

FANTASY PUB

De 2 a 4 jugadores - 45 min. - 14 años en adelante

Todos los años, cuando la temporada de saqueos termina, en una remota taberna se reúnen los cuatro clanes más importantes del reino: los fríos Norteños, los corsarios del Sur, los bárbaros del Este y los ladrones del Reino del Oeste. Todos esperan acordar nuevos tratos y alianzas, pero, sobre todo, quieren contar historias, desahogarse y beber la mejor cerveza de la región hasta que los demás caigan tumbados.

¡Bienvenido al Fantasy Pub!

CONTENIDO

- 28 cartas de personaje de 4 clanes (norteños, corsarios, bárbaros y ladrones)
- 17 cartas de evento
- 4 cartas de resumen de acciones
- 4 cartas «+1/-1»
- 1 posavasos de jugador inicial
- 75 fichas de moneda/cerveza
- 1 tabernero
- 1 puerta
- 6 mesas
- 2 dados



OBJETIVO DEL JUEGO

Cada jugador maneja un clan compuesto por varias razas que entran en el pub para gastar su botín bebiendo todo lo posible y lograr salir en pie. Los personajes saltarán de mesa en mesa y brindarán con otros miembros de su misma raza o invitarán y serán invitados. Pero a medida que beben las cervezas, el movimiento se hace cada vez más difícil y llegar a la puerta para volver a casa puede ser toda una odisea.

PREPARACIÓN

1. Coloca un círculo de mesas ordenadas en sentido horario de la 1 a la 6. Procura dejar suficiente espacio entre ellas para que se puedan colocar los personajes.
2. Coloca la puerta del pub entre la mesa 1 y la mesa 6.
3. Mezcla todas las monedas (con las cervezas ocultas) y crea una reserva común al alcance de todos los jugadores.
4. Coloca una moneda de la reserva en cada una de las mesas.
5. Cada jugador escoge uno de los clanes y recibe las siete cartas de personaje de su color. Mezcla bien el mazo y lo coloca frente a él. También recibe una carta de ayuda y una carta «+1/-1» que pone con el lado +1 visible.
6. Tira un dado y coloca el tabernero en la mesa del mismo número que el resultado.
7. Escoged un jugador al azar para que reciba el posavasos de jugador inicial.
8. Comenzando por el jugador inicial, y siguiendo en sentido horario, cada jugador debe colocar un personaje en el pub.

Para ello, a partir del jugador inicial, sigue estos pasos:

- Roba la primera carta del mazo.
- Tira un dado y coloca la primera carta de personaje de tu mazo en la mesa del mismo número que tu tirada. Si la mesa ya tiene un personaje de otro jugador, vuelve a tirar hasta que obtengas una mesa vacía.
- Coge cuatro monedas de la reserva y colócalas sobre la carta de personaje.

! **Nota:** si el personaje que te ha salido es un duende, este activa su habilidad al llegar a la mesa (ver «Las Razas») y podrá coger la moneda que hay en ella, con lo que empezará con cinco monedas en lugar de con cuatro.

9. Cada jugador roba cuatro cartas de evento y, tras consultarlas en privado, se queda con tres. Las cartas descartadas y las que no fueron repartidas se devuelven a la caja sin mirarlas.

¡Ya está todo listo para empezar!



Partida para 3 jugadores

CÓMO SE JUEGA

Cuando llegue tu turno, tira los dos dados. Con cada uno de los resultados, puedes realizar una acción de las siguientes:

- Entrar en el pub
- Mover un personaje de tu clan
- Llamar al tabernero
- Salir del pub
- Jugar un evento

Debes realizar una acción como mínimo, no es obligatorio que hagas las dos. Ten en cuenta también que algunas de las acciones te permiten sumar el resultado de los dados para mejorarlas.

ENTRAR EN EL PUB

Roba la carta superior de tu mazo y sitúa junto a la puerta el personaje robado. Pon sobre su carta tantas monedas de la reserva como el valor del dado utilizado. Puedes sumar ambos dados para lograr un resultado mayor, pero recuerda que nunca puedes poner más de 6 monedas aunque sumen más.

Si no hay monedas suficientes en la reserva coge las que haya y si no hay ninguna moneda no puedes realizar esta acción.

! **Importante:** en la puerta del pub solo puede haber un personaje de cada clan. Así que, si ya tienes un personaje allí, no podrás coger esta acción.



MOVER UN PERSONAJE DE TU CLAN

El círculo de mesas y la puerta forman un recorrido de siete casillas. Los personajes se desplazan por el pub, siempre en sentido horario, moviendo de casilla en casilla y pueden dar una o más vueltas al pub antes de irse (ver la acción «Salir del pub»). La puerta también se considera una casilla y puedes parar en ella uno de tus personajes tanto para salir como para seguir moviéndolo en un turno posterior.

● Un personaje se desplaza siempre tantas casillas como el resultado del dado **menos el número de cervezas que haya bebido** (ver más adelante).

Aunque usa el dado 4, la elfa corsaria se desplaza tres mesas porque ha bebido una cerveza.



- No puedes mover a un mismo personaje dos veces en el mismo turno pero sí puedes sumar los dos resultados para hacer un movimiento mayor.
- El personaje **debe mover la cifra completa**, no puede detenerse antes.
- Un personaje solo puede acabar su movimiento en la puerta, en una mesa que esté vacía, en una que esté ocupada por miembros de su misma raza o en una donde todos los personajes sean de razas diferentes, incluyendo al personaje que se mueve. En las mesas no importa el clan de los personajes sentados, solo su raza.

Al finalizar su movimiento, se comprueba si el personaje bebe una cerveza:



Para beber, voltea una moneda y déjala visible por su cara de cerveza sobre el personaje.

- Si termina su movimiento en la puerta, el personaje no bebe porque está incómodo. Recuerda que solo puede haber un personaje de tu clan en la puerta.
- Si termina su movimiento en una mesa vacía, el personaje no bebe porque beber solo es muy triste.
- Si termina en una mesa con uno o más personajes de su misma raza, se inicia un **brindis** para celebrar el reencuentro. Cada personaje en esa mesa voltea una de sus monedas para convertirla en cerveza.



El enano bárbaro llega a una mesa con muchos enanos y todos brindan por el reencuentro volteando una moneda para convertirla en cerveza.

! **Nota:** Aunque no es frecuente, una mesa puede tener sentados más de cuatro personajes de la misma raza.

- Si termina en una mesa con uno o más personajes de razas diferentes a la suya se inicia una **ronda de invitaciones**. Pero en este mundo hay que respetar la jerarquía de tamaños así que los personajes más pequeños deberán invitar al siguiente más grande y ese al siguiente, etc. Se sigue este orden:



Duende Enano Elfo Troll

Así que el duende nunca será invitado por nadie y el troll nunca invitará.

Para invitar, quita una moneda de tu personaje y dásela, como cerveza, al siguiente personaje mayor en la escala. Si en la mesa no hay un personaje de la raza inmediatamente mayor, deberás saltarlo e invitar al siguiente.



El duende bárbaro llega a la mesa y activa una ronda de invitaciones. Le paga una cerveza al enano norteo y este debe usar su última moneda para invitar al troll salvaje.

LLAMAR AL TABERNERO

Puedes utilizar un dado para enviar al tabernero a la mesa numerada con ese resultado y escoger un personaje de esa mesa (tuyo o de un rival) para que beba una cerveza.

- El tabernero siempre salta de mesa en mesa; no se mueve de casilla en casilla y, por eso, nunca puede terminar en la puerta del pub.
- No puedes sumar los resultados de los dos dados para realizar esta acción.
- Puedes mover al tabernero a una mesa vacía (hay que limpiarlas para los siguientes que se sienten).



El jugador norteo usa el dado para llamar al tabernero a la mesa 6 y que su duende beba una cerveza.

- Puedes usar las dos acciones, una con cada dado, y mover al tabernero a dos mesas diferentes y así hacer beber dos veces.
- El tabernero debe moverse siempre. No puedes usar un dado que tenga como resultado la misma mesa donde está el tabernero, pero sí que puedes enviar al tabernero a otra mesa con uno de los dados y devolverle a la mesa de inicio con el otro.

SALIR DEL PUB

Puedes utilizar un dado, da igual su valor, para sacar un personaje tuyo que ya esté en la puerta y que tenga **tantas o más fichas por la cara de cerveza que por la de moneda**.

! Recuerda: como solo puedes tener un personaje de tu clan en la puerta, cualquier personaje tuyo que esté allí esperando moverse dentro del pub te estorba si quieres sacar a otro personaje.

Cuando sacas a un personaje del pub, te quedas con sus fichas de cerveza como puntos de victoria y devuelves a la reserva las monedas que pudieran quedarle. Coloca el personaje a un lado de la mesa en una fila visible para todo el mundo. Esta fila es el indicador de final de partida (ver «Hora del cierre»).

JUGAR UN EVENTO

Usando un dado, sin importar su resultado, puedes jugar una carta de evento de la mano. Descarta la carta elegida y sigue su texto.



EXPULSADOS

Un personaje es expulsado del pub inmediatamente cuando se cumple cualquiera de estas condiciones:

- **Bebe su sexta cerveza** y cae redondo al suelo.
- **Debe pagar una cerveza y no tiene ni una moneda.** En el caso de no poder pagar la cerveza que le pone el tabernero, el personaje es expulsado. Si estaba brindando (mesa con personajes de la misma raza), el personaje es expulsado y el resto beben normalmente. Y si se encontraba en medio de una ronda de invitaciones (mesa con personajes de razas diferentes), primero el personaje es expulsado y quien le tenía que invitar pasa a invitar al siguiente en el rango.



Ejemplo: un troll corsario se sienta en una mesa con un enano y un elfo. Se inicia la ronda de invitaciones y vemos que el elfo no tiene ni una moneda, así que es expulsado del pub y el enano invita al troll.

Cuando uno de tus personajes es expulsado, retira todas las fichas que tiene sobre la carta y devuélvelas, por su cara de moneda, a la reserva. Mezcla un poco la reserva y coloca al personaje expulsado en la parte inferior de tu mazo.

¡CERVEZA ESPECIAL!

Tras diez fichas de moneda hay cervezas de triple fermentación que los personajes disfrutan más. ¡Por cada una que consigas sacar del pub ganarás tres puntos al final de la partida!

LAS RAZAS

Cada raza dispone de una habilidad especial que la hace diferente a las demás:

Duendes

Son pequeños y hábiles. Tal vez nunca les inviten a cervezas los mayores, pero saben hacerse con dinero para pagarlas ellos mismos.

Siempre que acabes tu movimiento con el duende en una mesa o en la puerta y haya una o más monedas en ella, coge una (y solo una) y añádelas sobre su carta.

Enanos

Son tan testarudos que nadie les dice por dónde tienen que ir. Ellos no siguen los caminos establecidos como el resto del rebaño.

Puedes elegir, si quieres, mover al enano en sentido contrario a las agujas del reloj.

Elfos oscuros

Son unos siniestros practicantes de los encantamientos y las artes oscuras. Pueden hipnotizar al tabernero para que les ayude a salir del pub.

Si el tabernero está en la mesa de tu elfo, puedes hacer la acción de «Salir del pub» (usando un dado de cualquier valor) como si el tabernero fuera la puerta.

Trolls

A pesar de su gran tamaño, no hay mucho cerebro dentro de estas masas de roca y musgo.

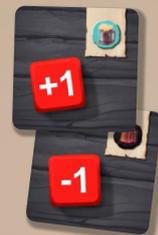
El Troll nunca pagará una ronda, pero es muy despistado y tiene manos muy torpes. Siempre que haces la acción «Mover un personaje de tu clan» o «Salir del pub», deja una moneda del troll en la mesa o en la puerta. Si no tiene ninguna, puedes seguir realizando la acción sin dejarla.

CARTA +1 / -1

Dispones de una carta que te puede ayudar a mitigar la mala fortuna y que muestra el lado +1. Durante uno de tus turnos, puedes sumar un punto al resultado de uno de los dados lanzados (que nunca podrá ser superior a seis).

Tras hacerlo, volteas la carta y, para el resto de la partida, tendrás opción de usar el lado -1 para restar un punto al resultado de uno de los dados lanzados (que nunca podrá ser inferior a uno).

Una vez utilizadas ambas caras, la carta se retira del juego. Ten en cuenta que esta carta te proporciona puntos al final de la partida según el lado visible (ver «Puntuación»).



HORA DEL CIERRE

Cuando haya salido un determinado número de personajes, habrá llegado la hora de bajar la persiana, encender las luces y terminar la partida. Ese número de personajes varía según el número de jugadores que haya en la partida:

- **2 Jugadores:** 6 personajes
- **3 Jugadores:** 7 personajes
- **4 Jugadores:** 8 personajes

En ese momento la ronda se completa (se sigue jugando hasta llegar al jugador sentado a la derecha del jugador inicial para que todos tengan el mismo número de turnos) y, tras ello, cada jugador dispone de un turno adicional completo.

! Importante: tras activarse la hora del cierre, puedes sacar los personajes del pub finalizando su movimiento en la puerta sin necesidad de usar la acción «Salir del pub». Además, en el momento en que se activa la hora del cierre, todos los personajes que estuvieran en la puerta cumpliendo las condiciones para poder salir, salen automáticamente.

PUNTUACIÓN

Al final de la partida, sumas los puntos conseguidos:

- 2 puntos por cada ficha de cerveza.
- 3 puntos por cada ficha de cerveza de fermentación triple.
- Si aún tienes la carta +1/-1 ganas los puntos que indica la ficha de cerveza impresa en la cara visible.
- 1 punto por cada ficha de cerveza o cerveza especial que tengan los personajes que te queden dentro del pub.
- Todos los jugadores suman las monedas que tengan sus personajes que estén dentro del pub y, el que más tenga (o los que más tengan en caso de empate), gana 3 puntos adicionales.

El que más puntos tenga será el ganador. En caso de empate, ganará el que, entre ellos, más personajes haya logrado sacar. Si sigue habiendo empate, se brinda por una victoria compartida.



FANTASY PUB

Autor: Emanuele Ornella

Ilustración: Javier «Inkgolem» González

Diseño gráfico: Pedro Soto

Desarrollo y reglas: Equipo Looping

Revisión: Miguel Ángel «Wishgamer»

