





EL MUNDO HA LLEGADO A SU FIN, LOS ANIMALES COMO TÚ, LUCHAN POR SOBREVIVIR A UNA NUBE TÓXICA QUE ACABA CON TODO LO QUE TOCA.

SOBREVIVES GRACIAS A UN PEQUEÑO BÚNKER QUE TE PROTEGE DEL EXTERIOR, APENAS HAY ESPACIO PARA MOVERTE, AL MENOS CUENTAS CON VÍVERES.

TE PERMITE MANTENERTE CON VIDA, PERO EL OXÍGENO ES ESCASO, POR SUERTE, CADA CIERTO TIEMPO LA NUBE TÓXICA SE DISIPA LO SUFICIENTE PARA PODER SALIR A RESPIRAR, ESTIRAR LAS PATAS Y SENTIR EL SOL EN TU ENSOMBRECIDA PIEL...

HOY, EL SOL, AUNQUE POBRE, VUELVE A ABRIRSE CAMINO POR UN RATO, APROVECHAS PARA SALIR, SABES QUE NO DEBES ALEJARTE MUCHO, OTROS ANIMALES PUEDEN ACECHARTE PARA OCUPAR TU PEQUEÑO PERO PRECIADO REFUGIO.

LA NUBE TÓXICA HA VUELTO A RODEAR TU BÚNKER, CUIDADO, ESTÁS UN POCO LEJOS Y SE HA ESCUCHADO ALGO, PARECE QUE TIENES COMPAÑÍA...

¿SERÁ LA NUBE TÓXICA TU ÚNICO PROBLEMA?



MODOS DE JUEGO:

Cuando os encarnáis en uno de los animales de **SWEET BEASTS®**, debéis conseguir objetos de todo tipo para convertirnos en auténticas bestias y ganar la partida. El objetivo depende de la modalidad de juego que elijáis, en todas ellas, podéis jugar **de forma individual o cooperativa**, vosotros decidís si sois mascotas o bestias sin miramientos:



LUCHA BESTIAL

Gana el último que quede vivo.



DEPREDADOR

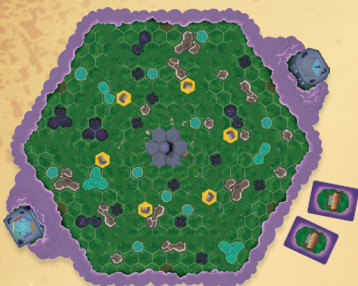
Gana el que recoja más cadáveres.



BOTÍN

Gana el que recoja más cofres.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA...



1. COLOCAR EL ESCENARIO SOBRE LA MESA:

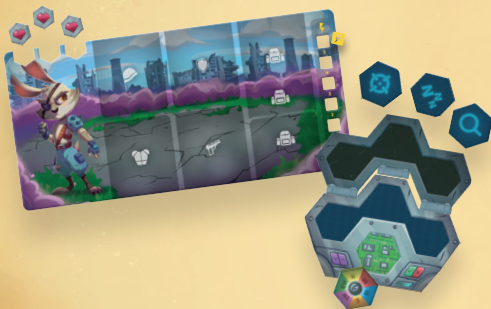
Tablero.

Helipuerto y marcador de ronda encajados en cualquier lateral.

Cartas de bestia y de cofre a ambos lados.

Tokens de cofres sobre el tablero.

Dado de 12 caras.



2. COGER VUESTRA BESTIA Y SUS COMPONENTES:

Miniatura de la bestia.

Tablero de Bestia, 3 tokens de vida y marcador de energía.

Controlador de bestia, brújula y las acciones de **disparar**, **buscar**, **descansar** o **mover**.

Insertar la **brújula** en el **controlador de bestia**, en la misma posición que el **helipuerto**, servirá para orientar vuestros **movimientos**.



3. ELEGIR POSICIONES:

Tiráis el dado, **el que mayor número saque**, elige la **posición inicial** de su bestia y en sentido de las agujas del reloj, el resto de jugadores.

El **último jugador** en colocar su bestia recibe **provisionalmente** el **bastón de mando**.

CUANDO TODAS LAS BESTIAS ESTÉN LISTAS...

*Consultar leyenda de los componentes en contraportada.

A lo largo de las instrucciones veréis: **negritas para indicar palabras clave, **destacados** para señalar que es un componente del juego y **subrayados** para nombrar bestias.



SOBREVIVIR EN EL TABLERO...

Ahora tenéis que domar a vuestra bestia para llevarla a la victoria, conseguirlo está en vuestras manos, para ello debéis elegir la **modalidad** (lucha bestial, depredadores o botín) y ejecutar las **rondas**:



1. SELECCIONAR LAS ACCIONES PARA LA RONDA...



Elegir **3 acciones** (disparar, buscar, descansar o mover), colocarlas estratégicamente en el orden que queráis en vuestro **controlador de bestia**, **cerrado** para que nadie pueda verlas, **dejado** sobre la mesa y **esperar** a que todos terminen...

2. LA BESTIA INICIAL SE IMPONE...



Las bestias tienen **energía**, debéis indicar a modo de puja y en sentido de las agujas del reloj, cuánta queréis usar, el que más puje, pierde la energía que ha pujado, recibe el **bastón de mando** y es la **bestia inicial**, la primera en **ejecutar acciones**...

3. TURNO DE BESTIA [EJECUTAR ACCIONES Y CARTAS]...



La **bestia inicial** usa sus **cartas de habilidad** y después destapa la primera casilla de su **controlador de bestia** y ejecuta la **acción** que había elegido **en voz alta**, diciendo: **disparo, busco, descanso o nuevo al color X**.

En sentido de las agujas del reloj, cada jugador también destapáis la casilla del controlador de bestia para ejecutar vuestra primera **acción**, cuando todos terminéis, se repetirá el mismo proceso **con la segunda y tercera acción**, hasta que todos terminen.

4. FIN DE RONDA Y AVANCE DE MARCADOR:



La ronda ha terminado cuando todos han ejecutado sus **acciones**, ahora se **debe sumar uno** al **marcador de ronda** y **volvemos al paso 1**.

Si ha llegado al número 3 vuelve a la posición 1 y **avanza la nube tóxica**.

Si ha llegado la **tormenta** a la loseta del **búnker**, rezad insensatos, eso sí mirar las normas de **batalla sangrienta** para saber qué hacer...



NORMAS PARA VIVIR O SOBREVIVIR...

A. TODA ACCIÓN CONLLEVA SU REACCIÓN...

No puedes disparar sin tener arma equipada (en su espacio) ...

No puedes buscar si no te has movido antes...

No puedes moverte a través de la roca o el agua...

SWEETIPS

Cuando ejecutas la acción de **moverte** puedes utilizar 3 de energía para desplazarte **una casilla más en la misma dirección**.

B. A QUIEN PUJA EL BASTÓN AYUDA...

El jugador con el **bastón de mando** es el primero en pujar.

Si nadie puja:

Se pasa el **bastón de mando** al jugador de la izquierda, al recibirlo paga **uno de energía**, si no tiene **pierde una vida**.

SWEETIPS

Ser la bestia inicial te permite **ejecutar tus acciones primero**, fíjate muy bien en los demás para **prevenir ataques o anticiparte a movimientos** que puedan perjudicarte.

C. EL 1 DESPUÉS DEL 2, SALVO EXCEPCIONES...

Todas las **cartas de bestia** se usan siempre antes de ejecutar tu **acción**, pero hay varias que puedes usarlas en otros momentos:



Caos: Solo puedes usarla al **iniciar una ronda**, antes de la primera **acción**, aunque no seas la **bestia inicial**.



Rechazar: Anula la **carta de habilidad** de alguien en cualquier momento, **incluso no siendo tu turno**.



Mojones: Puedes canjearlas **antes o después** de ejecutar tu **acción**. *(Detalles del mojón en pag. 19)

D. LA NUBE TÓXICA NO ESPERA...

Cuando avanza la **nube tóxica**, se giran las losetas del perímetro, si hay bestias morirán **si no tienen una máscara de gas**.

Al dar la vuelta al primer anillo, también se deben girar las losetas de **helipuerto y marcador de ronda**, en el próximo avance de la nube se realiza **desde el anillo exterior hacía el interior**.

SWEETIPS

Puedes utilizar la tormenta a tu favor si utilizas una **carta de habilidad** que te permita mover las **acciones** de tus enemigos, sacándolos a la tormenta.

SI MUERE UNA BESTIA...

Cuando una bestia muere, deja su **cadáver** en la casilla en la que murió, cuando alguien llega a este puede quedarse todas las **cartas de la bestia**, reorganizando su **tablero de bestia**, descartando las que no le quepan.

SI NO HAY 6 JUGADORES...

Cuando hay **menos de 6 jugadores** se reparten las **bestias**, si queda algún hueco se recomienda usar **Zombeasts** (bestias que jugarán solas, sin **controlador de bestia**):

-Se le escoge un **arma dorada** al azar y se coloca fuera del tablero frente a su casilla de salida.

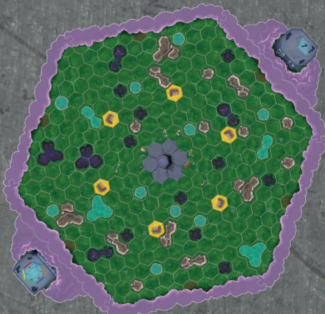
-En su turno, se **Mueve** hacia el búnker por el camino más corto, si ve alguna bestia **ortogonalmente** y no está en el **rango** de su arma, se **moverá hacia ella**.

-Cuando alguien está dentro del **rango**, realiza siempre un **disparo certero**.

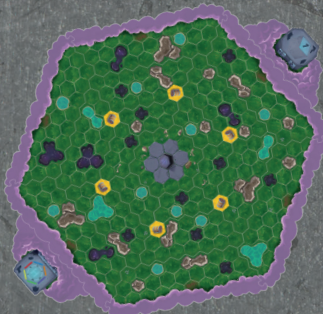
-Cuando se le mata, deja su **cadáver** como cualquier otra bestia, para poder **coger su carta de arma dorada**.

-Cuando **pisa** una baldosa del centro, cambia su forma de moverse, en sentido de las agujas del reloj **alrededor del búnker**.

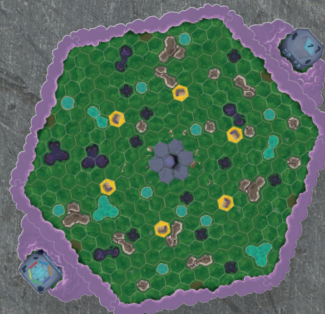
-Solo tiene **una vida** y **no puede defenderse**.



FASE 2



FASE 3



FASE 4

CAMPO DE BATALLA...

Se compone de 18 losetas, 6 por cada uno de los **3 anillos**, además de una **zona central**, lo que hace que cada partida sea única, ya que permite **más de 3.000 combinaciones posibles**.

Detrás de cada loseta se encuentra la **nube tóxica**, que transforma el tablero cada 3 rondas, **haciendo el campo de batalla más pequeño**.

Todas las **acciones** de los jugadores se ejecutan de **forma ortogonal** (línea recta hacia uno de los laterales del hexágono del personaje).

Para **mover tu bestia** por el **campo de batalla** necesitas usar la **acción de moverte**, pero por el tablero hay diferentes casillas que debes tener en cuenta cuando seleccionas tu **acciones**:

HELIPUERTO

Tiene unas balizas de colores y puntos cardinales que te ayudarán a **ubicar sobre el tablero** la dirección en la que puedes mover a tu bestia.



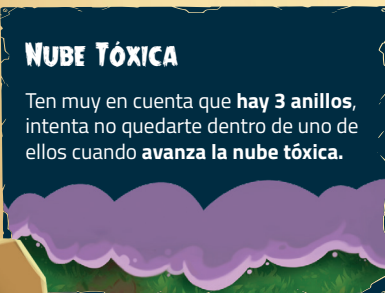
MARCADOR DE RONDA

Indica la **ronda actual**, tenlo en cuenta para seleccionar bien tus acciones y que no te pille la **nube tóxica**.



NUBE TÓXICA

Ten muy en cuenta que **hay 3 anillos**, intenta no quedarte dentro de uno de ellos cuando **avanza la nube tóxica**.



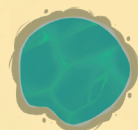
POSICIÓN INICIAL DE BESTIA:

En estas casillas **situadas en el anillo exterior** del juego se colocan las bestias para iniciar la partida



CASILLA DE AGUA:

Puedes **disparar a través de ella**, pero no pasar por encima cuando te mueves. ¡Te protege ante **granadas**!



CASILLA DE ROCA:

No puedes **ni disparar ni pasar por encima** al moverte. ¡Te protege de **ataques** y de la visión de **Zombeasts**!



CASILLA DE ACEITE:

Al **moverte** encima, resbalas en la misma dirección. ¡Úsalas para **moverte más rápido**!



CASILLA DE COFRE:

Al **moverte** encima quitas la ficha del tablero y consigues una carta de bestia del mazo de cofre que son **¡mucho más poderosas!**



CONTROLADOR DE LA BESTIA



Te permite establecer tu estrategia, el orden de las **acciones** con las que controlarás a tu bestia durante la **ronda**, para ello solo tienes que escoger tus **fichas de acción**, colocarlas en los tres huecos, siguiendo el orden de ejecución.

Usar acciones no cuesta energía, pero ten en cuenta quién será la **bestia inicial**, pues será la primera en ejecutar su **acción**.

Adelántate a lo que harán los demás y **elige tus acciones con cuidado**, no podrás cambiarlas **hasta la siguiente ronda**.



BRÚJULA / CADÁVER

Al **empezar la partida** colocasteis la **brújula** en el **controlador de bestia** en la misma posición que el **helipuerto**.

Si seleccionas la **acción** de **moverte** asegúrate de apuntar en la dirección correcta, ya que moverás a tu bestia en esa **misma dirección**.

Cuando mueres, ya no necesitas la **brújula**, sácala de tu **controlador de bestia**, dale la vuelta, debajo tienes tu **cadáver**, colócala debajo de tu **bestia** en el **campo de batalla**.



MOVERTE



Mueves una casilla, indica dónde moverte apuntando **hacia el color** que quieras, usa tu **brújula** como referencia.



ATACAR



Dispara el arma que tienes equipada, indica la dirección de disparo y tira el dado para conseguir un disparo certero.



DESCANSAR



Recupera 2 de energía y reorganiza tus cartas de bestia, pudiendo equiparte o cambiar cartas desde la mochila.



BUSCAR



Roba 2 cartas de bestia, equípalas, guárdalas en la mochila o deséchalas, respetando las **limitaciones de inventario**.

CONTROLA TU BESTIA, SI PUEDES...

A. CUIDADO CON TUS MOVIMIENTOS...

Cuando eliges **moverte**, fíjate muy bien en la posición de tu **acción** y tu **brújula**, tomando siempre como referencia el **helipuerto**, al color al que señales **moverás a tu bestia**:



Si te **mueves** a una **casilla de aceite** avanzarás más rápido y **en la misma dirección**, pero...

-Si en esta dirección **hay piedra o agua**, tu bestia se queda encima de la **casilla de aceite**.

-Si después del aceite **hay una bestia**, le **atacas a traición** y tu bestia se queda encima de la **casilla de aceite**.



Cuando **mueves** a una **casilla de agua o piedra**, no puedes, por tanto **pierdes la opción de moverte** en esa acción. Si lo haces a la **tormenta** sin **máscara de gas**, **mueres**.



Cuando te **mueves** y quedas **adyacente a otra bestia**, empieza inmediatamente una **pelea a zarpazos**: tiráis el dado y el de **menor puntuación** ¡pierde una vida!. Si es un **Zombeast** solo tu tirás el dado y **necesitas un 4+**.



Si te **mueves** a una casilla que está **ocupada por otra bestia**, no puedes moverte, pero le **atacas a traición**, causándole una **herida directa**, **sin opción de defenderse**.



Al moverte puedes hacer **sprint** (avanzar casillas adicionales **en la misma dirección**) perdiendo **1 energía por casilla**.

B. APUNTA Y DISPARA PERO CON PUNTERÍA...

Siempre **se dispara en línea recta**, siguiendo cualquiera de los **lados del hexágono** de tu bestia, teniendo en cuenta los valores de tu **arma equipada** (rango, distancia y daño) e indicando **antes de disparar** hacia dónde vas a hacerlo.

C. RECARGA ENERGÍA Y ORGANÍZATE...

Cuando descansas la **energía** es clave para poder hacer estrategias avanzadas, pero sobre todo, al descansar puedes **reorganizar tu inventario**, eso sí, recuerda que las **granadas** también puedes usarlas estando en la **mochila**.

D. CUANDO ROBAR ESTÁ PERMITIDO, O NO...

No puedes **buscar** si no has **movido** antes en la ronda.

Cuando **buscas** y tienes todos los **espacios ocupados**, debes elegir la carta que te quedas, pudiendo ser la que acabas de robar, la que tenías equipada o en la mochila, siempre que te **descartas debes colocarla boca arriba**.

SWEETIPS

Cuando usas la acción de **buscar** si pagas **1 energía** puedes robar una **carta de bestia** más, tantas veces como quieras, pero solo puedes quedarte **2**.



TABLERO DE BESTIA...

Cuando te mueves por el **campo de batalla**, con la **acción** de **buscar** podrás conseguir **cartas de bestia**, con la **acción** de **moverte** a un **cadáver** o un **cofre**, también consigues **cartas**.

Absolutamente todo lo que consigues durante la batalla, se aplica por medio de tu **tablero de bestia**, equipándola cuando la colocas sobre **su espacio** correspondiente.



*Token de vida/herida

VIDA:

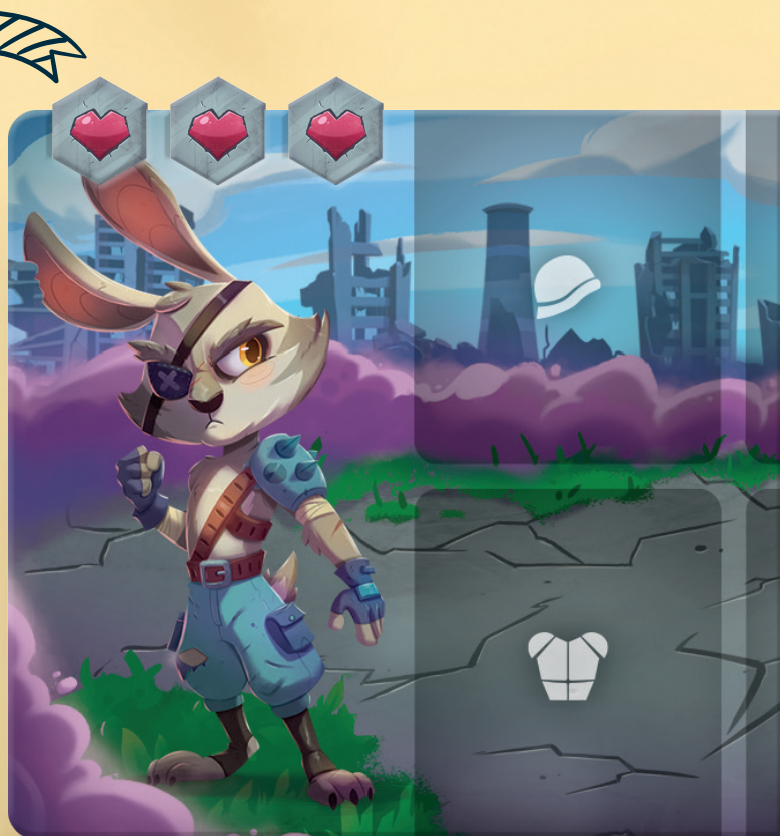
Se inicia la partida con **3 tokens de vida**, cuando la bestia sufre **heridas** se voltean tantos tokens como daños reciba. Si pierdes las 3 vidas **mueres** y debes colocar debajo de tu bestia en el tablero la **ficha de brújula/cadáver**.

SWEETIPS

Las **granadas**, el rifle de **francotirador** o la escopeta pueden causarte **2 heridas**, intenta mantenerte a salvo.


Hay **cartas de bestia** como el **botiquín** que te **suman 1 vida**, úsalas antes de que sea demasiado tarde.


En los **cofres** puedes conseguir **La Polla Fénix**, la única con la que puedes revivir de entre los muertos.




EQUIPAMIENTO:

Tienes **7 espacios** para colocar las **cartas de bestia**, cuando las consigas, debes equiparlas **colocándolas boca abajo**, sobre **su espacio** correspondiente (indicado con icono):

 **Casco, armadura y escudo** (cartas de color verde).

 **Arma** (cartas de color rojo o amarillo).

 **Mochila** (cartas de color morado, amarillo, o cualquier otra que no puedas equiparte porque espacio al estar ocupado).

Sin icono, debe usarse al cogerla, excepto los **mojones** que se pueden colocar **en cualquier espacio**



LIMITACIONES DE INVENTARIO

Solo se puede almacenar **una carta de bestia por espacio**, excepto la **mochila**, que tiene tres espacios.

Es **obligatorio** colocar una única carta por espacio, **no se puede poner un arma en escudo o viceversa**, si no hay espacio para colocar la carta se debe guardar en la **mochila**, si tampoco es posible, se debe elegir si **desecharla o colocarla reemplazando** uno de los espacios que estás utilizando.

ENERGÍA:

Comienza la batalla con **5 de energía**, el máximo posible, la puedes perder o utilizar únicamente en las siguientes condiciones:

-Ganas **2** con la acción de **descansar**.

-Pierdes **1** para poder ejecutar una **habilidad** o parar **tirar cada granada** junto a tu acción de **atacar**.

-Pierdes **1** al recibir el **bastón de mando**.

-Pierdes **1** para **robar** una carta adicional al **buscar**, repite tantas veces como quieras, pero solo puedes **quedarte 2** y desechar el resto en los descartes.

-Pierdes **1** para hacer un **movimiento sprint (+1 casilla)**.

-Pierdes **1** para sumar **+1 cuando te defiendes**, gasta toda la energía que puedas antes de recibir una herida.

-Ganas el máximo con la **carta de energía**.

-Pierdes **lo apostado**, cuando propones la mayor puja para ser la **bestia inicial**, si alguien ofrece una puja mayor que tú, recuperas la **energía** propuesta.

SWEETIPS

La **energía** es muy importante sobre todo al final de la partida, adminístrala estratégicamente para no quedarte sin ella. Intenta **descansar** si no te queda **energía** antes de que te toque ser la **bestia inicial**, ya que si no tienes ¡perderás un token de vida!



CARTAS DE BESTIA...

Al iniciar la partida se **deben dividir las cartas en 2 mazos**: uno con todas las **cartas de cofre** (fondo amarillo) y otro para el resto de **cartas de bestia normales**.

Cuando se utiliza la acción de **buscar** se roban cartas del mazo de **cartas de bestia normales**, al usar la acción de **moverse** a un **cofre**, se roba una **carta de cofre**.

Las cartas tienen un fondo diferente: **armas (rojas)**, **defensas (verdes)**, **habilidades (moradas)**, **hallazgos (azules)** y **cofres (amarillos)**.



ARMAS

Se usan con la acción **Atacar**.

ICONO Y COLOR DE FONDO


Indica espacio que ocupa en el **tablero de bestia**.


ARMA


Ilustración que representa el **arma**.


ATRIBUTOS

Indicadores para utilizar el arma:

 **Dado** que indica el número mínimo para realizar un **disparo certero**.

 **Rango** señala las casillas a las que **afecta el disparo**.

 **Alcance** indica el número de casillas a las que puede afectar, la casilla mínima y la máxima a la que llega el arma.

 **Daño** marca las heridas que puede causar el disparo certero, si la bestia atacada no consigue defenderse (llegar a 10 con el dado y cartas).



ATAACA COMO UNA AUTÉNTICA BESTIA...

No puedes utilizar un arma si no la tienes **equipada** (colocada en la casilla de arma), puedes mejorar tu **ataque** usando **granadas** de tu mochila (perdiendo energía).

El **disparo certero** es tener puntería, si se consigue el enemigo se debe defender, si no, **no se efectúa el disparo** y si sacas un **1 o 2** el arma se **encasquilla** y la pierdes.

Si el **rango** afecta a varios enemigos a la vez, **deberán defenderse ambos**, excepto si está uno detrás de otro en línea o si el primero esquiva el disparo (saca 11 o 12).

La **granada**, es la **única** que puedes usar aún estando en la **mochila** (perdiendo una **energía**), a diferencia de las armas **no tiene un alcance fijado**, la **distancia** se calcula **dividiendo el dado a la mitad**, redondeando siempre a la alza, en caso de **sacar un 1 o 2** caerá junto a la bestia atacante, si al lanzarla cae **en una casilla de agua no explotará**.

EJEMPLO DE ATAQUE 1...

Conejo usa la carta de **granada**, si se **saca un 8**, la **distancia** será 4; con 12 la distancia será 6; con 7 la **distancia** será 4. Si **saca un 1 o un 2** cae en la casilla de al lado, causando **daño a Conejo** y a cualquier jugador **dentro del rango**.



EJEMPLO DE ATAQUE 2...

Conejo tiene **equipada** la carta de **francotirador** por tanto debe **sacar 7 o más** para un **disparo certero**.

Mapache está a **5 de distancia**, si recibe **disparo certero** tendrá que **defenderse** y conseguir **sacar 11 o 12** con su tirada, usando **cartas de defensa** par sumar al resultado de su tirada si las necesitara.

CASO 1:

Conejo tira el dado y **saca un 4**, el **disparo no es certero**, no ha disparado en la dirección correcta y **Mapache** no recibe ninguna herida **ni tiene que defenderse**.



CASO 2:

Conejo tira el dado y **saca un 7**, ha hecho un **disparo certero**, **Mapache** debe **defenderse**, si no consigue defenderse recibirá 1 de daño indicado en el **rango** (serían 2 de daño si estuviera en la casilla 7 u 8).



CASO 3:

Detrás del **Mapache** hay otra bestia en línea recta, que está dentro del **alcance** del arma, si **Mapache** no usa ninguna **carta de defensa** (saca 11 o 12) ha **esquivado** el **disparo** y la bestia que está detrás tendrá que **defenderse**. Si el **Mapache** recibe el disparo, no alcanzará a la de atrás.





DEFENSAS

Para protegerte o defenderte ante un **disparo certero**.

ICONO Y COLOR DE FONDO



Indica espacio que ocupa en el **tablero de bestia**.

OBJETO

Ilustración que representa la **defensa**.

ATRIBUTOS

Cuando se recibe un disparo certero se debe sacar en el dado un **11 o 12 para esquivarlo**, si no se consigue se pueden utilizar cartas de defensa para:

-  **Si tiene dado**, se suma la cantidad que indica a tu tirada.
-  **Si no tiene dado** se aplica la función de la carta.



BOTIQUÍN x4

Te cura una herida directamente, solo se puede usar en tu turno de bestia, antes de ejecutar tu acción, **no se puede utilizar** cuando recibes un disparo certero.



MÁSCARA DE GAS x2

Permite sobrevivir dentro de la tormenta por un **máximo de 3 turnos (3 acciones)**, se desecha directamente cuando sales de la nube tóxica.



ESCUDO x4

Permite **repetir la tirada** de defensa, para intentar conseguir un **número más alto**.

SWEETIPS

La **máscara de gas** puedes usarla teniéndola en la mochila, eso sí, si durante los 3 turnos no sales de la nube tóxica, da igual que la tengas serás un **cadáver** más dentro del campo de batalla.

El **escudo** te permite tirar el dado de nuevo, pero cuidado, **siempre** te quedas con la **segunda tirada**, ya puedes tener suerte...



DEFIÉNDETE COMO UNA MALA RATA...

Cuando recibes un **disparo certero**, antes de ver tus cartas de defensa, tira el dado para ver si puedes **esquivar el disparo o necesitas usar cartas**.

No puedes utilizar una defensa si no la tienes **equipada** (colocada en la casilla de casco, escudo o armadura), **usa tantas defensas como quieras**, si no tienes cartas suficientes para **sumar más de un 10 al dado**, no estás obligado a usarlas y recibes el daño.

SWEETIPS

Cuando tiras el dado para defenderte y no consigues el 11 o 12, **no enseñes tus cartas** de defensa, míralas para ver si puedes llegar a esquivar el disparo, así, si no llegas, **no conocerán tus cartas**.

Si tienes **mojones** colocados en las defensas, disimula y haz como que las miras también, así no sospecharán de que eres un farolero.

EJEMPLO DE DEFENSA 1:

Ciervo ataca, tiene a **Jabalí** dentro del rango del arma, tira el dado y consigue un **disparo certero**...

CASO 1:

Jabalí no tiene defensa, saca un 10, **sufre el daño**.

$$10 = -1$$

CASO 2:

Jabalí no tiene defensa, saca un 11, **no sufre daño**, ha esquivado el **disparo** sin necesidad de cartas de defensa.

$$11 = 0$$

CASO 3:

Jabalí tiene defensa (un casco +2), saca un 9, **no sufre herida** ($9 + 2 = 11$), como **ha usado su carta**, la pierde.

$$9 + 2 = 11 = 0$$

CASO 4:

Jabalí tiene defensa (casco +2, armadura +4), saca un 9, **no sufre herida** ($9 + 2 = 11$), **usa el casco (+2)**, pierde la carta.

$$9 + 2 + 4 = 11 = 0$$

CASO 5:

Jabalí tiene defensa (casco +2, armadura +4), saca un 6, **no sufre herida** ($6 + 2 + 4 = 12$), **usa 2 cartas**, pierde ambas.

$$6 + 2 + 4 = 12 = 0$$

CASO 6:

Jabalí tiene defensa (casco +2, armadura +4), saca un 4, **sufre la herida** ($4 + 2 + 4 = 10$), no valen de nada sus cartas y **no las usa para defenderse**, así **no pierde ninguna**.

$$4 + 2 + 4 = 10 = -1$$

SWEETIPS

No olvides nunca que una carta de **botiquín** se usa antes de ejecutar tu **acción** del controlador de tu bestia, **no puedes usarla al recibir un disparo certero**, gástalas, no seas gorrón que te la juegas.



HABILIDADES

Para cambiar las **acciones** de las bestias.

ICONO Y COLOR DE FONDO

Todas las **habilidades** se colocan en la mochila en tu **tablero de bestia**.

GRÁFICA

Ilustración que representa la **habilidad**.

ATRIBUTOS

Todas las habilidades tienen **atributos especiales** que te permiten interponerte en el control de otros jugadores sobre sus bestias, para usarlas es necesario perder **energía**.

Siempre se deben usar antes de ejecutar la **acción**, excepto **rechazar**.



ESPIAR x6

Elige un adversario, **mira** su **controlador de la bestia** y si te interesa puedes **cambiar las acciones** del tuyo.



ENTORPECER x6

Elige un adversario, **mira** su **controlador de la bestia** y **anula** la **acción** que quieras **sacándola y dejándola** sobre la mesa.



SABOTEAR x4

Elige un adversario, **cambia el orden de sus acciones** de su **controlador de la bestia**, puedes incluso cambiar las direcciones de movimiento, pero **nunca darle la vuelta a las fichas de acción**.



RECHAZAR x4

Puedes usarla cuando un jugador quiera usar su **carta de habilidad**, sea contra ti o contra cualquier otra bestia. También puedes rechazar esta carta con otra carta rechazar.

SUCESOS

Las usas al encontrarlas y las desechas directamente.

GRÁFICA

Ilustración que representa el **suceso**.

ATRIBUTOS

Todos se usan inmediatamente, excepto el **mojón**.



MOJÓN x12

Puedes **hacer creer** que tienes cartas de defensa o ataque que en realidad no tienes, también puedes **acumular y canjear**.

*(Detalles del mojón en pag. 19)



CALAVERA x2

Causa una **herida** a tu bestia, si no tienes vidas suficientes puedes usar **dos** de **energía** para desecharla, si no tienes, te mata.



ENERGÍA x2

Completa la **energía al máximo**, si ya la tenías, no hace nada.



MOCHILA x3

Colócala junto a tu **tablero de bestia**, te suma un **espacio adicional** de **mochila** para **toda la batalla**.



COFRE x4

Robas una carta del mazo de **cartas de cofre**.

COFRES

Armas más poderosas y cartas muy especiales.

ICONO Y COLOR DE FONDO

Indica espacio que ocupa en el **tablero de bestia**.

GRÁFICA

Ilustración que representa la **habilidad**.

ATRIBUTOS

Todas las armas funcionan como las **cartas de arma**, pero con valores **mucho más poderosos**.



MÁSCARA DE GAS x1

Permite sobrevivir dentro de la tormenta por un **máximo de 6 turnos (6 acciones)**, se desecha directamente cuando sales de la nube tóxica.



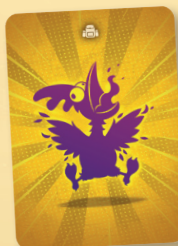
CAOS x1

Se usa solo al empezar una ronda, provocando que **Todos** (excepto el que ha usado la carta), pasen a la izquierda su **controlador de bestia**.



MOJÓN [x3] x3

Puedes **hacer creer** que tienes cartas de defensa o ataque que en realidad no tienes, también puedes **acumular y canjear**.



LA POLLA FÉNIX x1

Si has **muerto** y tienes el logo de nuestra editorial y en dorado, mereces una nueva oportunidad, **renaces con una vida**.

SWEETIPS

La UZI dorada es un **arma doble**, puedes realizar **2 ataques** en el mismo turno, eligiendo dirección y tirando un dado por cada ataque. Si **sacas 2 o menos** en cualquier tirada, pierdes la carta al instante.



PARA BESTIAS DE PURA SANGRE...



Las **cartas de bestia** únicamente se pueden utilizar en tu turno, se deben colocar **donde indica su icono**, excepto si tienes el espacio ocupado, en ese caso puedes guardarlas en la **mochila**.

Resumen de la mecánica de cartas:

-Las de **armas** solo se usan si están **equipadas** (en su casilla en el **tablero de bestia**) con la **acción** de **atacar**.

-Las de **defensa** únicamente cuando te hacen un **disparo certero**, primero tiras el dado para defenderte, si no lo consigues, úsalas si crees que puedes llegar a conseguir un 11 o un 12 para no recibir ningún daño.

-Las de **habilidad** o las de **botiquín** únicamente las puedes utilizar antes de ejecutar tu acción y **solo en tu turno (excepto caos y rechazar)**

-Las de **suceso** se usan nada más encontrarlas.

-Las de **cofre** solo se pueden usar en su momento preciso.

-Los **mojones** son cartas para acumularlas, son las únicas que puedes colocar donde quieras en tu **tablero de bestia** y canjearlas cuando quieras, siempre en tu turno.

CUANTO MÁS LA MUEVES, PEOR HUELE:

Si has sido tan bestia de juntar varios **mojones** en tu **tablero de bestia**, puedes **canjearlas**:

-**Con 3 mojones:** puedes robar **una carta al azar**, de la **mochila** a otra bestia.

-**Con 4 mojones:** puedes coger **una carta al azar** del **mazo de descartes**.

-**Con 5 mojones:** pide **una carta a otro jugador** y si la tiene te la debe entregar.

-**Con 6 mojones:** puedes coger **una carta a tu elección** del **mazo de descartes**.

PELEA DE BESTIAS POR EL BÚNKER:

Si se ha completado la **4ª fase de la tormenta** y quedan jugadores en tablero central, se resuelve el juego con una **pelea de bestias**, solo cabe uno en el búnker:

1) Tiráis el dado para conseguir la **puntuación inicial**.

2) Cada jugador **escoge qué cartas va a usar** y las pone boca abajo en la mesa, teniendo en cuenta que:

--Si no es una carta de defensa **suma 1**, sea cual sea la carta.

--Si es una carta de defensa **suma el valor de la defensa**.

3) Cuando todos han escogido las cartas a utilizar, las levantan y **suman sus cartas elegidas a su puntuación inicial**. El que **mayor puntuación** consiga, causará una herida a todos los adversarios, escoger estratégicamente.

Se repetirá hasta que solo quede 1 vivo, quedándose con el búnker, dónde se refugiará y se **mantendrá vivo**.

EJEMPLO:

-**Mapache** saca un 10, tiene una carta con +2 de defensa, **su resultado es un 12**.

-**Ciervo** saca un 12, tiene una carta con +4 de defensa, **su resultado es 16**.

-**Ardilla** saca un 1, tiene cartas con +6 de defensa, pero decide **no usar ninguna**, recibirá una **herida** seguro, pero podrá usarlas en la **siguiente tirada** para tener opciones de salvarse.

-**labalí** saca un 6, no tiene defensa pero tiene un escudo, decide tirar de nuevo y saca un 4, **su resultado es 4**.

Todos excepto **Ciervo** reciben una herida que sumó 16.

*Si se tienen **botiquín** se pueden utilizar para **curar heridas**.

Si se tiene la **LaPollaFenix, podrá usarse para **revivir**.



HELIPUERTO

MARCADOR DE RONDA

COFRES x9

CARTAS DE BESTIA x102
CARTAS DE COFRE x18

TOKENS DE VIDA x3

BESTIA

ACCIONES

TABLERO DE BESTIA

CONTROLADOR DE BESTIA

TOKEN DE ENERGÍA

BRÚJULA

JUGADOR x6

