

# Reglamento The Chronicles of Run



**Chronicles of Run** es un juego de tablero y cartas para dos jugadores, de más de 8 años con una duración de 20-30 minutos.

## Argumento

El caos y el orden se enfrentan para decidir el destino del mundo de Run. Cada jugador adopta el rol de uno de los dos bandos (Caos y Orden), y tratará de que los personajes de este mundo sirvan a su causa para poder controlarlo.

## Componentes

El juego cuenta con:

- 22 cartas de personaje (11 de caos y 11 orden)
- 22 marcadores de runas (rojo-caos y azul-orden)

Las cartas de personaje tienen las siguientes características:

1. Nombre
2. Destino. Indica el poder de la carta.
3. Alineamiento. Indica si el personaje es bueno, neutral o malvado.
4. Runa. Icono que identifica al personaje e indica la habilidad que puede usar.

Las losetas de zona tienen las siguientes características:

1. Nombre
2. Puntos de poder. Valor que tiene la zona si resulta controlada por un jugador al final de la partida.
3. Zona del Defensor.
4. Zona del Atacante

## Preparación

Cada jugador recibe un mazo completo de personajes (caos u orden) y sus runas correspondientes.

A continuación se colocan las losetas de zona boca abajo formando cualquier tipo de disposición, pero de forma que al menos una siempre quede adyacente a otra zona. Una vez todas están colocadas, se procede a darles la vuelta con la precaución de que permanezcan en la misma posición.

Finalmente se echa a suertes quien toma la iniciativa (por ejemplo, quien robe una carta de su mazo con mayor destino) y comienza la partida.



## Reglas del Juego

El juego se juega por turnos, alternando la iniciativa, siguiendo el siguiente procedimiento:

- 1. Apuesta de primer jugador.** El jugador con la iniciativa elige uno de sus marcadores de runa y lo coloca boca abajo sobre una zona de Run. Un jugador no puede situar más de una runa en la misma zona.
- 2. Apuesta del segundo jugador.** El oponente repite el mismo procedimiento.
- 3. Revelación.** A continuación los dos jugadores dan la vuelta y revelan sus runas, indicando que personajes van a situar en esas losetas.
- 4. Invocación.** Para indicar que no pueden volver a ser utilizados, los jugadores deben colocar las cartas de personaje de las runas reveladas bocarriba frente a ellos.
- 5. Efectos.** Los jugadores pueden decidir aplicar las habilidades de los personajes invocados. El jugador con la iniciativa debe hacerlo antes que su oponente.
- 6. Fin del turno.** El jugador con la iniciativa cede el turno a su rival, y da lugar un nuevo turno.

Esta mecánica se repite hasta que todas las losetas han quedado ocupadas por runas de los dos jugadores. Llegados a este punto el juego concluye, y se pasa a puntuar para determinar la victoria.

### Ejemplo:

Comienza el turno y Eva, jugadora del orden con la iniciativa, decide colocar en secreto su runa de "Hermandad" sobre el "Fortaleza de Cadmium" en la zona de defensor. Iván, con la baraja del caos, sitúa "Lujuria" en el "Bosque de Nebutland" como atacante.

Ambos jugadores revelan sus runas, y colocan sus cartas de los personajes invocados sobre la mesa (Broin y Loreen). En este momento tienen lugar los efectos de las runas.

Eva no puede beneficiarse de "Hermandad", ya que no hay otros personajes de alineamiento bueno y orden en juego. Sin embargo Loreen si puede usar "Lujuria" sobre Broin, atrayendo a este personaje a la zona de Defensor del "Bosque de Nebutland".

## Objetivo del juego

El jugador que obtenga más puntos de poder gana la partida, y para ello debe controlar zonas de Run. Un jugador gana tantos puntos de poder como indique la zona controlada. Un jugador controla aquellas zonas en las que tenga un personaje con mayor destino, en cuyo caso ha derrotado a su oponente. En caso de empate la zona queda disputada y no se conceden puntos.

### Ejemplo:

Concluye la partida, y los jugadores comienzan a resolver los enfrentamientos zona a zona. En el ejemplo anterior Loreen tiene mayor destino que Broin, por lo que la súcubo derrotaría al valiente enano. De esta forma el bando del caos ganaría el control sobre el "Bosque de Nebutland", e Iván se llevaría los dos puntos de poder que otorga esa zona.

## Personajes

NOMBRE	ALINEAMIENTO	DESTINO	RUNA
Jynz	Neutral	1	Locura
Aruh'ka	Malvado	2	Traición
Broin	Bueno	3	Hermanidad
Thenidiel	Neutral	4	Engaño
Bort	Malvado	5	Dolor
Keera	Bueno	6	Justicia
Lisbeth	Bueno	7	Videncia
Keynan	Neutral	8	Ambición
Thaal	Bueno	9	Destino
Loreen	Malvado	10	Lujuria
Zhoor	Malvado	11	Mal

## Zonas

NOMBRE	PUNTOS DE PODER
Puertas del Infierno	3
Mazmorra de Hierro	2
Bosque de Nebutland	2
Tierras Negras	1
Fortaleza de Cadmium	2
Orillas de Verosüs	2
Las Montañas de El Cuervo	1
Ruinas de Kawanda	1
Nido de Dragones	1

**Keynan**

Ambición. El personaje es inmune a la runa de Lujuria.

**Loreen**

Lujuria. El personaje puede atraer a otro personaje de menor destino hasta su zona si está libre.

**Aruh'ka**

Traición. Puede cambiar su posición a la una zona adyacente después de revelar.

**Keera**

Justicia. Los personajes de su mismo alineamiento (bueno) y bando (orden o caos) adyacentes ganan +1 Destino.

**Broin**

Hermandad. El personaje puede intercambiar su posición con la de otro de su mismo alineamiento (bueno) y bando (orden o caos) situado en una zona adyacente.

**Jynz**

Locura. El personaje gana Destino +4 cuando se encuentra en una Zona de Atacante.

**Thenidiel**

Engaño. El personaje gana Destino +4 cuando se encuentra en una Zona de Defensor.

**Zhoor**

Mal. El jugador pierde 1 Punto de Poder si Zhoor resulta derrotado.

**Bort**

Dolor. El jugador gana 1 Punto de Poder si Bort derrota a su oponente.

**Lisbeth**

Videncia. El oponente debe hacer la siguiente apuesta con la runa revelada (mostrar anverso).

**Thaal**

Destino. El personaje derrota a Zhoor (sin importar el valor de Destino).