

Camino a Nocturna

~Manual de instrucciones~



Introducción

“Es de noche y vais a dormir. Os metéis entre vuestras cálidas y cómodas sábanas, sabiendo que allí arriba, en el cielo, las luces que se ven son estrellas que cuidan de vosotros. Pero una de las luces no es así. Una de ellas es malvada y siniestra, y parece que ha puesto el punto de mira sobre vosotros.

Soy yo, Maestro de Pesadillas, y vengo a alimentarme de vuestros temores más profundos. Ahora que estáis dormidos, sois una presa fácil, y desde luego no soy un cazador novato que va a dejar que escapéis a la primera de cambio. Podéis correr cuanto queráis, pero en el reino de los sueños mando yo.

¡Ha llegado el momento de demostrarlo!

Con cariño,
- M.P.”

En Camino a Nocturna, hasta cuatro personas tomarán los roles de cuatro Niños, que han acabado en el reino de los sueños, y deberán escapar de éste, ¿pero cuánto podrán aguantar dormidos?

El Maestro de Pesadillas, controlado por el quinto jugador, deberá pararles los pies usando a sus esbirros, criaturas nacidas de sombra y miedo, para alimentarse de sus sueños.

Objetivo del juego

En Camino a Nocturna, los Niños juegan en equipo para poder escapar del reino de Nocturna todos juntos, evitando ser alcanzado por los esbirros del Maestro de Pesadillas. El objetivo del Maestro de Pesadillas (también denominado como MP) es derrotar a todos los Niños a través de aumentar su Insomnio.

El objetivo de los Niños es aguantar 11 rondas y luego derrotar al MP en una última ronda de Combate.

Fichas de Niños x 4



Ficha de Escudo x 20



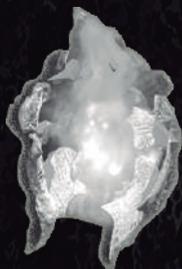
Marcador de Mayla



Marcador de Ronda



Ficha Carga
de Habilidad x 20



Marcador de Iniciativa



Botella x 2



Fichas de Vida x 30



Ficha Habilidad William



Potenciador de
Sombras x 8



Cartas de Acción x 15



Cartas de Acción (Ataque) x 5



Cartas de Acción (Defensa) x 5



Cartas de Acción (Habilidad) x 5



Marcador de vida de Jefe x 2



Cartas de Ubicación x 18



Cartas de Pesadilla x 45



Cartas de Recompensa x 26



Tablero del reino de Nocturna



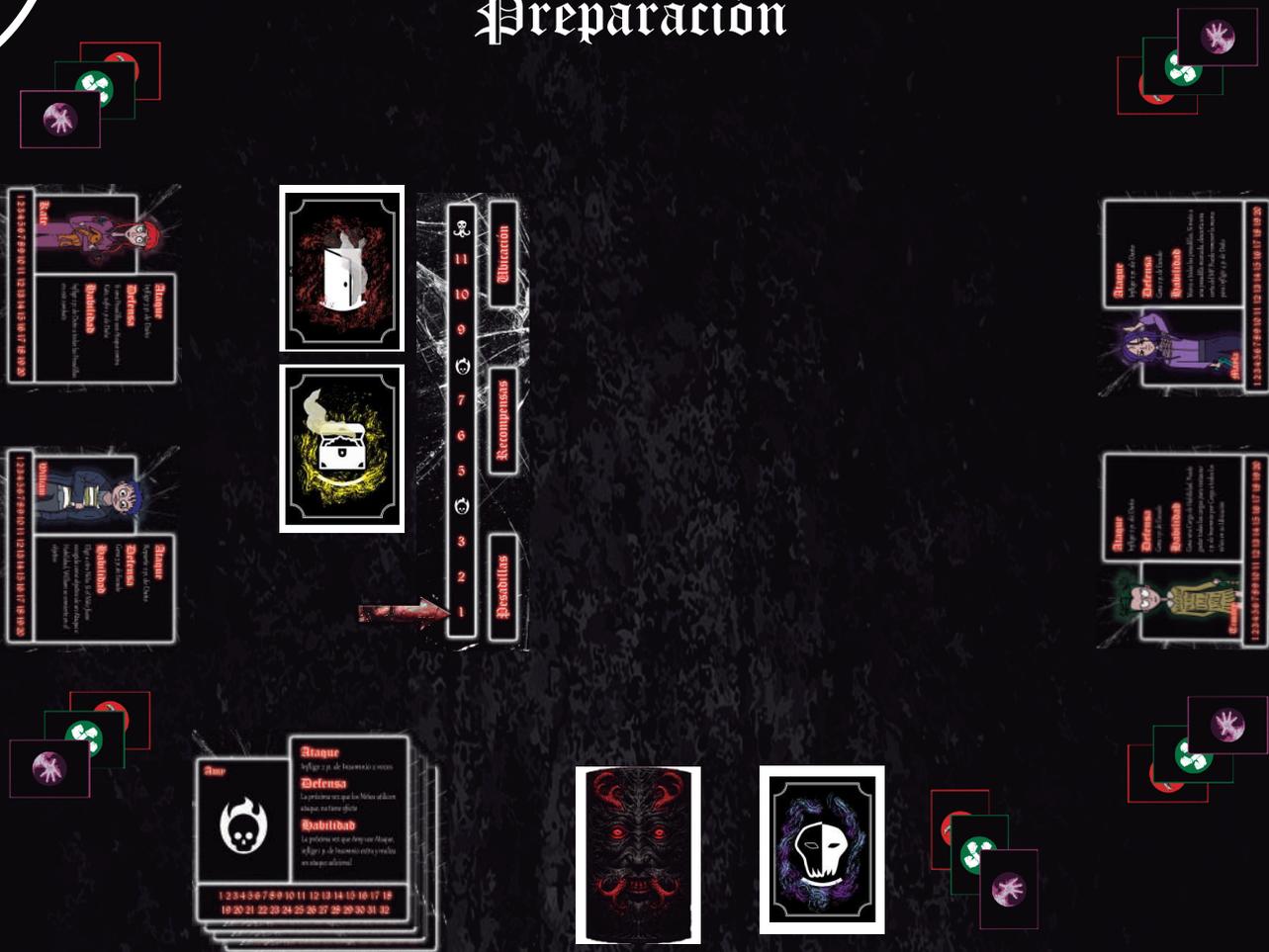
Fichas de Niños x 4



Fichas de Jefe x 6



Preparación



1. **Tablero del Reino:** Coloca el Tablero del Reino de Nocturna en el centro de la mesa al alcance de todos los jugadores y fija el Marcador de Ronda a 1.

2. **Cartas de Ubicación:** Baraja todas las Cartas de Ubicación y colócalas boca abajo junto al tablero.

3. **Cartas de Recompensa:** Baraja todas las Cartas de Recompensa y colócalas boca abajo junto al tablero.

4. **Cartas de Pesadilla:** Baraja todas las Cartas de Pesadillas y colócalas boca abajo al alcance del MP.

5. **Hojas de Jefe:** Baraja todas las Hojas de Jefe y colócalas boca abajo al alcance del MP.

6. **Cartas de Acción:** Reparte a cada jugador una Carta de Acción de Ataque, una Carta de Acción de Defensa y una Carta de Acción de Habilidad.

7. **Hojas de Niño:** Los jugadores que elijan jugar como Niño escogen una Hoja de Niño y fijan el Marcador de Insomnio en 0. Reparte a cada Niño la Ficha de Ubicación de Niño correspondiente.

8. **Marcadores de Iniciativa:** Coloca el Marcador de Iniciativa al alcance de todos los jugadores.

9. **Reserva de Fichas:** Crea una Reserva de Fichas con el resto de Fichas y Marcadores y colócalas en montones al alcance de todos los jugadores.

10. **Mano inicial:** El MP roba 5 cartas del Mazo de Pesadilla.

Fase de Preparación

La Fase de Preparación se compone de 5 pasos:

1. *Reparto de Nuevas Ubicaciones:* Se reparten un total de 4 *Cartas de Ubicación*. Estas cartas se reparten junto al *Área de Ubicaciones del Tablero del Reino*.
2. *Reparto de Recompensas:* Se reparten tantas *Cartas de Recompensa* boca arriba en cada *Ubicación* como *Valor de Recompensa* muestre la *Carta de Ubicación*. Estas cartas se reparten junto al *Área de Recompensas del Tablero del Reino*, bajo sus *Ubicaciones* correspondientes.
3. *Reparto de Pesadillas:* El MP puede jugar tantas *Cartas de Pesadilla* boca abajo en cada *Ubicación* como *Valor de Pesadilla* muestre la *Carta de Ubicación*. Estas cartas se juegan junto al *Área de Pesadillas del Tablero del Reino*, bajo sus *Ubicaciones* correspondientes. Además, el MP puede jugar *Cartas de Evento* con la etiqueta "Preparación".

4. *Uso e Intercambio de Recompensas:* Los Niños pueden usar, activar e intercambiar *Cartas de Recompensa*. Aquellas *Recompensas* que se descartan tras usarlas van a la pila de *Descartes de Recompensas* inmediatamente. Aquellas *Recompensas* usadas que se descartan tras el combate van a la pila de *Descartes de Recompensas* al finalizar la *Fase de Combate*.

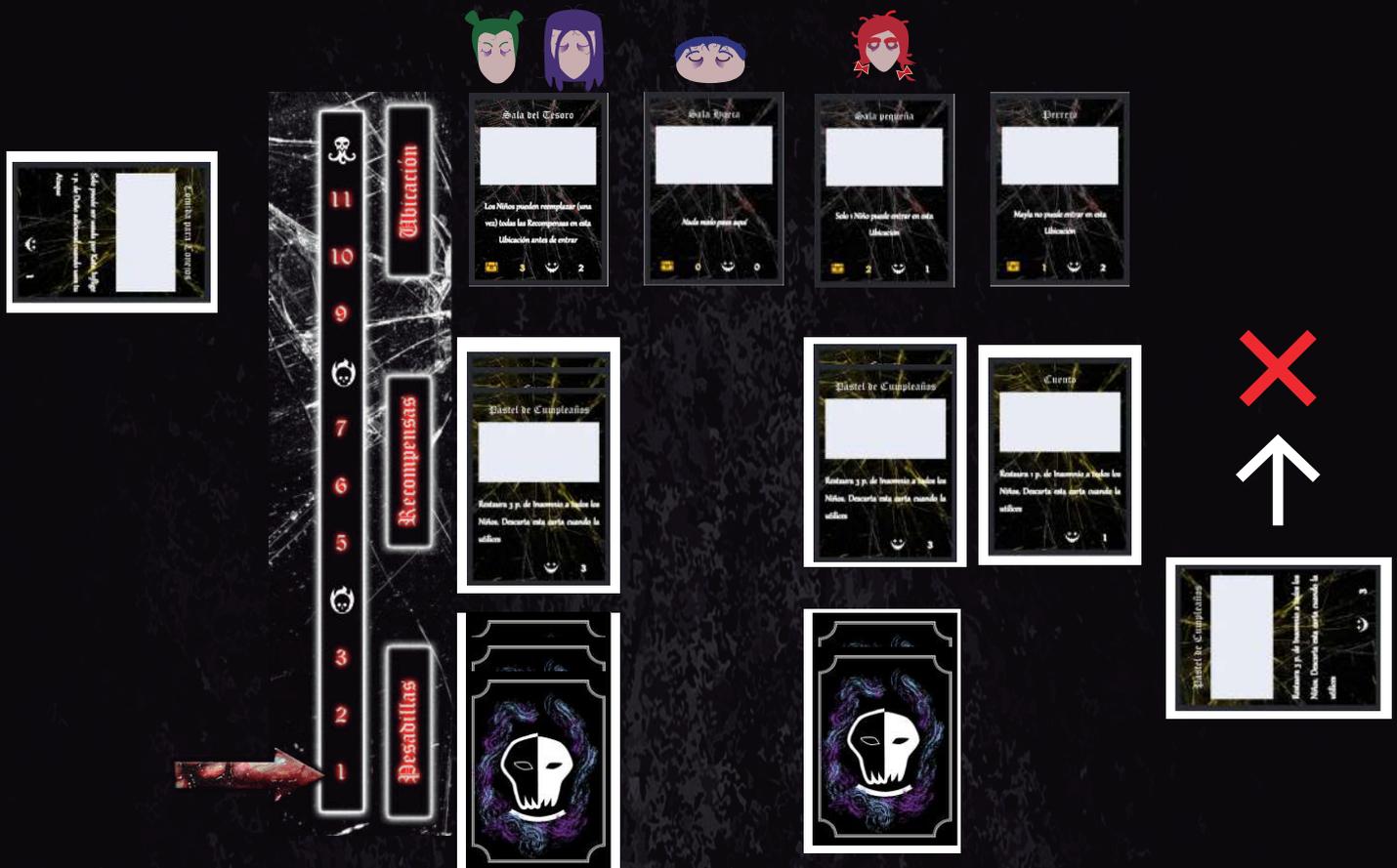
Si una *Recompensa* no especifica cuándo se descarta, es una *Recompensa Permanente*. Si se decide activar una *Recompensa Permanente*, se juega en la mesa junto a la *Hoja de Niño* que la jugó. Una *Recompensa Permanente* proporciona un beneficio al Niño que la jugó. La *Recompensa Permanente* va a la pila de *Descartes de Recompensas* al finalizar la *Zona* en la que la *Recompensa* fue activada.

Para efectuar un *Intercambio de Recompensas*, dos Niños deben intercambiar una cantidad equivalente de *Cartas de Recompensa* en sus manos.

5. *Movimiento:* Cada Niño elige una *Ubicación* a la que moverse. Para moverse a una *Ubicación*, cada Niño coloca su *Marcador de Ubicación de Niño* sobre la *Ubicación* que elija. Sólo hasta dos Niños pueden entrar en una misma *Ubicación*.

Al finalizar el paso de *Movimiento*, se pasa a la fase de *Combate*.

Ejemplo fase de preparación



1. Empieza una nueva Ronda y se reparten 4 Ubicaciones en el Tablero: Una Sala del Tesoro, una Sala Hueca, una Sala Pequeña y una Perrera.

2. Se reparten boca arriba 3 Recompensas en la Sala del Tesoro, 2 Recompensas en la Sala Pequeña y 1 Recompensa en la Perrera.

3. Carlos, que está jugando como MP, decide colocar boca abajo 3 Pesadillas en la Sala del Tesoro, 2 Pesadillas en la Sala Pequeña y ninguna Pesadilla en la Perrera.

4. Samuel, que está jugando como Timmy, decide usar Pastel de Cumpleaños. Todos los Niños se restauran 3p. de Insomnio y el Pastel se descarta. Andrea, que está jugando como Kate, decide activar su Comida para Conejos, así que la juega boca arriba en la mesa hasta el final de la Zona.

5. Juan tiene mucho Insomnio, así que decide evitar el Combate y se mueve a la Sala Hueca, poniendo el Marcador de Ubicación de William. Andrea decide moverse a la Sala Pequeña, poniendo el Marcador de Kate. Samuel y Guillem deciden entrar juntos en la Sala del Tesoro y colocan sus marcadores. La Fase de Preparación termina.

Fase de Combate

La Fase de Combate se compone de 5 pasos por cada Combate que se resuelva. Los Combates se resuelven de izquierda a derecha desde el Tablero del Reino. Se considera que ocurre un Combate en cada Ubicación en la que haya tanto Niños como Pesadillas. Los pasos son los siguientes:

1. Preparación de las Pesadillas: El MP pone boca arriba todas las Cartas de Pesadillas en este Combate. La Iniciativa de las Pesadillas en este Combate se decide ordenando las Cartas de Pesadilla en este combate de izquierda a derecha desde el Tablero del Reino.

2. Preparación de los Niños: La Iniciativa de los Niños en este Combate se decide partiendo desde el MP y en sentido horario

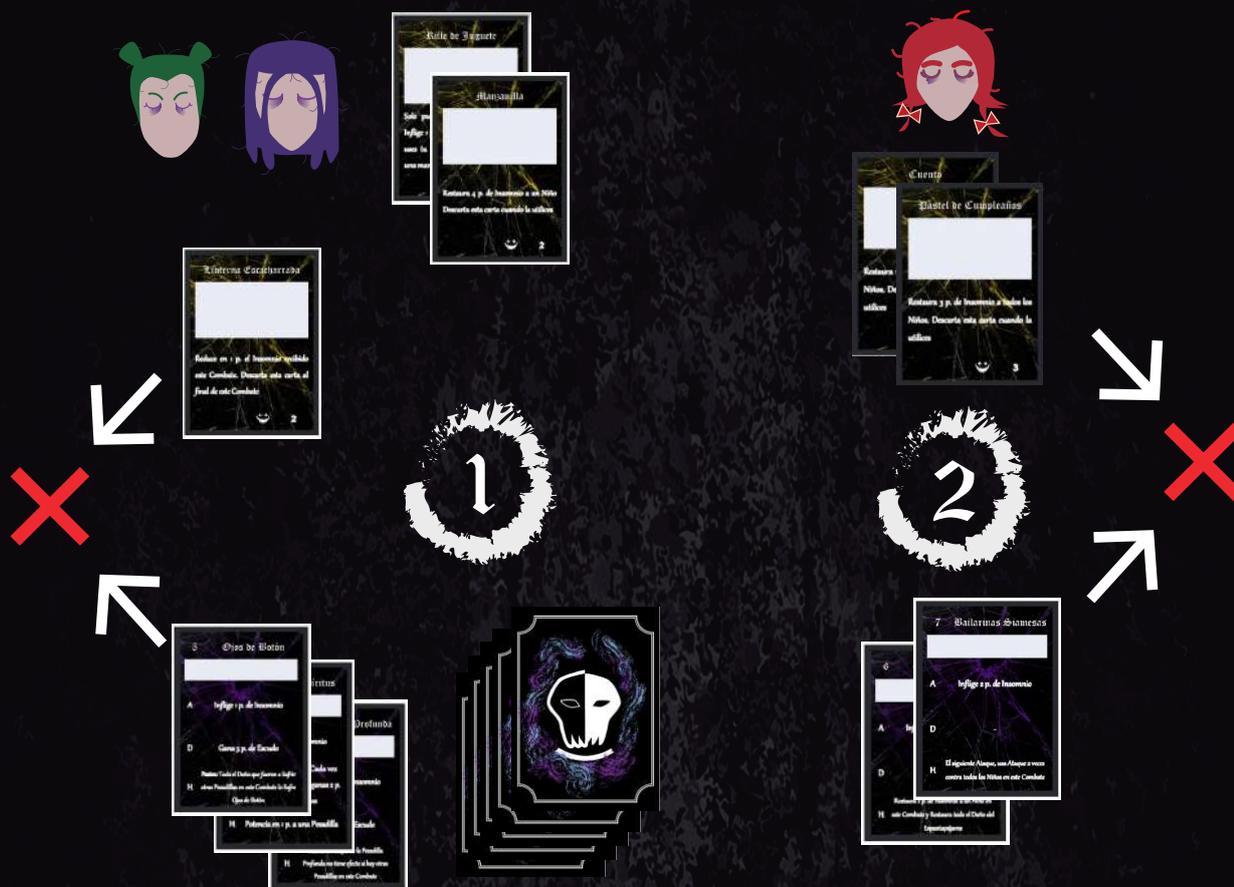
3. Resolver Combate: Cada jugador implicado en el Combate coge sus tres Cartas de Acción y se repite la Secuencia de Combate (pg. 11) hasta que todos los Niños en este Combate son derrotados o todas las Pesadillas en este Combate. Durante este paso, El MP puede jugar Cartas de Evento con la etiqueta "Combate".

4. Conseguir Recompensas: Si quedan Niños no derrotados en la Ubicación, pueden coger las cartas de Recompensa que pertenezcan a la Ubicación y repartirlas entre los Niños no derrotados. El MP roba una cantidad de Cartas del Mazo de Pesadillas igual a la suma de los Valores de Provisión de las Recompensas repartidas, hasta un máximo de 12 cartas en mano.

¡NOTA! Los Niños no están obligados a quedarse con todas las Recompensas de la Ubicación. Aquellas Recompensas que elijan no quedarse no proporcionarán cartas al MP.

Al finalizar el paso de Conseguir Recompensas, se pasa a la fase de Conclusión.

Ejemplo fase de combate



En esta Ronda, se comprueban cada una de las cuatro Ubicaciones:

1. El primer Combate que se resuelve es el de Samuel y Guillem en la Sala del Tesoro. Carlos, como MP, revela las tres Pesadillas en la Ubicación: un Ojos de Botón, un Coro de Espíritus y una Pesadilla Profunda. El combate se resuelve con la victoria de Samuel y Guillem, que deciden quedarse con una Manzanilla y un Rifle de Juguete y descartar la Linterna Escacharrada. Entre la Manzanilla y el Rifle, la suma del Valor de Provisión es igual a 5, así que Carlos roba 5 cartas del Mazo de Pesadilla (1).

2. En la Sala Hueca se encuentra Juan, pero como no hay Pesadillas, no hay Combate y se pasa a la siguiente Ubicación.

3. El segundo Combate que se resuelve es el de Andrea en la Sala Pequeña. Carlos revela un Espantapájaros y unas Bailarinas Siamesas. Por desgracia, Andrea pierde el Combate, por lo que a partir de ahora pasa a estar Derrotada y no tiene acceso a las Recompensas en la Ubicación. Las Pesadillas se descartan y el MP no roba ninguna carta (2).

4. En la Perrera no hay Niños ni Pesadillas, así que se da por acabada la Fase de Combate.

Fase de Conclusión

La Fase de Conclusión se compone de 4 pasos:

1. *Recoger Marcadores*: Los Niños recogen los Marcadores de Ubicación de Niño y los colocan junto a su Hoja de Niño.

2. *Eventos de Conclusión*: El MP puede jugar Cartas de Evento con la etiqueta “Conclusión”.

3. *Limpieza del Tablero*: Las Cartas de Ubicación en el Tablero del Reino van a la pila de Descartes de Ubicaciones. Las Cartas de Recompensa no recogidas van a la pila de Descartes de Recompensas. Las Cartas de Pesadilla no desveladas van a la pila de Descartes de Recompensas.

4. *Nueva Ronda*: El Marcador de Ronda avanza una posición.

Al finalizar el paso de Nueva Ronda, se inicia una nueva ronda con la fase de Preparación.

Final de partida y ganador

El MP gana la partida si todos los Niños están derrotados.

Los Niños ganan la partida tras finalizar y derrotar al tercer Jefe y superar la Ronda 12.

Variantes

Si se quiere hacer una partida rápida, de una hora de duración aproximada, se pueden jugar 8 Rondas y acabar el juego al final de la segunda Zona.

Otras reglas

Secuencia de Combate

El Turno de Combate en Camino a Nocturna se compone de 4 pasos, que se repiten hasta que finalice el Combate:

1. **Determinar Iniciativa:** En el primer Turno de Combate, coloca el Marcador de Iniciativa sobre la primera Pesadilla en la Iniciativa de Pesadillas.
2. **Elegir Carta de Acción:** El Jugador que controla al Niño más cercano al MP y el MP ponen una de sus Cartas de Acción boca abajo sobre la mesa. Una vez elegidas, las cartas se revelan simultáneamente y se comparan sus tipos. La Carta de Ataque gana a la Carta de Habilidad, la Carta de Habilidad gana a la Carta de Defensa y la Carta de Defensa gana a la Carta de Ataque. Si alguna de las cartas reveladas gana a la otra, la carta perdedora vuelve a la mano de su propietario y la carta no se resuelve. Si las cartas fuesen iguales, ambas cartas se resuelven.

3. **Resolver Acciones:** Las Cartas de Acción se resuelven. Los Jugadores que eligieron Ataque pueden activar su Acción de Ataque con el Niño o la Pesadilla a elegir. Lo mismo es cierto para las Acciones de Defensa y Habilidad. Si la Acción elegida no tiene efecto o ese efecto es cancelado, la Carta se resuelve sin efecto. Todas las Cartas de Acción vuelven a la mano de sus propietarios.

¡NOTA! Normalmente, tanto los Niños como las Pesadillas pueden escoger a cualquier enemigo en el Combate como objetivo de su Acción de Ataque o Habilidad. No obstante, si ambas cartas reveladas en la fase Elegir Cartas de Acción fuesen iguales, solo se pueden escoger como objetivos el Niño y la Pesadilla con Marcadores de Iniciativa.

4. **Pasar Iniciativa:** Mueve el marcador de Iniciativa a la siguiente Pesadilla.

Ejemplo de secuencia de combate

Samuel y Guillem se enfrentan a Ojos de Botón, Coro de Espíritus y Pesadilla Profunda en la Sala del Tesoro. Empieza el Combate:

1. Samuel es el primer Niño en la Iniciativa de los Niños. Carlos coge el Marcador de Iniciativa y lo coloca sobre Ojos de Botón, que es la primera Pesadilla en la Iniciativa de las Pesadillas.
2. Samuel y Carlos juegan una Carta de Acción cada uno boca abajo en la mesa. Las Cartas se revelan. Samuel ha elegido jugar Habilidad y Carlos ha elegido jugar Defensa, por lo tanto Samuel gana. Carlos coge la carta de Defensa y la pone en su mano.
3. Samuel resuelve entonces la Acción de Habilidad de Timmy, restaurando 1p. de Insomnio a él y a Mayla. Entonces coge la carta de Habilidad, la pone en su mano y pasa el Turno.
4. El Marcador de Iniciativa pasa al Coro de Espíritus. Guillem y Carlos eligen Cartas de Acción y las revelan. Ambos han elegido Ataque, así que ambas cartas se resuelven. Como han elegido la misma Acción, ambos jugadores están obligados a elegir al otro como objetivo. Ambos jugadores recogen sus Cartas de Acción y pasan el Turno.
5. El Marcador de Iniciativa pasa a la Pesadilla Profunda y vuelve a Samuel. La Pesadilla gana con su Carta de Ataque pero esta no tiene efecto, así que se pasan los Marcadores de Iniciativa. El Combate sigue hasta que todos los Niños hayan sido Derrotados o todas las Pesadillas hayan sido Derrotadas.

Jefes

Las Rondas 4, 8 y 12 se resuelven de forma diferente al resto de Rondas. En estas Rondas, los Niños se enfrentan a un Jefe, una peligrosa criatura que habita Nocturna. Las Rondas de Combate contra el Jefe se resuelven de la siguiente forma:

1. Elegir Jefe: El MP mezcla las Hojas de Jefe y escoge una al azar. Esta Hoja se coloca a la vista de todos los Jugadores.
2. Fijar Vida: Fija el Marcador de Vida del Jefe a 8 por el número de Niños. Es decir, 8 para un Niño, 16 para dos, 24 para tres, etcétera.
3. Uso e Intercambio de Recompensas: Se resuelve este paso como en la Fase de Preparación de las Rondas normales.
4. Preparación de los Niños: Se resuelve este paso como en la Fase de Combate de las Rondas normales.
5. Resolver Combate: Se resuelve este paso como en la Fase de Combate de las Rondas normales, teniendo en cuenta que la Iniciativa de las Pesadillas la tiene el Jefe en todos los Turnos de Combate. Si los Niños derrotan al Jefe, la Hoja de Jefe va a la pila de Descartes de Jefes.
6. Resucitar Compañero: Hasta un Niño Derrotado fija su Marcador de Insomnio a 10 y ya no se considera Derrotado.
7. Nueva Zona y Nueva Ronda: Si es la Ronda 12 u 8, en caso de ser una partida rápida, los Niños ganan la partida. Si no, se descartan las Recompensas Permanentes activadas esta Zona, se avanza una posición el Marcador de Ronda y se da paso a la Fase de Preparación.

Otras Reglas

Niños Derrotados

Si el Marcador de Insomnio de un Niño supera 20, este se considera Derrotado. Un Niño Derrotado no puede usar, activar o intercambiar Objetos, participar en Combates o elegir Ubicación cuando se mueve. En el paso de Movimiento, otro Niño puede decidir llevar al Niño derrotado y moverse con él a una Ubicación. Los Niños Derrotados cuentan a la hora de determinar la capacidad máxima de Niños en una misma Ubicación, exceptuando los casos en los que esto no sea posible. Si se resuelve un Combate en una Ubicación en la que haya Niños Derrotados, el MP roba una carta del Mazo de Pesadillas por cada Niño Derrotado antes de empezar el Combate.

Las cartas que restauran puntos de Insomnio no afectan a los Niños Derrotados, a no ser que se especifique lo contrario.

Carga de Acciones

Ciertas Acciones tienen la opción de activarse y desactivarse. Para indicar que la Acción se encuentra activa, coloca un Marcador de Carga de Habilidad sobre la Acción correspondiente.

También es posible que la Acción pueda cargarse para mejorar su efecto. Coloca un Marcador de Carga de Habilidad sobre la Acción correspondiente por cada vez que se cargue la Acción.

Cuando se cumplan las condiciones especificadas en la Acción, remueve uno o todos los contadores de Carga de la Acción correspondiente.

Mano del MP y Cartas de Evento

El MP nunca puede tener más de 12 cartas en mano. Si fuese a robar cartas por encima de ese número, el MP no roba esas cartas.

Para jugar Cartas de Evento, el MP debe descartar un número de cartas de su elección equivalente al Coste de la Carta de Evento.

Glosario / Componentes

Escudo

Las Acciones de Defensa permiten ganar Escudo. Si un Niño o Pesadilla fuese a recibir Insomnio o Daño y tuviese Escudo, ese Insomnio o Daño se aplica primero al Escudo y luego a los Marcadores correspondientes. Ningún Niño o Pesadilla puede tener más de 6 de Escudo. Al final de cada Combate, los Niños en ese Combate pierden todo su Escudo de tenerlo.

Familia (X)

Las Cartas con Familia (X) poseen efectos adicionales si se juegan junto a la carta mencionada. Si las cartas son de uso instantáneo, ambas cartas se han de jugar simultáneamente. En el caso contrario, el efecto persiste hasta que la carta mencionada es colocada en la pila de Descarte que le corresponda.

Estados

Cubierto

La Acción de Habilidad de William le permite cubrir a otro Niño. Cuando el Niño Cubierto fuese a ser escogido como Objetivo de un Ataque o Habilidad, ese Ataque o Habilidad afecta a William y se remueve el Marcador de Cubierto.

Marcado

La Acción de Habilidad de Mayla le permite marcar a todas las Pesadillas en su Combate. Si Mayla derrota a una Pesadilla Marcada, puede Descartar una carta de la mano del MP. Mayla puede elegir remover el Marcador de Marcado e Infligir 4 puntos de Daño a una Pesadilla en su Combate.

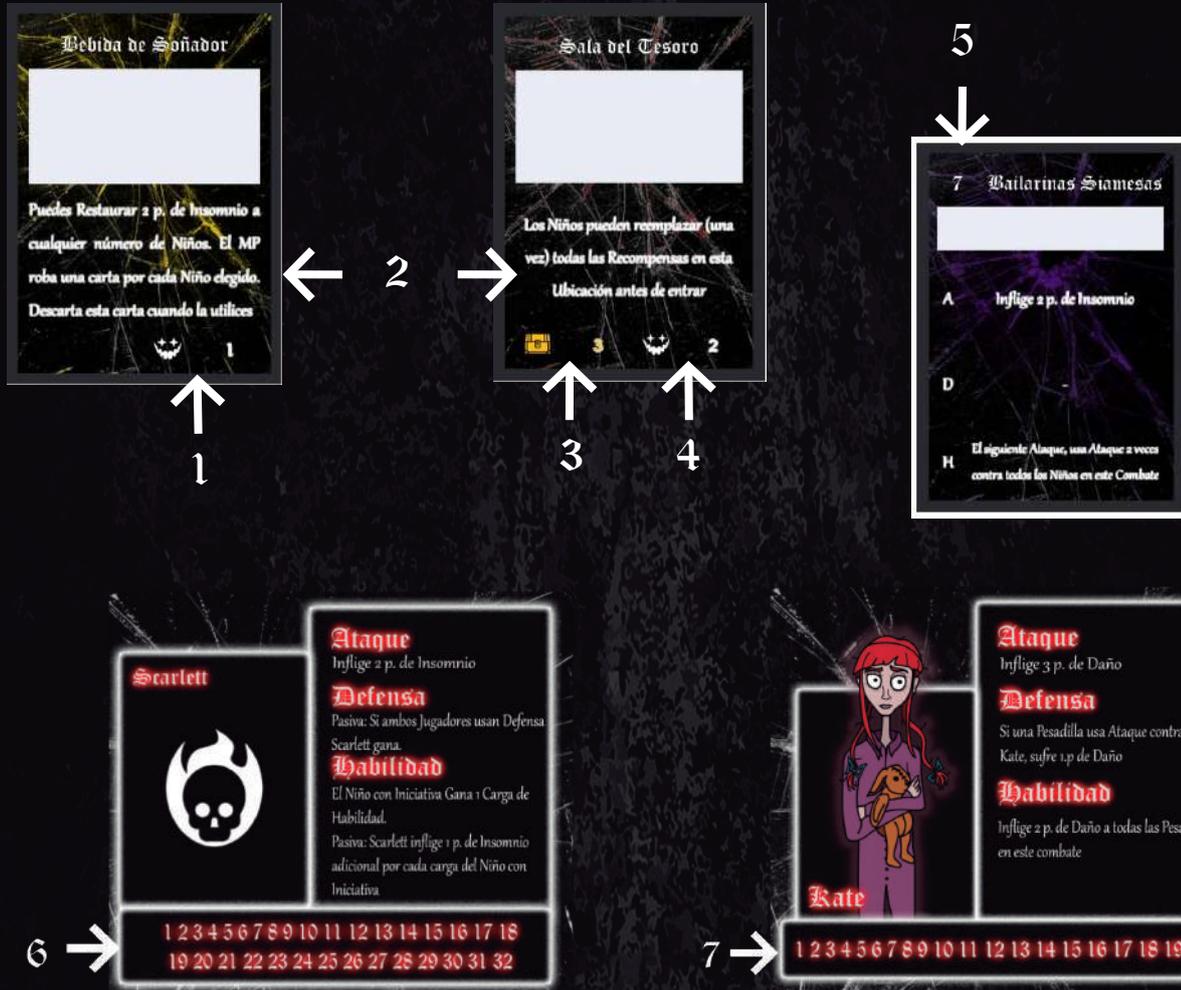
Aturdido / Embotellado

Un Niño que se encuentre Aturdido o Embotellado no puede jugar Cartas de Acción en su Turno de Combate, por lo que el MP siempre ganará ese turno de Combate.

Potenciado

Ciertas cartas aumentan el Insomnio que infligen las Pesadillas. Para indicar que la Pesadilla inflige más Insomnio, coloca un Marcador de Mejora de Daño sobre la Pesadilla correspondiente.

Diseccción de las cartas



1. Pesadillas que el MP puede robar tras recoger la recompensa.
2. Efecto de las cartas.
3. Recompensas que se deben colocar en la ubicación.
4. Máximo de pesadillas que el MP puede invocar.
5. Vida de las pesadillas.
6. Vida de los jefes.
7. Insomnio de los Niños.

Resumen del Turno

Ronda Normal:

Fase de Preparación:

1. Reparto de Nuevas Ubicaciones
2. Reparto de Recompensas
3. Reparto de Pesadillas
4. Uso e Intercambio de Recompensas
5. Movimiento

Fase de Combate

1. Preparación de las Pesadillas
2. Preparación de los Niños
3. Resolver Combate
4. Conseguir Recompensas

Fase de Conclusión

1. Recoger Marcadores
2. Eventos de Conclusión
3. Limpieza del Tablero
4. Nueva Ronda

Ronda de Jefe (4,8 y 12)

1. Elegir Jefe
2. Fijar Vida
3. Uso e Intercambio de Recompensas
4. Preparación de los Niños
5. Resolver Combate
6. Resucitar Compañero
7. Nueva Zona y Nueva Ronda