

# KENOPHOBIA

Un juego de Antonio Parra

Después de un largo cautiverio tú y tus compañeros tenéis una oportunidad para recuperar la libertad. Os encontráis prisioneros en una nave espacial abandonada por vuestros captores. Fuisteis abducidos para ser exhibidos en un circo alienígena ambulante, pero ahora que la nave está a punto de volverse inhabitable, vuestros secuestradores se ha limitado a abrir las celdas y a salir huyendo.

## PRESENTACIÓN

Kenophobia es un juego de exploración y supervivencia de **2 a 4 jugadores** con una **duración de 40 minutos**.

Cada jugador liderará a un grupo de cinco abducidos a través de los pasillos y compartimentos de la nave. El objetivo es conducirlos hasta alguna de las esclusas de salida antes de que pierda todo el aire o sea autodestruida. Los abducidos deberán explorar el entorno para encontrar la ruta más directa hasta el centro de la nave, donde se encuentran los trajes de vacío que les permitirán abandonarla. Por el camino podrán investigar, buscando en los compartimentos equipo que les sirva para cumplir su objetivo.

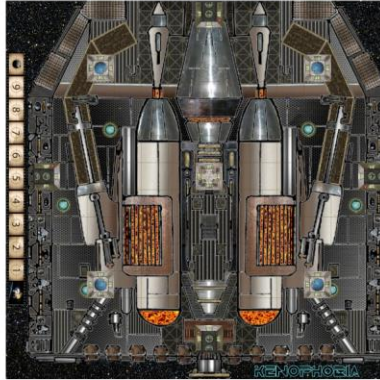
Pronto descubrirán que no están solos. Otras víctimas los acompañan en su carrera por la salvación. Pero no pueden esperar de ellas ninguna ayuda. Su aspecto les resulta mutuamente repulsivo y además está el miedo. El miedo al vacío del espacio.

## ÍNDICE

PRESENTACIÓN.....	1
ÍNDICE.....	2
COMPONENTES.....	3
PREPARACIÓN.....	4
OBJETIVO Y CÓMO JUGAR.....	5
EJEMPLO DE PARTIDA.....	6
EXPLORAR CASILLA EN BLANCO.....	8
MOVER SOBRE LOSETAS DE NAVE YA EXPLORADAS.....	10
REGLAS DEL ENFRENTAMIENTO.....	11
EJEMPLO DE ENFRENTAMIENTO Y HUIDA.....	12
INVESTIGAR LOSETA DE NAVE Y CARTAS DE INVESTIGACIÓN.....	14
LISTADO DE CARTAS DE INVESTIGACIÓN.....	15
FINAL DE LA PARTIDA Y CONDICIONES DE VICTORIA.....	16
ANEXO DUDAS.....	17

## COMPONENTES

- Tablero de juego que representa la nave alienígena.



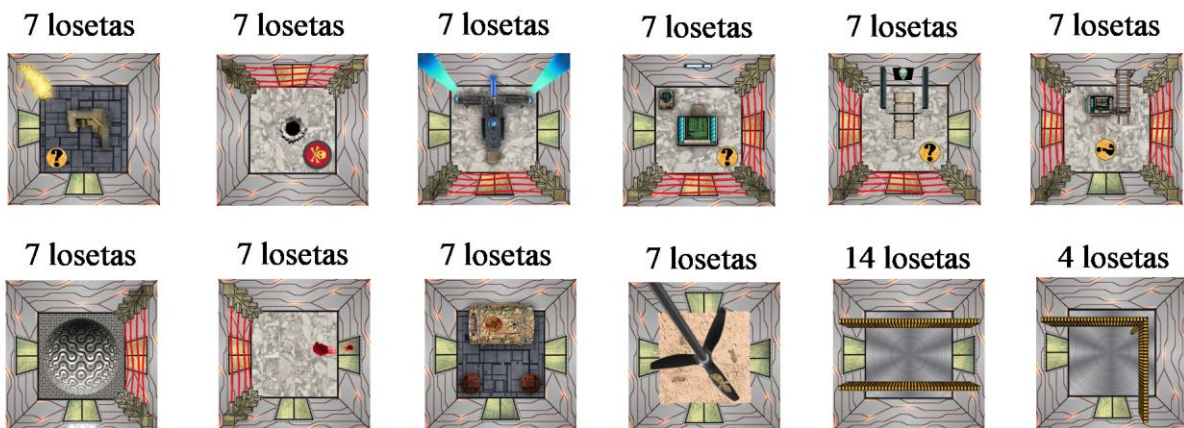
- 32 fichas de abducidos.



- Indicador de cuenta atrás.
- Indicadores de investigación.
- Un dado.



- 88 losetas de nave de exploración.



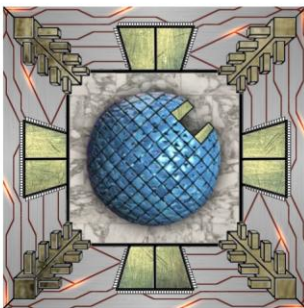
- 40 cartas de investigación.



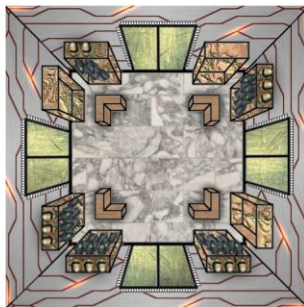


## PREPARACIÓN

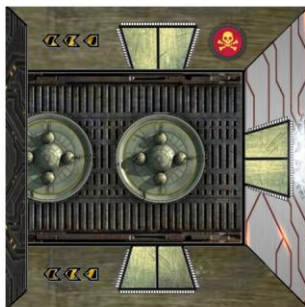
Baraja las losetas de nave y colócalas boca abajo al lado del tablero formando varios montones. Pon 5 fichas de abducidos (a partir de ahora las llamaremos “unidades”) encima de la casilla de salida del jugador inicial. Asegúrate de que todas muestren la cara sin casco. Siguiendo el sentido de las agujas del reloj, coloca 5 unidades por cada jugador en cada una de las casillas de salida restantes. Baraja las cartas de investigación y colócalas boca abajo en un mazo junto al tablero. Coloca los indicadores de investigación al lado.



**-Casilla de salida.** Es el punto de inicio al comienzo de la partida. Representa la celda en la que han sido recluidas tus unidades durante su cautiverio.



**-Casilla de trajes de vacío.** Es el objetivo primario del juego. Representa el lugar donde podrás equipar a tus unidades con trajes de vacío. Para hacerlo debes detener tu movimiento aquí. Puedes pasar por encima de esta loseta sin detenerte ni coger los trajes. Tanto si te detienes como si pasas por encima, el primer jugador que se interne en ella activará la cuenta atrás de 10 turnos que indica el final inminente de la partida. Cuando consigas el traje, dale la vuelta a cada unidad que lo posea para distinguirla del resto.



**-Casillas de esclusa.** Es el objetivo final del juego. Representan la salida de la nave y en ellas no hay atmósfera. Si una unidad entra en ellas sin traje de vacío, muere. Si una unidad entra en ellas con traje de vacío ya no puede volver a la nave, pero cuenta como 1 punto de victoria para el resultado final.

## OBJETIVO DEL JUEGO

Sacar el máximo número de unidades equipadas con traje de vacío por alguna de las cuatro esclusas de la nave antes de que se acabe el aire (cuando ya no queden losetas de exploración) o antes de que la nave sea autodestruida (cuando la cuenta atrás llegue al último turno).

## CÓMO JUGAR A KENOPHOBIA

Comienza el jugador que saque el número más alto. Se juega siguiendo el sentido de la agujas del reloj.

**Un jugador** puede realizar durante su turno **un máximo de dos acciones**.

Cada uno de los 5 abducidos que maneja solo puede ser activado una vez por turno. Es decir, cada unidad solo puede realizar **una acción por turno**. **Las unidades pueden actuar conjuntamente o en solitario**.

Un abducido activado por el jugador puede realizar una las siguientes acciones:

**EXPLORAR CASILLA EN BLANCO**

**MOVER SOBRE LOSETAS DE NAVE YA EXPLORADAS**

**INVESTIGAR LOSETA DE NAVE**

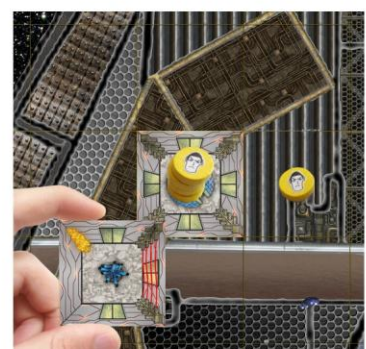
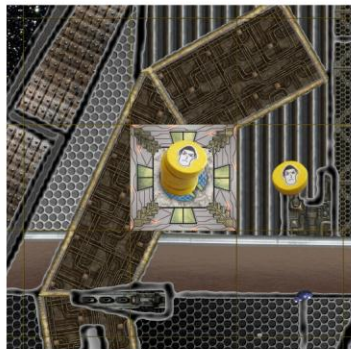
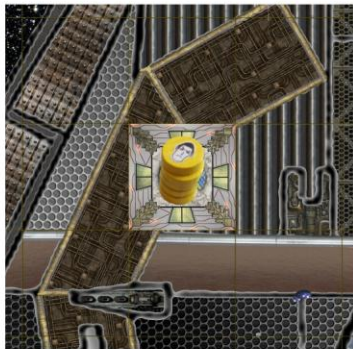
El uso y los efectos de las cartas de investigación no cuentan como acción.

Un jugador no está obligado a realizar acciones en su turno, sin embargo puede usar tantas cartas de investigación como desee y que haya adquirido en turnos anteriores. Las cartas pueden usarse en cualquier momento durante el turno. Este privilegio se conserva incluso cuando ya no se tiene ninguna unidad en juego.



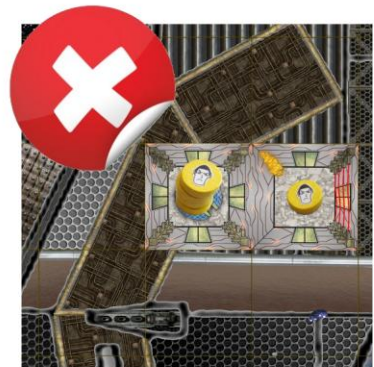
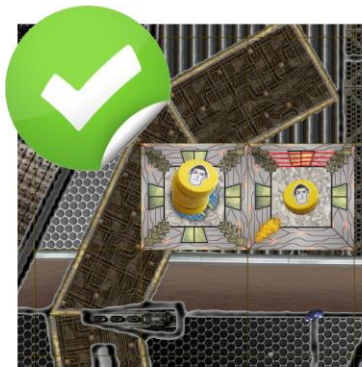
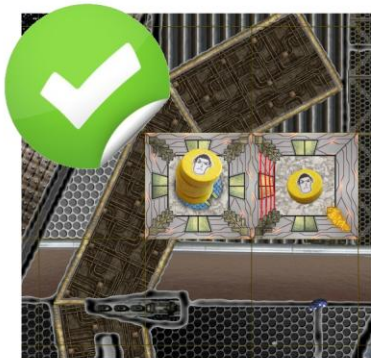
## EJEMPLO DE PARTIDA

### Primer turno. Primera acción: exploración con una unidad.



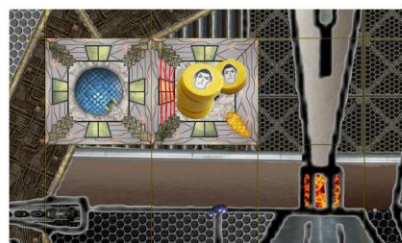
Explorar casilla en blanco equivale a entrar en una zona desconocida de la nave. La nave está dividida en compartimentos y pasillos, todos ellos estancos. Separados del resto por una compuerta, un muro o un campo de fuerza.

Para realizar la acción de explorar coloca la unidad o unidades sobre la casilla en blanco que deseas explorar. Escoge al azar una de las losetas de nave y colócala debajo de la unidad que ha llevado a cabo la exploración. Si te sale una loseta con el símbolo de vía rápida, puedes seguir explorando con esta misma unidad.



La única regla que existe para la colocación de una loseta durante la exploración, es que **no puedes poner un muro adyacente a la compuerta o campo de fuerza desde el que exploraba la unidad**. Es decir, se debe colocar la loseta de tal manera que al menos permita el paso entre la loseta de origen y la casilla de destino que acabas de explorar.

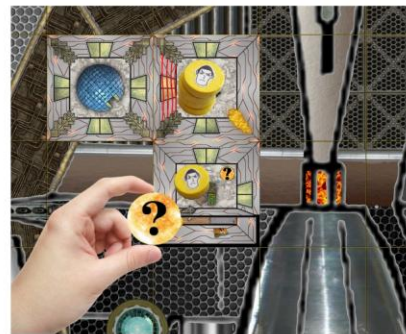
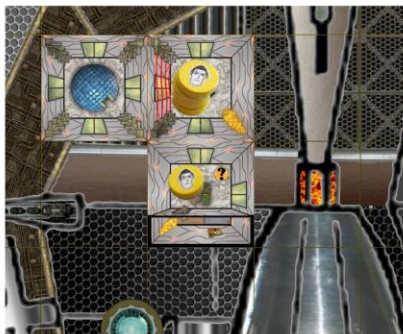
### Primer turno. Segunda acción: movimiento con un grupo de unidades.



En sentido estricto, la acción de mover se realiza siempre sobre territorio anteriormente explorado. Una unidad o grupo se mueve normalmente solo una casilla por turno. Pero si atraviesa una loseta de vía rápida puede seguir moviéndose, pues estas losetas no consumen puntos de movimiento.

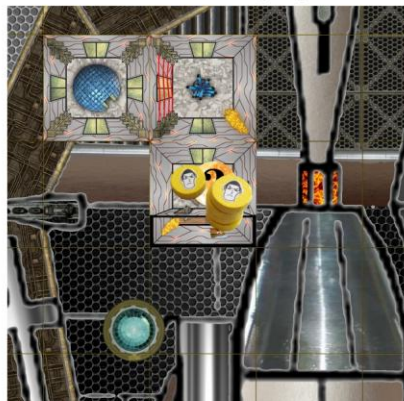


**Segundo turno. Primera acción: exploración de loseta de investigación.**



Cuando explores una loseta de nave con un símbolo de interrogación, debes colocar inmediatamente encima un indicador de investigación. Estas losetas permiten acceder a equipamiento y beneficios extra que resultarán esenciales para la supervivencia.

**Segundo turno. Segunda acción: movimiento con un grupo.**

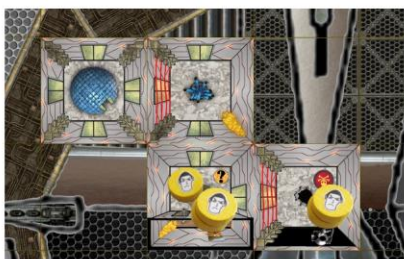


**Tercer turno. Primera acción: investigar con una unidad.**



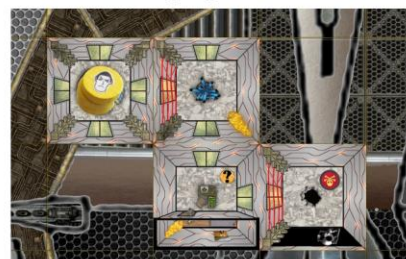
Para investigar retiras el indicador y coges una carta del mazo. Esta loseta ya no podrá ser investigada de nuevo.

**Tercer turno. Segunda acción: explorar en grupo y morir.**



Si al explorar sacas una loseta con el símbolo de muerte, todas las unidades que entren en ella sin traje de vacío son retiradas del juego.

**Cuarto turno. Única acción: mover un grupo dos casillas.**



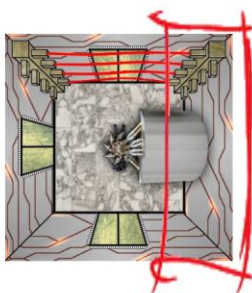
Se puede mover dos casillas. Esta acción consume todo el turno. Las unidades inician su movimiento juntas y lo terminan juntas.

## EXPLORAR CASILLA EN BLANCO

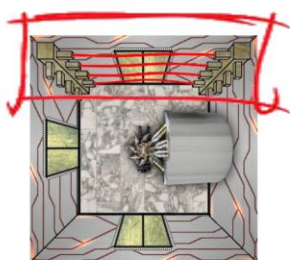
Explorar casilla en blanco equivale a entrar en una zona desconocida de la nave. La nave está dividida en compartimentos y pasillos, todos ellos estancos. Separados del resto por una compuerta, una compuerta con campo de fuerza o un muro.

Para realizar la acción de explorar coloca la unidad (o unidades) sobre la casilla de nave que desees explorar. Escoge al azar una de las losetas de nave y colócala debajo de la unidad que ha llevado a cabo la exploración. Si te sale una loseta de vía rápida, puedes seguir explorando con esta misma unidad, si lo deseas.

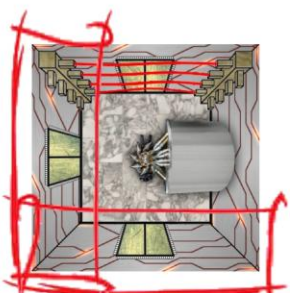
Las losetas de nave tienen varios elementos que definen sus características:



**Muros.** Representan las paredes de la nave. Son impenetrables. Impiden el paso en cualquier dirección aunque estén adosados a una compuerta.



**Compuertas con campo de fuerza.** Desde ellas se puede explorar una casilla adyacente. Sin embargo al atravesar una compuerta con un campo de fuerza activado deberás perder una unidad a tu elección. Esta unidad se sacrifica por el grupo bloqueando con su cuerpo los campos de fuerza. Dos campos de fuerza adyacentes equivalen en la práctica a un solo campo de fuerza.

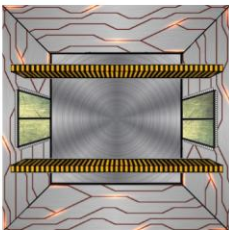


**Compuertas.** Desde ellas se puede explorar una casilla adyacente. Una compuerta conectada con una compuerta con campo de fuerza provoca la desactivación de este último. Esta unión permite el paso entre las dos compuertas en cualquier sentido sin daño alguno. Una compuerta conectada con otra compuerta permite también el paso. Una compuerta adosada a un muro no permite el paso.

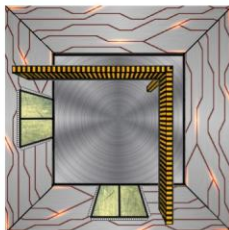




**Loseta de investigación.** Cuando explores una loseta de nave con un símbolo de interrogación, debes colocar inmediatamente encima un indicador de investigación. Estas losetas permiten acceder a equipamiento y beneficios extra que resultarán esenciales para la supervivencia. Para ello deberás consumir una acción de investigar en el turno siguiente. Retiras entonces el indicador y coges una carta del mazo de cartas de investigación.



**Losetas de vía rápida.** Representan los pasillos de la nave y permiten moverse con rapidez, pues pasar por ellas no consume puntos de movimiento y no se tienen en cuenta. También son muy útiles para explorar, pues si sacas una puedes seguir explorando, cogiendo otra loseta de nave, si lo deseas. Si al colocar una loseta de vía rápida la conectas con una compuerta adyacente de cualquier tipo, puedes moverte a esta loseta adyacente. O permanecer en el pasillo, si no te gusta lo que ves al otro lado. Pero no podrás darte la vuelta hasta el siguiente turno.



**Loseta de muerte.** Algunas losetas de nave contienen un símbolo de muerte limitado por tres muros y una compuerta con campo de fuerza. Si coges una durante la exploración, debes saber que son compartimentos con fisuras que dejan escapar el aire. Si por esta u otra razón una de tus unidades entra en ellas sin un traje de vacío, entonces está muerta y la retiras del tablero.

### **Reglas de colocación de losetas de nave durante la exploración.**

La única regla que existe para la colocación de una loseta durante la exploración, es que no puedes poner un muro adyacente a la compuerta o campo de fuerza desde el que exploraba la unidad. En resumen, que **debes colocar la loseta de tal manera que al menos permita el paso entre la loseta de origen y la casilla de destino que acabas de explorar.**

## MOVER SOBRE LOSETAS DE NAVE YA EXPLORADAS

Aparte del movimiento intrínseco a la exploración, el que lleva a una osada unidad a atravesar una compuerta para ver qué hay al otro lado, existe también la posibilidad de moverse con relativa seguridad por el interior de la nave alienígena.

En sentido estricto, la acción de mover se realiza siempre sobre territorio anteriormente explorado. **Una unidad se mueve normalmente solo una casilla por turno.** Pero si atraviesa una loseta de vía rápida, puede seguir moviéndose, pues estas losetas no consumen puntos de movimiento.

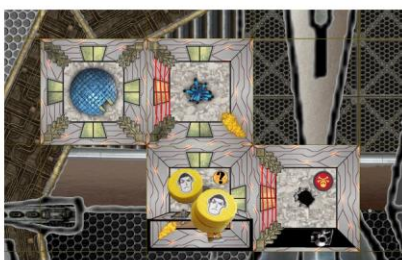
*Primera acción.*



*Segunda acción y última del turno.*



Sin embargo también es posible **correr** con una unidad o un grupo de unidades si solo realizamos esa acción durante nuestro turno. **Un jugador puede agrupar algunas de sus unidades para moverlas dos casillas en lugar del movimiento habitual de una.** Es importante recordar que las unidades inician su movimiento y lo terminan juntas. **Esta acción consume todo el turno.** No se puede aprovechar este movimiento rápido de dos casillas para acabar sobre una casilla en blanco. No pretendas explorar corriendo con el segundo punto de movimiento.



El jugador amarillo agrupa en su turno a tres unidades y las mueve 2 casillas. Esta acción de correr es única y consume todo el turno, sin embargo consigue movilizarse el doble de rápido de lo habitual, aunque para ello tenga que renunciar a la segunda acción.

¿Qué pasa si al acabar su movimiento mis unidades ocupan la misma loseta de nave que las unidades de otro jugador? Pues que tenemos un **enfrentamiento interespecies**.



## REGLAS DEL ENFRENTAMIENTO

En primer lugar, es importante recordar que no puedes pasar a través de un grupo de miembros asustados de otra especie y hacer como si no existieran. **Los jugadores no pueden dejarse pasar unos a otros.** En este juego **el enfrentamiento es inevitable.**

Cuando dos jugadores se encuentran en la misma casilla, el conflicto se resuelve con un dado.

Cada jugador tira un dado y al resultado se le añade los siguientes modificadores: +1 por cada unidad que interviene en el enfrentamiento. Una vez sumado el resultado, los jugadores pueden usar las cartas de investigación, añadiendo al resultado final los modificadores especificados en las mismas.

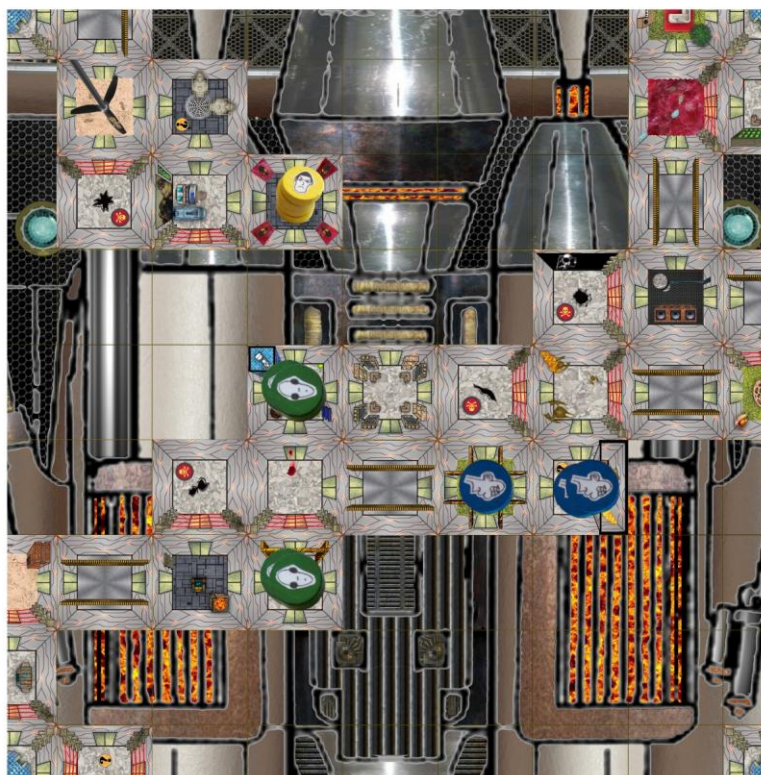
En caso de victoria, el perdedor retira del tablero una de las unidades que participaron en el enfrentamiento. A continuación el vencedor hace huir a los supervivientes tantas casillas como unidades intervinieron en el enfrentamiento, con las siguientes restricciones:

- Todas las unidades huyen en grupo, no puedes dispersarlas.
- No puedes llevar a las aterrorizadas unidades hacia una muerte en una casilla de vacío
- Debes procurar mover el máximo número de casillas que sea posible, agotando todo el movimiento de huida.

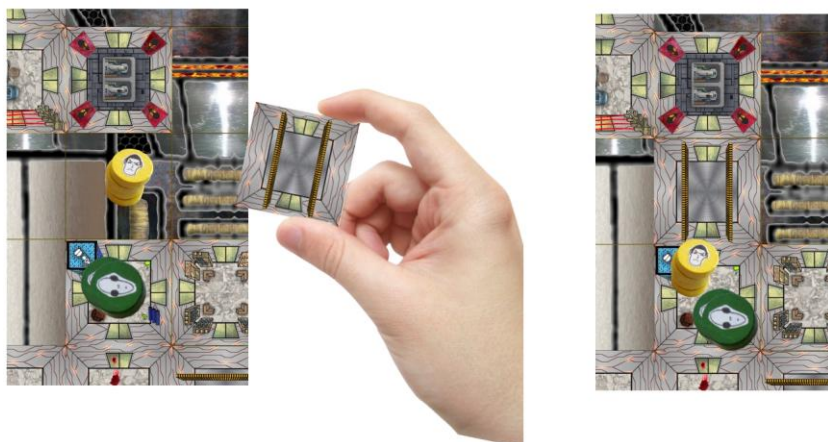
**Si el derrotado pierde una unidad con traje de vacío, el vencedor puede robarle el traje al muerto y equipar con él a una de sus unidades.**

**En caso de empate,** el jugador activo hace huir al que ha recibido el ataque y se aplican las mismas reglas que en caso de victoria con una importante excepción: **el que huye no pierde ninguna unidad.**

## ENFRENTAMIENTO



El jugador amarillo decide explorar con 4 unidades y saca una loseta de pasillo. Una loseta de pasillo no consume la acción. El jugador amarillo podría seguir moviéndose con las mismas unidades que entraron en el pasillo. O quedarse quieto y finalizar la acción. En este caso decide moverse y **enfrentarse** contra las 2 unidades verdes que están al lado de la loseta de trajes de vacío.





## Y HUIDA

El jugador amarillo tira un dado y saca un 3.

Suma a este resultado las unidades que enfrenta, en este caso 4. Su resultado total será  $3+4=7$ .



El jugador verde tira un dado y saca un 4.

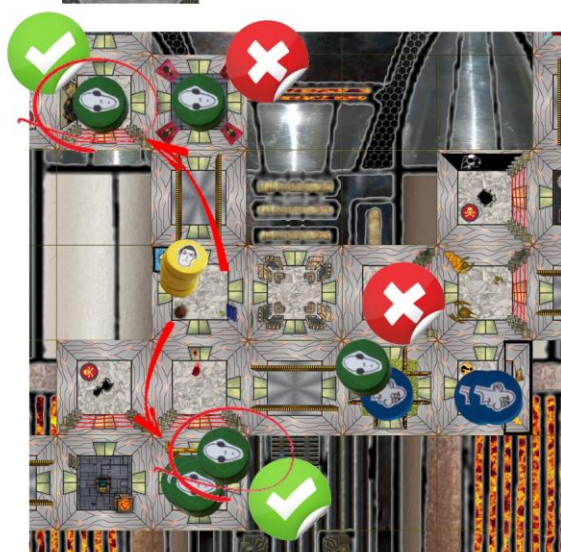
Suma a este resultado las unidades que enfrenta, en este caso 2. Su resultado total será  $4+2=6$ .



El jugador verde perdería este enfrentamiento si no hiciera nada para evitarlo. Afortunadamente, tiene una carta de “Arma oculta” que utiliza a continuación para añadir +2 a su resultado.



Parece que el jugador verde va a ganar este enfrentamiento. Sin embargo se va a llevar una desagradable sorpresa, pues el jugador amarillo replica jugando la carta de “Arma fallida”, provocando la anulación de la carta del jugador verde y penalizándolo con un -2.



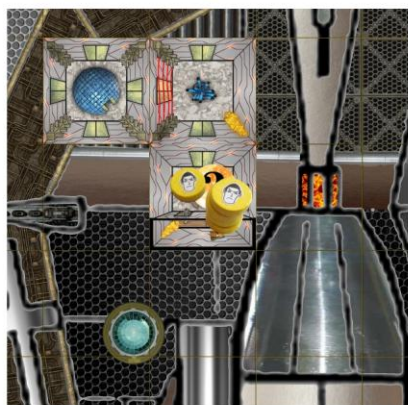
Ninguno de los dos oponentes utiliza más cartas. El resultado final es el siguiente. Jugador amarillo (7) frente a jugador verde (4). El amarillo gana este enfrentamiento. El jugador verde pierde una unidad a su elección. No importa lo abultado del resultado, la derrota solo conlleva la pérdida de una unidad.

A continuación el jugador amarillo hace huir a la unidad verde superviviente tantas casillas como unidades fueron derrotadas en el enfrentamiento. 2 en este caso. En este ejemplo el jugador amarillo solo puede elegir entre dos opciones para cumplir con las reglas de la huida. Pues no puede llevar a las unidades verdes ni a la muerte ni a un enfrentamiento. Y debe hacerlas huir el mayor número de casillas posibles.



## INVESTIGAR LOSETA DE NAVE

Para poder investigar una loseta debes tener una unidad sobre una loseta con un indicador de investigación, esta será la unidad que lleve a cabo la investigación y quien sufrirá sus efectos. Retira el indicador de investigación de la loseta. Coge una carta de investigación del mazo. Si tiene un símbolo de mano, debes guardarla para poder aplicar sus efectos a partir del turno siguiente. Si no tiene un símbolo de mano, debes aplicar sus efectos inmediatamente sobre la unidad que ha llevado a cabo la investigación.



## CARTAS DE INVESTIGACIÓN

Una loseta de nave que contenga un símbolo de interrogación solo puede investigarse una vez. Una vez se lleva a cabo la acción de investigar sobre este tipo de losetas, debe retirarse inmediatamente el indicador de investigación para de este modo señalar que ya ha sido investigada.

Las cartas con símbolo de mano, deben guardarse para poder ser usadas a partir del turno siguiente. Las que no lo tienen, aplican su efecto inmediatamente.

El jugador activo puede usar todas las cartas de investigación que quiera durante cualquier momento de su turno, excepto aquellas que se hayan obtenido en el turno presente.

No existe límite al número de cartas que un jugador puede tener boca abajo.

Una vez usadas, las cartas de investigación deben descartarse.





## FINAL DE LA PARTIDA

El juego termina cuando todos los jugadores han realizado los 10 turnos de la cuenta atrás.

La cuenta atrás se inicia en el momento en que un jugador pise la casilla de trajes de vacío. Este jugador coloca el indicador cuenta atrás sobre la imagen de la bomba. **A partir de entonces tendrá la responsabilidad de bajar una posición el indicador cada vez que comience su turno.** Cuando el indicador llegue a la imagen de la explosión, la partida habrá concluido inmediatamente.

El juego también finaliza cuando ya no es posible seguir explorando o investigando.



## CONDICIONES DE VICTORIA

Cuando el juego finaliza, cada jugador cuenta los supervivientes que han logrado escapar por las esclusas, así como los puntos conseguidos con las cartas de investigación. Cada superviviente suma 1 punto. Gana la partida el jugador con más puntos. En caso de empate, gana el jugador que tenga más cartas de “Enciclopedia alienígena”. Y en caso de seguir empatando, se resuelve a favor del que sacó primero a un superviviente.

Puede que no gane nadie. Pero siempre te quedará el consuelo de que han perdido todos.



## **ANEXO DUDAS**

- No se puede utilizar la acción de mover dos casillas para mover una casilla y explorar otra adyacente.
- Si alguien entra con unidades en la casilla de trajes de vacío y esta casilla ya se encuentra ocupada por un rival, hay enfrentamiento. Si lo gana o empata, sus unidades se equipan con los trajes. Si lo pierde, huye sin trajes.
- Dos campos de fuerza adyacentes equivalen en la práctica a un solo campo de fuerza.
- Dos muros adyacentes equivalen en la práctica a un solo muro.
- Se pueden usar a la vez dos cartas de “Portal cuántico” para atravesar con una sola acción un muro infranqueable con dos unidades.
- Se puede usar una carta de “Portal cuántico” y otra de “Escudo antilaser” para atravesar con una sola acción un muro y un campo de fuerza adyacente. O viceversa.
- Dos adversarios pueden usar simultáneamente sendas cartas de “Disfraz de alienígena terrible”. Al hacerlo ambos hacen huir al adversario, empezando por el jugador en posesión del turno.
- El uso de una o varias cartas no interrumpe el desarrollo de una acción. Por ejemplo, si muevo a través de varias losetas de pasillo, puedo girar una de esas losetas usando una carta de “Rotación” y a continuación seguir con mi acción de movimiento, cambiando así de dirección.