

A GAME BY DAMIR DEBANIĆ

Fear of the Mark

“FACE
YOUR
PRIMAL
FEAR”



H
INTERHUMAN

Miedo a la oscuridad

¡Un juego de terror y supervivencia en el que te enfrentas a tu miedo más visceral!

Introducción

Estás solo en la oscuridad, con nada más que unas pocas cerillas en tu bolsillo.

Úsalas con cuidado para encontrar la salida del laberinto.

Componentes

1. 1 Loseta de Inicio

2. 15 Losetas de Habitación

3. 1 Standee El Perdido

4. 13 Cartas de Peligro

5. 9 Cartas de Objeto

6. 9 Cartas de Mente

7. 9 Cartas de Secreto

8. 1 Tablero

9. 6 Fichas Cerilla

10. 4 Cerraduras

11. 10 Obstáculos

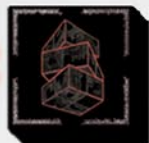
12. 2 Puertas secretas

13. 1 Fuga

1



2



4



5



3

6



7



8



9



10



11



12



13



Preparación

1. Coloca la habitación inicial en el centro de la mesa.
Coloca el standee del Perdido en el área central.
2. Baraja las losetas habitación. Quita 3 sin mirarlas y apártalas.
3. Deja todas las fichas a tu alcance.
4. Pon el tablero en la mesa.
5. Baraja el mazo Objetos. Quita 1 carta y devuélvela a la caja.
Reparte el resto (2 por ubicación) a la derecha del tablero.
6. Baraja el mazo Secretos. Quita 1 carta y devuélvela a la caja.
Reparte el resto (2 por ubicación) a la izquierda del tablero.
7. Baraja los mazos Peligro y Mente.
8. Coloca un Obstáculo en el área de inicio marcada en rojo y una Cerradura en la que está marcada en magenta.
9. Elige una dificultad.



7



Dificultad:
Fácil



Normal
Difícil
Muy difícil



- 6 cerillas al inicio y sin muerte instantánea.
- 6 cerillas al inicio
- 5 cerillas al inicio
- 4 cerillas al inicio

Objetivo

Revelar todas las habitaciones del mazo del laberinto y escapar por una puerta que no tenga habitación detrás para ganar.

Pierdes si: - Se han descartado todas las cartas Mente.

- Activas 2 cartas Terror*

- Desapareces en un Eco Oscuro*

**Salvo en fácil*

Lo esencial

Luz y Oscuridad:

- Empiezas en la Oscuridad sin mano de Mente.

- Gasta una cerilla para tener Luz y construir tu mano de Mente.

- Mientras tengas una mano de Mente, estás en la Luz, si no estás en la Oscuridad.

Mano de Mente:

- Representa las acciones planeadas.

- Nunca robas cartas adicionales, construyes tu mano de Mente con un número fijo de cartas (3 o 5).

Las cerillas se usan para construir tu mano de Mente:

- Gasta una cerilla para construir la mano de Mente con 3 cartas.

- Utiliza la acción Encender una cerilla para construir tu mano de Mente con 5 cartas.

Acciones y restricciones al movimiento:

- No te puedes mover en diagonal; no puedes entrar en espacios que tengan una ficha Obstáculo o Cerradura.

Ritmo del juego

No hay turnos en Fear of the Dark, solo periodos de Luz y Oscuridad.

Cuando estás en la Luz:

- Juega una carta Mente para resolver su acción y devolverla al mazo Mente o para moverte dos pasos y devolverla al mazo Mente.
- Descarta una carta de tu mano de Mente para efectuar cualquier acción, como si fuera un comodín.

Cuando estás en la Oscuridad:

- Descarta una carta Mente de tu mazo como si fuera un comodín para efectuar cualquier acción permitida en la Oscuridad.

Las cartas

Las cartas Mente constituyen el mazo Mente y son tu salud, mental y tu reserva de acciones. Utilízalas con cuidado pues en cuanto pierdas una, ¡no habrá manera de recuperarla!

Las cartas Objetos representan varios objetos útiles que podrás encontrar en el laberinto. Incluye trozos de papel, cerillas e incluso palancas o llaves secretas que pueden abrir puertas cerradas.

Las cartas Secreto sólo pueden ser reveladas en la Luz y pueden aportar información importante, como por ejemplo un mapa o la ubicación de las cerillas.

Las cartas Peligro representan las amenazas ocultas del laberinto. Se revela una cada vez que entras en una habitación peligrosa y se activan si se cumplen las condiciones.

Tablero

El Tablero sirve de ayuda al jugador y es un mapa de la localización de los Secretos y Objetos.

Los Objetos (situados a la derecha) pueden ser investigados tanto en la luz como en la oscuridad. En cambio, los Secretos (situados a la izquierda) sólo pueden ser investigados en la luz.

El Tablero se divide en 3 secciones.

1. Luz - acciones que se pueden realizar en la Luz.
2. Acciones especiales -
 3. Utiliza una cerilla para construir una mano de Mente con 3 cartas Mente;
 4. Juega cualquier carta Mente de tu mano Mente para avanzar dos pasos;
5. Oscuridad - acciones que se pueden realizar en la Oscuridad.



Estructura de las cartas

1. **Requisito** – si no se cumple, no se puede jugar la carta (Mente u Objeto), o no se active (Peligro).
2. **Efecto / consecuencias** – lo que hace esta carta;
3. **Activación inmediata** (Objetos y Secretos solamente)
Resuelve y descarta inmediatamente la carta (las cartas Peligro y Secreto siempre se activan inmediatamente).



Cartas Mente

Enciende una cerilla

Construye tu mano de Mente con 5 cartas Mente.



Movimiento

Te puedes mover hasta 4 espacios tanto en la Luz como en la Oscuridad.

De puntillas

Muévete por encima de agujeros o áreas normales, pero sólo si hay Luz.



Cartas Mente

Echar un vistazo

sólo se puede hacer con Luz, para revelar la siguiente habitación. Explorar (al lado de una puerta) revela la siguiente habitación si activar los Peligros.



Investigar se puede jugar tanto en la luz como en la oscuridad, pero los Secretos sólo se pueden revelar con luz.

Tienes que estar al lado de un Secreto o de un Objeto.

Explorar revela una carta Secreto u Objeto de la zona que coincide en el Tablero.

Cada zona se puede investigar dos veces.

Despejar Obstáculos te permite quitar un Obstáculo de un área adyacente.



Peligros

Los siguientes peligros te afectan.



Terror – descarta una carta Mente. Conserva cualquier carta Terror activada. Si llegas a tener 2, pierdes la partida – ¡muerte instantánea! (salvo en fácil)

Inconsciente – añade una loseta al mazo Laberinto de las 3 que dejaste de lado en la preparación.



Propuh – devuelve toda tu mano al mazo Mente – una ráfaga de viento ha apagado tu luz.

Peligros

Estos peligros afectan las habitaciones.

Derrumbe – coloca una ficha Obstáculo en el área que acabas de abandonar.



Cierre – coloca una ficha Cerradura en el área que acabas de abandonar.



Fuga afecta a la loseta revelada.
Coloca una ficha Fuga encima.
Cuando estés en esta habitación, devuelve tu mano de Mente al mazo Mente.
No puedes usar cerillas.



Secretos



Puerta secreta – coloca una ficha puerta en cualquier pared vacía de cualquier habitación. Esta ficha servirá como Puerta hasta el final de la partida.

Mapa secreto – elije una puerta sin usar, revela la siguiente habitación y conéctala a dicha puerta. Se ignoran todos los Peligros en esta habitación.



Información – mira ambos Objetos de la localización correspondiente en el Tablero sin recogerlos.

Objetos

Cerilla – descarta para añadir una ficha Cerilla.



Trozo de papel – descarta mientras haya luz para construir tu mano de Mente con 3 cartas.

Llave – descarta para quitar una Cerradura de un área adyacente.



Palanca – quita inmediatamente una ficha Cerradura en cualquier lugar del laberinto y descártala. Si no hay cerradura, simplemente descarta la palanca.

El Laberinto y el Movimiento

Vas creando el Laberinto a medida que revelas nuevas habitaciones caminando, explorando o encontrando mapas. Conecta las habitaciones puerta con puerta. Cada habitación tiene 9 áreas (3x3).



Tipos de área:



1. **Vacía** – movimiento normal;
2. **Agujero** – no puedes moverte por esa área salvo de puntillas;
3. **Obstáculo** – coloca una ficha Obstáculo. No puedes pasar mientras la ficha esté encima;
4. **Cerradura** – coloca una ficha Cerradura cuando se revela. No puedes pasar mientras la ficha esté encima;

Habitaciones especiales:

6. **Peligro** – al revelarla, resuelve la carta superior del mazo Peligro;
7. **Eco Oscuro** – al revelarla, primero resuelve cualquier peligro, descarta la loseta, roba la siguiente y revélala. Si activas una Cerradura o un Derrumbe, ¡pierdes inmediatamente (salvo en fácil)!



Resolver peligros

Escenario 1 - Entrando.

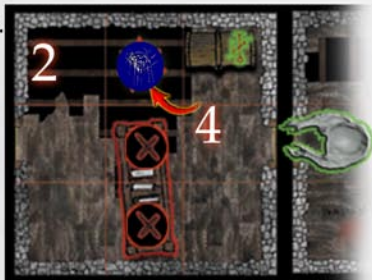
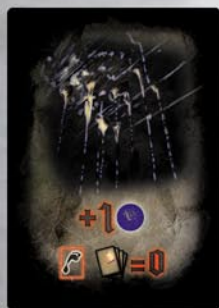
Has revelado la habitación peligrosa entrando en ella.
Roba la siguiente carta Peligro y revélala.



El peligro revelado es Cierre.
Coloca una ficha Cerradura en el área que acabas de abandonar

Escenario 2 – Tras Echar un vistazo.

Has revelado la habitación peligrosa echando un vistazo.
Roba la siguiente carta Peligro y revélala.



El peligro revelado es Fuga.
Coloca la ficha Fuga en la habitación revelada.
No se activa el segundo efecto ya que no has entrado en la habitación.

Ejemplo de partida

Primer movimiento - ¡Caminando sobre seguro! Estás en el área central de la loseta de inicio. Descarta una cerilla para robar 3 cartas mente a tu elección.



- 1 - Caminar
- 2 - Echar un vistazo
- 3 - Encender una cerilla

Te **Mueves** un paso a la izquierda (el máximo son 4) y le **Echas un vistazo** la siguiente habitación.

La siguiente loseta es una 4 habitación Peligrosa, por lo cual revelas el primer Peligro del mazo Peligro.

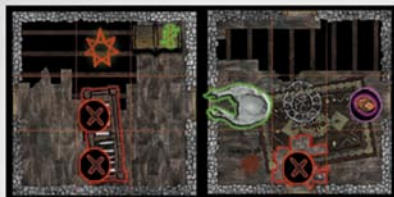


El Peligro revelado es una carta Inconsciente que sólo se activa si se revela entrando en la loseta (icono arriba a la izquierda).

Tu última acción es **Encender una cerilla**.

Ejemplo de partida

La siguiente loseta contiene a la vez Obstáculos y Objetos, por lo tanto, prepárate en consecuencia.



1. Caminar
2. Investigar
3. Despejar
4. Caminar
5. Encender una cerilla



De nuevo, te mueves un paso, quitas el Obstáculo e Investigas el Objeto – coje la carta objeto de la localización en el tablero y revélala.



Ahora, usa la última carta Movimiento para entrar en la siguiente loseta – sin comprobar esta vez.



Tienes suerte y la siguiente habitación no contiene Peligro. Ha llegado el momento de Encender la siguiente cerilla.

En la Oscuridad

¡Estás en la Oscuridad!

Ya no hay cerillas y solo lo que te queda de Mente te lleva a seguir adelante.

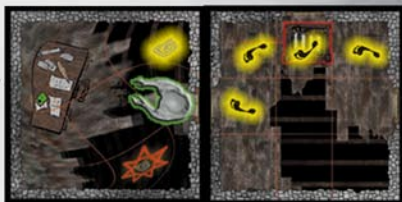
Puedes descartar cualquier carta de tu mazo de Mente para realizar cualquier acción disponible en la Oscuridad.



Descartas la primera carta para quitar el Obstáculo y una segunda para caminar. Se trata de un Eco Oscuro que también es una loseta Peligrosa.

Resuelve primero la carta Peligro y luego el Eco Oscuro.

Si el Peligro es un Derrumbe o un Cierre, eso activará la muerte instantánea (salvo en modo fácil).



Una vez resuelto el Peligro, descarta la loseta Eco Oscuro y ponte delante de la puerta. Luego revela la siguiente loseta y colócala al lado de dicha Puerta como si hubieras Echado un vistazo.

Puedes seguir jugando descartando cartas hasta que ganes, encuentres una cerilla o pierdas la cabeza.

Si esa era la última loseta en el mazo laberinto, puedes simplemente descartar una carta más para avanzar 4 pasos y salir del laberinto.



Guía rápida del Laberinto

- Usa cerillas o papel para seguir en la Luz;
- Planifica tus acciones;
- Descarta las cartas Mente (como Comodines) con moderación;
- No puedes moverte ni interactuar en diagonal;
- **Cuando reveles una habitación:**
 - Entra en ella si te estás moviendo;
 - Completa tu movimiento si no hay Peligro;
 - Resuelve los Peligros si hay;
 - Resuelve los Ecos oscuros si los hay;
 - Coloca fichas en las zonas marcadas.
- Ganas si:
 - Revelas todas las habitaciones del mazo laberinto y sales por una puerta que no tenga habitación conectada;
- Pierdes si:
 - Descartas todas las cartas Mente antes de ganar;
 - Desapareces en un Eco Oscuro (Muerte instantánea);
 - Activas 2 peligros de terror (Muerte instantánea).



Acción posible sólo con luz.



Peligro si revelas la habitación con un movimiento



Se resuelve inmediatamente



Conserva esta carta Terror si se activa



Habitación peligrosa



Habitación Eco Oscuro

Créditos

Editor: InterHuman games

Artistas e ilustradores:

Diseño de la miniatura: Davor Kajtar

Traducción Grégoire Delanné

Creador: Damir Debanic

Endi Oblak y Zdravko Lovic