

# TANXI

Diseñado e ilustrado por Ignacio Mc Manus  
3 a 5 participantes · 10+ años · 60 minutos

## INTRODUCCIÓN

Hace siglos, las deidades hicieron emerger de las profundidades marinas la Isla del Desafío. Junto con la aparición de la isla, surgieron personas capaces de usar el poder de las gemas, permitiéndoles expresar su máximo potencial.

Hoy, las deidades han escogido esta isla como el lugar ideal para encontrar a la persona digna de portar el Tanxi, una misteriosa piedra que otorga un poder inigualable. El enfrentamiento será a muerte.

## OBJETIVO DEL JUEGO

En Tanxi debes ser el último personaje con vida para ganar la partida. Para lograrlo debes derrotar a los otros personajes y sortear los peligros de la isla. Para sobrevivir, necesitarás cuidar tu vida ♥ y fortalecer a tu personaje aumentando sus poderes de ataque y defensa mediante el uso de **armas**, **equipos** y **objetos** mágicos.

En su turno cada participante jugará con su personaje, explorando, interactuando con la isla, equipándose o atacando a otros personajes.

## COMPONENTES



**1 tablero:** contiene la isla donde se desarrolla la partida y el contador de rondas



**1 marcador de rondas:** indica la ronda que se está jugando



**1 marcador del pueblo:** indica cuál fue el último residente del pueblo con el que se interactuó



**5 fichas de personaje**



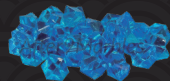
**5 fichas de hielo**



**20 fichas de 1 vida** ♥



**10 fichas de 5 vidas** ♥



**25 fichas de gema de poder** ⚡



**25 fichas de munición** ↗



**5 fichas de orbe de hielo** ❄️



**5 fichas de orbe de fuego** 🔥



**5 cartas de ayuda**



**3 dados de defensa** ⬆️  
(valores: 0, 0, 1, 1, 1, 1, 2, 2)



**4 cartas de residente**



**20 cartas de monstruo**



**12 cartas de personaje**



**6 cartas de deidad**



**64 cartas de botín:** cartas de **equipos**, **objetos**, **armas** y **gemas de poder** ⚡



**15 cartas de botín inicial** ★:  
5 cuchillos, 5 cantimploras y 5 **gemas de poder** ⚡



**18 cartas de reliquia:** son cartas de botín más poderosas.



**1 reglamento**

## PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Separa las cartas según su tipo: botín inicial, botín, reliquia, monstruo, deidad, residente y personaje.



2. Coloca el tablero al centro de la mesa **A** y deja el marcador de rondas **B** en la primera casilla de su contador.

3. Coloca las 4 cartas de residente junto al tablero y deja a su lado el marcador de pueblo **C**. Escoge al azar 4 cartas de botín y 1 carta de reliquia y, sin verlas, déjalas bocabajo junto a la Comerciante del pueblo **D**.

4. A continuación, debes usar las cartas sobrantes de botín y de reliquia, y todas las cartas de monstruo para formar los 4 **mazos de exploración** de la isla de la siguiente manera:

- ♦ Baraja las cartas de botín y sepáralas en 4 grupos de 15 cartas cada uno.
- ♦ Baraja las cartas de monstruo y sepáralas en 4 grupos de 5 cartas cada uno.
- ♦ Separa 4 cartas de reliquia al azar formando 4 grupos de 1 carta cada uno.
- ♦ Forma cada mazo de exploración barajando **en secreto** un grupo de 15 cartas de botín con uno de 5 cartas de monstruo y 1 carta de reliquia. Ubica cada mazo de exploración en el espacio correspondiente a cada cuadrante de la isla **E**.



5. Baraja el resto de las cartas de reliquia, forma un mazo y déjalo bocabajo en el espacio de reliquias **F**.

6. Define un sector cerca del tablero para la pila de descarte **G**.

7. Baraja las cartas de deidad y, sin verlas, coloca 3 cartas al azar bocabajo en los espacios de deidad **H**. Las cartas sobrantes de deidad no serán utilizadas en la partida.

8. Separa las cartas de botín inicial ★ y entrega a cada participante 1 carta de cada tipo (1 **Gema de poder** ☞, 1 Cuchillo y 1 Cantimplora). Cada persona lleva a su mano la **gema de poder** ☞ y la cantimplora, mientras que el cuchillo lo deja bocarriba enfrente suyo **I**. Su personaje comienza la partida con esa carta ya **equipada** (ver página 6, "**Acciones de los personajes**"). Las cartas de botín inicial ★ sobrantes no serán utilizadas en la partida.

9. Para determinar quién será el participante inicial cada persona debe lanzar los 3 **dados de defensa** ☞ y el **dado de ataque** ☞. Quién obtenga la suma mayor será el participante inicial de todas las rondas de la partida.

10. Comenzando por el participante inicial y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, cada persona debe revisar las cartas de personaje y elegir uno para utilizar durante la partida (opcionalmente pueden elegir el personaje al azar). Deja tu carta de personaje bocabajo frente a tí **J**. Las cartas de personaje sobrantes no serán utilizadas durante la partida.

11. Cada participante toma una ficha de personaje a elección y la carta de ayuda del color correspondiente **K**. Comenzando por el participante inicial y siguiendo el orden de turno, cada persona debe posicionar su ficha de personaje en una casilla inicial **L**. Estas se pueden identificar porque muestran una playa con un bote en la orilla.

12. Deja al alcance del grupo los dados, las fichas de ☞, las fichas de munición ☞, las fichas de hielo y los orbes de hielo ☞ y fuego ☞ **M**.

13. Revela las 5 cartas de la Comerciante en el pueblo **D**. Luego, cada participante revela su personaje y coloca sobre dicha carta tantas fichas de vida como la vida ♥ máxima de su personaje **N**.

Finalmente, el participante inicial comienza su primer turno.





## IDEA DE JUEGO

Cada partida de Tanxi es una batalla campal donde triunfará el último personaje que logre quedar con vida ♥ en la isla. Una partida se compone de varias rondas donde habrá turnos en sentido horario. En tu turno podrás usar la energía ⚡ de tu personaje en distintas acciones: moverte, explorar para obtener nuevas cartas o enfrentarte con monstruos, equiparte con cartas de botín, usar **objetos**, atacar a otros personajes e interactuar con los residentes del pueblo o las deidades de la isla.

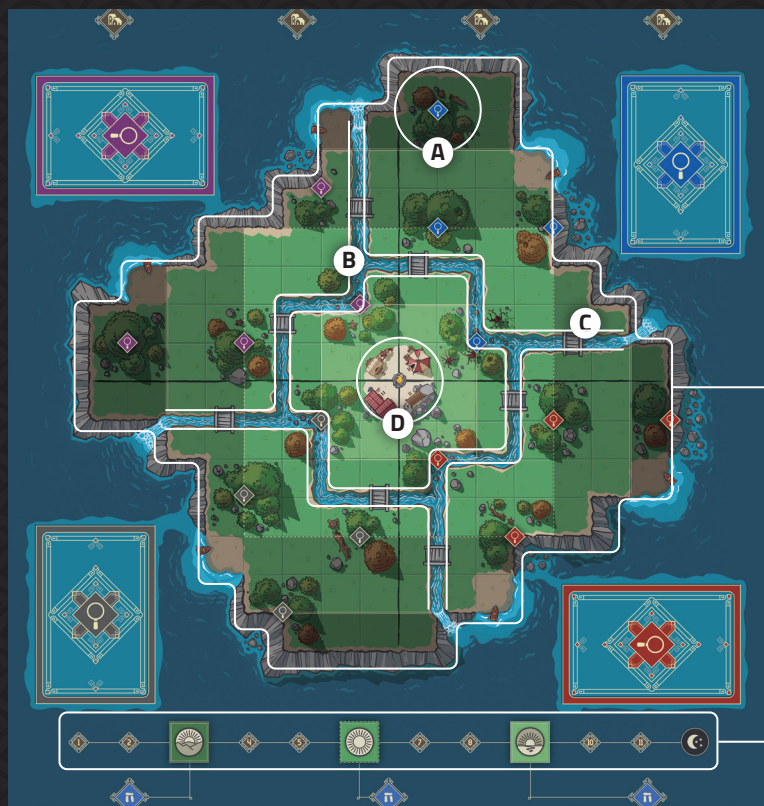
A medida que avanza el sol en el cielo, una densa neblina sube desde la costa, cubriendo la isla. Durante el amanecer, el mediodía y el atardecer,

la neblina avanzará, reduciendo las casillas disponibles y despertando la ira de las deidades que afectarán a los personajes en la isla.

Una vez que llegue la noche, la isla hará todo lo posible por deshacerse de sus invasores, limitando sus opciones y empujando al enfrentamiento final.

En este reglamento se detallan las reglas generales de Tanxi. Si en algún momento el texto de alguna carta contradice este reglamento, **el texto de la carta predomina**. Al final del reglamento puedes encontrar un glosario con términos y conceptos del juego.

## ANATOMÍA DEL TABLERO



**ISLA:** la isla contiene casillas por donde se podrá mover cada personaje. No puede haber más de un personaje por casilla. Un personaje no puede pasar por una casilla ocupada por otro personaje. Esta dividida en 4 cuadrantes, delimitados por las 2 líneas negras que se cruzan en el pueblo.

**A Puntos de exploración:** son las 4 casillas en torno a cada símbolo de exploración (🔍). Según su color, están asociados a un cuadrante de la isla y se relacionan a la acción de explorar.

**B Ríos:** impiden el paso de los personajes en la isla. No se puede cruzar un río con la acción de movimiento.

**C Puentes:** permiten cruzar los ríos.

**D Pueblo:** son las 4 casillas en el centro de la isla. Funcionan como casillas normales, salvo que mientras un personaje esté posicionado en una de las 4 casillas del pueblo puede interactuar con cualquiera de sus residentes (la Comerciante, la Bruja, el Duende minero o el Cantinero) para obtener beneficios.

**CONTADOR DE RONDAS:** al final de cada ronda, antes de que el participante inicial comience su turno, se debe avanzar un espacio en este contador. Hay algunas rondas (amanecer ☀️, mediodía 🌞 y atardecer 🌇) que comienzan con la aparición de una deidad y el avance de la niebla. Además, cuando el contador llega a la última casilla comienza la noche (🌑), momento en que se desencadena la muerte súbita.

En las páginas 9 y 10 podrás ver en detalle cómo interactuar con los residentes del pueblo y los eventos del contador de rondas.

## ANATOMÍA DE LAS CARTAS DE BOTÍN

### Equipos

### Objetos

### Gemas de poder

### Armas



**A Nombre del Botín**

**B Descripción del Botín**

**C Valor en Monedas** (👉) para interactuar con los residentes del Pueblo

**D Parte del cuerpo** donde el Equipo o la Arma es equipada.

**E Ataque:** indica la bonificación que entrega al ataque.

**F Defensa:** indica la bonificación que entrega a la defensa.

**G Energía:** indica cuánta ⚡ agrega o quita al personaje.

**H Rango:** para las armas a distancia, indica el rango en que se puede usar.

**I 🗡️:** Las armas con este símbolo **no pueden volver a tu mano**. Si las desequipas debes descartarlas.

**J ⚡:** Los objetos con este símbolo **no gastan** ⚡ al usarse.

## ANATOMÍA DE LOS PERSONAJES

En Tanxi hay 12 personajes únicos. En su carta se describen sus estadísticas iniciales y sus habilidades.



**A Nombre y ocupación del personaje.**

**B Vida ♥:** indica la ♥ inicial del personaje. En ningún momento de la partida se puede superar ese número. Cada vez que tu personaje recibe daño, debes retirar tantas fichas de ♥ como el daño recibido. Si en algún momento la ♥ de tu personaje llega a 0, tu personaje ha sido **derrotado**. Esto puede suceder por el ataque de un adversario, la represalia de un monstruo, el favor de una deidad o el efecto de la neblina.

### ESTAR DERROTADO

Si tu personaje se queda sin fichas de ♥, es decir tu ♥ llega a 0, debes retirar inmediatamente tu ficha de personaje del tablero de isla y dejarla de forma horizontal sobre tu carta de personaje.

En tu siguiente turno debes posicionar tu ficha de personaje en forma vertical sobre tu carta de personaje, será tu única acción durante ese turno.

Al comienzo de tu próximo turno debes posicionar tu ficha de personaje en una casilla libre del pueblo, volviendo a la partida con la mitad de su ♥ máxima. De este modo, si eres derrotado, permanecerás una ronda fuera de la partida.

**Excepción: si ha llegado la noche, tu personaje regresará al pueblo con 3 ♥ (en vez de la mitad de su ♥).**

**Recuerda:** si en algún momento hay sólo una ficha de personaje en el tablero de la isla (es decir, sólo hay un personaje con ♥), la partida termina automáticamente con la victoria de quien sobrevivió.

**Nota:** en el extraño caso de que las 4 casillas del pueblo estén ocupadas al momento de que un personaje vuelve a la partida, éste debe posicionarse en una de las 8 casillas adyacentes al pueblo.

**C Energía ⚡:** Indica los puntos de energía (⚡) base del personaje. Cada ⚡ se puede gastar para ejecutar acciones durante tu turno. Salvo que se indique lo contrario, puedes realizar varias veces la misma acción en tu turno, mientras tengas la ⚡ necesaria (*ver página 6, "Acciones de los personajes"*). Hay cartas de botín y reliquias que pueden aumentar o disminuir tu ⚡ desde el momento en que son utilizadas o equipadas.

**D Ataque ⚔:** Indica el valor base de ataque de tu personaje. Cada vez que realices un ataque a otro personaje o un monstruo debes sumar este valor, el resultado del 🎲, las bonificaciones de las cartas equipadas y de los efectos correspondientes. Esta suma será tu **poder de ataque**.

**E Defensa ♥:** Indica el valor base de defensa de tu personaje. Cuando recibes un ataque de otro personaje debes sumar este valor, el resultado de los 🎲, las bonificaciones de las cartas equipadas y de los efectos correspondientes. Esta suma será tu **poder de defensa**.

**F Dado de ataque 🎲:** Al declarar un ataque a otro personaje o al combatir con un monstruo, se debe lanzar el 🎲. Sus bonificaciones van desde 0 a 5, valor que se debe considerar para conocer el poder de ataque.

**G Dado de defensa 🎲:** Cuando recibes el ataque de otro personaje, debes lanzar tus 🎲. Cada personaje comienza con sólo 1 🎲 para lanzar, pero ese número puede aumentar. **El máximo de 🎲 que puedes lanzar son 3.** La suma del resultado se debe considerar para conocer el **poder de defensa**.

Si el poder de defensa es igual o mayor al poder de ataque, no hay daño. De lo contrario, el daño es la diferencia entre ambos valores. Debes retirar tantas fichas de ♥ como el daño recibido.

**H Habilidad pasiva:** Cada personaje tiene una habilidad pasiva única. No se necesita ⚡ para usar la habilidad pasiva ya que está presente durante toda la partida. Esta habilidad se puede usar varias veces en tu turno, sin costo.

**I Habilidades especiales:** Cada personaje tiene 2 habilidades especiales únicas. En cualquier momento de tu turno puedes activar una habilidad especial gastando 1 ⚡. No necesitas gastar ⚡ para activarlas, pero durante cada turno puedes usar **una de tus 2 habilidades, y sólo una vez** (*ver página 6, "Acciones de los personajes"*).

Además, cada personaje tiene las mismas 6 partes del cuerpo en donde equipar cartas de **arma** y **equipo** para fortalecerse: cabeza 🧠, pecho 🍖, pies 🦶, accesorio 🎒 y las 2 manos 🖐️.

## DESARROLLO DE LA PARTIDA

### ACCIONES DE LOS PERSONAJES

Durante tu turno puedes usar tu ⚡ en las acciones descritas a continuación. Puedes dejar ⚡ sin usar, dando por terminado tu turno de forma anticipada. Generalmente puedes realizar varias veces la misma acción en tu turno, mientras tengas la ⚡ necesaria.

- A. MOVIMIENTO
- B. EXPLORAR
- C. EQUIPAR
- D. USAR UN OBJETO
- E. ATACAR
- F. INTERACTUAR CON EL PUEBLO

Además, hay 2 acciones que no ocupan ⚡, sino que cuestan **gemas de poder** 💎. Estas acciones pueden realizarse en cualquier momento del turno (incluso cuando ya has usado toda tu ⚡), pero cada una se puede usar **sólo una vez por turno**.

- G. HABILIDADES ESPECIALES DEL PERSONAJE
- H. INVOCAR EL FAVOR DE UNA DEIDAD

#### A. MOVIMIENTO

Es la acción de desplazar a un personaje ortogonalmente de una casilla a otra casilla adyacente disponible en el tablero principal. Cada acción de movimiento cuesta **1 ⚡**. No puedes atravesar ríos u otros personajes.

#### B. EXPLORAR

Es la acción de tomar la primera carta de uno de los mazos de exploración. Para explorar debes estar en una de las 4 casillas alrededor de un punto de exploración (🔍), debes gastar **1 ⚡** y robar la primera carta del mazo de exploración del sector correspondiente.

Puedes explorar varias veces por turno, **pero sólo puedes explorar una vez en el mismo punto de exploración (🔍) en cada turno**.

Puedes encontrar 3 tipos de cartas al explorar:

#### 1. Cartas de botín



Si al explorar aparece una carta de botín, llévala a tu mano en secreto. No existe límite a la cantidad de cartas que puedes tener en tu mano. Si la carta es un **equipo** o un **arma**, podrás equipar posteriormente a tu personaje. Si la carta es un **objeto**, la podrás usar más adelante para aplicar su efecto.

#### 2. Reliquias



Al igual que con las cartas de botín, si al explorar aparece una reliquia, llévala a tu mano en secreto. Puedes equiparla o usarla más adelante.

#### 3. Monstruos



Si al explorar tomas una carta de monstruo, déjala bocarriba frente a ti. ¡Ha aparecido un monstruo en tu camino! Lee la descripción **A** del monstruo, ya que usualmente tienen habilidades especiales.

Si el monstruo tiene **!**, éste te hará una emboscada **B**. Esto significa que el monstruo te hará daño antes de empezar el combate. Fíjate en el texto del monstruo y del efecto que sigue a **!** para saber cuánto daño recibe tu personaje.

A continuación, debes decidir si huir o enfrentarse al monstruo.

**Si huyes**, baraja la carta de monstruo junto al mazo de exploración de dónde la tomaste, y déjala en su espacio correspondiente. Ha terminado tu acción de explorar.

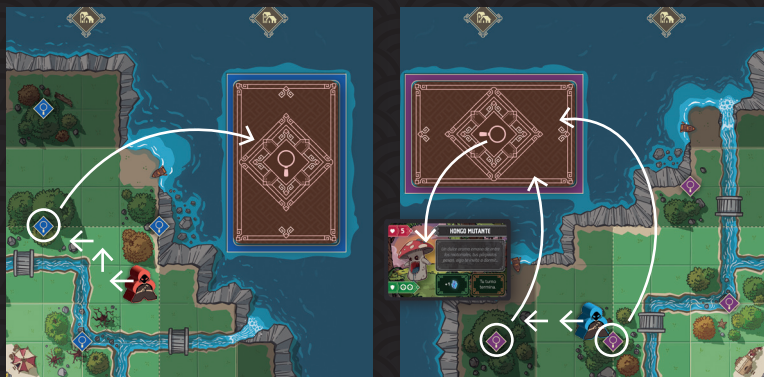
**Si enfrentas al monstruo**, debes lograr que su **♥ C** llegue a **0** en un **sólo ataque**. Si lo logras, recibirás una recompensa **D** y debes dejar la carta de monstruo en el descarte. En cambio, si no lo logras, perderás tanta **♥** como indique su represalia **E** y debes barajar la carta de monstruo en el mazo de exploración de dónde la tomaste.

Si tu **♥** llega a **0** por la represalia o la emboscada de un monstruo, has sido derrotado. Tu turno acaba automáticamente, y debes seguir los pasos normales de ser derrotado (**ver página 5, "Anatomía de los personajes: Vida"**).

Al enfrentarse al monstruo debes declarar con qué **armas** atacarás, estas pueden ser o no de distancia. Si usas armas a distancia, debes descontarte las municiones **🔫** correspondientes. Mientras las lleves equipadas, **puedes atacar a un monstruo con varias armas, siempre y cuando tengan el mismo rango de ataque** ➔. También puedes atacar **sin armas**. Para conocer tu poder de ataque, debes lanzar el **🎲** y sumar al número obtenido el valor base de de tu personaje, los bonificadores de las armas utilizadas y/o de los efectos correspondientes.

Luego, para conocer el poder de defensa del monstruo, cualquier otro participante debe lanzar los que correspondan **F**.

Habrás derrotado al monstruo si la diferencia entre tu poder de ataque y el poder de defensa del monstruo es igual o mayor que su .



**Ejemplo:** Paula Percebe es la ficha de personaje roja. En su turno usa **3** para moverse y su última para explorar. Roba del mazo correspondiente una carta de **equipo** directamente a su mano.

Ian Frost es la ficha de personaje azul. Comienza su turno usando una para explorar. Luego usa **2** para moverse, hasta un nuevo punto de exploración, donde usa su última para explorar nuevamente. En este caso ha aparecido un Hongo Mutante. Ian decide combatir con el monstruo, atacando con su cuchillo.



Poder de ataque Ian:

$$2 (\text{base Ian}) + 2 (\text{cuchillo}) + 4 (\text{resultado}) = 8$$

Poder de defensa del Hongo Mutante:

$$1 (\text{resultado}) + 2 (\text{resultado}) = 3$$

$$\text{Cálculo de daño: } 8 - 3 = 5$$

Ian le hizo 5 puntos de daño al Hongo maldito. Como la del Hongo maldito son 5 , Ian lo ha derrotado. La carta de monstruo se descarta e Ian obtiene 1 como recompensa.

## C. EQUIPAR

Es la acción de llevar cartas de tu mano a tu zona de juego bocarriba, fortaleciendo a tu personaje. Puedes equiparte cartas de **equipo** (pecheras, botas, cascos y accesorios) o de **armas** (armas y escudos).

Al equipar una carta su efecto se aplica inmediatamente.

Cada acción de equipar cuesta **1** por cada carta que quieras equipar. Sólo puedes llevar equipada una carta de cabeza , pecho , pies y accesorio al mismo tiempo. Mientras una carta está equipada en tu personaje, sus bonificadores y efectos pasan a ser parte de éste.

La acción de equipar también puede usarse para desequipar una carta. Es decir, gastando **1** puedes tomar una carta equipada y devolverla a tu mano.

Alternativamente, por sólo **1** puedes intercambiar una carta equipada por otra de tu mano del mismo tipo (, , , ).

Además, cada personaje tiene 2 manos para equipar **armas**. Hay algunas **armas** que usan 1 mano , mientras que otras usan 2 manos. Así, tu personaje podría tener equipadas 1 carta de , 2 cartas de o 1 carta de .

Los intercambios de **armas** son especiales: por sólo **1** puedes intercambiar cualquier combinación de cartas que tengan y , respetando que cada combatiente tiene sólo 2 manos.

Por ejemplo, por **1** podrías intercambiar 1 carta ya equipada, por 2 cartas de tu mano.

: Las **armas** con este símbolo no pueden volver a tu mano. Si la desequipas deber descartarla en lugar de llevarla a tu mano.

## D. USAR UN OBJETO

Con esta acción puedes usar **1** para activar el efecto de una carta de **objeto**. Ten en cuenta que algunos efectos son inmediatos, mientras que otros pueden durar hasta el comienzo de tu próximo turno. Luego de resolver el efecto del **objeto**, la carta se descarta.

El efecto de las cartas de **objeto** es exactamente lo que indica la carta, excepto por los orbes que necesitan algunas aclaraciones:

**Orbe de fuego** : al usar este **objeto**, descarta la carta y lleva una ficha de a tu zona de juego. Tu próximo ataque (ya sea a otro personaje o a un monstruo) tiene **+3** . Luego regresa a la reserva la ficha de . No puedes tener más de un al mismo tiempo.

**Orbe de hielo** ❄️: al usar este **objeto**, descarta la carta y lleva una ficha de ❄️ a tu zona de juego. Dependiendo de qué suceda primero, el ❄️ te entrega +3 ❤️ la próxima vez que sufras un ataque de otro personaje o anula la represalia (o la emboscada) del próximo monstruo al que te enfrentes. En cualquiera de los dos casos, luego de usarlo debes regresar a la reserva la ficha de ❄️. No puedes tener más de un ❄️ al mismo tiempo.

## E. ATACAR

Es la acción de atacar a otro personaje con ❤️ en la isla. Debes gastar 1 ⚡ para usarla. Puedes atacar a varios personajes durante el mismo turno, siempre que tengas la ⚡ necesaria, pero **sólo puedes atacar una vez a cada personaje durante el mismo turno.**

Dependiendo del rango ➡ al que te encuentres del personaje que quieras atacar, puedes realizar ataques cuerpo a cuerpo o a distancia.

Para realizar un ataque cuerpo a cuerpo debes estar en una casilla ortogonalmente adyacente a tu objetivo y no estar separados por un río.

En el caso de los ataques a distancia, debes estar a un rango ➡ exactamente igual al del **arma** de distancia con la que quieres atacar y no debe haber ningún obstáculo en la línea del ataque. En un ataque a distancia debes gastar 1 o más municiones ➡ del **arma**. Otros personajes son considerados obstáculos para el rango de un ataque a distancia.

Puedes usar más de un **arma** para atacar a un personaje mientras las tengas equipadas, tengan municiones ➡ (si corresponde) y compartan el rango.

**x ⚡: +x ➡** Las cartas que llevan esta indicación *pueden ser recargadas usando la ⚡ indicada. Puedes recargar ➡ varias veces en un turno.*

Al atacar a otro personaje debes declarar con qué **armas** atacarás. Puedes atacar sin **arma**, usando el ⚔ base de tu personaje. Para calcular tu **poder de ataque**, debes lanzar el 🎲 y sumar al número obtenido el valor base de ⚔ de tu personaje, los bonificadores de las **armas** utilizadas y de los efectos correspondientes.

Luego, el personaje que recibe el ataque debe lanzar los 🎲 que correspondan. Para calcular su **poder de defensa**, se debe sumar la ❤️ base de su personaje, las bonificaciones de las cartas equipadas, los efectos correspondientes y el resultado de los 🎲.

Si su poder de defensa es mayor o igual a tu poder de ataque, entonces tu ataque no ha hecho daño.

En cambio, si su poder de defensa es menor que tu poder de ataque, has realizado daño. El personaje que ha recibido el ataque pierde tantas fichas

de ❤️ como la diferencia entre poder de ataque y defensa. El daño es la cantidad de ❤️ que has logrado restar con el ataque.

Recuerda: si luego de recibir un ataque, tu personaje queda sin fichas de ❤️, este ha sido **derrotado**. Debes seguir los pasos correspondientes al ser derrotado (*ver página 5, "Anatomía de los personajes: Vida"*).

*Si luego de atacar logras derrotar a otro personaje, recibirás automáticamente una recompensa: 1 🎲 y 1 🗡.*



**Ejemplo:** Isaac Fleesa es la ficha de personaje verde. En su turno gasta 1 ⚡ para usar el **objeto** Orbe de fuego 🔥. Lleva esta carta al descarte, mientras que toma una ficha de 🔥. Luego usa 1 ⚡ para intercambiar su Cuchillo y Ballesta de caza por un Cetro del bosque. Tras colocar los contadores correspondientes sobre el Cetro del bosque, decide usar 1 ⚡ para moverse y su último ⚡ para atacar a distancia a Ian Frost con el Cetro del bosque.



**Poder de ataque de Isaac:**

$$3 (\text{base Isaac}) + 3 (\text{Cetro del bosque}) + 2 (\text{resultado 🎲}) + 3 (\text{🔥}) = 11 \text{ ⚔}$$

**Poder de defensa de Ian:**

$$2 (\text{base Ian}) + 1 (\text{Máscara mirona}) + 2 (\text{resultado 🎲}) = 5 \text{ ❤️}$$

**Calculo de daño:**  $11 \text{ ⚔} - 5 \text{ ❤️} = 6$

Isaac le hizo 6 puntos de daño a Ian, por lo que éste pierde -6 ❤️. Finalmente, Isaac descarta la ficha de 🔥 y 2 contadores de munición (➡) del Cetro del bosque.

## F. INTERACTUAR CON EL PUEBLO

Es la acción de interactuar con uno de los 4 residentes de la isla. Para interactuar con el pueblo, tu personaje debe estar posicionado en una de las 4 casillas de pueblo y debes gastar 1 ⚡. Además, cada vez que se interactúa con un residente, se debe dejar sobre éste el marcador de pueblo, bloqueando su uso.

Puedes interactuar varias veces con el pueblo en tu turno, pero **no puedes interactuar con el residente que tiene el marcador de pueblo en ese momento**. Cuando se vuelva a interactuar con el pueblo, se debe mover el marcador de pueblo nuevamente, y así sucesivamente. De este modo, no se puede interactuar 2 veces seguidas con el mismo residente.

Varios residentes ofrecen más de un beneficio que para conseguirlos debes pagar con cartas de tu mano su valor en monedas. Puedes alcanzar el coste usando más de una carta de tu mano, pero los residentes del pueblo no entregan cambio. Las cartas de tu mano que uses para interactuar con el pueblo debes dejarlas en el mazo de cartas de la Comerciante del pueblo, quedando disponibles para las siguientes interacciones.



**El Cantinero:** si interactúas con él tienes 2 opciones:

- ◆ puedes pagar 3 monedas para recuperar +3 corazones.
- ◆ puedes pagar 5 monedas para recuperar hasta alcanzar la mitad de tu máxima.



**La Bruja:** si interactúas con ella tienes 2 opciones:

- ◆ puedes pagar 5 monedas para ver la mano de otro personaje con corazones y llevar una de sus cartas a tu mano.
- ◆ puedes pagar 5 monedas para conseguir 1 ficha de orbe de fuego o de hielo.



**El Duende minero:** si interactúas con él tienes 2 opciones.

- ◆ puedes pagar 3 monedas para obtener 1 azulejo.
- ◆ puedes pagar 5 monedas para obtener 2 azules.



**La Comerciante:** si interactúas con ella podrás conseguir 1 de las cartas de la Comerciante pagando su valor en monedas. Las cartas de la Comerciante pueden ser consultadas en cualquier momento.

El término "moneda" refiere al valor que tiene cada carta. Para pagar a cualquier residente debes descartar en la pila de cartas de la Comerciante una cantidad de cartas que sume o supere la suma solicitada por el residente. Los residentes no dan cambio.



## G. HABILIDADES ESPECIALES DEL PERSONAJE

Cada personaje tiene 2 habilidades especiales únicas. En cualquier momento de tu turno (incluso cuando ya has usado toda tu **⚡**) puedes activar una habilidad especial gastando 1 **💎**. Durante cada turno puedes usar **una de tus 2 habilidades, y sólo una vez por turno**.

Varias habilidades especiales son similares a otros tipos de acciones ("Ataca y...", "Explora y..."). En esos casos, debes seguir las reglas y limitaciones de la acción base (por ejemplo, no puedes atacar 2 veces al mismo personaje en un turno, aunque uno de tus ataques provenga de una habilidad especial).



**Ejemplo:** Darla Olcay es la ficha de personaje amarillo. En su turno usa 2 **⚡** para moverse. Luego usa 1 **⚡** para interactuar con el pueblo. Decide comprar 2 **💎** interactuando con el Duende minero, por lo que descarta, **en el mazo de cartas de la Comerciante**, un cuchillo y unas botas del viajero, sumando 5 monedas. Deja el marcador del pueblo sobre la carta del Duende minero, indicando que ha quedado bloqueado.

Luego, Darla usa 1 **⚡** para moverse a un punto de exploración y finalmente usa 1 **💎** (pero ninguna **⚡**) para activar su habilidad especial Suerte, permitiéndole robar 3 cartas y elegir una.

## H. INVOCAR EL FAVOR DE UNA DEIDAD

Al comenzar la ronda del amanecer, el mediodía y el atardecer, además de avanzar la neblina aparecen deidades. Cuando aparece una deidad se aplica automáticamente su Ira (**ver página 10, "Contador de rondas, muerte súbita y neblina"**). Desde el momento que es revelada una deidad, quedará disponible su favor y los personajes podrán interactuar con ella.

En cualquier momento de tu turno (incluso cuando ya has usado toda tu **⚡**) puedes invocar el favor de una deidad disponible gastando 2 **💎**. **Sólo puedes usar esta acción una vez por turno**.

Si derrotas a varios personajes invocando el favor de una deidad, obtienes recompensas por cada uno.

## AVANZAR EL MARCADOR DE RONDA

Cada vez que finaliza una ronda y antes de comenzar una nueva, se debe avanzar un espacio el marcador de rondas.



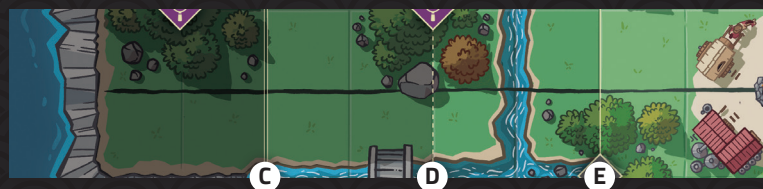
En el marcador hay 3 hitos representados por las distintas fases del día: amanecer (ronda 3), mediodía (ronda 6) y atardecer (ronda 9). Antes de comenzar cada una de estas rondas, se debe revelar una de las cartas de deidad e **inmediatamente aplicar el efecto de su ira (A)**. La ira de una deidad representa su malestar por la llegada de los personajes a la isla, corresponde a un efecto único y afecta a todos los personajes que no estén derrotados.

**La ira de una deidad no puede reducir la ♥ de un personaje a 0; En caso de que fuese a suceder, ese personaje queda en 1 ♥.**

Luego de aplicar su ira, la deidad queda revelada y se puede invocar su favor (B).



Junto con la aparición de las deidades, durante el amanecer, el mediodía y el atardecer (comienzos de las rondas 3, 6 y 9), una densa neblina sube desde la costa, cubriendo de a poco la isla.



Al comienzo del amanecer (ronda 3) la neblina cubrirá hasta cierto punto de la isla (C).



Al comenzar el mediodía (ronda 6) ésta cubrirá más casillas de la isla (D).



Al comenzar el atardecer (ronda 9) será la última vez que avance la neblina (E).

Los personajes pueden moverse por casillas cubiertas por neblina, pero **si terminan su turno** en una casilla con neblina, esa persona debe lanzar el y descontarse tanta ♥ como el número que éste indica. Si un personaje es derrotado por la neblina, debe realizar los mismos pasos usuales, aunque nadie obtiene recompensa por su derrota.

La última casilla del marcador de ronda representa la noche, instante en que comienza la muerte súbita. Desde ese momento ya no se debe avanzar el marcador de ronda al comenzar una ronda. **La única diferencia es que cuando un personaje regresa a la partida en la noche (12), luego de estar derrotado, regresará al pueblo con 3 ♥ (en vez de la mitad de su ♥).**


## FIN DE LA PARTIDA


Una partida de Tanxi llega a su fin automáticamente cuando sólo hay un participante con ♥ en la isla. Ese personaje ha triunfado, recibiendo el Tanxi y su inigualable poder.



## GLOSARIO



**Atacar, acción de:** Es la acción mediante la cual un personaje puede atacar a otro. Tiene un coste de 1 ⚡ y se debe declarar con qué **armas** se realiza.

**Ataque** ⚔️: Representa qué tan hábil es un personaje para hacer daño a un oponente. El valor indicado en la carta de personaje es su ataque base y sumado a distintos bonificadores y el  se obtiene el poder de Ataque.

**Ataque, poder de:** Resultado de la suma del ataque base, los distintos modificadores otorgados por el **equipo** y el . Se contrapone al poder de Defensa para el cálculo del daño.

**Ataque cuerpo a cuerpo:** Corresponde a declarar un ataque sin **armas** o utilizando cualquier **arma** sin valor de rango y sólo se puede declarar contra un personaje en una casilla adyacente ortogonalmente no separada por un río o a un monstruo. Si el personaje tiene equipada más de un **arma** sin rango puede declarar un ataque cuerpo a cuerpo usando ambas.


**Ataque a distancia:** Corresponde a declarar un ataque utilizando cualquier **arma** que tenga un valor de rango ➤ y sólo se puede declarar contra un personaje que se encuentre a exactamente tantas casillas de distancia como el valor de rango del **arma** o contra un monstruo. Si el personaje tiene equipada más de un **arma** con rango, puede ocuparlas en conjunto sólo si comparten el valor de rango ➤ del ataque. Se pueden atravesar los ríos con ataques a distancia, pero no a otros participantes u obstáculos.


**Armas, cartas de:** Son las cartas que se pueden equipar en las manos de cada personaje. Pueden ser **armas** o escudos y son de color rojo. Por lo general otorgan bonificadores para el poder de Ataque. Existen **armas** de  y  manos.

**Botín, cartas de:** Es una categoría general de cartas que incluye: **armas**, **equipos**, **objetos** y **gemas de poder** ⚡. Se encuentran en los mazos de exploración y en las cartas de la Comerciante.


**Botín inicial, cartas de:** Al comenzar la partida, cada personaje recibe una **gema de poder** ⚡, una cantimplora y un cuchillo equipado. Tienen el símbolo ★.

**Daño:** Cada vez que recibes daño, debes retirar tantas fichas de ♥ de tu personaje como correspondan. Puede originarse en un ataque (si el poder de Ataque es mayor al poder de Defensa), pero también se puede recibir daño directo a través de una habilidad especial, la represalia de un monstruo, la ira o el favor de una deidad, o por terminar el turno en una casilla cubierta por neblina.

**Defensa** ♥: Representa que tan resistente al daño es un personaje. El valor indicado en la carta de personaje es su defensa base y al sumarlo con distintos bonificadores y el  determina el poder de Defensa.

**Defensa, poder de:** Resultado de la suma de la defensa base, los distintos modificadores otorgados por el **equipo** o las **armas** y el resultado de el . Se contrapone al poder de Ataque para el cálculo del daño.

**Deidad:** Una de 6 diferentes deidades que protegen la isla. En cada partida sólo aparecen 3 al comienzo de ciertas rondas específicas. Cada deidad tiene una Ira y un Favor.





**Deidad, Invocar:** Acción mediante la cual se consigue el favor de una deidad pagando 2 . Esta acción no requiere energía ⚡ y se puede usar una sola vez por turno. Cada deidad tiene un favor único y sus efectos son beneficiosos para quien la invoca.






**Deidad, Ira:** Representa el malestar de la deidad por la llegada de los personajes a la isla. Corresponde a un efecto único activado al comienzo de la ronda en que la carta de Deidad es revelada. Afecta a todos los personajes en la isla y no puede reducir la vida ♥ de un personaje a 0.

**Derrotar:** Un personaje es derrotado cuando no tiene fichas de ♥. Su ficha es retirada de la isla y perderá un turno antes de volver a la partida con la mitad de su ♥ inicial (o 3 si ha llegado la noche).

**Energía** ⚡: Representa la ⚡ con que se pueden llevar a cabo varias acciones. Cada personaje tiene una ⚡ base, que puede aumentar o disminuir con distintos **equipos**, **armas** y **objetos**. Es gastada en realizar los distintos tipos de acciones disponibles.


**Equipar, acción de:** Acción mediante la cual un personaje puede equipar, desequipar o intercambiar una carta de **equipo** o **arma** de sus partes del cuerpo disponibles.

**Equipo, cartas de:** Son las cartas que cada personaje puede equiparse en la cabeza , pecho , pies  o accesorio . Son de color café y sus efectos son diversos, pero tienden a otorgar bonificadores a la defensa.

**Espacios de equipos:** Son los espacios que cada personaje tiene para equiparse. Los espacios disponibles son: cabeza , pecho , pies , accesorio  y 2 manos .




**Exploración, acción de:** Acción mediante la cual se roba la primera carta del mazo de exploración del cuadrante donde se realiza la acción. Tiene un coste de 1 ⚡, debe hacerse sobre un punto de exploración y sólo se puede hacer una vez por turno por cada punto de exploración.



**Exploración, Mazo de:** Mazo construido con cartas de botín, monstruo y una reliquia. Contiene 21 cartas en total y hay uno por cada cuadrante de la isla.

**Exploración, punto de:** Corresponde a las 4 casillas en torno al símbolo de exploración  repartidos en cada cuadrante de la isla. Si el personaje está situado sobre un punto de exploración, puede usar la acción de exploración para robar la primera carta del mazo de exploración correspondiente.


**Fases del día:** Representan el transcurrir del día durante la partida. Pueden ser amanecer, mediodía, atardecer y noche. Al comienzo de las tres primeras se revela una deidad, se aplica el efecto de su Ira y avanza la niebla. En la noche comienza la muerte súbita.

**Gemas de poder** ⚡: Es uno de los recursos principales del juego, se pueden obtener de distintas maneras: derrotando a otros personajes, venciendo a monstruos o interactuando con el Duende minero del Pueblo. Se usan para activar las habilidades especiales de los personajes o para conseguir el favor de alguna deidad disponible.


**Gemas de poder** ⚡, **cartas de:** Son equivalentes a una . Se pueden usar siempre que se necesite pagar algún coste que requiera  sin necesidad de usar .

**Habilidad especial:** Cada personaje posee 2 habilidades especiales. Estas se utilizan gastando una  pero no requieren . Sólo se puede usar una habilidad especial por turno.

**Habilidad pasiva:** Cada personaje posee una diferente. Siempre está disponible, no tiene coste y su efecto es constante.

**Interactuar, acción de:** Es la acción de interactuar con el pueblo. Se realiza sólo si el personaje está ubicado sobre una de las 4 casillas del pueblo. Se debe elegir un residente que no esté bloqueado y pagar el coste en monedas  correspondiente. Las cartas que se usen al interactuar con el pueblo, quedan en el mazo de la Comerciante.


**Marcador de rondas:** Marcador que permite llevar el seguimiento de la ronda actual de la partida. Según las fases del día se revelarán las deidades, avanzará la niebla o comenzará la muerte súbita.

**Monstruo:** Son las criaturas que habitan la isla y buscan sorprender a los personajes. Todos tienen un valor de Vida , una recompensa, una represalia y en algunos casos una habilidad especial. En el juego se representan por cartas que son barajadas en los mazos de exploración.

**Monstruo, vida:** Corresponde a un valor que el personaje debe alcanzar mediante un ataque para superar al monstruo. Si el ataque iguala o supera el valor, se obtiene una recompensa. Si el ataque es inferior al valor, se sufre una represalia.



**Monstruo, recompensa:** Corresponde al beneficio que obtiene un personaje al vencer a un monstruo. Se obtiene inmediatamente y luego se descarta la carta de monstruo.



**Monstruo, represalia:** Corresponde al castigo que obtiene un personaje al no lograr vencer a un monstruo. Se obtiene inmediatamente y luego el monstruo es barajado en su mazo de exploración correspondiente.

**Monstruo, emboscada :** Algunos monstruos pueden emboscar a los personajes. En esos casos el monstruo hará daño al personaje antes de comenzar el combate, incluso si éste decide no enfrentarlo.

**Movimiento, acción de:** Es la acción de desplazar a un personaje ortogonalmente de una casilla a otra adyacente, y sin atravesar ríos. Tiene un coste de **1 **.






**Muerte súbita:** Fase del juego que comienza en la última ronda y se extiende hasta el fin de la partida. En la muerte súbita cada vez que un personaje revive vuelve a la isla con sólo **3 **.

**Munición :** Contador que representa cuántas veces un **arma** a distancia puede ser usada para un ataque. Cada **arma** tiene una cantidad distinta de contadores y siempre que se declare un ataque a distancia, deben descartarse contadores. Algunas armas pueden recargar sus Municiones .

**Nebliana:** Elemento de la isla que avanza progresivamente a medida que transcurre la partida. Siempre que un personaje termine su turno en una casilla cubierta por niebla, debe lanzar el  y perder tanta  como el número que indique el dado.

**Objetos, cartas de:** Son las cartas de color verde. Se utilizan mediante la acción de usar **objetos**. Sus efectos generalmente son inmediatos o hasta el siguiente turno del participante. Luego de resolver el efecto la carta es descartada.

**Obstáculos:** Son los otros personajes en la isla y los contadores de la habilidad Bloques de Hielo de Ian Frost. No puedes atravesarlos con la acción de movimiento o ataques a distancia.

**Orbes:** Son **objetos** especiales. Pueden ser de fuego  (+3  próximo ataque) o hielo  (+3  defensa a próximo ataque o anula represalia o emboscada  del próximo monstruo). Puedes tener como máximo una de cada tipo.

**Personaje:** Son 12 diferentes. La carta de cada personaje indica sus habilidades únicas y las estadísticas base.


**Playas:** son las 6 casillas de la isla donde se pueden ubicar los personajes al comienzo de la partida. Se puede identificar por tener un bote en ellas.


**Pueblo:** Son las 4 casillas en el centro del mapa. En el pueblo habitan los residentes y se puede obtener beneficios de ellos mediante la acción de interactuar.

**Cartas de la Comerciante:** Representan la mercadería disponible en el pueblo. Al interactuar con la Comerciante se puede intercambiar cartas de la mano por una de las cartas de la Comerciante. Siempre que se pague a un residente, las cartas utilizadas para el pago se dejan en las cartas de la Comerciante, quedando disponibles.

**Puente:** Son los puntos en la isla donde se pueden cruzar los ríos.


**Rango :** Corresponde a la distancia ortogonal y en línea recta a la que se puede declarar un ataque a distancia.



**Reliquias , cartas de:** Son cartas que representan **armas, equipos u objetos** de gran poder. Se pueden obtener como recompensa al derrotar a algunos monstruos, al derrotar a otro personaje, en las cartas de la Comerciante o, si tienes suerte, en un mazo de exploración.


**Residentes:** Son los habitantes del pueblo. Cada uno tiene un efecto particular y se debe pagar su coste con cartas que igualen o superen el valor en monedas  indicado. Sólo se puede interactuar con los residentes que no estén bloqueados por el marcador del pueblo.

**Ríos:** Son elementos de la isla que impiden el paso de los personajes. No se puede atravesar un río con la acción de movimiento, ni tampoco se puede atacar cuerpo a cuerpo a través del río.

**Cuadrante:** Corresponde a uno de los 4 cuadrantes de la isla. Se diferencian por los colores de sus puntos de exploración. Cada cuadrante cuenta con su propio mazo de exploración.

**Usar objeto, acción de:** Acción de usar una carta de **objeto** de la mano para resolver su efecto inmediatamente. Tiene un coste de **1 **.

**Monedas :** Es el valor que tiene cada carta de botín o reliquia. El valor en monedas  sirve para interactuar con los residentes del pueblo.

**Vida :** Representa la vitalidad de cada personaje. Si llega a 0 ese personaje ha sido derrotado. Nunca se puede tener un valor mayor al indicado en la carta de personaje.

**Diseño del juego e ilustraciones:** Ignacio Mc Manus

**Edición y desarrollo:** Jorge Larraín, Manuel Warner y Simón Weinstein

**Diseño gráfico:** Laura Mena, Ignacio Mc Manus y Paulina Vasconcelo

**Redacción de reglamento:** Manuel Warner y Simón Weinstein

**Revisión de reglamento:** Ketty Galleguillos y José Manuel Álvarez