



ATTACKERS!

Manual de juego



¡Bienvenido a Attackers!

El juego que te hará perder a tus amigos... y es que este juego está diseñado para que te odien tus compañeros... ¡y viceversa!

Aprender a jugar es muy sencillo, no tardarás más de 3 minutos... Dependiendo de lo rápido que leas.



OBJETIVO

El objetivo principal en Attackers! es sobrevivir, para ello tendrás que jugar muy bien tus cartas, aprender a hacer combos imparables y reducir las vidas de tus rivales a cero mientras velas por tu propia seguridad.



PREPARACIÓN

Para empezar, cada jugador debe recibir un número de vidas que depende del número de jugadores (consultar la tabla de abajo).

El siguiente paso es barajar las cartas a conciencia, repartir 2 cartas a cada jugador y colocar una carta adicional boca arriba en la pila de descartes.



Fichas de Vida

+



2 Cartas

Para partidas más cortas se pueden repartir menos vidas.

2 - 3 Jug.	4 - 6 Jug.	7 - 9 Jug.
5 vidas	4 vidas	3 vidas

¿CÓMO JUGAR?

En Attackers! jugarás con dos cartas en mano. En tu turno, puedes jugar tus cartas de una en una para hacer acciones, o a la vez para hacer poderosos combos.

Puedes realizar tantas acciones como te permitan tus cartas, encadenando incluso con las cartas que recuperes del descarte o que robes a otros jugadores. Cuando ya no quieras, o no puedas, hacer nada más, puedes terminar el turno, lo que te permite robar de nuevo del mazo hasta tener 2 cartas en la mano. Después de esto, el resto de jugadores pueden volver a robar hasta tener 2 cartas en la mano. Es el turno del siguiente jugador.

Si se agota el mazo de robo, baraja el montón de descartes y construye un mazo nuevo.

Cuando queden 2 jugadores, se retiran los médicos del descarte, y cada vez que se juegue un médico se retira igualmente de la baraja.

IMPORTANTE: Ningún jugador puede robar del mazo hasta que termine el turno actual. En el momento en que el jugador en posesión del turno robe una carta del mazo, finaliza su turno.



CARTAS

Al comienzo de cada turno, todos los jugadores debéis tener 2 cartas. En tu turno puedes jugar todas las cartas que quieras, pero fuera de tu turno sólo podrás jugar cartas o combos para bloquear acciones (Guardián, Médico ó Defensa perfecta).



ACCIONES



Atacante: Ataca a otro jugador, que pierde una vida.



Guardián: Cuando te ataquen, puedes usar un Guardián como respuesta para bloquear el ataque.



Médico: En tu turno, puedes jugarlo para curarte una vida que recuperas del descarte. El médico también sirve para bloquear una abuela.



Ladrón: Roba una carta a otro jugador de su mano y añádela a la tuya.

¡Las cartas se roban a ciegas!



Abuela: Escamocha a otro jugador. Las abuelas se pueden bloquear con médicos.



Médium: Recupera la última carta que haya en la pila de descartes y añádela a tu mano.

Ejemplo:

David quiere robar a Elena una carta. Primero juega el Ladrón echándolo al descarte y luego roba una carta de la mano de Elena sin mirarla.



David le ha robado un Atacante que decide usar para atacar a Elena. Como Elena no tiene Guardián, pierde una vida.

COMBOS

-  +  **Ataque Directo:** Úsalo en tu turno para quitar una vida directamente. ¡No se puede bloquear ni rebotar con nada!.
-  +  **Defensa Perfecta:** Cuando te ataquen, rebota un ataque contra cualquier jugador de la partida. El ataque rebotado se considera un ataque normal. No puede usarse contra un Ataque Directo.
-  +  **Extorsión:** En tu turno, obliga a otro jugador a atacar a quien tu quieras, incluso a sí mismo. Si no tiene cartas para atacar, pierdes la acción.
-  +  **Insecticida:** Juégalo en tu turno para escamochar a todos los jugadores excepto al que lo ha lanzado. Cada jugador puede bloquearlo con un médico.
-  +  **Vampirismo:** Puedes robar una vida a otro jugador durante tu turno. Si estás a tope de vidas, simplemente descarta esa vida. Se bloquea con **Defensa Perfecta**.
-  +  **Zapatillazo:** En tu turno, quita una vida a otro jugador y lo eescamocha. No se puede bloquear.
-  +  **Ven con el Chache...:** Durante tu turno, revive las dos últimas cartas del descarte para usarlas como quieras.
-  +  **Angel de la guarda:** Fuera de tu turno, puedes bloquear un ataque que vaya dirigido a otro jugador. Durante tu turno, puedes curarle una vida a otro jugador. En el modo cooperativo, Angel de la guarda puede sustituir la última acción de otro jugador para poder revivirle, **pero únicamente en su última acción**.

Para una experiencia más épica de partida, se recomienda decir el nombre del combo cada vez que se haga uno, así queda mucho más claro que has jugado las dos cartas y no solo una.

ESCAMOCHAR

Cuando te escamochen, recibes 3 fichas de aplastado. A partir de ahora en tus 3 siguientes acciones o combos deberás lanzar el dado para ver si la acción sale bien o no. Aunque una acción no salga bien, las cartas jugadas se pierden. Siempre que tires el dado te retiras una ficha de aplastado.

Ficha de Aplastado:



Bien:

Mai:

IMPORTANTE: Nunca podrás tener más de 3 fichas de aplastado.

Ejemplo:

Elena ha escamochado a David y luego decide atacarle. Como David tiene un Guardián, lo juega para intentar defenderse echándolo al descarte.

A continuación, David lanza el dado y obtiene una por lo que pierde una vida y se quita una "ficha de aplastado".



Ejemplo:

David continúa escamochado, y decide intentar curarse. Para ello juega al médico y lanza el dado obteniendo . Por lo que recupera una vida y pierde otra "ficha de aplastado".



IMPORTANTE: Las cartas se deben jugar siempre antes de tirar los dados. Los combos también se ven afectados por las "fichas de aplastado".

3 REGLAS BÁSICAS

Ahora que sabes cómo se juega, es hora de aprenderse las 3 reglas básicas de Attackers!.

1.- Ten piedad: No se puede atacar a un jugador que tenga 2 vidas menos que tú, a menos que no tengas otra opción (o que usen “Extorsión”).

2.- Refresca tus cartas: Si te atacan y no tienes defensa, teniendo **las 2 cartas en la mano**. Al finalizar el turno actual, **puedes** descartar hasta 2 cartas y robar de nuevo hasta tener 2.

3.- Última voluntad: Al morir puedes realizar **inmediatamente** una acción con tus cartas en mano. Podrás jugar un combo o realizar una única acción descartando antes la otra carta si la tuvieras. Si juegas un médico o el combo “Vampirismo” podrás recuperar una vida y dos cartas al momento. El médico utilizado para **revivir** se elimina de la partida.

IMPORTANTE: Si sólo quedáis 2 jugadores y la última voluntad de uno, termina con la vida del otro, sin que éste pueda revivir con su última voluntad, ambos recuperáis una vida y dos cartas y continuáis para el desempate.



MODOS DE JUEGO

Todo: contra todos: Donde tendrás que aniquilarlos a todos y ser el último en pie.

Por equipos: Ideal para grupos grandes. Tendréis que formar equipos y cada vez que un jugador se quede sin vidas alguien de su equipo debe darle una vida. En este modo, se anula la “última voluntad”.

Solitario: Aquí jugarás contra el mazo, que también contará con sus vidas.

RECORDATORIO

Preparación: cada jugador recibe 2 cartas y los tokens de vida.

Además se deja una carta boca arriba en el descarte.

2 - 3 Jug.	4 - 6 Jug.	7 - 9 Jug.
5 vidas	4 vidas	3 vidas

Reglas básicas:

Ten piedad: No se puede atacar a un jugador que tenga 2 vidas menos que tú, a menos que no tengas otra opción.

Refresca tus cartas: Si te atacan y no tienes defensa, a pesar de tener las 2 cartas en la mano. Al finalizar el turno actual, puedes descartar hasta 2 cartas y robar de nuevo hasta tener 2.

Última voluntad: Al morir puedes realizar **inmediatamente** una acción con tus cartas en la mano. Podrás jugar un combo o realizar una única acción descartando antes la otra carta si la tuvieras. Si juegas un médico o el combo "Vampirismo" podrás recuperar una vida y dos cartas en el momento. El médico utilizado para **revivir** se elimina de la partida.

FAQ

¿Hay algún límite de vidas?

Sí, el número de vidas con el que empiezas, es tu límite máximo.

¿Qué pasa si no puedo hacer nada en mi turno?

Puedes pasar el turno, o cambiar cartas con lo que también termina tu turno, pero no puedes pasar dos veces seguidas.

¿Qué pasa si estoy escamochado y me vuelven a escamochar?

Si te vuelven a escamochar, recuperas fichas de aplastado hasta tener de nuevo 3.