

ROLL PLAYER



Reglamento

Resumen

Los héroes más poderosos no aparecen de la nada sin más. ¡Deben crearse!

Raza, clase, alineamiento, habilidades, rasgos y equipo son los elementos para que el héroe perfecto esté completamente listo para sus aventuras en búsqueda de gloria y riquezas.

En Roll Player, competirás contra oponentes para dar vida al aventurero de fantasía más grande que jamás haya existido, dispuesto a embarcarse en una aventura épica. Lanza y elige los dados para confeccionar los atributos de tu personaje. Compra armas y armadura para equipar a tu héroe. Entrena para ganar habilidades y descubrir los rasgos de tu héroe para prepararle en su viaje. Gana Estrellas de Reputación construyendo el personaje perfecto. El jugador con el valor de Reputación más alto gana la partida y ¡podrá, casi con total seguridad, triunfar sobre cualquier designio nefasto que el destino le depare!

Componentes

1 Bolsa de Dados

60 Oros

73 Dados

- 10 Verdes
- 10 Azules
- 10 Rojos
- 10 Morados
- 10 Negros
- 10 Blancos
- 13 Oro

6 Hojas de Personajes

6 Fichas de Carisma

101 Cartas

- 4 Cartas de Ayuda de Jugador
- 6 Cartas de Clase
- 16 Cartas de Trasfondo
- 17 Cartas de Alineamiento
- 53 Cartas de Mercado
- 5 Cartas de Iniciativa

12 Fichas de jugador

(2 por cada color de Clase)

1 Reglamento



Hoja de Personaje

La Hoja de Personaje es donde cada jugador va creando su personaje a lo largo de la partida. Cada jugador desarrolla un personaje mediante la colocación de dados en los 18 espacios que conforman las Filas de Atributos y mejorándolos a través de sus Habilidades, Rasgos, Armas y Armadura. Esta hoja también se utiliza para hacer el seguimiento del Alineamiento del personaje. Cada cara de la Hoja de Personaje tiene un lado con el personaje en masculino y con el otro en femenino. La única diferencia entre un lado y otro es la ilustración.



1. Raza

Cada Hoja de Personaje muestra una Raza diferente que puede afectar en la puntuación final por Atributos. Algunas Razas tienen una bonificación o una penalización en algunas filas de Atributos.

2. Clase

La Clase es su profesión en el mundo. Los jugadores recibirán una carta de Clase durante la preparación de la partida que se colocará aquí.

3. Alineamiento

El Alineamiento indica la personalidad y la actitud hacia el mundo y sus habitantes. Los jugadores reciben su carta de Alineamiento durante la preparación de la partida y la colocan aquí.

4. Filas de Atributos

Seis Atributos son los que definen a los Personajes en cuanto a su físico, mentalidad y coraje. Cada fila de Atributo consiste en:

- Nombre del Atributo** - Los nombres de los distintos Atributos son: Fuerza (FUE), Destreza (DES), Constitución (CON), Inteligencia (INT), Sabiduría (SAB), y Carisma (CAR).
- Espacios** - Cada fila de Atributos tiene tres espacios. Según avance la partida, se irán colocando dados en estos espacios. Al final de la partida, todos los espacios tendrán un dado. Los dados en cada fila de Atributos se sumarán para determinar la Puntuación Final de Atributos.
- Acción de los Atributos** - Un jugador puede realizar una Acción de Atributo tras colocar un dado en la fila de Atributos; al lado de cada fila hay un símbolo que indica la acción que se puede realizar.
- Bonificación / Penalización por Raza** - Algunas razas reciben bonificaciones o penalizaciones por ciertos Atributos que se aplican en la Puntuación Final.

5. Trasfondo

La carta de Trasfondo revela secretos acerca del pasado del personaje.

Los jugadores reciben una carta de Trasfondo durante la preparación de la partida y la sitúan aquí.

6. Zona para las cartas de Mercado

Hay 4 zonas alrededor de las Hojas de Personaje para colocar las cartas de Mercado que se compren durante la partida: Armas, Armadura, Rasgos y Habilidades.

7. Información para la Puntuación Final

Las condiciones de puntuación al final de la partida.

Los Dados y la Bolsa de Dados

A lo largo de la partida los dados se toman desde la bolsa de dados y terminarán colocados en las Filas de Atributos de la Hoja de Personaje de cada jugador. Siempre que se tome o robe un dado de la bolsa se hace sin mirar. Si un jugador accidentalmente roba demasiados dados de la bolsa, debe devolverlos todos a la bolsa y robar de nuevo el número adecuado.

Las cartas de Ayuda de Jugador

Cada jugador recibe una carta de Ayuda de Jugador que tiene un resumen de la secuencia de turno en una cara; en la otra se muestra la puntuación de Estrellas por Reputación que se efectúa al final de la partida.

Cartas de Clase

Cada jugador recibe una carta de Clase que determina la profesión de su personaje. La carta de Clase tiene dos opciones; el jugador deberá elegir con cuál quiere jugar. Además, cada carta tiene un Objetivo específico de Atributo y una habilidad especial de su Clase.

La carta de Clase Hechicero muestra una cuadrícula de atributos con los siguientes valores y estrellas:

Atributo	Valor	Estrellas
FUE	14+	1
DES	16-17	2
CON	15-16	2
INT	18	4
SAB	14+	1
CAR	14-15	2

El nombre de la clase es **Hechicero**. El objetivo de atributo es **MISTERIOSO**, con la descripción: "Tras comprar una carta de Rasgo, puede realizar la Acción del Atributo de Inteligencia." La habilidad de la clase es un icono de un libro mágico.

1. Objetivos de Atributo

Indica la puntuación deseable de cada uno de los Atributos y muestra cuántas Estrellas de Reputación se pueden conseguir al final de la partida si se obtiene ese Objetivo de Atributo.

2. Nombre de la Clase

3. Habilidad de la Clase

Cada Clase otorga un poder único disponible para el jugador.

4. Color de la Clase

Muestra el color del dado que le otorga Estrellas de Reputación al final de la partida.

Cartas de Trasfondo

Cada jugador recibe una carta de Trasfondo de su personaje que describe su pasado y otorga una oportunidad para ganar Estrellas de Reputación al final de la partida.

La carta de Trasfondo Alborotador muestra una cuadrícula de atributos con los siguientes valores y estrellas:

Atributo	Valor	Estrellas
FUE	2-3	1
DES	4-5	3
CON	6	6
INT		
SAB		
CAR		

El nombre del trasfondo es **Alborotador**. La historia es: "HAS PASADO LOS ÚLTIMOS AÑOS COMO SACO DE BOXE EN LAS TABERNAS LOCALES PARA CONSEGUIR ALGO DE ORO. ÉSTO TE HA DEJADO UN POCO COJO Y HABLAS A MENUDO DE TI EN TERCERA PERSONA." La recompensa de estrellas de reputación es mostrada en la parte inferior con tres estrellas y los valores 2-3, 4-5 y 6.

1. Cuadrícula de Atributos

Representa los 18 posibles espacios de las seis filas de Atributos. Seis espacios en la cuadrícula muestran un dado de un color específico.

2. Nombre del Trasfondo

3. Historia

4. Recompensa de Estrellas de Reputación

Al final de la partida los jugadores ganarán Estrellas de Reputación si los colores de los dados situados en la cuadrícula coinciden en posición y color con los dados en su Hoja de Personaje. Los números debajo de las estrellas de la carta de Trasfondo indican cuántos colores deben coincidir para conseguir el número de Estrellas de Reputación mostrado dentro de la estrella. Por ejemplo, si en la Hoja de Jugador coinciden cuatro dados al final de la partida, ganará tres Estrellas de Reputación.

Cartas de Alineamiento

Cada jugador recibe una carta de Alineamiento para llevar un seguimiento de la moralidad de su personaje que podrá cambiar según avance la partida. Los jugadores ganarán o perderán Estrellas de Reputación al final de la partida dependiendo de cómo esté su Alineamiento.



1. Nombre del Alineamiento

2. Cuadrícula de Alineamiento

Representa las nueve posibles posiciones de la ficha de control y el efecto que produce en su Reputación y cómo el perfil del personaje evoluciona hacia bueno o malvado y legal o caótico.

3. Posición Inicial de Alineamiento

Todos los jugadores empiezan la partida con su ficha de control en la posición central.

Cartas de Mercado

Durante el desarrollo de la partida los jugadores podrán comprar cartas de Mercado a fin de mejorar sus personajes.



1. Símbolo de Flecha

Mueve la ficha de control del jugador en la carta de Alineamiento.

2. Coste

Cantidad de Oro necesario para comprar la carta del Mercado.

3. Preparación de la partida

Se utiliza para preparar el mazo de Mercado durante la preparación de la partida.

4. Nombre de la carta

5. Descripción

Describe la utilidad de la carta.

6. Texto de ambientación

7. Tipo de carta de Mercado

Indica si la carta de Mercado es un Arma, Armadura, Habilidad o Rasgo.

Las cartas de Armas proporcionan mejoras o habilidades que se mantienen a lo largo de la partida. Cada Arma tiene un símbolo que representa si se usa a una o dos manos (indica el número de manos que necesita el personaje para blandir ese arma). Los jugadores nunca pueden tener armas que ocupen más de dos manos a la vez.

Hay tres tipos de Armaduras: de Metal, de Cuero y Místicas. Las cartas de Armaduras no tienen ningún efecto durante la partida, pero los jugadores ganarán Estrellas de Reputación por conseguirlas. Pueden coleccionar tantas Armaduras como quieran incluso si son de distinto tipo.

Las cartas de Habilidades otorgan a tu personaje una habilidad especial para usar durante la partida, pero cada vez que la usen deberán mover la ficha de control de la carta de Alineamiento. Se pueden adquirir la cantidad que se desee.

Las cartas de Rasgos también mueven la ficha de control del Alineamiento en el momento en que se compran y los jugadores ganarán Estrellas de Reputación si consiguen cumplir los criterios de la carta.

Cartas de Iniciativa

Las cinco cartas de Iniciativa se usan para seguir un orden en el flujo de la partida. Sobre ellas se colocarán los Dados y Oro al principio de cada ronda. Los jugadores elegirán en orden una carta de Iniciativa. El número de la carta determinará el orden de los jugadores durante la fase de compra de cartas de Mercado.



Preparación de la partida

The diagram illustrates the preparation of the game for two players. It shows the following components and their setup sequence:

- 1**: Place the Elfa player board.
- 2**: Place the Bardo player board.
- 3**: Place the Initiative cards (1-5) in a row.
- 4**: Place the Market cards (Discard, Roll Player, Ingenio, Lanza Carga, Odioso) in a row.
- 5**: Place the Abilities cards (Elfa, Bardo) on the player boards.
- 6**: Place the Discard pile.
- 7**: Place the Roll Player card.
- 8**: Place the gold pieces.
- 9**: Place the dice.
- 10**: Place the Initiative cards (1-5) in a row.
- 11**: Place the Abilities cards (Elfa, Bardo) on the player boards.
- 12**: Place the Market cards (Discard, Roll Player, Ingenio, Lanza Carga, Odioso) in a row.

Ejemplo de partida de 2 jugadores

1. Todos los jugadores toman y lanzan un dado; quien obtenga la puntuación más alta será el Jugador Inicial. Mete todos los dados en la bolsa.

2. Empezando con el Jugador Inicial y siguiendo en sentido horario, cada jugador elige una Hoja de Personaje y la sitúa por su lado femenino o masculino (el género de los personajes no afecta al desarrollo de la partida).

3. Cada jugador toma 5 Oros. Si hay un tercer jugador, éste toma 1 Oro adicional. Si hay un cuarto jugador recibe 2 Oros adicionales. El Oro restante será la reserva de Oro.

4. Empezando de nuevo con el Jugador Inicial y continuando en sentido horario, cada jugador roba un dado de la bolsa al azar y toma una carta de Clase del mismo color que ese dado. Ahora debe elegir uno de los lados de esa carta.

Ejemplo: Un jugador roba el dado blanco, toma la carta de Clase blanca de Clérigo/Paladín y elige el lado del Paladín. Si hubiese robado el dado dorado o uno que coincidiera con el obtenido por otro jugador, debe seguir robando dados hasta que encuentre un dado de color disponible. Durante este paso no se gana ningún Oro por robar dados de Oro. Cuando todos los jugadores tengan una carta de Clase se devuelven todos los dados a la bolsa. También se puede elegir simplemente una carta de Clase siguiendo un orden anti-horario de modo que el Jugador Inicial sea el último en escoger.

5. Baraja el mazo de cartas de Trasfondo y de Alineamiento por separado. Reparte una carta de Trasfondo y otra de Alineamiento a cada jugador. Reparte también una carta de Ayuda de Jugador. Devuelve las cartas de Trasfondo, Alineamiento y Ayuda de Jugador que no se usen a la caja.

6. Cada jugador coloca sus cartas de Trasfondo y Alineamiento sobre sus Hojas de Personaje y toman dos fichas de control del color de su Clase; una se coloca en el espacio central de su carta de Alineamiento y la otra sobre su carta de Clase.

7. Clasifica las cartas de Mercado por los puntos (uno o dos) que aparecen en la esquina superior derecha de la carta y forma dos mazos. Si jugáis una partida a tres jugadores, descarta tres cartas de cada mazo. Si jugáis dos jugadores, descarta siete de cada mazo. Baraja las cartas por separado y coloca el mazo con un punto sobre el mazo con dos puntos para formar un único mazo de cartas de Mercado.

8. Forma un Mercado robando tantas cartas como jugadores más uno; así, coloca 3/4/5 cartas para partidas a 2/3/4 jugadores respectivamente; y sitúa el resto de las cartas de Mercado boca abajo formando un mazo.

9. Coloca las cartas de Iniciativa en orden ascendente formando una línea en medio de la zona de juego. En partidas a 3 jugadores devuelve a la caja la carta "5". En una partida a dos jugadores, retira también la carta "4". Así, el número de cartas de Iniciativa es igual al número de cartas disponibles en el Mercado.

10. Coloca 1 Oro en cada carta de Iniciativa que no sean la primera y la última, es decir, las de en medio.

- En partidas a 2 jugadores pon 1 Oro en la carta "2".
- En partidas a 3 jugadores pon 1 Oro en la carta "2" y en la "3".
- En partidas a 4 jugadores pon 1 Oro en la carta "2", "3" y en la "4".

11. Empezando con el Jugador Inicial, cada jugador roba al azar de la bolsa sus dados Iniciales. El número de dados iniciales que roban es igual al número de jugadores más cuatro. Así las partidas de 2/3/4 jugadores deben tomar 6/7/8 dados cada uno.

12. Cada jugador lanza sus dados iniciales y los coloca en los espacios de Atributos de sus Hojas de Personaje siguiendo estas reglas:

- El dado se debe colocar en la posición más a la izquierda disponible de la fila de Atributo.
- Las acciones de Atributo no se disparan durante esta preparación de la partida.
- Por cada fila de Atributo que se complete con 3 dados, se gana 1 Oro.
- Por cada dado de Oro robado se gana 2 Oros.

Excepción: jugador con la carta de Clase Ladrón consigue 4 Oros por cada dado de Oro que robe en vez de 2.

13. El Jugador Inicial empieza la partida.

Resumen de ronda

Roll player consta de varias rondas divididas en cuatro fases: la fase de Lanzamiento, la fase de Dados, la fase de Mercado y la fase Final.

FASE DE LANZAMIENTO

Durante esta fase el Jugador Inicial roba de la bolsa tantos dados como el número de cartas de Iniciativa haya en la partida y los lanza.

- Para dos jugadores, lanza tres dados.
- Para tres jugadores, lanza cuatro dados.
- Para cuatro jugadores, lanza cinco dados.

El Jugador Inicial coloca los dados sobre las cartas de iniciativa en orden ascendente. Así, la carta de iniciativa con el valor "1" tendrá el dado más bajo, en la carta de Iniciativa con el valor "2" se coloca el segundo dado más bajo, y así hasta completar todas las cartas de Iniciativa con los dados.

Si varios dados tienen el mismo resultado, el Jugador Inicial decide dónde colocar esos dados, siguiendo siempre el orden ascendente.

Ejemplo: En una partida a tres jugadores, hay cuatro cartas de Iniciativa en el centro de la mesa, con un Oro sobre las cartas "2" y "3". Erika es la jugadora Inicial; roba cuatro dados de la bolsa y los lanza; obtiene un 6 verde, un 1 rojo, un 4 de oro y un 6 morado. Los coloca en orden en las cartas de Iniciativa poniendo el 1 rojo en la carta de Iniciativa "1", el 4 de oro en la carta "2", el 6 morado en la carta "3" y el 6 verde en la carta "4".



FASE DE DADOS

Durante esta fase empezando por el Jugador Inicial y continuando en sentido horario, los jugadores juegan sus turnos eligiendo una carta de Iniciativa y tomando el dado y el Oro de esas cartas, situando el Oro frente a ellos y realizando una Acción de Atributo:

Elegir una carta de Iniciativa - Cada jugador elige y toma una carta de Iniciativa, con el dado y el Oro que tuviera sobre ella y la coloca frente a su Hoja de Personaje.

Colocar el Dado - Cada jugador coloca su dado en el espacio vacío más a la izquierda de la Fila de Atributo que elija de su Hoja de Personaje.

Conseguir Oro - Cada jugador gana Oro: el Oro que tuviera su carta de Iniciativa, si lo tenía; 1 de Oro de la reserva si colocó el dado en el último espacio de una Fila de Atributo; y 2 de Oro de la reserva si el jugador colocó un dado de oro.

Realizar la Acción de un Atributo (Opcional) - Tras colocar un dado en una de las filas de Atributos el jugador puede realizar la Acción de Atributo asociada a esa fila:



Fuerza: Colocar un dado en la Fila de Atributo de Fuerza permite al jugador cambiar el valor de cualquier dado colocado en su Hoja de Personaje al valor de la cara opuesta de donde estaba. **Ejemplo:** Un jugador podría convertir un 1 en un 6, un 2 en un 5, etc.



Destreza: Colocar un dado en la Fila de Atributo de Destreza permite al jugador intercambiar la posición de dos dados en su Hoja de Personaje, pero sin cambiar el valor de esos dados. No se puede intercambiar un dado con un espacio vacío usando esta Acción de Atributo.



Constitución: Colocar un dado en la Fila de Atributo de Constitución permite al jugador aumentar o disminuir en uno el valor de cualquier dado de su Hoja de Personaje. El jugador debe manipular el dado para hacer este incremento o descenso de su valor. El valor de un dado no puede “aumentarse” más allá del 6. Un 6 no puede convertirse en un 1. Y del mismo modo un 1 no puede “descender” ni convertirse en un 6.



Inteligencia: Colocar un dado en la Fila de Atributo de Constitución permite al jugador elegir un dado de su Hoja de Personaje y lanzarlo de nuevo para obtener un nuevo resultado. Tras lanzarlo, el jugador puede elegir quedarse con el nuevo valor obtenido o con el que tenía el dado antes de lanzarlo. El dado se debe colocar después en el mismo espacio de donde se tomó.



Sabiduría: Colocar un dado en la Fila de Atributo de Sabiduría permite al jugador mover la ficha de control de su carta de Alineamiento un espacio hacia arriba, abajo, derecha o izquierda.



Carisma: Colocar un dado en la Fila de Atributo de Carisma permite al jugador tomar una ficha de Carisma. Durante la Fase de Mercado de esa misma ronda, el jugador podrá usar fichas de Carisma en lugar de Oro para comprar cartas de Mercado.

- Los jugadores pueden realizar los efectos de las Acciones de Atributos en el mismo dado que acaban de colocar o en dados colocados en rondas anteriores.
- Cada jugador solo puede realizar una Acción de Atributo en cada Fase de Dados.
- Los dados que se cambian de posición o de valor no disparan ningún Atributo de Acción adicional.

Ejemplo: Un jugador coloca un dado en la Fila de Atributo de Destreza y usa la Acción del Atributo de Destreza para intercambiar dos dados entre la Fila de Carisma y la de Fuerza. Esto no dispararía ninguna Acción de Atributo de Carisma o Fuerza.

Una vez que todos los jugadores hayan completado su turno durante la Fase de Dados, una de las cartas de Iniciativa se habrá quedado en el centro de la mesa.

Ejemplo: Erika elige la carta de Iniciativa “2” (siguiendo el ejemplo de la página 8). Consigue la ficha de Oro de esa carta y coloca el dado de oro en el segundo espacio de la Fila de Atributo de Fuerza. Gana 2 de Oro más por colocar un dado de oro en su Hoja de Personaje y usa su Acción de Atributo de Fuerza para cambiar un dado colocado en una ronda previa de la Fila de Constitución, transformándolo del 1 al 6.



FASE DE MERCADO

Durante la Fase de Mercado cada jugador tiene la oportunidad de comprar una carta de Mercado. El orden para que los jugadores compren se determina por el valor de la carta de Iniciativa que eligieron durante la Fase de Dados. El jugador con el valor de iniciativa más bajo compra primero y se continúa en orden ascendente.

Para comprar una carta de Mercado el jugador paga a la reserva de Oro el coste indicado en la esquina superior derecha de la carta. El jugador debe colocar la carta comprada boca arriba en la zona correcta de su Hoja de Personaje. No se añaden cartas nuevas al Mercado durante la Fase de Mercado.

- No hay límite de número de cartas de Armadura, Rasgo o Habilidad que un jugador puede adquirir.
- Un jugador no puede equipar, es decir tener, cartas de Armas que sobrepasen su capacidad de dos manos al mismo tiempo en su zona de Armas. De ser así, debe descartar en la pila de descartes del Mercado tantas cartas de Arma como sea necesario. Esto quiere decir que puede comprar cartas aunque ya tenga completa esta zona si después se descarta las sobrantes.
- Si un jugador compra una carta de Habilidad, puede usarla inmediatamente. (Consulta la página 11 para más detalles sobre cómo usar cartas de Habilidad).
- Si un jugador compra una carta de Rasgo, debe mover inmediatamente la ficha de control de su carta de Alineamiento tal y cómo indique la flecha de la carta, si fuera posible.

Un jugador puede elegir no comprar carta de Mercado, o quizá no tenga Oro suficiente. Si no compra, gana 2 Oros y debe elegir igualmente una carta de Mercado y descartarla a la pila de descartes.

Cuando un jugador haya comprado o descartado una carta de Mercado, devuelve su carta de Iniciativa a la fila de cartas de Iniciativa del centro de la mesa. De este modo, los jugadores pueden saber a quién le toca jugar en cada momento.

Los jugadores pueden mirar las cartas de la pila de descarte del Mercado en todo momento de la partida.

Ejemplo: En la Fase de Dados, el Jugador Inicial, nuestra amiga Erika, elige la carta de Iniciativa con el valor “2”; el siguiente jugador Isaac elige la carta de Iniciativa con el valor “1”; y la última jugadora, Clara, elige la carta de Iniciativa de valor “3”. En la Fase de Mercado, Isaac juega primero, ya que él eligió la carta de Iniciativa con el “1”. Como hay tres jugadores, en el mercado hay 4 cartas disponibles. Isaac quiere la carta Imprudente que cuesta 6 de Oro. Utiliza su ficha de Carisma, la descarta y paga 5 Oros a la reserva. Isaac coloca la carta en su zona de Rasgos de su Hoja de Personaje.

FASE FINAL

En la Fase Final los jugadores se preparan para la siguiente ronda:

1. Cada jugador descarta las fichas de Carisma que no haya usado.
2. Cada jugador puede refrescar una carta de Habilidad que haya sido usada colocándola de nuevo a su posición recta original (consultar la página 11 para más detalles sobre las cartas de Habilidad).
3. El Jugador Inicial devuelve los dados sobrantes a la Bolsa de Dados y descarta las cartas sobrantes del Mercado.
4. El Jugador Inicial roba nuevas cartas de Mercado para la siguiente ronda (tantas como número de cartas de Iniciativa) y las coloca boca arriba para formar una nueva línea de Mercado. Si el mazo de cartas de Mercado se termina y se necesita robar nuevas cartas de Mercado, el Jugador Inicial baraja las cartas de Mercado descartadas (sin separar las cartas de uno o dos puntos) para formar un nuevo mazo de cartas de Mercado antes de robar ninguna carta.
5. El Jugador Inicial coloca 1 Oro en las cartas de Iniciativa que así lo requieran: las cartas que no tengan Oro entre la primera y última carta (éstas dos no incluidas). Ninguna carta de Iniciativa puede tener más de 1 Oro.
6. El Jugador Inicial le pasa la Bolsa de dados al jugador de su izquierda. Este jugador se convierte en el nuevo Jugador Inicial durante la ronda que está a punto de empezar.

Usar las cartas de Habilidad

Cuando un jugador compre una carta de Habilidad del Mercado, puede usarla inmediatamente.

Para usar una carta de Habilidad, un jugador debe mover la ficha de control de su carta de Alineamiento en la dirección que indica la flecha mostrada en esa carta de Habilidad. Después, el jugador usa la habilidad especial de la carta, si lo desea. Tras esto, el jugador gira la carta de habilidad para indicar que está usada y no podrá volver a usarse hasta que se refresque (se ponga de nuevo recta).

- Si el jugador no pudiera mover la ficha de control de la carta de Alineamiento tal y como indica la carta de Habilidad que desea usar, entonces el jugador no puede usar esa carta.
- Las cartas de Habilidad solo se pueden usar si están en posición recta.
- Las cartas de Habilidad se pueden usar en cualquier momento (incluso en el turno de otro jugador) a menos que diga lo contrario en el texto de la carta.
- Cada jugador puede refrescar una única carta de Habilidad por ronda durante la Fase Final.

Conseguir Oro

Hay 4 maneras de conseguir Oro en Roll Player (además del que se puede conseguir mediante las cartas de Habilidades, Armas y Clase):

- 2 Oros cuando colocas un dado de oro en tu Hoja de Personaje.
- 2 Oros cuando descartas una carta del Mercado en lugar de comprarla.
- 1 Oro cuando colocas el tercer dado en una fila de Atributo.
- 1 Oro cuando eliges una carta de Iniciativa que tenga Oro sobre ella.

Final de la Partida

La partida termina al final de la ronda en la que todos los jugadores hayan completado todas las filas de Atributos de sus Hojas de Personaje. Ahora, los jugadores deben calcular el total de Estrellas de Reputación que han conseguido para averiguar quién es el ganador.

Puntuación Final

Las Estrellas de Reputación son puntuadas durante la Puntuación Final (y no antes). Durante la Puntuación Final cada jugador usa la ficha colocada en su carta de Clase y el reverso de la carta de ayuda para llevar el conteo de sus Estrellas de Reputación.

Atributos conseguidos - La carta de Clase de los jugadores indica los objetivos para cada Fila de Atributo y muestra cuántas Estrellas de Reputación se consiguen si se cumplen esos objetivos. Los jugadores deben calcular la suma del valor que muestra cada dado de la fila y sumarle o restarle los Beneficios o Penalizaciones que le dan su Hoja de Personaje y cartas de Armas. Después comprueba si el nuevo valor de cada fila se ajusta a los objetivos de su carta de Clase.

- Si la puntuación de ese Atributo está por encima o por debajo del número solicitado entonces, no se gana ninguna Estrella de Reputación. **Ejemplo:** 17
- Si el objetivo es un rango entre dos números, la puntuación final de esa fila de Atributo debe tener un valor que se encuentre en ese rango. **Ejemplo:** 16-17
- Si el objetivo incluye un símbolo de sumar (+), entonces la puntuación final de esa fila de Atributo debe ser igual o superior a ese valor. **Ejemplo:** 14+

Dados del color de la Clase - Cada dado en tu Hoja de Personaje del mismo color que el color de tu Clase te da una Estrella de Reputación.

Carta de Alineamiento - Cada jugador debe comprobar la posición de su ficha de control en su carta de Alineamiento y sumar o restar el número de Estrellas de Reputación que aparecen bajo la ficha de control.

Carta de Trasfondo - El jugador también gana Estrellas de Reputación si los dados colocados en su Hoja de Personaje coinciden en posición y color con los dados mostrados en su carta de Trasfondo:

- 0 Estrellas de Reputación si coinciden 0-1 dados
- 1 Estrella de Reputación si coinciden 2-3 dados
- 3 Estrellas de Reputación si coinciden 4-5 dados
- 6 Estrellas de Reputación si coinciden los 6 dados

Cartas de Armadura - Por cada lote de Armaduras, los jugadores ganan Estrellas de Reputación. Ganarán una adicional si el color coincide con el color de su Clase. Los lotes de Armadura son una o más cartas del mismo tipo de Armadura.

Cada jugador separa sus cartas de Armadura por tipo para formar los lotes: Metal, Cuero y Místicas. El jugador debe contar las cartas que forman cada uno de los lotes y comprueba el total con la puntuación que corresponde con ese lote. Esta puntuación se muestra en cada carta de lote. Entonces comprueba cuántas cartas tiene y cuántas Estrellas de Reputación le otorga ese lote. Consigue una Estrella de Reputación extra por cada lote que sea del mismo color que su carta de Clase.

Ejemplo: Si un Clérigo (color de Clase blanco) tiene cuatro piezas de la Armadura de Metal, el jugador recibe 8 Estrellas de Reputación (7 Estrellas de Reputación por el lote más 1 Estrella de Reputación porque esta Armadura es de color blanco).



Cartas de Rasgo - Cada jugador suma las Estrellas de Reputación que consigue por su carta de Rasgo.

¡El jugador con más Estrellas de Reputación gana!

- En caso de empate, el jugador con más Oro gana.
- Si el empate persiste, el jugador, entre los empatados, con el menor número de dados del color de su Clase, gana.
- Si aún hay empate, los jugadores empatados se regodean juntos en su victoria o... ¡juegan de nuevo!

General: en caso de discrepancia entre una carta y el reglamento, sigue las instrucciones de la carta.

Armonizar (Habilidad de la Clase Druida): El jugador puede devolver cualquier carta de la pila de descarte del Mercado al Mercado. No reemplaza a ninguna carta, sino que se añade. Por ejemplo, en una partida de cuatro jugadores, el jugador puede añadir una sexta carta al Mercado de la pila de descartes del Mercado antes de que empiece la Fase de Mercado.

Cautivar (Habilidad de la Clase Bardo): las dos compras se realizan en el turno del jugador en la Fase de Mercado. Si ha utilizado una ficha de Carisma para pagar, solo puede comprar una. Cautivar no se puede usar para descartar cartas del Mercado para ganar oro.

Escalar / Intimidar: Estas habilidades sólo afectan a los dados sobre las cartas de Iniciativa que no hayan sido elegidos aún en la Fase de Dados. Cuando el jugador reordene los dados que están sobre las cartas de Iniciativa del centro de la mesa, debe seguir las reglas que indican cómo colocarlos de la Fase de Lanzamiento como si él fuera el Jugador inicial.

Diplomacia: Tras usar esta carta, debe girarse para indicar que está usada. La carta objetivo de Habilidad no debe girarse. Puede usarse Diplomacia para mover la ficha de Alineamiento sin realizar la Habilidad de la carta objetivo.

Daga enjoyada / Espada Larga: Cuando un jugador puntúe sus Atributos Conseguídos gracias a estas armas, los dados pueden valer más de 6. Estas cartas de Armas no tienen efecto para determinar si un jugador ha conseguido reunir los requerimientos de una carta de Rasgo como Imprudente o Débil. **Ejemplo:** Si un jugador tiene la Daga Enjoyada y tiene un dado azul con un 5, uno dorado con un 6 y uno dorado con un 5 en Fuerza, su Puntuación de Atributo sería $18 = 5 + 6 (+1) + 5 (+1)$ cuando puntúe sus Atributos Conseguídos.

Moverse silenciosamente: Cuando se use Moverse Silenciosamente para comprar una carta de la pila de descarte del Mercado, el jugador no puede además descartar una carta del Mercado para ganar 2 Oros. Las fichas de Carisma pueden usarse para comprar de la pila de descarte. Si se usa junto con Ballesta Pesada, el jugador paga 1 Oro menos cuando compre de la pila de descarte del Mercado.

Negociar: Cuando se use Negociar, si el jugador elige un dado dorado sobre las cartas de Iniciativa y lo coloca en su Hoja de Personaje, gana 2 Oros de la reserva. Cuando se reordenen los dados de las cartas de Iniciativa, deben seguirse las reglas de la Fase de Lanzamiento como si fuera el Jugador inicial.

Descerrajar: Cuando se use Descerrajar para comprar una carta superior del mazo de Mercado, no se pueden usar descuentos (fichas de Carisma, Ballesta Pesada, etc). Si la carta comprada es una carta de Rasgo, el jugador debe mover su ficha de control en su carta de Alineamiento si el movimiento desde la posición actual lo permitiera.

Buscar: El jugador puede mirar el interior de la bolsa de dados al seleccionar el dado. Si eligiese un dado dorado para reemplazar un dado de su Hoja de Personaje, sigue obteniendo 2 Oros.

Juego de Manos: Cuando un dado se mueve tras usar Juego de Manos, no se dispara ninguna Acción de Atributo de la nueva localización, y no se consigue el Oro si se situase el dado al final de una fila de Atributo. Tras usar esta carta de Habilidad, tapa cualquier hueco abierto, desplazando los dados de esa fila hacia la izquierda.

Escudo de la Torre: si el jugador no tuviera Armaduras o solo lotes de Armaduras completos (por ejemplo, 5 cartas de Metal, 4 de Cuero o 3 Místicas), no consigue ninguna Estrella de Reputación adicional.



Variantes

Preparación de la partida con menos azar

Para una preparación de la partida con menos azar entrega a cada jugador un dado de cada uno de los colores de jugador (verde, azul, rojo, blanco, morado y negro), en vez de que cada jugador tome uno al azar de la bolsa de dados. Después, da a cada jugador un dado de oro además del lote de 6 dados; o si es una partida de 4 jugadores, dos dados de oro. Todos los jugadores lanzan sus dados y los colocan en sus Hojas de Personajes como en una partida normal.

Mazo de Mercado Aleatorio

Durante la preparación de la partida, baraja todas las cartas de Mercado juntas si separar las cartas con uno o dos puntos antes de crear la pila de descarte (si fuera necesario). Esto añade más variedad a la partida.

Partidas cortas

Durante la preparación de la partida, cada jugador roba y lanza dos dados más y los coloca sobre sus Hojas de Personajes. Así, el número de dados que cada jugador roba es igual al número de jugadores más seis (8/9/10 dados para partidas de 2/3/4 jugadores respectivamente). En partidas de 3 y 4 jugadores no se recibe ningún Oro adicional por ser el tercer o cuarto jugador durante la preparación de la partida.

Mercado amigable

Durante la Fase de Mercado, si un jugador elige conseguir 2 Oros en lugar de comprar una carta, no se descarta ninguna carta del Mercado. Las Habilidades que se activen cuando una carta del Mercado es descartada se siguen activando.

Reglas para 1 jugador

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Se realiza la misma preparación que en una partida a dos jugadores con los siguientes cambios:

- Toma una sola Hoja de Personaje.
- Quita la carta de Mercado “Diplomacia” y luego forma el mazo como en una partida a dos jugadores.
- Quita 1 dado dorado de la bolsa y retíralo a un lado. Éste será el dado “enemigo”.
- Tras crear el Mercado, voltea la carta superior del mazo de Mercado para crear una pila de “exilio” junto a la pila de descarte.
- Roba los seis dados iniciales de la bolsa de dados y sitúalos en tu Hoja de Personaje.

Resumen de Ronda

FASE DE LANZAMIENTO

Esta fase se juega del mismo modo que en una partida multijugador.

FASE DE DADO

El jugador elige una carta de Iniciativa, la sitúa en su Hoja de Personaje, si el jugador lo desea, puede realizar las Acciones de Atributo como en una partida multijugador:

- Si el jugador elige la carta de Iniciativa “1”, el dado enemigo no se lanza.
- Si el jugador elige la carta de Iniciativa “2”, el jugador consigue el Oro sobre la carta de Iniciativa y el dado enemigo se lanza:
 - Si sale un 1, mueve la carta del Mercado que esté más a la izquierda a la pila de exilio.
 - Si sale un 2, mueve la carta del Mercado que esté en medio a la pila de exilio.
 - Si sale un 3, mueve la carta del Mercado que esté más a la derecha a la pila de exilio.
 - Si sale del 4 al 6, no pasa nada.

- Si el jugador elige la carta de Iniciativa “3”, el dado enemigo se lanza:
 - Si sale un 1 o un 2, mueve la carta del Mercado que esté más a la izquierda a la pila de exilio.
 - Si sale un 3 o un 4, mueve la carta del Mercado que esté en medio a la pila de exilio.
 - Si sale un 5 o un 6, mueve la carta del Mercado que esté más a la derecha a la pila de exilio.

FASE DE MERCADO

Compra una carta de las cartas de Mercado que queden o descarta una para conseguir 2 Oros como en una partida multijugador. Después, mueve la carta que esté más a la izquierda del Mercado a la pila de descarte. Si aún hay cartas en el Mercado, descártalas a la pila de exilio.

FASE FINAL

Esta fase se juega del mismo modo que en una partida multijugador, pero se mantiene el dado enemigo a un lado para los siguientes turnos.



Un auténtico héroe	38 +
Líder nato	34-37
Celebridad	30-33
Aventurero	26-29
Mercenario	22-25
Pnj	≤ 21

FINAL DE LA PARTIDA

El final de la partida llega del mismo modo que en partidas multijugador.

PUNTUACIÓN FINAL

La puntuación final se juega del mismo modo que en partidas multijugador, a excepción que por cada 8 Oros que el jugador tenga la final de la partida consigue 1 Estrella de Reputación adicional.

Comprueba en la tabla de puntuación de la izquierda que tal lo hiciste.

Créditos

Diseñador: Keith Matejka

Desarrollo: Eric Schlautman

Diseñador gráfico: Luis Francisco

Ilustraciones: John Ariosia

Maquetación de la edición en Español: WAH! Studio

Traducción: Raquel Puerto

Editores: Huan-Hua Chye, Shelagh Redding, Jeffrey Allen, Dustin Schwartz, Todd Walden, y Corrie Walden

Edición en Español: Servando Carballar y Raquel Puerto

Agradecimientos: a todas las personas que han contribuido con las pruebas y comentarios durante el desarrollo: Claire Matejka, Andrew Clark, Julius Besser, Riley Bina, Jonathan Strong, Ryan Danz, Ralf van Kempen, Joe Koberstein, Aaron Folk, Cole Busse, Brett Myers, Kane Klenko, Carrie Klenko, Bryan Winter, Laura Witten, Brian Witten, Mike Braun, Mitch Zuleger, Andrew Hanson, Jake Miller, Daniel Menard, Zack Ganous, Jason Sloan, Thomas Hand, Eric Rasmussen, Marg Rasmussen, Dave Bootz, Matthew Ulrich, Jim Hanson, Marissa McConnell, Patrick Martin, Jon Lachance, Wade Woelfle, James Ryan, Chad O'Brien, Ben Kopp, Noah Kopp, Dan Cunningham, Scott Birrenkott, Dan Harwood, Kali Procopio, James Lara, Chris Linn, Mario Botero, Lucas Meyer, Scott Metzger, Petra Metzger, Jeremiah Reynolds, Jeremy Duggan, Jeff Lyons, Nathaniel Dozet, Kyle Nichols, Mackenzie Dennis, Nathan Dennis, Rob Bradley, Tom Leitner, Pieres O'Shea, August Hopp, James Mathe, Eric Jome, David MacMillan, Dustin Schwartz, Chris Buxton, Jeremy Haack, James Arpin, Simon Hart, y Dave Lake.

Resumen

Preparación de la partida

1. Lanza los dados para determinar el Jugador Inicial.
2. Elige una Hoja de Personaje y selecciona su lado masculino o femenino.
3. Toma 5 Oros (el 3º jugador toma +1 Oro y 4º +2 Oros).
4. Roba un dado al azar y elige una carta de Clase del mismo color. Elige un lado de la carta.
5. Toma una carta de Ayuda, de Trasfondo y de Alineamiento.
6. Coloca las fichas de control en la carta de Clase del jugador.
7. Forma el mazo del Mercado situando las cartas con 1 punto sobre las cartas con 2 puntos (descartando 7/3 cartas de cada mazo -1 o 2 puntos- en partidas de 2/3 jugadores respectivamente).
8. Roba y coloca tantas cartas de Mercado como número de jugadores más uno.
9. Coloca las cartas de Iniciativa en orden, tantas como jugadores más uno.
10. Sitúa 1 Oro en las cartas de Iniciativa que no sean la primera y la última.
11. Roba los dados iniciales de la bolsa (6/7/8 dados para partidas a 2/3/4 jugadores).
12. Lanza los dados iniciales para colocarlos en la Hoja de Personaje. Gana Oro extra.
13. La partida empieza con el Jugador Inicial.

Secuencia de juego

1. Lanzar

El Jugador Inicial lanza los dados y los coloca en orden en las cartas de Iniciativa.

2. Dados

En orden de turno, cada jugador elige una carta de Iniciativa.

- Coloca el dado en el espacio más a la izquierda de una fila de Atributo.
- Gana el Oro que esté sobre la carta de Iniciativa o por colocar un dado de oro y/o por situar un dado en el último espacio de una fila de Atributo.
- Elige la Acción de Atributo correspondiente (opcional).

3. Mercado

En orden de iniciativa, cada jugador visita el Mercado.

- Compra una carta de Mercado o la descarta para ganar 2 Oros.
- Si el jugador comprar una carta de Rasgo, mueve la ficha de control de su carta de Alineamiento.
- Devuelve las cartas de Iniciativa al centro de la mesa.

4. Final

- Cada jugador descarta sus fichas de Carisma y refresca 1 carta de Habilidad.
- Devuelve los dados no utilizados en las cartas de Iniciativa a la bolsa y descarta las cartas sobrantes del Mercado.
- Roba nuevas cartas de Mercado.
- Añade Oro a las cartas de Iniciativa que no sean la primera y la última y que no tengan Oro ya.
- Pasa la bolsa de dados al jugador de la izquierda, que será el nuevo Jugador Inicial.