



# PANAMA ROSE



**REGLAS DE COMBATE**



**WARCRADLE**  
STUDIOS

**“PONTE UNA NUEVA PIEL,  
COMO SI FUESEN UNOS GUANTES PRESTADOS,  
Y QUÉMATE LOS DEDOS UNA VEZ MÁS.”**

**- Richard K. Morgan, Altered Carbon**

Las luces del auditorio se atenúan y la multitud se acomoda en un silencio emocionado. Una voz incorpórea resuena en la oscuridad ... Bienvenidos amigos, a ¡¡Fightdrome !!



Amigos míos, esta noche vivirán un evento sinigual. ¡Esta noche, presenciarán a dos temibles guerreros luchando ante sus propios ojos!

Solo uno puede salir victorioso ... ¿¿pero, cuál será ?! “

En cada extremo de la arena, los focos se encienden repentinamente, resaltando las siluetas de dos luchadores ansiosos.

La multitud contiene la respiración y luego estalla en gritos de júbilo.

## OBJETIVO DEL JUEGO

En Altered Carbon: Fightdrome, los jugadores asumen el papel de dos competidores que luchan para determinar cuál de ellos es superior. Los jugadores acuerdan de antemano si jugarán un solo combate en el que cada uno de ellos intentará ser el último jugador con cartas en la mano, o varios combates en los que el primer jugador en alcanzar un número acordado de puntos de fama es declarado ganador.

### COMPONENTES

Este reglamento

120 Cartas:

21 x Puñetazo

21 x Patada

21 x Llave

9 x Bloqueo de puñetazo

9 x Bloqueo de patada

3 x Puñetazo Neuroquímico

3 x Patada Neuroquímica

3 x Llave Neuroquímica

3 x Bloqueo Neuroquímico

4 x Esquiva

4 x Finta

6 x Sleeve

11 x Stack

2 x Referencia



## PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Baraja las cartas de Sleeve y Stack por separado y luego reparte 1 de cada tipo a ambos jugadores. Estas 2 cartas se combinan, como se ilustra, para formar el personaje de cada jugador para esta partida. Devuelve las otras cartas de Sleeve y Stack que no se utilizarán a la caja. Las tarjetas de sleeve enumeran los diferentes tipos de cartas y las tarjetas de stack indican el número que recibirá el jugador.



A continuación, separa todas las cartas restantes en sus respectivos tipos y barájalas: Las cartas del tipo Bloqueo de puñetazo y Bloqueo de patada deben mezclarse en una sola pila, las cartas de finta y Esquiva deben separarse y dejarse a un lado. Cada jugador ahora construye su mazo individual a partir de estas cartas, los jugadores deben recibir el tipo y la cantidad de cartas que determine su personaje.

**El personaje mostrado arriba generará las siguientes cartas:**



x11



x9



x9



x5



x6

Cada jugador también recibe 2 cartas de Finta y 2 de Esquiva. Una vez distribuidas todas las cartas, las cartas restantes se devuelven a la caja del juego.

**x2****x2**

Ambos jugadores ahora tienen su mazo único de personaje compuesto por 44 cartas. El mazo debe estar bien mezclado y colocado boca abajo al alcance de la mano.

El jugador más fuerte va primero. ¡Podéis echar un pulso para decidir quién es el más fuerte!

## **CÓMO GANAR**

Cuando se juega un solo combate, el ganador es el último jugador con cartas al final de la ronda. ¡Has golpeado a tu oponente hasta un estado en el que ya no puede defenderse!

Si se ha decidido jugar a más de una ronda, los jugadores suman el valor de las cartas que quedan en sus manos al final de la ronda. Esto se convierte en su puntuación de Fama. El primer jugador en alcanzar 300 puntos de Fama o más es el ganador.

## CÓMO JUGAR

En Altered Carbon: Fightdrome, los jugadores se turnan para jugar y robar cartas hasta que uno de ellos no pueda jugar una carta. Hay algunas reglas fundamentales que se explicarán primero:

- **Debes** jugar una carta si puedes, los espectadores están aquí para ver una pelea, ¡así que pelea!
- Cuando juegas una carta que no es de Neuroquímico, **debes** robar una carta; después de todo, no querrás quedarte sin cartas, ¿verdad?
- Si no puedes jugar carta, **debes** descartar una carta boca abajo y te tambaleas.
- Una pelea **debe** comenzar con un ataque: Patada, Puñetazo y Llave son todas cartas de Ataque.



Después de que los jugadores hayan barajado sus cartas, cada jugador roba 7 cartas de su mazo para formar su mano inicial.

**SOBRESTIMULADO:** Si tu mano inicial contiene más de 2 cartas de Neuroquímicos o no tiene cartas de Ataque, debes mostrar tu mano a tu oponente, barajar tu mano en tu mazo y robar 7 cartas nuevas.



o



x0

= BARAJAR  
DE NUEVO.

El jugador inicial ahora elige una carta de ataque de su mano y la juega boca arriba frente a él: ¡La pelea ha comenzado!

El siguiente jugador debe jugar una carta de su mano o quedar Tambaleante. El juego continúa con los jugadores turnándose para jugar una carta tratando de atacar o bloquear, hasta que solo a un jugador le quedan cartas en la mano.

## JUGANDO A LAS CARTAS

Al igual que con las peleas reales, solo ciertos movimientos son válidos; en última instancia, no tiene mucho sentido intentar usar un Bloqueo de puñetazo contra una patada.

Al responder a un ataque, la carta jugada debe tener un valor de fuerza igual o superior a la carta previamente jugada; Los bloqueos débiles no te defenderán de ataques poderosos.



Ciertas cartas se pueden jugar contra cartas de cualquier fuerza, esas cartas se explican con más detalle en la sección Tipos de cartas.

Después de jugar una carta, si la pila para robar está vacía, vuelve a barajar la pila de descarte para formar una nueva pila para robar.

### TAMBALEARSE

Cuando un jugador no puede responder a una carta jugada por su oponente, se queda Tambaleante y debe descartar una carta boca abajo frente a él; si esta es su última carta, la ronda termina y el otro jugador sale victorioso.

Si todavía tienen cartas en la mano, la pelea continúa con el luchador que no se Tambalea jugando una carta de Ataque como de costumbre o realizando una acción de Descanso.

### DESCANSO

Cuando un jugador se tambalea, su oponente puede continuar la pelea normalmente jugando una carta de ataque o, en cambio, perder su turno y robar una carta. En ese caso la pelea comienza de nuevo, comenzando con el jugador que se tambaleó.

No se puede realizar una acción de descanso si esto provocase que un jugador tuviera más de 7 cartas.

Si el jugador que se tambalea no puede jugar una carta de Ataque después de la





acción de descanso, la ronda termina y los Puntos de Fama se suman para ambos jugadores.

## LA LUCHA DEBE CONTINUAR ...

Siempre que la pelea se pausa, ya sea después de un Bloqueo, cuando uno de los jugadores se tambalea o después de que un jugador realice una acción de Descanso, el siguiente jugador debe jugar una carta de Ataque o se Tambaleará. Con esto en mente, recomendamos a los jugadores que planifiquen con anticipación el uso de sus Bloqueos para asegurarse de que puedan seguir con una carta de Ataque o pueden perder su ventaja.

## TIPOS DE CARTAS

### CARTAS DE ATAQUE

Estas cartas se utilizan para iniciar peleas y seguir presionando a tu oponente. Al responder a un Ataque con una carta de Ataque, esta debe ser de igual o mayor fuerza.



**Puñetazo:** Se puede jugar contra otras cartas de Puñetazo y también contra cartas de Llave.



**Patada:** Se puede jugar contra otras cartas de Patada y también contra cartas de Llave.



**Llave:** Se puede jugar contra cualquier carta de Ataque.

# ALTERED CARBON: FIGHTDROME

## CARTAS DE BLOQUEO

Estas cartas pausan temporalmente la pelea. Deben seguirse de una carta de Ataque (de cualquier fuerza) del oponente. Al bloquear un ataque, la fuerza debe ser igual o mayor que la carta de Ataque jugada.



**Bloqueo de Puñetazo:** Se puede utilizar para bloquear Puñetazos o Llaves.

**Bloqueo de Patada:** Se puede usar para bloquear Patadas o Llaves.

## CARTAS DE FINTA Y ESQUIVA

Estas cartas siempre se incluyen en todos los mazos y se comportan de forma muy similar a las cartas de Bloqueo excepto que no tienen valor de fuerza. Los jugadores siguen robando una carta como de costumbre después de jugar una carta de Finta o Esquiva. Las cartas de Esquiva y Finta se pueden jugar contra cualquier carta de Ataque que no sea de Neuroquímico, independientemente de su fuerza. No se consideran cartas de Ataque ni de Neuroquímico.



**Esquiva:** El jugador elude el ataque entrante de su oponente y pausa la pelea como una carta de Bloqueo estándar.

**Finta:** El jugador engaña a su oponente simulando un ataque y luego sigue con otra carta de Ataque. El luchador que juega esta carta debe jugar inmediatamente una carta de Ataque de cualquier valor o quedará Tambaleante.

## CARTAS DE NEUROQUÍMICA

Estas cartas se consideran las más altas de su tipo y vencerán a cualquier ataque normal o carta de Bloqueo, sin embargo, no robas una carta después de jugar una carta de Neuroquímico. Los jugadores solo pueden responder a estos ataques con sus propias cartas de Neuroquímicos: esta nueva carta jugada de Neuroquímico se convierte en la carta de mayor poder.



**Puñetazo Neuroquímico:** Se puede jugar contra cualquier carta de Puñetazo o Llave, se considera una carta de Ataque.

**Patada Neuroquímica:** Se puede jugar contra cualquier carta de Patada o Llave, se considera una carta de Ataque.

**Llave Neuroquímica:** Se puede jugar contra cualquier carta de Ataque, se considera una carta de Ataque.

**Bloqueo neuroquímico:** se puede jugar contra cualquier carta de Ataque y pausa la pelea como una carta de Bloqueo estándar.

## FIN DEL JUEGO Y PUNTUACIÓN

Cuando un jugador se Tambalea y no tiene más cartas en la mano, el otro jugador es declarado ganador de esa pelea. Luego, el jugador ganador suma los valores de sus cartas restantes y lo agrega a su total de Fama actual. El primer jugador en alcanzar 300 o más puntos de Fama es el ganador.

# ALTERED CARBON: FIGHTDROME

## CARD VALUES



**Cartas de Ataque:** Estas cartas valen su valor de fuerza en puntos de Fama.

**Cartas de Bloqueo:** Estas cartas valen 25 puntos de Fama cada una.



**Cartas de Neuroquímica:** Estas cartas valen 50 puntos de Fama cada una.

**Resto de Cartas:** Estas cartas valen 0 puntos de fama.



Al jugar más de una ronda, cada jugador mantiene el mismo mazo de personaje para las rondas posteriores de esa partida. Todas las cartas descartadas deben volver a barajarse en los mazos de cada jugador antes de que comience la siguiente ronda.

Para reducir el tiempo de preparación, recomendamos dividir las cartas en los tipos respectivos antes de guardar el juego para que esté listo en la siguiente partida.

## EJEMPLO DE TURNO

Alice y Simon están jugando para decidir cuál de ellos es el mejor luchador. Después de echar un pulso, Alice gana y

se convierte en la primera jugadora. Mirando su mano de 7 cartas, ve que tiene varias opciones de cartas de Ataque para jugar como su primera carta.

### MANO DE ALICE:



Alice tiene algunas cartas altas que sería mejor guardar por ahora, por lo que comienza jugando una PATADA 30, lista para responder con su PATADA 60. A Alice le gusta jugar sus cartas bajas primero aunque sean fácilmente contrarrestadas, las cartas más altas valen más si puede mantenerlas. Después de jugar su carta, roba una nueva para reemplazarla.

## ALTERED CARBON: FIGHTDROME



Simon decide jugar su PATADA 50 (y roba una nueva carta), presionando, pero Alice tiene su PATADA 60 para contraatacar y Simon ahora debe responder con una carta que sea igual, más fuerte o bloquear el ataque.



Mirando sus cartas, Simon no tiene más cartas de Patada, pero tiene varias de Puñetazo. Decide jugar su BLOQUEO DE PATADA 80, una carta alta pero necesaria para pausar la pelea porque las Patadas están llegando demasiado fuertes a él. En secreto, espera que Alice juegue una carta de Puñetazo porque tiene un PUÑETAZO 80, ¡una buena carta fuerte para seguir!

Alice comienza la pelea con su PUÑETAZO 20, tal como Simon esperaba y él juega su PUÑETAZO 80 en respuesta. Al mirar sus cartas, Alice solo tiene una opción, jugar su PUÑETAZO NEUROQUÍMICO. Si bien esta es una carta difícil de superar, no podrá robar una nueva para reemplazarla. Juega la carta de Neuroquímico y sonríe con alegría cuando Simon admite que no tiene una carta para contrarrestar algo tan poderoso. Como Simon no puede jugar una carta, se Tambalea y coloca una de sus cartas boca abajo frente a él.

Con ambos jugadores ahora con 6 cartas cada uno, la lucha continúa con Alice teniendo la iniciativa ...



## REGLAS ALTERNATIVAS

¿Encuentras el juego demasiado difícil? Hay un par de formas en las que puedes cambiar las reglas para hacer que las partidas de una sola ronda duren un poco más, ¡Dando al jugador más débil la oportunidad de pelear! Puedes agregar algunas o todas estas variantes en tus partidas, o incluso puedes crear tus propias reglas alternativas.

### ESPACIO PARA RESPIRAR:

Si el jugador atacante realiza una acción de descanso, el jugador Tambaleante también puede descansar. Estas acciones de descanso alternativas pueden continuar hasta que un jugador sea incapaz de descansar. Esto puede hacer que uno o ambos jugadores tengan 7 cartas de nuevo. Entonces la pelea debe continuar con normalidad. - la multitud no quiere ver a los luchadores de pie sin hacer nada.

### ULTIMO SUSPIRO:

Un jugador que se queda con una carta Neuroquímica como su última carta puede robar una nueva carta después de jugarla; esto contradice la regla normal para cuando se juegan cartas de Neuroquímica.

### ¿QUIERES FAMA ?:

¿Tienes poco tiempo, pero quieres jugar varias rondas? Reduce el número de puntos de Fama necesarios para ganar a 150 y esto debería darte dos o tres episodios rápidos.





## TORNEO ÉPICO

Si deseas jugar una serie de juegos más larga, puedes crear un equipo de luchadores. Los jugadores deben recibir 1 carta de Stack al comienzo del juego como de costumbre, pero reciben 3 cartas de Sleeve. Estas Sleeves se convierten en tu equipo de luchadores, el juego continúa siendo uno contra uno, excepto que, cuando un luchador es eliminado, ese jugador elige otra Sleeve y crea un mazo de robo de esta nueva combinación de Stack y Sleeve. Las peleas continúan hasta que un jugador pierde todas sus Sleeves.



## CREDITOS

**Altered Carbon Creado por:** Richard K. Morgan

**Diseño del juego:** Jim Radford

**Desarrollo:** Chris Pond

**Dirección de arte:** Roberto Cirillo

**Diseño gráfico:** Jon Cartwright, James Ginn & Neil Googe

**Studio Manager:** Stuart Mackaness

**Director ejecutivo:** Richard Lawford

**Agradecimiento especial de Jim:** A Natasha, Alice, Holly, Max y Bailey por aguantarme durante el confinamiento de COVID-19.

Imágenes y personajes de Altered Carbon adaptados con permiso de Altered Carbon, Broken Angels and Woken Furies por Richard K. Morgan, publicado por primera vez por Gollancz, una editorial de The Orion Publishing Group Ltd, Londres. Copyright © Richard K. Morgan, 2002, 2003, 2005. Todos los derechos reservados. Warcradle Studios es un nombre comercial de Wayland Games Limited. Las ilustraciones y los diseños tienen copyright © 2020 Wayland Games Limited.