

Gloom

Un juego de incidentes desventurados y trágicas consecuencias

El mundo de *Gloom* es un lugar triste y tenebroso. El cielo es gris, el té está frío y una nueva tragedia aguarda tras cada esquina. Las deudas, la enfermedad, la angustia, las manadas de ratones rabiosos devoradores de carne... Cuando parece que las cosas no pueden ir peor, lo hacen. Pero hay quien dice que la recompensa que se recibe en la otra vida depende de los tormentos soportados en esta. Si es así, aún podría haber esperanza; si no en este mundo, tal vez en la paz del más allá.

En el juego de cartas *Gloom* asumirás el control del destino de una excéntrica familia de inadaptados y misántropos. El objetivo del juego es triste, pero simple: deberás hacer que tus personajes padezcan las mayores tragedias que te sea posible antes de su tránsito al merecido descanso de la muerte. Arrojarás sobre tus personajes cartas con terribles tribulaciones como "Fue cazado por caniches" o "Fue enojado por enanos" para reducir sus puntuaciones de Autoestima, a la vez que intentas animar a los personajes de tus rivales con matrimonios y otros eventos felices que les den puntos positivos. Cuando uno de los miembros de tu familia sufra finalmente una muerte prematura, dicho personaje y todas las circunstancias trágicas que llevaron a su fallecimiento se apartarán hasta el final de la partida.

La partida finalizará en el momento en que toda una familia sea eliminada por completo. Entonces, cada jugador contabilizará los puntos de *Pathos* visibles en cada una de las cartas de sus personajes muertos para obtener sus puntuaciones de Autoestima, y después sumará dichas puntuaciones para conocer su Valor familiar total. El jugador que posea el Valor familiar *más bajo* ganará la partida.

COMPONENTES

Gloom es un juego de cartas para 2-4 jugadores de 13 años en adelante. Una partida dura alrededor de 1 hora de juego. Además de esta hoja de reglas, *Gloom* incluye 20 cartas de Personaje, 58 cartas de Modificadores, 12 cartas de Evento y 20 cartas de Muerte prematura.

PREPARACIÓN

Antes de que comience la partida, tendrás que escoger personajes y robar la mano.

Escoger personajes

Se separan las cartas de Personaje de la baraja, que tienen una calavera en el dorso. Cada jugador escoge una familia y coge las 5 cartas de Personaje que muestran el mismo símbolo en la zona inferior central: Castillo Slogar aparece representado por un cerebro sin cuerpo, Hogar Hemlock por una chistera, Guardia Blackwater por una guadaña, y el Divertimiento de Dark por una carpa de circo. Cada jugador coloca las cartas de Personaje boca arriba sobre la mesa, delante de él. Las familias que no sean escogidas por ningún jugador se dejan aparte durante toda la partida.

SÍMBOLOS FAMILIARES



Castillo Slogar



Hogar Hemlock



Divertimiento de Dark



Guardia Blackwater

Robar la mano

El resto de cartas de la baraja se mezclan y se apilan boca abajo en el centro de la mesa, formando el mazo de robo. Entonces, cada jugador roba 5 cartas para constituir su mano inicial. En el transcurso de la partida se irá formando la pila de descartes, acumulando boca arriba las cartas descartadas junto al mazo de robo. Si el mazo de robo llegara a terminarse, la pila de descartes se baraja nuevamente para crear uno nuevo.

¡Ya está todo preparado para atormentar a los personajes! El jugador que haya tenido el peor día será el primero en jugar. Si todos habéis tenido un día igual de miserable, será el propietario del juego quien juegue el primer turno. La partida continuará en el sentido de las agujas del reloj.

ORDEN DE LOS TURNOS

Cuando sea tu turno, podrás *jugar o descartar hasta un máximo de 2 cartas*, y luego *robar la mano de nuevo*, en el orden explicado a continuación. Una "jugada libre" significa que puedes jugar una carta sin que cuente como una de tus dos jugadas normales.

Primera jugada

Puedes jugar o descartar una carta cualquiera de tu mano, o pasar (no hacer nada).

Segunda jugada

No puedes jugar una carta de Muerte prematura en tu segunda jugada. Puedes jugar una carta de Evento o una carta de Modificadores de tu mano, descartar una carta cualquiera de tu mano, o pasar (no hacer nada).

Fase de robo

Roba hasta que el número de cartas de tu mano sea igual a tu límite actual de robo. *A menos que resulte alterado por los efectos de alguna carta, el límite de robo es de 5 cartas*. No tienes que descartar las cartas que te sobren: si acabas con 7 cartas en tu mano y tu límite de robo es de 5, simplemente deja de robar hasta que tengas menos de 5 cartas. Una vez hayas robado, el jugador sentado a tu izquierda empezará su turno.

NARRACIÓN

La mitad de la diversión de *Gloom* proviene de las historias que se desarrollan a medida que avanza la partida. En tu turno, te corresponderá explicar los efectos de tus jugadas y cómo han tenido lugar esos trágicos sucesos. Por ejemplo, en la ronda anterior, lord Slogar tuvo un desposorio despampanante. Entonces, ¿cómo es que en el último turno acudió al alcohol y fue censurado por el clero? ¿Qué efecto tendrá esto en su pobre hija Melissa, aún convaleciente de un brote de tuberculosis de su infancia?

La narración no es un requisito del juego, pero pruébala: ¡te divertirás más si lo haces!

TIPOS DE CARTAS

En *Gloom* se utilizan cuatro tipos de cartas: de *Personaje*, de *Modificadores*, de *Evento* y de *Muerte prematura*. Las cartas se resuelven en el mismo orden en que se juegan.

Cartas de Personaje

Una carta de Personaje puede identificarse por la calavera del dorso, el alegre retrato del personaje en el centro y el símbolo familiar bajo este último. Estas cartas no tienen puntos de *Pathos* inherentemente (los personajes comienzan sin Autoestima), pero son la base sobre la que se cimenta el juego. Las cartas de Modificadores se colocan encima de las cartas de Personaje para alterar sus puntuaciones de Autoestima, y las cartas de Muerte prematura pueden jugarse sobre los personajes para asegurarse dichas puntuaciones en el recuento del final de la partida. Las familias de *Gloom* son:

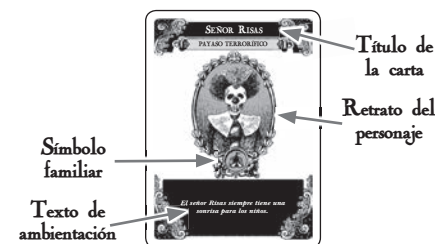
Castillo Slogar: Este tétrico castillo es el lugar perfecto para la vida en familia... incluso para la vida después de la muerte. La profesora Helena Slogar ha usado una ciencia poco ortodoxa para preservar la vida de su hija Melissa y la de su marido, lord Slogar, aunque quizá hubiese sido más piadoso dejarlos partir. Actualmente está construyéndole un novio a Melissa, con la ayuda del enterrador autónomo Elias E. Gorr.

Hogar Hemlock: La esposa de lord Wellington-Smythe murió dando a luz a dos adorables gemelos... ¡que están poseídos por el mal! A su padre se le cae la baba con ellos, sin darse cuenta de que la niñera los está preparando para un siniestro destino. Lola, la hija mayor, solo quiere divertirse, y el mayordomo, Butterfield, no está tramando nada bueno.

Guardia Blackwater: Hay muchos más miembros del clan Blackwater que los descritos aquí. Dam, La Vieja y su cómpli... es decir, *compañero* Willem Stark los mantienen a todos bajo control, asesinando a quienes no obedecen a la matriarca. Angel es su sobrina favorita, pero recientemente, Dam ha tenido que aceptar a regañadientes al primo Mordecai en su hacienda, así que es probable que este no dure mucho. Por lo que respecta a Balthazar, ese chuchito entrometido tiene el don de desenterrar cosas que están mejor bajo tierra.

Divertimiento de la Deformidad de Dark: Darius Dark ha formado un circo extremadamente ruinoso de esperpentos de feria que son un fiasco. Darius quiere ser maestro de ceremonias, pero es un absoluto negado en lo referente a elegir las funciones. Su anodino hombre barbudo, su recatadísima mujer tatuada, su diminuta aunque mediocre cantante de ópera y su payaso terrorífico son atracciones realmente patéticas.

CARTA DE PERSONAJE



Cartas de Modificadores

Cada carta de Modificadores tiene un centro transparente, un recuadro negro de texto y adornos decorativos en las esquinas. Las cartas de Modificadores se juegan desde la mano del jugador en su turno, y se colocan sobre una carta de Personaje para sumar o restar los puntos de *Pathos* que aparecen en lado izquierdo de la carta de Modificadores a la puntuación de Autoestima del personaje, añadirle un icono de historia o darle un efecto especial. Pueden jugarse múltiples cartas de Modificadores sobre una misma carta de Personaje; si una nueva carta de Modificadores tapa la puntuación de *Pathos*, el icono de historia o el efecto especial de una carta de Modificadores anterior, dicho elemento queda anulado. Puedes jugar cartas de Modificadores sobre tus propios personajes o sobre los personajes controlados por otros jugadores. Por lo general, querrás jugar las cartas de Modificadores con valores negativos sobre los personajes que tú controlas, y las cartas de Modificadores con valores positivos sobre los de tus rivales, aunque puede haber razones para romper esta norma.

Pathos: Una carta de Modificadores puede tener hasta tres espacios destinados a los puntos de *Pathos*; si sumas todos los puntos visibles en una carta de Personaje, podrás determinar la puntuación actual de Autoestima de dicho personaje.

Iconos de historia: El icono de historia que aparece en la esquina inferior derecha de algunas cartas de Modificadores no tiene ningún efecto por sí mismo, pero puede interactuar con otras cartas.

Bestia: Este icono suele indicar la presencia de animales peligrosos.

Copa: Esta carta de Modificadores tiene que ver con festines, veneno y otros eventos relacionados con comida.

En blanco: Este bloque opaco tapa un icono previo, anulando su efecto.

Lucro: Esta carta de Modificadores está relacionada con el dinero.

Matrimonio: Este icono tiene que ver con las relaciones, tanto buenas como malas.

Muerte: Las cartas de Modificadores con este icono están relacionadas con enfermedades u horrores sobrenaturales: fantasmas, maldiciones, coger la tisis, etcétera.

Ninguno: Un espacio vacío que permite ver un icono previo significa que dicho icono sigue activo.

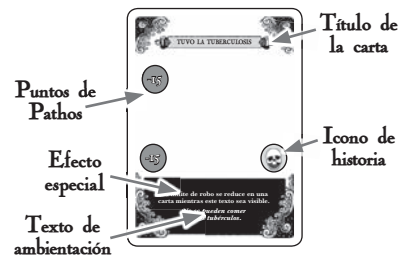
Pato: A veces las bromas pueden doler; cuidado con esta mórbida ave acuática.

ICONOS DE HISTORIA



Efectos especiales: Muchas cartas de Modificadores tienen también efectos especiales *inmediatos* que se activan al jugar la carta, tales como obligar a un jugador a robar o descartar cartas, o efectos especiales *continuos* que permanecen activos mientras el texto del efecto de la carta sea visible, como aumentar o reducir el límite de robo de un jugador. Estos efectos siempre se aplican a la persona que *controla el personaje* sobre el que se coloca la carta de Modificadores, *no* a la persona que jugó la carta de Modificadores.

CARTA DE MODIFICADORES

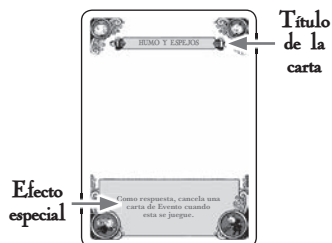


Cartas de Evento

Las cartas de Evento tienen un centro transparente, un recuadro rojo de texto e iconos de ángel y demonio en las esquinas. Estas cartas de un solo uso se juegan desde la mano del jugador y luego se descartan. Cada una tiene un efecto especial *inmediato* que se activa al jugar la carta, tales como hacer regresar a un personaje de entre los muertos, y suelen jugarse en el turno del jugador. No obstante, si una carta de Evento dice “cancela una carta de ____ cuando esta se juegue”, podrá utilizarse durante el turno de otro jugador como *respuesta* a una acción.

Ciertas cartas de Evento traspasan cartas de Modificadores de una carta de Personaje a otra. Esto no es lo mismo que jugar una carta de Modificadores, y no activa efectos especiales *inmediatos*. Sin embargo, los efectos *continuos* sí se traspasarán junto a la carta de Modificadores en la que estén escritos.

CARTA DE EVENTO



Cartas de Muerte prematura

Cada carta de Muerte prematura tiene un centro transparente, un recuadro blanco de texto e iconos de lápidas en las esquinas. Estas cartas convierten a personajes vivos e inútiles en muertos valiosos.

Durante la primera jugada de tu turno, puedes jugar una carta de Muerte prematura sobre cualquier carta de Personaje, sin importar quién

EJEMPLO DE FAMILIA DURANTE LA PARTIDA



sea el jugador que controla a dicho personaje, *siempre y cuando posea una puntuación de Autoestima inferior a 0*; el personaje debe sufrir alguna tragedia antes de que este pueda morir. Ciertas cartas también tienen efectos especiales que pueden provocar que una muerte tenga lugar en el turno de otro jugador.

Al jugar una carta de Muerte prematura sobre un personaje, dale la vuelta a la carta de Personaje para que muestre su lado de fallecido, de manera que la calavera del dorso sea visible a través de las cartas de Modificadores que haya sobre ella, y coloca la carta de Muerte prematura encima de todas las demás. Después, aparta esa carta de Personaje junto a todas las cartas que se hayan jugado sobre ella. Los jugadores no pueden jugar más cartas de Modificadores sobre un personaje muerto, y solo unas pocas cartas de Evento afectan a los personajes muertos. *Solo los puntos visibles de Pathos se tendrán en cuenta para contabilizar la puntuación de Autoestima de un personaje*; los que hayan quedado tapados se ignorarán. Al final de la partida, solo recibirás puntos de *Pathos* por tus personajes muertos; tus personajes vivos y los muertos de tus rivales no contribuirán a tu Valor familiar total.

CARTA DE MUERTE PREMATURA



ESTRATEGIA

El desenlace de *Gloom* dependerá en gran medida de los caprichos del cruel destino, pero hay algunas cosas que conviene tener en cuenta.

- Los 3 espacios de *Pathos* de la parte izquierda de las cartas de Modificadores, en los que se muestra el número de puntos de *Pathos* concedidos, no aparecen en todas las cartas, y no aparecen con la misma frecuencia, siendo el más común el de la zona superior, y el más infrecuente el de la zona inferior. Por lo tanto, una carta que afecte al espacio inferior de *Pathos* es más valiosa que una que afecte al superior.
- La partida finalizará cuando una familia sea eliminada por completo. No obstante, no perderás ni ganarás puntos de *Pathos* por tus per-

sonajes vivos. Si vas ganando, podría resultarte beneficioso matar a uno de los personajes de un rival para terminar la partida.

- Del mismo modo, si matas a un personaje rival con una Autoestima insignificante, como una puntuación de -5, tu oponente ya no podrá colocar cartas de Modificadores más valiosas sobre ese personaje.
- Al principio de la partida, podría ser útil jugar cartas de Modificadores positivas sobre tus personajes para beneficiarte de sus efectos especiales. Nunca perderás o ganarás puntos de *Pathos* por tus personajes vivos, y es probable que a la larga obtengas cartas de Modificadores negativas, que podrás colocar encima.
- Muchas cartas pueden utilizarse tanto ofensiva como defensivamente. Por ejemplo, “Ser o no ser” te dejará eliminar una carta de Muerte prematura de un personaje y colocarla sobre otro. Esto puede permitirte devolver a un personaje rival a la vida y matar a uno de los tuyos... ¡o deshacerte de ese “Murió sin remordimientos” y volverlo contra un enemigo!
- Descartar cartas puede serte de ayuda si no tienes las cartas que necesitas.
- Para que la partida sea más corta, reduce el número de cartas de Personaje de cada familia. Por ejemplo, en una partida de 4 jugadores, podrías limitar cada familia a 4 personajes.

CRÉDITOS

Concepto y diseño del juego: Keith Baker

Corrección y coordinación del proyecto: Michelle Nephew

Ilustraciones y diseño gráfico: Scott Reeves

Maquetación: Edge Studio

Edición: John Nephew

Traducción: Francesc Alba

Editor: Jose M. Rey

Pruebas de juego: Ellen Baker, Jared Brynildson, Rob Bryan, Gina Davis, Graeme Davis, Daniel Harvey, Will Hindmarch, Seth McGinnis, John Nephew, Michelle Nephew, Scott Reeves, Christopher Riggs, Sharon Riggs, Daniel Russett, Charles Ryan, Stan! Trevor Stone, James Wyatt, Sara Young

Agradecimientos: A Will Hindmarch, Jerry Corrick y los chicos del Source



©2004-2013 Trident, Inc. d/b/a Atlas Games. Todos los derechos reservados. Gloom es una marca registrada de Trident, Inc. d/b/a Atlas Games. Esta obra está protegida por derechos internacionales de autor y no puede ser total o parcialmente reproducida sin el consentimiento expreso del autor. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+34) 954 357 195. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Impreso en EU/EEA. ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE. SU USO NO ESTÁ PENSADO PARA PERSONAS MENORES DE 14 AÑOS.