UN JUEGO DE GERMÁN P. MILLÁN Y JUAN LUQUE
30 MONEDAS
BASADO EN LA SERIE DE
ÁLEX DE LA IGLESIA
Escanea este código si prefieres aprender a jugar con nuestro videotutorial
El padre Vergara, un exorcista, boxeador y exconvicto; es exiliado por el Vaticano a un pueblo remoto de España. La tranquilidad de esta pequeña villa se verá alterada por una serie de fenómenos paranormales y hechos sin explicación que pronto se relacionarán con el nuevo párroco. Paco, el ingenuo alcalde, y Elena, una inquieta veterinaria, tratarán de desvelar los secretos del pasado del cura y el significado de la antigua moneda que Vergara mantiene oculta. Poco a poco, este insólito trío de héroes se encontrará inmerso en una conspiración global: la batalla por el control de las treinta monedas por las que el apóstol Judas Iscariote traicionó a Jesús de Nazaret.

¡Atención!
Este juego contiene "spoilers". Si aún no has visto la primera temporada de la serie *30 Monedas*, te recomendamos que lo hagas antes de jugar.

COMPONENTES

1 tablero principal a doble cara
3 tableros de Personaje
77 cartas: 30x Personaje, 15x Cainita (5x3 Capítulos), 24x Evento (8x3 Capítulos), 5x Misión, 1x Moneda, 1x Fin, 1x Ayuda
40 contadores
1 dado
1 moneda
1 reglamento

Nota: *A continuación, se explican las reglas para jugar en solitario; en la página 12 encontrarás las reglas para jugar a 2 jugadores.*

PREPARACIÓN

1. Coloca el tablero principal en el centro de la mesa por su cara con fondo negro.

2. Pon un contador en la casilla "4" del Marcador de Conspiración marcada con ◆ y otro en la casilla "A" del Marcador de Turno. A partir de ahora nos referiremos a ellos como contador de Conspiración [◆] y contador de Turno, respectivamente.

3. Despliega los 3 tableros de Personaje y coloca un contador en cada uno de los 4 Marcadores de cada tablero, siempre en las casillas marcadas con ◆. A partir de ahora nos referiremos a ellos como contador de Ataque [🔫], contador de Investigación [👁], contador de Coraje [♥] y contador de Temor [🦇].

4. Separa las cartas de Evento boca abajo por Capítulo (1, 2 y 3) y elige al azar, de cada Capítulo, una carta de Evento 1, una de Evento 2, una de Evento 3 y una de Evento 4 sin mirarlas: serán las cartas de Evento con las que juegues la partida (devuelve el resto de cartas de Evento a la caja del juego sin mirarlas, incluida la carta "Fin"). Ordena ahora cada Capítulo en orden descendente, de manera que la primera carta sea la de Evento 1 y la última la de Evento 4. Por último, coloca el mazo del Capítulo 1 boca abajo en el espacio del tablero principal destinado para ello. Deja los mazos de los Capítulos 2 y 3 boca abajo junto al tablero principal, se usarán más adelante.

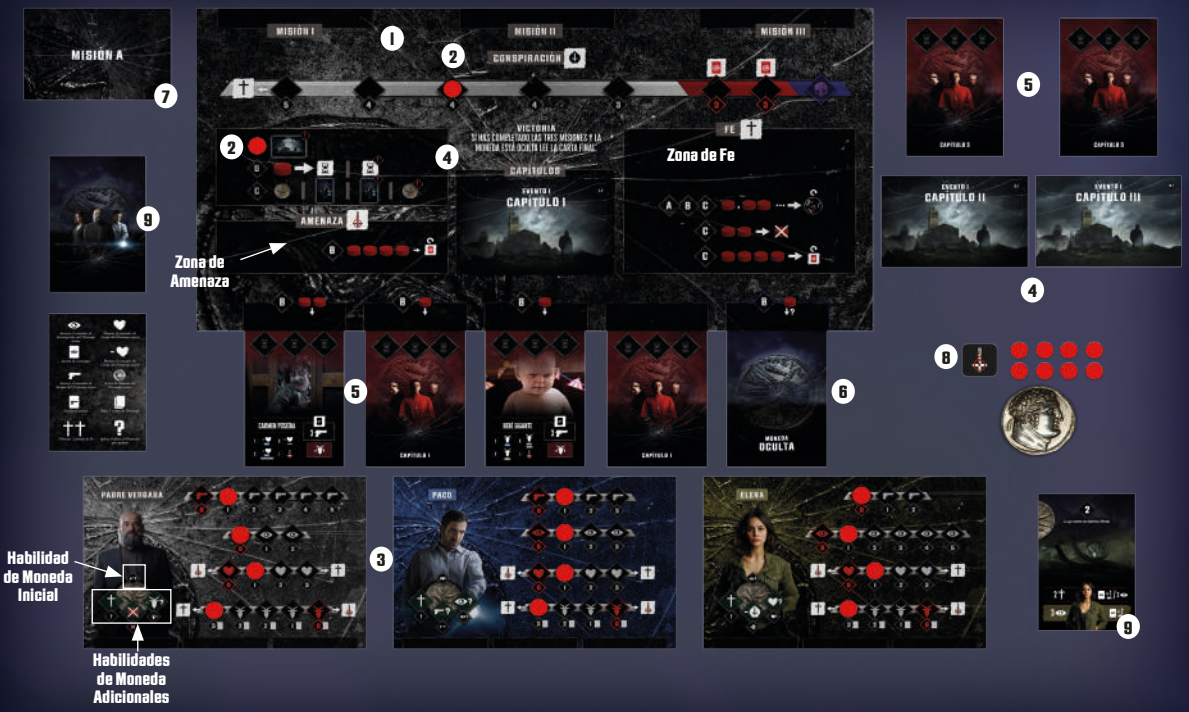
5. Separa las cartas de Cainita boca abajo por Capítulo (1, 2 y 3). Baraja cada Capítulo por separado y devuelve a la caja del juego una carta de cada Capítulo al azar sin mirarlas. Coloca al azar las 4 cartas de Cainita que ahora quedan del Capítulo 1 en la parte inferior del tablero principal, volteando la primera y la tercera carta comenzando por la izquierda. Deja los Capítulos 2 y 3 boca abajo junto al tablero principal, se usarán más adelante.

6. Coloca la carta de Moneda por su cara "OCULTA" en el último espacio a la derecha de las cartas de Cainita desplegadas en la parte inferior del tablero principal.

7. Pon las cartas de Misión boca abajo junto a la parte superior del tablero principal.

8. Coloca la Moneda, el dado y los contadores restantes junto al tablero principal.

9. Por último, baraja las cartas de Personaje formando un mazo de robo y colócalo boca abajo junto al tablero principal. A continuación, roba la primera carta de dicho mazo: ésta será tu mano inicial.



RESUMEN Y OBJETIVO

En *30 Monedas* te pondrás en la piel de los tres personajes principales de la trama, el Padre Vergara, el alcalde Paco y la veterinaria Elena. Deberás investigar los sucesos paranormales que suceden en el pueblo, enfrentarte a seres de otro mundo e intentar sabotear los planes de las Fuerzas del Mal. Lograrás tu objetivo si completas las misiones que irán apareciendo al principio de cada capítulo y consigues evitar al mismo tiempo que los Cainitas se hagan con la Moneda que custodias, ya que si logran hacerse con la última Moneda de Judas las consecuencias serán devastadoras para la humanidad.

JUGANDO

Una partida de *30 Monedas* está dividida en 3 Capítulos, constando cada Capítulo de 4 turnos y cada turno de 3 fases que se resuelven en el siguiente orden:

- Fase A: Evento
- Fase B: Tiempo
- Fase C: Acciones

Usa el contador de Turno del tablero principal para marcar cada Fase (casillas A, B y C). Cada vez que completes una Fase, mueve el contador a la siguiente casilla. Cuando

completes la Fase C, vuelve a colocar el contador en la casilla "A" para iniciar así un nuevo turno. El orden de resolución es muy importante y esto te ayudará a respetarlo.

FASE A: EVENTO

Durante esta Fase, retira del juego la carta de Evento anterior, si la hubiera, y revela una nueva carta de Evento: aplica los efectos relacionados con el suceso que describe (ver EFECTOS DE LAS CARTAS DE EVENTO, pág. 14). Algunas cartas requieren lanzar el dado: lánzalo y aplica el efecto correspondiente según el resultado obtenido: 1, 2, 3 o 4.

La primera carta de Evento de cada Capítulo siempre te indicará que pongas en juego una de las 3 Misiones que debes completar para ganar la partida. Coloca esas Misiones boca arriba en los espacios destinados para ello en la parte superior del tablero principal.

FASE B: TIEMPO

Esta Fase representa el paso del tiempo y consta de 2 pasos que debes realizar en el siguiente orden:

1. Añadir contadores
2. Comprobar la Zona de Amenaza y las cartas de Cainita

I. AÑADIR CONTADORES

Empezando por la carta de Cainita más a la izquierda y continuando hacia la derecha, coloca en las casillas de Tiempo [⌛] de cada carta tantos contadores como indique el espacio del tablero principal en el que se encuentren, independientemente de si la carta está boca arriba o boca abajo.

La carta de Moneda solo puede recibir contadores si ha sido descubierta. Si es el caso, coloca los contadores de izquierda a derecha en las casillas de Tiempo y aplica el efecto correspondiente.

Importante: Si la carta que se encuentra en el primer espacio del tablero principal tiene una sola casilla libre, el contador sobrante se colocará en la Zona de Amenaza.

2. COMPROBAR LA ZONA DE AMENAZA Y LAS CARTAS DE CAINITA

La Zona de Amenaza representa la continua búsqueda que los Cainitas hacen de la Moneda que custodias. En este paso debes comprobar en primer lugar si la Zona de Amenaza tiene 4 o más contadores. Si es el caso, retira 4 contadores de esta Zona (el resto permanece) y voltea la carta de Moneda: los Cainitas han descubierto la Moneda. Si la Moneda ya había sido descubierta anteriormente, añádele un contador. En el extraño caso de que la Zona de Amenaza tuviera 8 o más contadores, retira 8 contadores de esta Zona y actívala 2 veces: voltea la carta de Moneda y añádele un contador o, si ya estaba volteada, añádele 2 contadores.

Una vez resuelta la Zona de Amenaza, comprueba de izquierda a derecha qué cartas de Cainita tienen todas sus casillas de Tiempo [⌛] ocupadas. Si la carta se encuentra boca arriba, retira todos sus contadores y aplica su efecto. Si la carta se encuentra boca abajo, retira todos sus contadores, voltéala y aplica su efecto. Cada carta se resuelve completamente antes de pasar a la siguiente.

Algunas cartas requieren lanzar el dado: lánzalo y aplica el efecto correspondiente según el resultado obtenido: 1, 2, 3 o ⚓.

Nota: *La Zona de Amenaza y las cartas de Cainita solo se activan durante el segundo paso de la Fase de Tiempo, independientemente del número de contadores que tengan en cualquier otro momento del turno.*

Comenzando por la izquierda, añade los contadores correspondientes a cada carta de Cainita. Como en la primera carta solo queda una casilla libre, coloca el contador sobrante en la Zona de Amenaza (A). Al estar la Moneda oculta no añades ningún contador a esta carta (B). Una vez añadidos todos los contadores, comprueba la Zona de Amenaza: hay 5 contadores, de modo que debes retirar 4 (C) y voltear la carta de Moneda ya que estaba oculta: ahora los Cainitas saben dónde la escondes (D). Por último, comprueba de izquierda a derecha que cartas de Cainita tienen todas sus casillas de Tiempo ocupadas. La primera carta es la única que está completa: retira todos sus contadores y aplica su efecto (E).

FASE C: ACCIONES

En esta Fase los Personajes entrarán en juego para enfrentarse a los Cainitas, investigar los diferentes sucesos e intentar cumplir las Misiones. La forma de realizar estas acciones es jugando las cartas de Personaje en los tableros de Personaje.

La Fase de Acciones consta de 4 pasos que debes realizar en el siguiente orden:

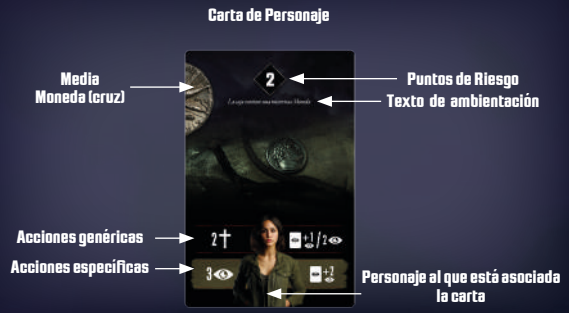
1. Mover la Moneda
2. Robar cartas de Personaje
3. Jugar cartas de Personaje
4. Activar la Moneda

1. MOVER LA MONEDA

Durante este paso debes elegir al Personaje con el que vas a jugar este turno, colocando la Moneda sobre su tablero. Este será el Personaje Activo durante este turno.

Importante: Es obligatorio mover la Moneda, de modo que no puedes usar un mismo Personaje 2 turnos seguidos.

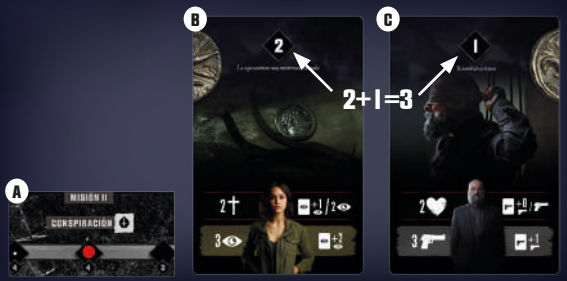
2. ROBAR CARTAS DE PERSONAJE



Las cartas de Personaje representan las habilidades y los recursos que usarán los protagonistas para llevar a cabo las Misiones y superar las adversidades que se les presentan.

Debes robar las cartas del mazo de Personaje de una en una, e ir colocándolas sobre la mesa boca arriba sin mezclarlas con las cartas de tu mano. Cada carta de Personaje muestra Puntos de Riesgo (1, 2 o 3) en su parte superior: estos Puntos se irán sumando a medida que revelas cartas. Puedes decidir parar en cualquier momento, pero estás obligado a hacerlo si la suma de los Puntos de Riesgo iguala o supera el Límite de Riesgo indicado por el contador de Conspiración [◔]. Si igualas ese Límite, simplemente deja de robar; pero si lo superas, además de dejar de robar, debes añadir 1 contador a la Zona de Amenaza si lo has excedido en 1, o 2 contadores si has excedido el Límite de Riesgo en 2. Una vez acabes de robar, añade las cartas de Personaje reveladas a tu mano.

El límite de tu mano es de 5 cartas de Personaje. Si ya tienes 5 cartas sumando las que tienes en tu mano más las que has robado, no puedes seguir robando. Tampoco podrás seguir robando si el mazo de cartas de Personaje se ha agotado.



El contador de Conspiración [◔] indica actualmente un Límite de Riesgo de "4" (A). Robas una primera carta de Personaje y muestra 2 Puntos de Riesgo (B). Decides robar otra y muestra 1 Punto de Riesgo, por lo que acumulas 3 Puntos de Riesgo en total (C). Si decides seguir robando será tu última carta ya que al menos igualarás el Límite de Riesgo, pero te arriesgas a exceder dicho Límite en 1 o 2, lo que te obligaría a añadir 1 o 2 contadores a la Zona de Amenaza.

3. JUGAR CARTAS DE PERSONAJE

Cada carta de Personaje está asociada a un Personaje en concreto y ofrece 4 acciones diferentes: 2 acciones genéricas y 2 acciones específicas del Personaje al que está asociada la

carta. Solo puedes jugar cartas en el tablero del Personaje Activo, pero puedes jugar cartas de cualquier Personaje en dicho tablero.

El contador de Temor [] del Personaje Activo indica el número máximo de cartas que puedes jugar. Si debes mover el contador durante el turno, aplica el nuevo límite inmediatamente. Si tienes que retrasar el contador y no puedes porque este se encuentra en la primera casilla (0), añade a cambio un contador a la Zona de Fe. Si tienes que avanzar el contador y no puedes porque este se encuentra en la última casilla (3), añade a cambio 1 contador a la Zona de Amenaza.

Cuando juegas una carta debes colocarla en uno de los 3 espacios de Descarte situados en la parte inferior del tablero del Personaje Activo. Si ya hubiera cartas en el espacio elegido, apila la carta jugada sobre las anteriores.

Cada carta de Personaje muestra en uno de sus laterales o en los dos la ilustración de media Moneda, por su cara o por su cruz. Si al jugar una carta en uno de los 3 espacios de Descarte consigues completar la ilustración de la Moneda (por su cara o por su cruz) uniendo la carta jugada y la carta visible de uno de los espacios contiguos, puedes colocar de inmediato la Moneda sobre dicha ilustración. Esto te permite activar la Moneda al final del turno (ver ACTIVAR MONEDA, pág. 10). Una vez colocada la Moneda no podrás jugar cartas en ninguno de los 2 espacios de Descarte que ocupa.

Nota: *Si completas más de una Moneda durante el turno, puedes cambiar la Moneda de lugar si lo deseas.*

Al jugar una carta de Personaje debes elegir **solo una de las acciones que ofrece** y llevarla a cabo:

- Si la carta **no está** asociada al Personaje Activo, solo puedes realizar una de las 2 acciones genéricas.
- Si la carta **está** asociada al Personaje Activo, puedes realizar una de las 4 acciones disponibles entre genéricas y específicas.

Las cartas de Personaje te permiten realizar multitud de acciones, siendo las 2 principales Investigar y Atacar que explicaremos con más detalle a continuación.

INVESTIGAR

Esta acción te permite investigar las cartas de Cainita que están boca arriba, desvelar las que están boca abajo e incluso eliminar algunas de ellas.

Para investigar una carta de Cainita tienes que elegir una de las que están en juego. Necesitarás tantos Puntos de Investigación como contadores tenga en sus casillas de Tiempo la carta de Cainita elegida. Si la carta de Personaje jugada te proporciona los Puntos de Investigación suficientes, no necesitas hacer nada más, pero si no es el caso, puedes decidir lanzar el dado (ver DADO, pág. 9) y/o retrasar el contador de Investigación [] del tablero del Personaje Activo para conseguir los Puntos de Investigación que necesitas.

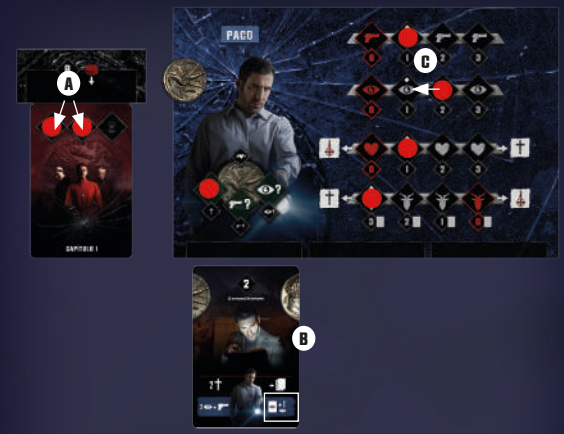
Nota: *Algunas cartas de Personaje te permiten usar los Puntos de Investigación del tablero de un Personaje distinto del Activo.*

Si consigues o superas los Puntos de Investigación necesarios:

- Retira todos los contadores de la carta de Cainita.
- Si esa carta estaba boca abajo, voltéala.
- Retrasa un paso el contador de Conspiración []. Si no puedes porque el contador ya se encuentra en la primera casilla (5), añade a cambio 1 contador a la Zona de Fe.

Si fracasas en el intento, pierdes la acción. Si has usado el

dado y obtenido el resultado , debes además colocar un contador en la Zona de Amenaza.



Has decidido investigar la carta de Cainita que está boca abajo en segunda posición. Como tiene 2 contadores necesitas 2 Puntos de Investigación (A). Juegas una carta de Paco que te da 1 Punto de Investigación ya que es el Personaje Activo (B) y, además, retrasas un paso su contador de Investigación [] para conseguir otro Punto (C). Con ello has obtenido los Puntos de Investigación que necesitabas, de modo que debes retirar los contadores de la carta de Cainita (D), voltearla (E) y retrasar un paso el contador de Conspiración [] (F).

ATACAR

Esta acción te permite eliminar las cartas de Cainita que estén boca arriba (no puedes atacar Cainitas boca abajo).

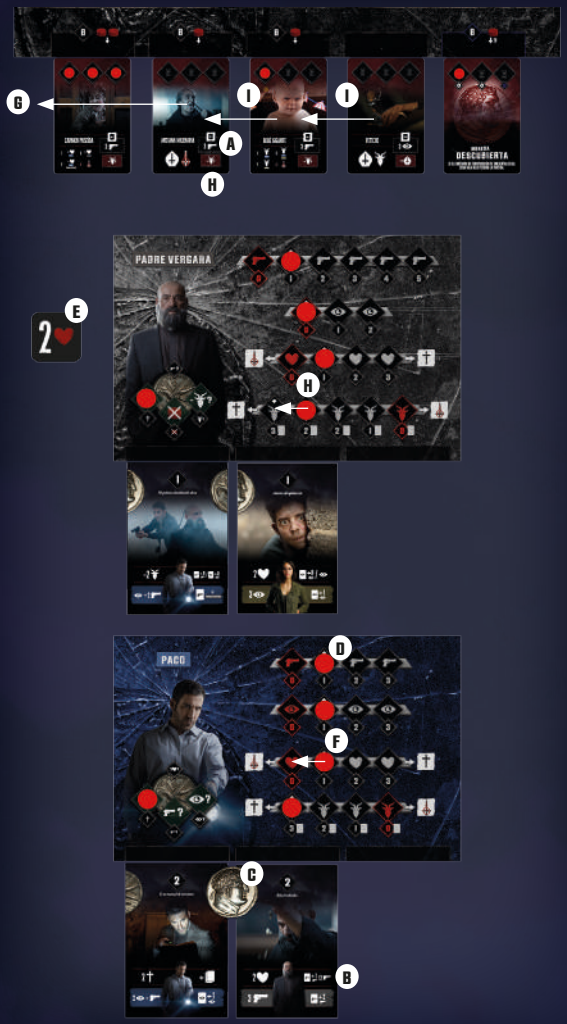
Cada carta de Cainita indica cuantos Puntos de Ataque son necesarios para derrotarla y la recompensa que proporciona por hacerlo. Como en la acción de Investigar, además de los Puntos de Ataque que te proporciona la carta de Personaje que uses para atacar, también puedes decidir lanzar el dado (ver DADO, pág. 9) y/o retrasar el contador de Ataque [] del tablero del Personaje Activo para conseguir los Puntos de Ataque que necesitas.

Nota: *Algunas cartas de Personaje te permiten usar los Puntos de Ataque del tablero de un Personaje distinto del Activo.*

Si consigues o superas los Puntos de Ataque necesarios:

- Retira la carta de Cainita del juego.
- Obtén la recompensa correspondiente.
- Mueve un espacio hacia la izquierda el resto de cartas de Cainita que haya a la derecha de la carta eliminada para tapar el hueco creado.

Si fracasas en el intento, pierdes la acción. Si has usado el dado y obtenido el resultado , debes además colocar un contador en la Zona de Amenaza.



Después de tu exitosa investigación decides atacar la carta de Cainita que acabas de revelar. Necesitas 3 Puntos de Ataque (A). Juegas una carta de Vergara que te da 1 Punto de Ataque (B) y, además, completas la ilustración de la Moneda por su cara, por lo que decides colocar la Moneda sobre esas cartas (C). El contador de Ataque [🔫] del tablero de Paco está en la casilla "1" (D), por lo que aún te falta 1 Punto para tener éxito: estás obligado a tirar el dado si quieres conseguirlo. Lo lanzas y obtienes 2❤ (E): necesitas retrasar un paso el contador de Coraje [❤] de Paco (Personaje Activo) para poder conseguir esos 2 Puntos, lo cual haces (F). Ahora sumas los 3 Puntos de Ataque necesarios gracias a la carta de Vergara y al dado, lo que por otro lado te ahorra usar el contador de Ataque [🔫] de Paco. Retiras la carta de Cainita del juego (G), decides aplicar su recompensa retrasando un paso el contador de Temor [😈] de Vergara (H) y, después, mueves un espacio hacia la izquierda las 2 cartas de Cainita que estaban a la derecha de la carta que acabas de eliminar para cubrir su hueco (I).

Algunas de las cartas de Cainita requieren Investigar en vez de Atacar para poder eliminarlas. En estos casos debes proceder como si de un Ataque se tratase y resolverlo como tal, pero usando la acción Investigar en su lugar para conseguir los Puntos de Investigación necesarios. Para este tipo de cartas de Cainita debes decidir de antemano si quieres realizar la acción Investigar para investigarlas o para eliminarlas ya que es muy posible que los Puntos de Investigación necesarios difieran en cada caso.

Nota: *La carta de Moneda no es una carta de Cainita, por lo que no se puede ni Investigar ni Atacar ni mover.*

DADO

A la hora de Investigar o Atacar, puedes lanzar el dado para ayudarte a conseguir los Puntos de Investigación o de Ataque que necesitas, bien porque la suma de los Puntos de la carta de Personaje y los del Marcador correspondiente son insuficientes o bien porque no quieres gastar los Puntos de ese Marcador.

- Si el resultado es 1 o 2, añade ese número de puntos a la acción que estás realizando.
- Si el resultado es 2♥ o 3♥, necesitas retrasar un paso el contador de Coraje [♥] del Personaje Activo para poder añadir esos puntos a la acción que estás realizando. Esto siempre es opcional, pero si el contador está en la casilla "0" no podrás usarlo.
- Si el resultado es 4, pierdes la acción inmediatamente y, además, debes añadir un contador a la Zona de Amenaza.

Si por efecto de una carta de Cainita o de Evento debes retrasar el contador de Coraje y no puedes porque ya está en la primera casilla (0), añade a cambio un contador a la Zona de Amenaza. Si debes avanzar el contador y no puedes porque ya está en la última casilla (3), añade a cambio un contador a la Zona de Fe.

El dado se usa igualmente en ciertas cartas de Evento o Cainita para determinar sus efectos. En estos casos ignora el ♥ en el resultado de la tirada.

4. ACTIVAR LA MONEDA

Si durante el turno actual has conseguido completar la ilustración de la Moneda con al menos una de las cartas de Personaje jugadas, puedes activar la Moneda realizando los siguientes pasos en orden:

A. Elige una de las 2 cartas de Personaje cubiertas por la Moneda y usa la Habilidad de Moneda Inicial (disponible de forma permanente, no necesita contador) así como todas las Habilidades de Moneda Adicionales activadas (con contador) del tablero del Personaje al que está asociada dicha carta, O BIEN añade un contador a una de las Habilidades de Moneda Adicionales aún no activadas (sin contador) del tablero de ese mismo Personaje.

B. Devuelve la Moneda al tablero del Personaje Activo.

C. Retira del juego la carta de Personaje elegida y todas las cartas que hubiera en ese mismo espacio de Descarte.

Nota: *Cuando retires del juego una carta de Personaje al activar la Moneda o por el efecto de una carta de Evento o de Cainita, retira siempre dicha carta y todas las que tenga debajo en su espacio de Descarte.*

Tras jugar cartas en el tablero de Paco conseguiste colocar la Moneda en las 2 cartas jugadas (A). Decides activar la Moneda eligiendo la carta de Personaje asociada a Vergara (B), pero en lugar de usar la Habilidad de Moneda Inicial y las Adicionales activadas de su tablero [y], decides añadir una más colocando un contador en (C). Por último, debes devolver la Moneda al tablero de Paco (Personaje Activo) (D) y retirar del juego la carta de Personaje de Vergara que elegiste junto con todas las cartas de su mismo espacio de Descarte (E).

FE

La Fe juega un papel importante en esta aventura. Los contadores de la Zona de Fe te serán bastante útiles ya que cada uno de esos contadores equivale a 1 Punto de Fe y puedes usar esos Puntos para:

- Repetir tirada en cualquiera de las Fases (A, B y C). Por un 1 Punto de Fe puedes repetir cualquier tirada de dado. Repetir esa misma tirada una segunda vez te costará 2 Puntos de Fe, una tercera 3 Puntos de Fe, y así sucesivamente.
- Retrasar a los Cainitas durante la Fase de Acciones (C). Por 2 Puntos de Fe puedes retirar un contador de la Zona de Amenaza, de una carta de Cainita en juego o de la carta de Moneda.
- Ocultar la Moneda durante la Fase de Acciones (C). Por 4 Puntos de Fe puedes voltear la carta de Moneda para devolverla a su cara oculta y retirar todos los contadores que tuviera. Esta es la única forma de volver a ocultarla.

Todos los contadores usados de la Zona de Fe se devuelven a la reserva.

FIN DE CAPÍTULO

Al final de los turnos 4 y 8 debes realizar las siguientes acciones antes de comenzar el siguiente Capítulo:

- De izquierda a derecha, aplicar los efectos de todas las cartas de Cainita que queden boca arriba en la parte inferior del tablero principal y después retirarlas del juego.
- Avanzar 2 pasos el contador de Conspiración [ ] por cada carta de Cainita que quede boca abajo y después retirarlas del juego.
- Colocar las 4 cartas de Cainita del siguiente Capítulo en la parte inferior del tablero principal, tal y como hiciste en la preparación de la partida: empezando por la izquierda, la primera y la tercera boca arriba, y la segunda y la cuarta boca abajo.
- Colocar el mazo de Eventos del siguiente Capítulo boca abajo en su lugar del tablero principal.

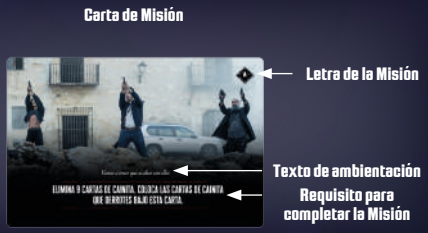
FIN DE PARTIDA

La partida termina tan pronto como se cumpla una condición de derrota o de victoria.

CONDICIÓN DE VICTORIA

La única forma de ganar la partida es completar las 3 Misiones en juego antes de que acabe el turno 12 y, una vez conseguido esto, que la Moneda esté oculta. Si has tenido éxito, lee la carta "Fin" que dejaste en la caja del juego durante la preparación de la partida.

Una carta de Misión se completa de inmediato si en algún momento de la partida cumples su requisito. No necesitas usar acción o recursos para ello, exceptuando la Misión E (ver ACLARACIÓN DE ALGUNAS CARTAS, pág. 14). Cuando completes una Misión, voltea la carta correspondiente.



CONDICIONES DE DERROTA

Puedes perder la partida por varios motivos:

- No has completado las 3 Misiones antes de acabar el turno 12 o habiéndolas completado la Moneda no está oculta al acabar el turno 12.
- Los 3 Personajes tienen su contador de Temor [] en la casilla "0".
- El contador de Conspiración [] está en la casilla .
- El contador de Conspiración [] está en una casilla roja y la carta de Moneda ha sido descubierta.
- La carta de Moneda ha sido descubierta y tiene 3 contadores.

Basta con que cumplas una de estas condiciones para perder la partida.

PARTIDA A 2 JUGADORES

A 2 jugadores jugaréis en modo cooperativo. Las reglas son las mismas que en solitario con las siguientes excepciones:

- Cada jugador tiene su propia mano de cartas de Personaje que ocultará a su compañero y el límite de la mano es de 4 cartas en lugar de 5. Cada jugador roba una carta de inicio.

- Al principio de la partida se revelan 2 cartas de Personaje para colocarlas entre ambos jugadores: es la Reserva Común.

- Los jugadores juegan turnos alternos: un jugador jugará los turnos 1 y 3 de cada Capítulo mientras que el otro jugará los turnos 2 y 4. El jugador que esté jugando el turno será el Jugador Activo y debe realizar todas las Fases del turno, viéndose afectado directamente por todos los posibles efectos que sucedan durante el mismo.

- Si el Jugador Activo consigue completar la ilustración de la Moneda durante su Fase de Acciones, puede realizar de inmediato una de las 3 siguientes acciones:
  - Colocar una carta de su mano en la Reserva Común, teniendo en cuenta que el límite de esta Reserva son 2 cartas.
  - Llevar a su mano una carta de la Reserva Común.
  - Intercambiar una carta de su mano por una de la Reserva Común.

Nota: *Las cartas de la Reserva Común nunca se ven afectadas por los efectos de las cartas de Evento o de Cainita.*

- Los jugadores pueden hablar entre ellos para ponerse de acuerdo a la hora de seguir una estrategia, pero en ningún momento pueden revelar información acerca de su mano de cartas.

PARTIDA ÉPICA

Cuando sientas que dominas el juego, ya con unas cuantas victorias a tus espaldas, prueba a jugar en el nivel de dificultad máximo. Para ello, solo debes colocar el tablero principal por su cara con fondo rojo durante la preparación. Como podrás observar, el marcador de Conspiración tiene ahora una casilla menos y necesitarás siempre 2 Puntos de Fe para poder repetir una tirada de dado (ver FE, pág. 11). Puedes repetir tirada las veces que desees y puedas, como de costumbre, pero ahora cada intento te costará siempre 2 Puntos de Fe.

ACCIONES DE LAS CARTAS DE PERSONAJE

+ ELENA Realiza la acción Investigar. Puedes usar los Puntos de Investigación del tablero de Elena además de los del Personaje Activo.

+1 Realiza la acción Investigar con 1 Punto de Investigación.

+2 Realiza la acción Investigar con 2 Puntos de Investigación.

+0 / Realiza la acción Investigar con 0 Puntos de Investigación O BIEN avanza 1 paso el contador de Investigación del Personaje Activo.

+1 / 2 Realiza la acción Investigar con 1 Punto de Investigación O BIEN avanza 2 pasos el contador de Investigación del Personaje Activo.

+ PADRE VERGARA Realiza la acción Ataque. Puedes usar los Puntos de Ataque del tablero de Vergara además de los del Personaje Activo.

+1 Realiza la acción Ataque con 1 Punto de Ataque.

+2 Realiza la acción Ataque con 2 Puntos de Ataque.

+0 / Realiza la acción Ataque con 0 Puntos de Ataque O BIEN avanza 1 paso el contador de Ataque del Personaje Activo.

+1 / 2 Realiza la acción Ataque con 1 Punto de Ataque O BIEN avanza 2 pasos el contador de Ataque del Personaje Activo.

+0 / +0 Realiza la acción Ataque con 0 Puntos de Ataque O BIEN realiza la acción Investigar con 0 Puntos de Investigación.

3 Avanza 3 pasos el contador de Investigación del Personaje Activo.

3 Avanza 3 pasos el contador de Ataque del Personaje Activo.

+2 Avanza 1 paso el contador de Investigación y 2 pasos el contador de Ataque del Personaje Activo.

2 + Avanza 2 pasos el contador de Investigación y 1 paso el contador de Ataque del Personaje Activo.

2 Avanza 2 pasos el contador de Coraje del Personaje Activo.

Retrasa 1 paso el contador de Temor del Personaje Activo.

-2 Retrasa 2 pasos el contador de Temor del Personaje Activo.

2† Añade 2 contadores a la Zona de Fe.

Activa la Moneda del Personaje Activo (ver ACTIVAR LA MONEDA, pág. 10).

+ Roba 2 cartas de Personaje.

HABILIDADES DE MONEDA INICIALES Y ADICIONALES

? Avanza 1 paso el contador de Investigación de uno de los Personajes.

? Avanza 1 paso el contador de Ataque de uno de los Personajes.

? Avanza 1 paso el contador de Coraje de uno de los Personajes.

2 ? Avanza 2 pasos el contador de Coraje de uno de los Personajes o 1 paso el de 2 Personajes.

-? Retrasa 1 paso el contador de Temor de uno de los Personajes.

† Añade 1 contador a la Zona de Fe.

- Retrasa 1 paso el contador de Conspiración.

Retira un contador de la Zona de Amenaza, de una carta de Cainita o de la carta de Moneda.

EFECTOS DE LAS CARTAS DE CAINITA, DE EVENTO Y DE MONEDA

Avanza 1 paso el contador de Conspiración.
Avanza 2 pasos el contador de Conspiración.
Retrasa 1 paso el contador de Conspiración.
Avanza 1 paso el contador de Temor del Personaje Activo.
PACO Avanza 1 paso el contador de Temor de Paco.
ELENA Avanza 1 paso el contador de Temor de Elena.
PADRE VERGARA Avanza 1 paso el contador de Temor de Vergara.
PACO ELENA Avanza 1 paso el contador de Temor de Paco y de Elena.
PADRE VERGARA ELENA Avanza 1 paso el contador de Temor de Vergara y de Elena.
TODOS Avanza 1 paso el contador de Temor de todos los Personajes.
Retrasa 1 paso el contador de Temor de uno de los Personajes.
Retrasa 1 paso el contador de Coraje del Personaje Activo.
PACO Retrasa 1 paso el contador de Coraje de Paco.
ELENA Retrasa 1 paso el contador de Coraje de Elena.
ELENA Retrasa 2 pasos el contador de Coraje de Elena.
PACO PADRE VERGARA Retrasa 1 paso el contador de Coraje de Paco y de Vergara.
TODOS Retrasa 1 paso el contador de Coraje de todos los Personajes.
Avanza 1 paso el contador de Investigación del Personaje Activo.
Añade 1 contador a la Zona de Fe.
Añade 1 contador a la Zona de Amenaza.
Añade 2 contadores a la Zona de Amenaza.
Retira del juego 1 carta de tu mano.
Retira del juego 2 cartas de tu mano.
Retira del juego la primera carta del mazo de Personajes.
X2 Retira del juego las 2 primeras cartas del mazo de Personajes.
Retira un contador de la Zona de Amenaza, de una carta de Cainita o de la carta de Moneda.
SANTORO Añade 1 contador a la carta de Misión E (Santoro).
X2 SANTORO Añade 2 contadores a la carta de Misión E (Santoro).
Pierdes la partida.

ACLARACIÓN DE ALGUNAS CARTAS

Lee este apartado solo en el caso que lo necesites, revela sorpresas y podría empobrecer la experiencia de juego.

DOBLE DE MARIO (Cainita): Si al activarse no tienes cartas de Elena en la mano, no descartas ninguna carta, pero debes retrasar igualmente 2 pasos el contador de Coraje de Elena.

MAPA DE LAS ALCANTARILLAS (Cainita): Solo Elena puede eliminar esta carta como Personaje Activo. Para ello necesita 4 Puntos de Investigación. Cada vez que se active esta carta, se le añade un contador, de modo que cada contador sobre la carta aumenta en 1 Punto la dificultad de la Investigación.

SANGRE DE SAN AMBROSIO (Cainita): Solo Paco puede eliminar esta carta como Personaje Activo. Para ello necesita 3 Puntos de Investigación. Cada vez que se active esta carta, se le añade un contador, de modo que cada contador sobre la carta aumenta en 1 Punto la dificultad de la Investigación.

BRAVO POSEÍDO (Cainita): Al activarse puedes elegir cuál de los 2 efectos aplicar. Además, Bravo es la única carta que se activa con 2 contadores en vez de 3.

MISIÓN A: Las cartas de Cainita que requieren Puntos de Investigación para eliminarlas como MAPA DE LAS ALCANTARILLAS y SANGRE DE SAN AMBROSIO cuentan para esta Misión. SANTORO no cuenta ya que es una carta de Misión (E).

MISIÓN D: No cuentan las Habilidades de Moneda Iniciales, solo las Adicionales activadas (con contadores).

MISIÓN E: Solo Vergara puede completar esta Misión como Personaje Activo. Cada carta de Cainita que elimines durante el Capítulo 3 te permitirá colocar contadores sobre esta carta. Para completar esta Misión, Vergara debe realizar un Ataque que iguale o supere los 12 Puntos de Ataque que requiere la carta, si bien cada contador que tenga la carta en ese momento le restará 1 Punto de Ataque a Santoro.

AGRADECIMIENTOS

A José M. Rey por su inestimable ayuda, la confianza que ha puesto en nosotros y, en definitiva, por hacer posible que este juego exista.

A Alejandra Hurtado, Rodrigo Ruíz-Gallardón y Nacho Braum por su ayuda y disponibilidad a la hora de sacar este proyecto adelante.

A Álex de la Iglesia y Jorge Guerricaechevarría por crear la fascinante locura que es *30 Monedas*.

A Juan Ruiz de la Fuente, Juan Ignacio Milla, Samuel J, José Raúl Megías, Antonio Varela y Paco Cantarero por sus consejos y por haber dedicado su valioso tiempo a testear nuestro juego.

A Lorena y Jayne por entregarnos los contadores de fe necesarios para superar este reto.

CRÉDITOS

Autores: Germán Palomar Millán y Juan Luque García
Fotografía: Manolo Pavón
Diseño gráfico y maquetación: David Prieto Gómez
Reglamento: Juan Luque y Rafael Sáiz

Copyright ©HBO Nordic AB, 2020. All Rights Reserved.
Un juego editado por Ludonova S.L.