

# TIDES OF MADNESS

Asumís el rol de investigadores que tratan de descubrir el conocimiento antiguo - secretos más allá de la comprensión del tiempo ... más allá de la comprensión de la mente humana. Entraréis en contacto con cultos misteriosos, exploraréis localizaciones ocultas, encontraréis criaturas horribles y aprenderéis palabras impronunciables. El horror de este conocimiento puede resultar difícil de soportar para vuestras mentes débiles, y algunos de vosotros os perderéis para siempre ¡en la locura!

## Objetivo del juego

El objetivo de Las Mareas de la Locura es alcanzar el mayor número de Puntos de Victoria (PV), obtenido por el desarrollo de tu conocimiento de los Antiguos durante el juego. ¡Sin embargo, debes tener cuidado con la locura! Si tienes 9 o más fichas de Locura (●) al final de una ronda, pierdes el juego.

El juego consta de 3 rondas en las que intercambiarás cartas para construir tu conocimiento y ganar PV (●). Algunas cartas también te darán Locura (●). Después de la tercera ronda, si ambos jugadores sobreviven, ¡el jugador con más PV (●) gana!

## Componentes del juego

18 cartas, 1 lápiz, 1 libreta, 20 fichas de la locura, 1 libro de reglas.

## Anatomía de una carta



Cada carta tiene un nombre (1) y una habilidad (2). La mayoría de las habilidades están marcando los objetivos que recompensarán PV (3) si las condiciones se cumplen al final de cada ronda.

Hay 3 cartas para cada uno de los 5 palos (4): Razas (●), Localizaciones (●), Dioses exteriores (●), Grandes Antiguos (●) y Manuscritos (●). Además, hay 3 cartas sin palo. Cuidado, 8 de las cartas, reportan Locura (●) (5).

## Preparación

Baraja las cartas y reparte 5 a cada jugador. Estas cartas forman tu mano inicial. Coloca el resto de las cartas a un lado, boca abajo, para formar un mazo de robo. Coloca el lápiz, el bloc de notas y las fichas a tu alcance.

## Desarrollo de la partida

La partida se juega en 3 rondas en las que los dos jugadores se disputarán las cartas y al final de cada ronda puntuarán los PV.

Cada ronda consta de las siguientes fases Intercambio, Puntuación y Renovación.

## Intercambio

Esta fase consta de tres pasos que se repiten cinco veces en el siguiente orden:

- Elige una carta de tu mano para mantenerla y colócala boca abajo frente a ti.
- Revela tu carta elegida simultáneamente con tu oponente.
- Pasa las cartas restantes de tu mano a tu oponente.
- Repite estos pasos hasta que ambos jugadores tengáis 5 cartas boca arriba frente a cada uno y no queden cartas en la mano.

## Puntuación

Después de haber jugado y revelado las 5 cartas, realiza los pasos de puntuación en el siguiente orden:

- Recibes una ficha de locura (●) por cada carta que contenga con el icono de Locura (●).
- Si recibiste la mayor cantidad de Locura en esta ronda, puedes elegir ganar 4 ● o curar 1 Locura descartando una ficha. En caso de empate, ningún jugador puede elegir.
- Ahora, comprueba cada una de tus cartas para tus objetivos de puntuación y anota tus puntos en el bloc de notas
- Si tienes 9 o más locuras, el juego termina inmediatamente y pierdes.
- Si ambos jugadores tienen 9 o más locuras, el juego termina inmediatamente sin ningún ganador.

Ejemplo de puntuación: Al final de la primera ronda tienes las siguientes cartas: Nyarlathotep, Azathoth, Dagon, Manuscritos Pnakóticos y Antiguos.





Tu oponente tiene: Yog-Sothoth, Cthulhu, Hastur, Montañas de la Locura, y Shub-Niggurath.



Recibes 2 fichas de Locura (●) y tu oponente recibe 1. Tú eliges coger 4 ● adicionales ya que no estás en peligro de sucumbir a la locura. Tu puntuación: 0, 3, 7, 7, 6 ● por tus cartas, además de otros 4 ● por recibir la mayor cantidad de fichas de Locura en esta ronda; para un total de 27 ●. Tu oponente puntúa 7 ● por Yog-Sothoth solamente. Las otras cartas no aportan puntos.



## Renovación (omite esta fase en la ronda 3)

Realiza los pasos siguientes en orden:

- Toma las 5 cartas que jugaste en esta ronda de nuevo en tu mano.
- Elige una carta de tu mano para mantenerla y colócala boca abajo frente a ti.
- Elige otra carta de tu mano y descártala boca arriba en la caja del juego, simultáneamente con tu oponente.
- Revela la carta que tienes boca abajo.
- Distribuye 2 cartas nuevas a cada jugador. Ahora debes tener 5 cartas en mano una vez más.

La ronda 2 es la misma que la primera ronda, con la excepción de que empiezas con una carta ya en juego y al final de la ronda anotarás las 6 cartas.

En la Ronda 3, comenzarás con 2 cartas en juego y anotará las 7 cartas. No hay fase de Renovación en la tercera ronda.

## Fin de la partida

Después de puntuar la tercera ronda, si ninguno de los jugadores no se ha perdido en la Locura, el jugador con más PV gana. En el raro caso de empate, ambos jugadores comparten la victoria ... y la derrota, por supuesto.

## Cartas

Hay 18 cartas: 3 de cada uno de los 5 palos, más 3 sin palo. 8 cartas proporcionan Locura. La mayoría de las cartas tienen una condición de puntuación que te recompensa con PV si cumples la condición.

Tener la mayoría de un palo significa que tú tienes más cartas que tu oponente en ese palo en particular (los empates no cuentan).

Descripción de algunas cartas:

**16. Universidad de Miskatonic** (sin palo) con : Por cada mayoría ganas 4 ●. Estos puntos se suman a los puntos obtenidos de otras cartas que te recompensan por una mayoría específica.

**17. Shub-Niggurath** (sin palo): Dobra el ● de su carta jugada previamente (cuando reveles cartas, coloca esta carta encima de una carta jugada anteriormente para puntuar esto). Si esta es la primera carta que jugaste en esta ronda, no hay efecto.

**18. Las Tierras del Sueño** (sin palo): Esta carta tiene un palo comodín. Tú decides el palo de esta carta antes de puntuar cada ronda. Además, toma una Locura (●) de tu oponente después de comprobar quién recibió más Locura esta ronda (paso 2 de la fase de puntuación). Esta ficha de Locura cuenta para tu Locura total.

GAME DESIGN: Kristian Čurla

GAME DEVELOPMENT: Ignacy Trzewiczek, Michał Walczak

CARDS, BOX, ICONS AND RULEBOOK

DESIGN: Rafał Szyma, Aga Jakimiec

CARDS ART: Mirko Failoni, Pablo Dominguez, Kim Chi Zutyn, Mariusz Gandzel, Chris Ostrowski, Dmitry Vishnevsky

GAME MANUAL: Yiannis Strigkos, Chevee Dodd, Paul Grogan (Gaming Rules!)

Tides of Madness & Portal Games (publisher), All rights reserved. Reproduction of any part of this work by any means without the written permission of the publisher is expressly forbidden.

I would like to thank Leonardo, Saša, Silvestar, Magdalena. And Doria, for her continued enthusiasm. - Kristian

Portal Games wishes to thank the following: Chevee Dodd, Aleksandra Ciupińska, Merry.



© 2016 PORTAL GAMES

Ul. Św. Urbana 15,  
44-100 Gliwice, Poland  
<http://portalgames.pl>, [portal@portalgames.pl](mailto:portal@portalgames.pl)



Traducción: Juan ktv  
Remaquetación: Pepe Viguer

