dados; en ese caso, usa 3 fichas distintas. En el resto de situaciones, cógelas al azar. A veces se colocan boca abajo y es necesario revelar cuáles son. Las fichas de dados que se ponen boca arriba se denominan **reveladas**.



Medidor de Tiempo: este símbolo representa la posición actual del en el medidor de Tiempo. Muchos objetivos en Tamashii tienen un límite de tiempo y este símbolo se utiliza para establecer un límite temporal para el objetivo actual, bajar la cantidad de turnos disponibles al final de un turno o comprobar si el del medidor de Tiempo ha llegado a una casilla en la que hay algo importante a punto de suceder (por ejemplo, si el llega a la casilla 0 en el medidor de Tiempo, fallas tu objetivo y pierdes la partida).

A veces, el Efecto Inmediato de una carta de Escenario te pide que pongas el a 0. Eso significa que en ese Escenario las condiciones que indican si tienes éxito o fracasas no tienen que ver con el tiempo.

PRUEBAS

Las Pruebas se utilizan sobre todo como una mecánica para que el Escenario progrese. Algunos objetivos requieren que uno o más jugadores pasen una Prueba. Existen 2 tipos de Pruebas: Pruebas Individuales (o simplemente Pruebas) y Pruebas Grupales.

La instrucción de la Prueba contiene dos puntos importantes: el tipo de fichas de Datos que hay que utilizar y la cantidad de éxitos necesarios para superar la Prueba.

Cuando contribuyas a una Prueba, **vuelca** (mueve de tu Lanzador a tu Volcado) tantas fichas de Datos del tipo necesario para completar la Prueba como quieras y después **tira** la misma cantidad de . Cada que **saques** es 1 éxito y cada son 2 éxitos. Para superar una Prueba, necesitas el número de éxitos que indica la cifra de la prueba (por ejemplo, Prueba 3 indica que debes **volcar** fichas de Datos rojas y **tirar** 1 por cada una; superas la Prueba si obtienes al menos 3 éxitos).

En las Pruebas Grupales, todos los jugadores pueden **volcar** Datos de los Lanzadores para contribuir en la Prueba (por orden, empezando por el jugador que inicia la Prueba), pero solo un jugador necesita iniciar la Prueba (y estar en una loseta de Distrito concreta, si es un requisito). En ese caso, cada jugador **tira** la «parte» que ha contribuido en la Prueba.

Ejemplo: en una partida de dos jugadores, el juego dice: «Pasa una Prueba Grupal 3 x ». Esto significa que, para superar la prueba, todos los jugadores juntos deben conseguir 6 éxitos. La jugadora 1 **vuelca** 3 (porque su es) y el jugador 2 **vuelca** 2 (porque su es). La jugadora 1 **tira** 3 y el jugador 2 **tira** 2 . Ambos jugadores pueden gastar pero solo para repetir su propia tirada.

Pasar una Prueba (y participar en una Prueba Grupal) siempre es opcional.

En el modo en solitario, las Pruebas Grupales se consideran Pruebas Individuales.

FIN DE LA PARTIDA Y USO DEL REGISTRO DE PROGRESO

Todos los Escenarios terminan cuando se roba una carta «¡Victoria!» o «Escenario fallido». Cuando robes una de estas cartas, resuelve sus efectos. Normalmente esto implicará desbloquear algunos componentes. Si es el caso, coge los componentes indicados de la Reserva Bloqueada en la caja y ponlos en la Reserva Desbloqueada. A partir de este momento, los nuevos componentes desbloqueados pueden aparecer en las siguientes partidas.

Otras veces será al revés: la carta te pedirá que muevas componentes de la Reserva Desbloqueada a la Reserva Bloqueada.

Si has ganado la partida, deberás anotar el código de carta en el Registro de Progreso. Este registro te sirve como referencia y te ayuda a recordar qué Escenarios has ganado. Ten en cuenta que la mayoría de los Escenarios tienen más de un final, y que los componentes desbloqueados a menudo varían en función de la rama de la historia que sigas. Esta es la razón por la que el Registro de Progreso tiene más de una casilla al lado de cada Escenario.

Si has utilizado tu Registro de Progreso y te gustaría empezar de cero, no te preocupes; puedes descargar una versión imprimible del Registro de Progreso en nuestra web: <http://awakenrealms.com/>

TABLERO DE LUGARTENIENTE

En algunos Escenarios los jugadores podrán enfrentarse a entidades poderosas conocidas como Lugartenientes. Estos Enemigos especiales tienen sus propias reglas (representadas por el tablero de Lugarteniente) y figuras o miniaturas especiales para representarlos en el mundo de juego.



Tablero de Lugarteniente.

1. **Nombre del Lugarteniente.**
2. **Instrucciones de preparación:** resuélvelas cuando el juego te pida que cojas el tablero de Lugarteniente.
3. **Reglas del Lugarteniente:** cada Lugarteniente y su funcionamiento son únicos. Las reglas del Lugarteniente describen cómo funciona y cómo se le **derrota**.
4. **Reacción del Lugarteniente:** las acciones del Lugarteniente en una fase o paso específicos.
5. **Patrones de Hackeo** (): el tablero de Lugarteniente siempre explica cómo usar cualquier Patrón que aparezca en él.
6. **Integridad:** cada Lugarteniente tiene una condición específica para **derrotarlo**.

Ten en cuenta que cada Lugarteniente es único, al igual que su tablero, por lo que la información que aparece en él será distinta.

OTROS MODOS DE JUEGO

MODO EN SOLITARIO

Preparación

Usa las reglas de preparación normales, con las siguientes modificaciones:

- **En el paso 3 c) de la preparación:** al seleccionar las Mejoras iniciales, retira del juego la Mejora marcada con «Coop» en su reverso y sustitúyela por la «Solitario/JcJ».
- **En el paso 11 de la preparación:** cuando pongas tu Personaje en la loseta de Distrito inicial, coge un Personaje Caminante adicional y ponlo en la misma loseta de Distrito que tu Personaje. No le pongas un anillo de color. Es el Personaje del bot J.O.R.D.A.N.
- **Paso adicional:** coge la carta del bot J.O.R.D.A.N., ponla cerca de tu Tablero de Jugador y pon 1  en cada ranura de Batería.

Reglas del modo en solitario

- : la interpretación de este símbolo no cambia; en el modo en solitario, sustitúyelo por «1».
- Pruebas Grupales: en el modo en solitario todas las Pruebas Grupales deben considerarse Pruebas Individuales.
- Siempre eres el Jugador Inicial.

Reglas del bot J.O.R.D.A.N.

- El bot J.O.R.D.A.N. es considerado un jugador a efectos de estar en una loseta de Distrito, pero no en otros aspectos más amplios del juego. No tiene Tablero de Jugador, no puede **sufrir**  de ninguna manera, no **programa**, no tiene Enemigos **vinculados**, etc.
- Puedes **mover** el bot J.O.R.D.A.N. 2 losetas durante el paso Movimiento y Rastreo (*tal y como indica el MOV de su carta*). El bot J.O.R.D.A.N. **revela** losetas de Distrito y **coge** fichas de Exploración, pero tú recibirás todos los Recursos, EXP o recompensas que consiga. El **movimiento** del bot no tiene coste y no influye de ninguna manera en el Rastro del jugador.
- Puedes descartar 1 batería del bot J.O.R.D.A.N. para utilizar su miniatura/figura como si fuera la tuya durante 1 paso. Si lo haces, no uses tu miniatura/figura básica durante ese paso. Puedes activar la regla anterior en cualquier paso (*por ejemplo, los pasos Tareas de jugador o Efecto de Distrito*). Debes descartar 1 batería por cada paso en el que decidas utilizar el bot J.O.R.D.A.N. de esta forma.

Puedes utilizar este efecto para, por ejemplo, activar acciones especiales como **lanzar** un Patrón necesario para que avance el Escenario en una loseta concreta. En ese caso, podrías usar el bot que ya está en esa loseta en lugar de tu Personaje.

– **Hay una excepción:** si decides usar el bot J.O.R.D.A.N. durante el paso Efecto de Distrito para activar el efecto de Distrito en el que está el bot, utiliza los valores de Rastreo de esa loseta de Distrito en lugar de los de la loseta de Distrito en la que está tu Personaje principal.

No olvides que esto también se tiene en cuenta para resolver los valores de Rastreo de Acceso/Estático. Por ejemplo, si el bot no se **movió** durante el paso Movimiento y Rastreo y decides usar el efecto del Distrito en el que está, **augmenta** tu  por el valor Estático del Distrito del bot.

- Puedes cargar la batería del bot J.O.R.D.A.N. **lanzando** el efecto  que aparece en su carta. Tienes acceso a ese Patrón siempre y cuando la carta del bot J.O.R.D.A.N. siga en juego. Cuando **lances** ese Patrón, pon 1  en una ranura de Batería vacía. Si las 5 ranuras de Batería están llenas, no puedes **lanzar** el  de batería. A todos los efectos, este Patrón es considerado un Hackeo.
- Si no quedan baterías en la carta del bot J.O.R.D.A.N., descártala y quita el Personaje del bot J.O.R.D.A.N. del mapa. No podrás volver a usarlo en este Escenario.
- Algunos Escenarios tienen reglas especiales para el modo en solitario. Asegúrate de leerlas antes de empezar a jugar.

GENERADOR DE ESCENARIOS (MODO COMPETITIVO)

En este modo de juego, los jugadores compiten para ganar tantos Puntos de Victoria (PV) como sea posible. El jugador que tenga más PV al final de la partida será el ganador.

Preparar la partida

Prepara la partida siguiendo las reglas de preparación normales, con las modificaciones siguientes:

- **En el paso 3 c) de la preparación:** al seleccionar las Mejoras iniciales, retira del juego la Mejora marcada con «Coop» en su reverso y sustitúyela por la «Solitario/JcJ».
- **Sáltate el paso 3 d) de la preparación**, ya que los Protocolos de Aprendizaje podrían modificar la puntuación final y desequilibrar el juego.

Después, en lugar de preparar el Escenario, resuelve la preparación del Generador de Escenarios:

1. Escoge la duración de la partida:
 - I. Corta: pon  a 5.
 - II. Normal: pon  a 7.
 - III. Larga: pon  a 9.
2. Elige el Jugador Inicial.
3. Coge al azar 1 carta de Preparación del Mapa y prepara el Mapa siguiendo sus instrucciones. Empezando por el Jugador Inicial, poned vuestros Personajes en las losetas de Distrito iniciales que elijáis (*Refugio o Distrito en ruinas*). Cada jugador debe empezar en una loseta de Distrito distinta. Después, devuelve las cartas de Preparación del mapa a la caja.
4. Coge al azar 1 carta de Condiciones, prepara el mazo de Enemigo y aplica los bonus iniciales a todos los jugadores. Poned todas las fichas de Datos directamente en vuestras Bolsas de Datos. Después, devuelve todas las cartas de Condiciones a la caja.
5. Pon al azar 1 carta de Potenciador boca arriba en la zona de juego de forma que todos puedan verla. Esta carta está activa durante toda la partida. Después, devuelve el resto de cartas de Potenciador a la caja.
6. Coge al azar 1 carta JcJ y ponla boca arriba en la zona de juego de forma que todos puedan verla. Esta carta está activa durante toda la partida. Después, devuelve el resto de cartas JcJ a la caja.
7. Baraja el mazo de Objetivo. Después, roba:
 - 2 cartas si la partida es de 2 jugadores.
 - 3 cartas si la partida es de 3 o 4 jugadores.Ponlas boca arriba al lado del mazo de Objetivo: son los Objetivos iniciales. Da la vuelta a la carta de Objetivo superior de forma que quede boca arriba en la parte de arriba del mazo. Puedes verla, pero todavía no es posible completarla.

Reglas del Generador de Escenarios

Una partida en modo competitivo se juega igual que una partida normal, salvo por las excepciones siguientes:

1. No existe la reserva de Datos Corruptos () en el medidor de Tiempo y la partida no puede terminar porque se acabe esa reserva. Trata las fichas de Datos Corruptos como cualquier otra ficha, con una reserva neutral. Si un jugador debe **coger** una ficha de Datos Corruptos y la reserva neutral está vacía, no sucede nada.
2. No hay cartas de Escenario. En cada fase de Misión, los jugadores pueden decidir, empezando por el Jugador Inicial y en orden, pasar Pruebas (*si la carta de Objetivo muestra alguna*). Después, el indicador de Jugador Inicial se pasa hacia la izquierda y se **resta** 1 al .
3. Si algún jugador cumple las condiciones de la carta de Objetivo, la coge y la coloca boca abajo al lado de su Tablero de Jugador. Los PV de esta carta quedan escondidos y se contarán al final de la partida.
4. Después de que un jugador coja la carta de Objetivo, reemplázala por la carta de Objetivo boca arriba superior del mazo. Luego da la vuelta a la nueva carta de Objetivo superior del mazo.
5. La partida termina inmediatamente cuando el  llega a 0, momento en el cual todos los jugadores deben contar sus Puntos de Victoria consultando la tabla.

La partida se desarrolla igual que en el modo cooperativo, por lo que puedes usar las mismas cartas de Ayuda de «Orden de Turno». Lo que sí es importante es que recordéis **reducir** 1  después de resolver cada fase de Misión.

Regla de oro del Generador de Escenarios:

En este modo es muy importante que resolváis vuestras acciones en orden, empezando por el Jugador Inicial. Si en cualquier momento no está claro quién debe resolver primero un efecto, basta con empezar desde el Jugador Inicial y seguir hacia su izquierda.

¡Atención! Si después de **revelar** la última loseta de Distrito no hay ningún Escondite de Facción en el Mapa, reemplaza la última loseta **revelada** por una loseta de Escondite de Facción cogida al azar.

Sumar los Puntos de Victoria

Cuando la partida termina, todos los jugadores muestran sus cartas de Objetivo y suman sus Puntos de Victoria. Utiliza la carta de Puntuación como referencia o sigue estas reglas:

- Por cada 3 Recursos = 1 PV.
- Por cada ranura de Datos Desbloqueada = 1 PV.
- Por cada  en tu reserva = 1 PV.
- Por cada punto de  máxima por encima de 5 = 1 PV.
- Por cada Mejora de Facción **equipada** sin «Interrupción» = 1 PV.
- Por cada Mejora de Clase no inicial **equipada** = 2 PV.
- Suma los PV por las cartas de Objetivo conseguidas.

Por otro lado, perderás PV por los  que tengas en tu reserva, en función de su número:

- 1  = -1 PV.
- 2-3  = -2 PV.
- 4-5  = -3 PV.
- 6+  = -4 PV.

En caso de empate, el ganador es el jugador con menos fichas de Datos Corruptos en su reserva.

ÍNDICE ALFABÉTICO

Acción, fase de **14**

Activo/a:

- Carta de Escenario **16, 18**
- Enemigo **15**
- Funda **9, 11, 13**

Actualización/Actualizar **6, 8, 10, 13, 14**

Ascend, ficha de **3, 19**

ATA **9, 15, 16**

Aumentar:

- Integridad **13**
- Rastro **11, 14, 21, 24**

Bloqueo, indicador de **3, 4, 6, 24**

Bloqueados, Componentes **5**

Bolsa de Datos **4, 7, 8**

Bot J.O.R.D.A.N. **21**

Chasis: **15**

- básico **12**
- de Combate **9, 10, 15, 16, 24**
- especial **12**

Combate, fase de **9, 10, 12, 15, 16, 17**

Dados:

- de Enemigo **3, 15, 24**
- de Jugador **3, 8, 14, 15, 20, 24**
- fichas de **3, 19**

Daño (DÑO ) **3, 12, 15, 24**

Datos Abiertos **3, 6, 7, 13**

Datos Básicos **3, 6, 8, 11, 12**

Datos Centrales **4, 6, 7**

Datos Corruptos **5, 6, 13, 14, 24**

Descartar:

- Carta de Escenario **16, 19**
- Enemigo **12, 15**
- ficha **6, 7, 8, 24**
- Funda **13**

Derrotar **12, 20, 24**

Desbloquear **6, 13, 22, 24**

Desbloqueados, Componentes **5, 20**

Distrito, loseta de **5, 11, 12, 13, 14, 19, 21**

Efecto Inmediato **18, 19**

Enemigo:

- mazo de **5, 12, 21**
- Superior **7, 12, 15, 16**
- vinculado **6, 12, 13, 15**

Equipar **8, 10, 13**

Escenario, carta de **5, 16, 18, 19**

Escenario fallido **2, 20**

Escenario, Generador de **2, 21, 22**

Escenario, hoja de **5, 18**

Éxito, indicador de **3, 19**

EXP: **3, 4, 6, 9, 10, 11, 12, 13, 21**

- Patrón de **7**

Exploración, ficha de **3, 5, 11, 21**

Expulsar **6, 12, 24**

Funda:

- Avanzada **6, 9, 24**
- Caminante **4, 6, 9, 21**

Gastar **8, 10, 13, 14, 24,**

Hackear/Hackeo **7, 12, 20, 24**

Herida () **8, 24**

Integridad ( ):

- de Enemigo **12, 16, 24**
- de Jugador **4, 6, 8, 13, 24**
- de Lugarteniente **20**

Interrupción **10, 24**

Jugador/es: **24**

- Inicial **3, 5**
- número de **5, 24**

Lanzar **6, 7, 8, 9, 10, 12, 14, 24**

Lanzamiento, paso **6, 7, 10, 14**

Lanzador **4, 6, 8**

Lugarteniente **16, 20**

Mapa **5, 9, 11, 14, 21**

Mejora de:

- Clase **10, 13**
- Facción **5, 10, 11, 24**

Misión, fase de **16, 21**

Momento de uso **10, 14**

MOV **9, 11, 21**

Mover **11, 13, 21, 24**

Objetivo **2, 16, 18, 19**

Ocupar **9, 24**

Patrón: **6, 7, 24**

- básico **7**
- de Hackeo **12, 20**
- facción **10**
- Funda **9**
- más largo **7**

Perder:

- la partida **20**
- Integridad **24**

Personaje **9, 11, 13, 14, 21**

Planificación, fase de **10, 14**

Preparar **7, 24**

PRO **7, 9, 14**

Programar **7, 24**

Programación **7, 9, 14**

Progreso, Registro de **3, 20**

Protocolo de Aprendizaje **2, 4, 6, 9, 21**

Prueba **16, 19**

Rastrear/Rastro **11**

- marcador de **4, 6, 11, 13**
- paso **11, 14**
- poner el **11, 13, 14**
- tirada de **8, 14**
- valor de **11, 14**

Reacción del Mundo: **16, 19, 20**

Recargar **6, 14**

Recursos:

- Energía **7, 8, 11, 15**
- Escudo **7, 8, 11, 15**
- más largo **7, 8**
- medidor de **4, 6, 8, 24**
- Memoria **7, 8, 10, 11, 13**
- Patrón de **7, 8**
- Repetición **7, 8, 11**

Recuperar **24**

Reglas especiales **5, 18, 19, 20**

Reiniciar **6, 9, 13, 15, 24**

Resaltada **6, 14, 24**

Restar:

- Escudo **8**
- Heridas **8, 15**
- ITG **13, 24**
- Recursos **8, 24**
- Tiempo **16**

Sufrir **8, 15, 21**

Tareas de jugador **16, 18, 19, 21**

Tiempo, medidor de **3, 4, 5, 16, 19**

Universal, marcador **3, 4, 6, 8, 9, 11, 14, 19, 24**

Victoria: **2, 20**

- puntos de **21**

Volcado de Datos **6**

Volcado **6, 7, 8, 13, 14, 20, 24**

CRÉDITOS

Autor: Robert Plesowicz, Łukasz Włodarczyk, Kamil «Sanex» Cieśla

Director creativo: Kamil «Sanex» Cieśla

Jefe de desarrollo: Łukasz Krawiec

Pruebas y desarrollo: Łukasz Krawiec, Filip Tomaszewski, Tomasz Zawadzki, Wojciech Zieliński, Kamil Marchwiany, Piotr Krejner, Wiktoria Ślusarczyk

Pruebas adicionales: Ariel Kowalski, Łukasz Stadnik, Staszek Stryjewski, Mateusz «Majzownik» Wojnicki, Arié Zarka, Davina, Rebecca Uecker, Noemi Ernst, Moritz Starke, Sebastian Jaster, Yvette Müller, Simon Fleißner, Marvin Manzer, Jan Warnke, Martin Wilhelm, Lars Zeitz, Paul Kim, Peter Zhao, Jason Riddell, Raymond Warholik

Reglamento: Łukasz Krawiec

Redacción: Andrzej Betkiewicz

Edición y corrección: Tyler Brown

Dirección artística: Patryk Jędraszek, Kamil «Sanex» Cieśla

Diseño gráfico: Michał Lechowski, Adrian Radziun

Ilustraciones: Krzysztof Piasek, Patryk Jędraszek, Piotr Orleański, Jakub Dzikowski, Ewa Labak, Pamela Łuniewska

Modelado 3D: Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Marek Kondratowicz, Piotr Gacek, Jędrzej Chomicki

Maquetación: Angelika Kajmowicz, Patrycja Marzec, Jędrzej Cieślak

Producción: Jacek Szczypiński, Anna Czajka, Olga Baraniak, Witold Chudy, Zofia Jerzyńska, Adrianna Kocięcka, Mateusz Wolski, Michał Matłosz

Asesoramiento: Michał Oracz, Marcin Świerkot, Paweł Samborski, Michał Matłosz

Apoyo espiritual: Anna Lis-Wilkosz

Agradecimientos especiales: Paweł Samborski, Tomasz Zawadzki, Daria Kaczor

Traducción al español: Diego García

Corrección de la versión española: David Monzó

Maquetación de la versión española: Katarzyna Janik

Pruebas de la versión española: Sandra Vidal

Coordinación de la traducción: Anna Czajka, Adrianna Kocięcka, Łukasz Potoczny



PALABRAS, EXPRESIONES Y SÍMBOLOS IMPORTANTES

Palabras y expresiones claves

Coger ficha(s): coge esta ficha de la reserva neutral y ponla en tu Volcado.

Derrota: cuando la Integridad de un Enemigo llega a 0. Descarta esa carta de Enemigo y **coge 1**  (consulta pág. 12).

Desbloquear x: descarta x indicadores de Bloqueo () a tu elección de tu Lanzador para liberar algunas ranuras de Datos (estas ranuras se denominan ranuras de Datos Desbloqueadas y están Resaltadas).

Descartar ficha(s): pon esta ficha en la reserva neutral. Salvo que se especifique lo contrario, solo puedes hacer esto con fichas de tu Lanzador.

Equipar: normalmente durante una Actualización, **gasta**  para activar una carta de Mejora **sin equipar**. A partir de ahora puedes utilizar su efecto (consulta pág. 10).

Gasta x Recursos: retrocede x casillas el marcador Universal en el medidor de Recursos correspondiente. Si no tienes suficiente de un Recurso en concreto, no puedes hacerlo.

Integridad: representa la conexión con tu Funda. Cuando llegue a 0, deberás **reiniciar** (consulta «Reiniciar», pág. 13). Puede equiparse a la vida/salud/puntos de golpe, pero perderla toda no hace que pierdas la partida. Cada Escenario tiene una reserva de fichas de Datos Corruptos de la que los jugadores roban al **reiniciar**. Si esa reserva se agota, es un Escenario fallido. Los Enemigos también tienen Integridad, aunque su símbolo es distinto.

(Integridad del jugador: . Integridad del Enemigo: .

Interrupción: solo aparece en Mejoras de Facción. Retira del juego esta Mejora después de usarla; no podrás cogerla ni usarla de nuevo durante este Escenario (consulta pág. 10).

Lanzar: **vuelca** un Patrón de tu Lanzador para resolver su efecto (consulta pág. 7).

Mover: pon tu Personaje a una distancia de hasta x losetas (donde x es tu puntuación de MOV) desde tu loseta de Distrito actual.

Ocupar: coge 1 carta de Funda Avanzada y ponla en tu ranura de Funda (consulta pág. 9).

Poner el Rastro a 0: pon el marcador Universal en la casilla 0 del medidor de Rastro.

Preparar x: roba x fichas de Datos de tu Bolsa de Datos y ponlas en las ranuras vacías que elijas del Lanzador. Coge y pon todas las fichas a la vez en lugar de ir robándolas una a una.

Programar x: puedes mover (**deslizar/intercambiar**) x veces las fichas de Datos de tu Lanzador.

Recuperar x: avanza x casillas el marcador Universal (¡no el Limitador!) de tu medidor de Integridad. El marcador Universal no puede superar el Limitador de ITG.

Restar x Recursos: Retrocede x casillas el marcador Universal en el medidor de Recursos correspondiente. Si no tienes suficientes Recursos, pon el marcador en la casilla 0. Si ya no tienes ningún Recurso de ese tipo, no pasa nada.

Revelar: dar la vuelta y poner boca arriba. Esta palabra se aplica tanto a losetas de Distrito como a fichas. Si cualquiera de ellas está **sin revelar**, significa que está boca abajo y que sus contenidos están escondidos para los jugadores.

Sumar x Recurso(s): avanza x casillas el marcador Universal en el medidor de Recursos correspondiente.

Vincular: poner una carta de Enemigo al lado de tu Tablero de Jugador, en la ranura reservada para los Enemigos. Si ya tienes Enemigos **vinculados** a tu Tablero de Jugador, pon el Enemigo debajo de los Enemigos ya **vinculados** de forma que se vea la parte izquierda de la carta.

Volcar ficha(s): pon esta ficha en tu Volcado. Salvo que se especifique lo contrario, solo puedes hacer esto con fichas de tu Lanzador.

Símbolos más importantes

Recursos (consulta pág. 8)

: Energía. **Gástala** antes de una tirada de ataque para añadir 1  a la tirada por cada una que **gastes**.

: Repetición. **Gástala** después de una tirada para **volver a tirar** 1  por cada una que **gastes**.

: Escudo. **Gasta** x para evitar x .

: Memoria. **Gástala** durante una Actualización para **coger** o descartar fichas de Datos o **equipar** Mejoras.

Relacionados con los Datos (consulta págs. 6 y 7)

, , , , , : fichas de Datos. Se usan en los Patrones (consulta pág. 7).

: símbolo que aparece sobre todo en Patrones. Puede sustituirse por cualquier ficha de Datos Básicos para que un Patrón funcione.

: símbolo que aparece sobre todo en Patrones. Puede sustituirse por una ficha de Datos Básicos que coincida con la ficha de Datos Centrales para que un Patrón funcione.

Dados

: dados Enemigos de ocho caras. Existen dos tipos: Simbólico y Numérico. Normalmente se utilizan durante el combate para resolver los ataques Enemigos.

: dados de seis caras que los jugadores usan sobre todo en tiradas de Rastreo, de Ataque y en Pruebas.

Enemigos (consulta pág. 12)

: una carta de Enemigo.

: Integridad del Enemigo (*salud del Enemigo*). Cuando llega a 0, el Enemigo es **derrotado** y el jugador **coge 1** .

: Hackeos, puntos débiles del Enemigo. Normalmente se lanzan para herir al Enemigo u obtener Recursos.

: Expulsar, un efecto que descarta inmediatamente un Enemigo. Suele conllevar algún tipo de penalización.

: daño **infligido** a los Enemigos.

: daño **infligido** a los jugadores.

Combate (consulta pág. 15)

, , , : símbolos que aparecen en los Chasis de Combate. Los jugadores pueden gastar resultados  y  para activar los Chasis correspondientes durante la fase de Combate.  y  pueden usarse varias veces y activarse con varios dados a la vez.

, : efectos del ataque enemigo. Aparecen en los Chasis de las cartas de Enemigo.

Relacionados con los Escenarios (consulta pág. 19)

: el tiempo. Está representado por el marcador Universal en el medidor de Tiempo.

: número de jugadores. Debe sustituirse por un número (por ejemplo, por el 3 en una partida de 3 jugadores).

, , : fichas que se usan para indicar diferentes cosas durante la partida. Cada Escenario explica qué significan las fichas.

: fichas de Exploración. Bonus de un solo uso que los jugadores consiguen al **revelar** losetas de Distrito.

Otros símbolos

: EXP. Se utiliza para Actualizar los Personajes.

: Rastro. Indica la probabilidad de encontrar Enemigos. Se registra en el lado izquierdo del Tablero de Jugador (consulta pág. 11).