

Reglas de juego

Un misterioso mensaje en una botella y un fantástico monstruo marino te han traído aquí, intrépido aventurero, al nuevo mundo de Luma. Tras rebuscar en la guarida de Nukha y conocer a los Nómadas en *Oh Captain!*, el primer juego de *Leyendas de Luma*, has explorado la ciudad de Kokota. Las pocas pistas que has encontrado te llevan al Sur, y ahora los Nómadas te guiarán en este viaje.



Cuando cae la noche, los Nómadas montan su campamento y se reúnen alrededor de una hoguera para contar historias. El Gran chamán te invita a probar una extraña poción que hace que te sientas como si estuvieras en dos lugares distintos al mismo tiempo. De repente, las historias contadas alrededor de la hoguera suenan inconexas e inconsistentes.

Objetivo del juego

Reúne capítulos de historias para intentar relatar las leyendas de los Nómadas. Al final de la partida, el aventurero que haya completado más leyendas será el ganador. Pero cuidado, los capítulos de historia por sí solos no valen para nada. De hecho, pueden llegar a confundirte y hacer que pierdas puntos.

Contenido

- 1 tablero de juego, con una hoguera (formado por 7 piezas).



- 28 cartas de Leyenda (4 versiones por leyenda).



- 4 cartas de Canción.



- 12 fichas de Fragmento de luna de ópalo.



- 98 fichas de Historia (14 x 7 leyendas): los capítulos de las siete fabulosas leyendas.



- 2 fichas Comodín.

- 19 discos de madera:

– 8 discos azules: los Nómadas.



– 2 discos de color por jugador (3 discos verdes para Nostromo y su rana): tu Aventurero y su doble.



Antes de tu primera partida, asegúrate de pegar las pegatinas en cada disco de Aventurero según su color. Los discos azules (los Nómadas) no tienen pegatinas.

- 5 cartas de Aventurero (lado Despierto: jugado; lado Dormido: sin jugar)



- 1 ficha de Lys

Debido a que Lys ha rehusado beber la poción, no se ve involucrada en los asuntos de los demás aventureros.



Preparación

- Une las 5 piezas del tablero y colócalo en el centro de la mesa.

Monta la hoguera tridimensional y colócala sobre el fuego en el centro del tablero.



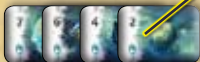
- Baraja las 98 fichas de Historia junto con las 12 fichas de Fragmento de luna de ópalo y las 2 fichas Comodín (112 fichas en total). Tras esto crea **8 pilas de 14 fichas tomadas al azar**. Coloca cada una de esas pilas en los espacios cuadrados que encontrarás alrededor de la hoguera. *Las fichas representan las historias que vas a escuchar mientras caminas alrededor del fuego. Están todas mezcladas.*



Para ayudarte a preparar la partida más rápidamente, el inserto de la caja tiene 8 compartimentos; en cada uno de ellos caben exactamente 14 fichas.

Si no quieres contar el número de fichas que hay en cada pila, también puedes formar 8 pilas que tengan aproximadamente la misma altura.

- Ordena las cartas de Leyenda por conjuntos de 4 cartas del mismo color, y coloca esas cartas boca arriba, cerca del tablero de juego, de tal manera que los jugadores puedan ver sus valores.



- Coloca a un lado del tablero las 4 cartas de Canción para que los jugadores puedan ver sus valores.



- Coloca un Nómada (disco azul) en cada uno de los 8 espacios circulares que hay alrededor de la hoguera.



- Cada jugador elige un Aventurero y coge su correspondiente carta. Coloca la carta boca arriba, mostrando el lado Despierto, delante de ti. Esta carta muestra cómo es tu Aventurero y su capacidad especial (ver página 8). Cada jugador también debe coger los 2 discos del Aventurero que haya elegido.



- El jugador inicial será el último jugador que haya contado una historia (o se elige uno al azar).

- Las cartas de los Aventureros que no hayan sido elegidos por los jugadores se colocan al lado del tablero, boca abajo, mostrando el lado Dormido.



En una partida de menos de 5 jugadores, el jugador a la derecha del jugador inicial coge los 2 discos de color de cada Aventurero no elegido y los coloca alrededor de la hoguera como desee.

- Después, el jugador inicial coloca uno de sus discos sobre uno de los espacios alrededor de la hoguera, o sobre cualquier disco que ya hubiera en ese espacio si se da el caso.

Tras esto, y comenzando por el siguiente jugador en sentido horario, los jugadores se irán turnando colocando uno de sus discos en el tablero hasta que todos hayan colocado sus 2 discos.

Durante la preparación podrás colocar tus discos sobre cualquier disco de Aventurero (incluido el tuyo) o sobre un disco de Nómada. Pero **al final de la preparación, cada espacio no podrá contener más de 4 discos.**

Esta restricción sólo se aplica durante la preparación. Durante la partida, el número de discos que puede haber en cada espacio es ilimitado.



- Por último, el último jugador (el jugador sentado a la derecha del jugador inicial) coloca la ficha de Lys sobre el tablero, señalando una pila de fichas a su elección.

Ya estáis preparados para jugar.

Cómo jugar

En sentido horario, los jugadores irán jugando su turno hasta que la partida termine.

En tu turno, deberás elegir **sólo una** de estas dos opciones:

A – Mover y escuchar historias

O BIEN

B – Escribir una Canción o una Leyenda

A – Mover y escuchar historias

Mover

Elige un espacio en el que **tengas uno de tus discos**.

Coge toda la pila de discos, **sin cambiar su orden**, y elige una dirección: izquierda o derecha.

Empezando por el siguiente espacio en la dirección elegida, ve soltando discos uno a uno en cada espacio hasta que no te queden discos que soltar. Los discos a soltar durante cada movimiento deben ser los discos de la parte inferior de la pila elegida. *Las mentes de los aventureros vagan alrededor del fuego, moviéndose de un grupo a otro.*

Es el turno de Ulrich, que usa los discos de color negro:



Si la ficha de Lys está apuntando a la pila de fichas que se encuentra en el espacio en el que soltaste tu último disco (independientemente del color de ese disco), mueve inmediatamente la ficha de Lys a cualquier otra pila y coge la ficha superior de esa pila. Si no quieres coger una ficha de Historia, puedes mover a Lys a una pila vacía o bien a una pila que tenga una ficha de Fragmento de luna de ópalo en el lugar superior.



Escuchar historias

Todos los Aventureros participan en este paso.

Comenzando por el jugador activo, y continuando en sentido horario, cada jugador **debe** coger la ficha del lugar superior de cada pila cuyo disco superior sea de su color.

- Si el jugador coge una ficha de Historia o una ficha Comodín, deberá colocar esa ficha sobre la mesa, frente a sí.



- Si el jugador coge una ficha de Fragmento de luna de ópalo, deberá colocar esa ficha sobre la Carta Lunar.



- Si la pila de fichas está vacía, el jugador no cogerá nada.

Si no hay discos de un color en el lugar superior de ninguna de las pilas, el jugador que usa ese color no podrá coger ninguna ficha.



Si el disco superior de una pila pertenece a uno de los Aventureros que no fue elegido al inicio de la partida, se descarta la ficha superior de esa pila. Si es una ficha de Historia o una ficha Comodín, se devolverá a la caja del juego. Si es una ficha de Fragmento de luna de ópalo, se colocará sobre la Carta Lunar.



Si el disco superior de una pila es azul, nadie cogerá la ficha de ese espacio. Permanecerá ahí para el siguiente turno. *Los Nómadas se saben todas las leyendas de memoria.*



Sólo los Aventureros que tengan uno de sus discos en el lugar superior de una pila cogerán fichas. Ulrich (discos de color negro) y Siana (discos de color amarillo) cogen la ficha de Historia del lugar superior de la pila que coincide con sus respectivos discos. Red (discos de color rojo) coge la ficha de Fragmento de luna de ópalo de la pila de fichas que se encuentra frente a su disco, y la coloca sobre la Carta Lunar. Moon (Aventurera no seleccionada al inicio de la partida) coge una ficha y la elimina inmediatamente de la partida. Nostromo no tiene discos suyos en el lugar superior de ninguna pila, por lo que no coge ninguna ficha.

B - Escribir una Canción o una Leyenda

Descartando fichas de Historia que hayas reunido, podrás:

1. Coger **una carta de Canción disponible** si descartas **fichas de Historia diferentes**.

O BIEN

2. Coger **una de las carta de Leyenda disponibles** si descartas **fichas de Historia iguales**.

En cada turno sólo puedes coger una carta. Las Canciones y las Leyendas otorgan puntos durante las puntuaciones intermedias y la puntuación final.

1. Canciones

Para escribir una Canción y coger la carta correspondiente, descarta el número de fichas de Historia **diferentes** que se indica en la carta. A continuación, coge la carta de Canción y colócala frente a ti.



¡Cuidado! No está permitido tener más de una carta de Canción. Piénsalo cuidadosamente antes de cogerla porque, una vez la hayas cogido, no podrás cambiarla después por una Canción mejor (a diferencia de las cartas de Leyenda). *Todo el mundo sabe que no es fácil olvidar una melodía pegadiza...*

2. Leyendas

Para escribir una Leyenda y coger la carta correspondiente, descarta el número de fichas de Historia **iguales** que se indica en la carta. A continuación, coge la carta de Leyenda y colócala delante de ti.



Solo puedes tener una carta de cada Leyenda. Pero puedes mejorar una carta de Leyenda que tengas para convertirla en otra carta de la misma Leyenda de valor superior. Para ello, descarta tantas fichas de Historia idénticas como la diferencia entre el valor de las dos cartas. A continuación, coge la nueva carta de Leyenda y deja la carta de Leyenda que tenías previamente junto al tablero. Esta carta estará de nuevo disponible para el resto de jugadores.



El valor de cada carta indica la cantidad de puntos que otorgará al final de la partida.

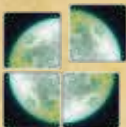


Atención: las fichas Comodín pueden reemplazar cualquier ficha de Historia.

Puntuación intermedia

Dos o tres veces durante la partida, los jugadores tendrán la oportunidad de ganar puntos adicionales. Estas puntuaciones intermedias se basan en el número de fichas de Fragmento de luna de ópalo presentes en el tablero.

Cada vez que al final del turno haya **4 fichas de Fragmento de luna de ópalo** sobre la Carta Lunar, se realiza una puntuación intermedia.



Si hay 5 o más fichas de Fragmento de luna de ópalo sobre la Carta Lunar, deja las fichas sobrantes a un lado para, tras finalizar la puntuación, volver a dejar esas fichas en la Carta Lunar en la que se encontraban.

Entonces, determina tu puntuación del siguiente modo:

- Suma los puntos de tus cartas de Canción y tus cartas de Leyenda.
- Resta 1 punto por cada **ficha de Historia o ficha Comodín** que tengas.

Atención: la puntuación podría ser negativa. Esto sucede a menudo en las dos primeras puntuaciones intermedias.

El jugador con la puntuación más alta coge 3 de las 4 fichas de Fragmento de luna de ópalo. El segundo jugador con la puntuación más alta coge la ficha de Fragmento de luna de ópalo restante.

Los jugadores dejan aparte sus fichas de Fragmento de luna de ópalo. Estas fichas no se tendrán en cuenta en futuras puntuaciones intermedias; sólo se usarán al final de la partida, durante la puntuación final.

En caso de empate, reparte equitativamente las fichas de Fragmento de luna de ópalo entre los jugadores empatados. Devuelve a la caja de juego cualquier ficha de Fragmento de luna de ópalo que no puedas repartir.



Ulrich tiene
 $3 + 4 - 2 = 5$ puntos



Red tiene
 $4 - 2 = 2$ puntos



Siana tiene
 -7 puntos

Por lo que Ulrich coge 3 fichas de Fragmento de luna de ópalo y Red coge 1.

Final de la partida

La partida finaliza cuando al inicio del turno de un jugador sólo quedan 0, 1 o 2 pilas de fichas alrededor de la hoguera.

Siguiendo el orden de turno, y comenzando por el jugador activo, cada jugador puede escribir una última Canción o Leyenda descartando las fichas de Historia que haya reunido.

Puntuación final

Al final de la partida, cada Aventurero conseguirá puntos como se indica a continuación:

- Suma todos los puntos de tu carta de Canción y tus cartas de Leyenda.
- Gana 1 punto por cada ficha de Fragmento de luna de ópalo ganada en las puntuaciones intermedias.
- Pierde 1 punto por cada ficha de Historia y ficha Comodín que todavía conserves.

El jugador con más puntos es el ganador de la partida. En caso de empate, el ganador será aquel de los jugadores empatados que tenga más cartas de Leyenda.

Capacidades especiales

Cada Aventurero tiene una capacidad especial permanente:

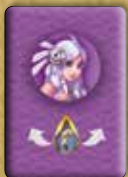
Ulrich



Una vez por turno, cuando realices un movimiento, puedes soltar dos discos (en lugar de uno) en el mismo espacio.

¡Circulen! Aquí no hay nada que ver.

Moon



Al inicio de tu turno, puedes mover la ficha de Lys un espacio en cualquier dirección.

Lys haría cualquier cosa por ayudar a su hija adoptiva.

Red



Una vez por turno, después de mover, puedes desplazar uno de tus discos al lugar superior de su pila (sin importar su posición inicial en la pila).

Red siempre encuentra la forma de colarse.

Siana



Una vez por turno, cuando realices un movimiento, puedes saltarte un espacio. Es decir, no tendrás que soltar un disco en un espacio donde normalmente deberías hacerlo.

Siana es liviana y rápida como el viento...

Nostromo



Juegas con 3 discos en lugar de 2. Uno de tus discos es la Rana. Durante la preparación, **antes de colocar a los Nómadas**, coloca a la Rana en cualquier espacio alrededor de la hoguera.

Nadie sabe dónde se esconde esta extraña rana, pero forma parte de este divertido personaje.

LUMARATÓN – Si acabas de terminar de jugar una partida a Oh Captain!, el primer juego de Leyendas de Luma, el último Capitán se convierte en el jugador inicial, el ganador coge una moneda de Oh Captain! para usarla como si fuera una ficha Comodín, y el jugador que acabó en último lugar se encargará de los discos de los Aventureros no seleccionados. Puedes encontrar las reglas completas de esta variante en la siguiente página web:

www.LegendsOfLuma.com

Legends Of
LUMA

Diseño de juego
Gary Kim

Artistas
Andrey Tatarchenko
Clément Masson
Swann Tolazzi
Radja S.
Patrick Biesse
Ian Parovel
Cédric Lefebvre

Una creación original de
Ludonaute