

REGLAS DE JUEGO - GHOULASH
Copyright 2001 Mike Suchcicki
Traducción Español 2006 Abraham Gausachs

VICTORIA:

Ganas el juego si:

1. Eres el primero en conseguir el objetivo del juego. (indicado en la descripción del escenario)
2. Tu oponente recibe 15 heridas antes de encontrar un botiquín.

PREPARACIÓN:

Cada jugador coge una Hoja de escenario (asegúrate de que ambos jugadores están usando el mismo escenario) e introducen los símbolos para los objetos, obstáculos y Ghouls (monstruos) en la Cuadrícula de obstáculos, como está indicado en la descripción del escenario. Para introducir un símbolo, simplemente dibújalo en la casilla correspondiente usando un lápiz o un bolígrafo. Algunos símbolos tienen restricciones; por ejemplo los Ghouls solo pueden ser situados en las casillas edificadas (las sombreadas), y solo un cierto número por edificio.

Algunos escenarios pueden requerir que ciertas salidas sean bloqueadas. Para bloquear una salida, simplemente dibujar una Línea gruesa en el marco de la puerta.

Asegúrate de mantener la Cuadrícula de obstáculos lejos de la vista de tu oponente en todo momento.

Selecciona un jugador para mover primero (cara o cruz, piedra-papel-tijeras, etc.).

MOVIMIENTO:

Usa la Cuadrícula de Movimiento en la Hoja de escenario para planear y seguir tus movimientos. El movimiento siempre es **vertical** u **horizontal**, **nunca en diagonal**. Dibuja una Línea indicando tu camino tal como te vas desplazando.

En tu turno, simplemente describe tu movimiento a tu oponente:

“Me muevo hacia el norte desde la alcantarilla, siguiendo la calle y girando para entrar en el primer edificio. Entonces sigo el pasillo a través del edificio...”

Tal como te vayas desplazando, tu oponente seguirá tu camino en su Cuadrícula de obstáculos, y te dirá qué objetos, obstáculos o Ghouls vas encontrando: “Al girar en la última esquina, caes en un agujero.”

En la esquina superior derecha de la Hoja de escenario hay una rosa de los vientos para más referencia. También, puedes usar las coordenadas de las filas y columnas: “Me muevo hacia el sur, a la casilla 10-J.” “En la casilla 12-O, hay un botiquín.”

Tu movimiento continúa hasta que encuentras un objeto, obstáculo o Ghoul, momento en el que tu movimiento se detiene y se resuelve el encuentro. Después de la resolución del encuentro, tu turno finaliza. Tu oponente describe su movimiento hasta el próximo encuentro, y así sucesivamente.

ENCUENTROS:

Objetos – Los objetos son cosas no peligrosas escondidas en la Cuadrícula, y normalmente son el objetivo de tu búsqueda en el escenario – comida, tesoros, otros

humanos, etc. Para adquirir un objeto, simplemente acaba tu movimiento en la casilla correspondiente y anuncia que lo has recogido.

Los **botiquines** son objetos especiales que aparecen en todo escenario. Encontrar un botiquín te permite “curar” las heridas sufridas hasta ese momento. Simplemente tacha a lo largo de la Línea de contador de heridas actual, y comienza sin heridas en la siguiente. Si lo deseas, puedes no usar un botiquín y volver a el mas tarde (aun así debes seguir acabando tu turno en esa casilla). No esta permitido recoger un botiquín y llevarlo contigo para usarlo mas tarde. Una vez usado, un botiquín no puede ser usado de nuevo.

Obstáculos – Los dos obstáculos principales en Ghoulash son:

Los agujeros, cavidades escondidas por una fina capa de tierra, la única manera de detectarlos es caminar sobre ellos. Si pasas por encima de un agujero, pierdes tu próximo turno. En el turno siguiente puedes salir y moverte normalmente.

Escombros, son pedazos de yeso y cemento que pueden caer en cualquier momento. Si encuentras una casilla de escombros recibes una herida.

Los obstáculos permanecen intactos durante el transcurso de la partida. Si tienes que volver a pasar por una casilla de obstáculo voluntariamente, volverás a sufrir el efecto de ese obstáculo (recibir una herida o perder un turno).

Ghouls (monstruos) – Cada escenario tiene un numero específico de Ghouls que son repartidos por los edificios y habitaciones antes del comienzo de la partida. Cuando encuentras un Ghoul, debes combatirlo de esta manera:

1. Cuando entras en una casilla que tiene un Ghoul, tu oponente anuncia “Ataque Ghoul!”
2. Tu oponente marca, sin que tú lo veas, el punto débil del Ghoul haciendo un círculo sobre una de las zonas numeradas en una de las Figuras de Batalla de Ghoul que están dibujadas en la Hoja de escenario.
3. Debes anunciar un número (del 1 al 6) donde realizas tu primer disparo. Si impactas en el punto débil del Ghoul, este muere y el combate ha terminado. Si te equivocas, el Ghoul te hace una herida, y lo debes indicar en tu Línea de contador de heridas actual.
4. Continua disparando al Ghoul, recibiendo una herida por cada zona que digas y no sea el punto débil, hasta que impactes en este o lo destruyas por completo.

Una vez has destruido a un Ghoul, esa casilla es segura para el resto de partida.

Los Ghouls pueden ser situados en casillas con objetos y obstáculos.

Orden – En los casos en que un Ghoul y un objeto o un obstáculo estén situados en la misma casilla, el orden de la resolución es el siguiente:

1. Objetos. Primero se recoge el objeto. En los escenarios donde la condición de victoria es simplemente **encontrar** un objeto, el juego acaba en este paso. Si debes volver a alguna casilla para acabar, primero debes resolver el resto de pasos.
2. Ghouls. Derrota al Ghoul y/o recibe las heridas correspondientes. Si tus heridas llegan a 15 en la Línea de contador de heridas actual, pierdes el juego.
3. obstáculos. Resuelve los efectos de los obstáculos (perder un turno, recibir una herida).

HERIDAS

En la esquina inferior derecha de la Hoja de escenario, se encuentran las Líneas de contador de heridas. Cada vez que recibes una herida, ya sea por Ghouls o escombros o otras situaciones (algunos escenarios pueden contener obstáculos no descritos en estas reglas, estos son descritos en la descripción del escenario correspondiente), indícalo marcando un de los cuadros de la Línea de contador de heridas actual.

Si recibes 15 heridas en una Línea de contador de heridas antes de encontrar un botiquín, pierdes la partida.

Si encuentras un botiquín antes de recibir las 15 heridas, entonces estas curado, y simplemente tacha esa línea y marca las heridas que vayas recibiendo en la línea siguiente.

ESCENARIOS

Estas reglas cubren el juego básico de **GHOULASH**. Algunos escenarios pueden tener condiciones especiales, objetos y obstáculos no citados en estas reglas; estos son detallados en la descripción del escenario. En esos casos, las reglas de la descripción están por encima de las detalladas aquí.

MAS

Para descargar escenarios, y aprender más sobre los Ghouls y **GHOULASH**, visita www.ghoulash.com

Copyright 2001 Mike Suchcicki www.ghoulash.com

Traducción Español 2006 Abraham Gausachs