

# Agonía ¡Invasión!



MIDGARD EDICIONES

Un Juego de Dani Coronil

# Agonía ¡Invasión!

## Descripción

**Jugadores:** 2-5

**Edad:** 12+

**Tiempo de juego:** 30-45 min

Contenido no acogido a Copyright.  
Puede compartirse esta obra siempre y cuando no  
conlleve motivos lucrativos.

## Créditos

**Autor:** Dani Coronil.

**Prueba de Juego:** Abel Vera, Carlos Lozano, Dani Coronil, David Vera, Pablo Lozano.

Todas las imágenes utilizadas tanto en el reglamento como en las cartas son de libre distribución obtenidas en las siguientes páginas web: Falticon, Freepik y Pixabay.

## Contenido

-2 tableros de juego

-2 cartas de enemigos

-5 cartas de personaje

-64 cartas de objeto

-1 contador de rondas:



-1 Ficha de barril explosivo:



-2 Fichas de foso:



-20 Fichas de barricada (8 simples y 2 dobles) -con su  
contraparte ardiendo-

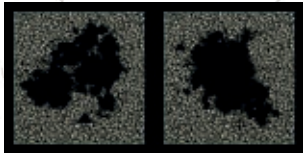


# ¡Invasión!

-24 Fichas de enemigo (10 zombis, 5 frescos, 3 corpulentos, 1 agitador, 2 óseos, 1 enjambre, 1 devorador y 1 arrasador):



-2 fichas de aceite derramado:



-2 Fichas de cepo:

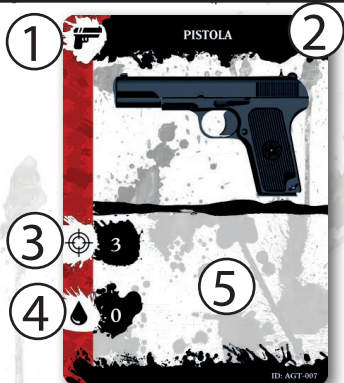


-5 Fichas de personaje:



## Descripciones

### Cartas de objeto:



1-Tipo de objeto:



Arma



Un solo uso



Equipable



Evento

2-Nombre del objeto.

3-Alcance: Número máximo de casillas hasta las que puede aplicarse.

4-Daño: Modificador aplicable a la tirada de ataque para intentar superar la defensa del enemigo.

5-Descripción: Si la carta tiene alguna regla especial acerca de su uso, se explica aquí.

NOTA: Las cartas de evento aplican sus efectos en el momento en el que se saca del mazo.

## Tableros de juego:

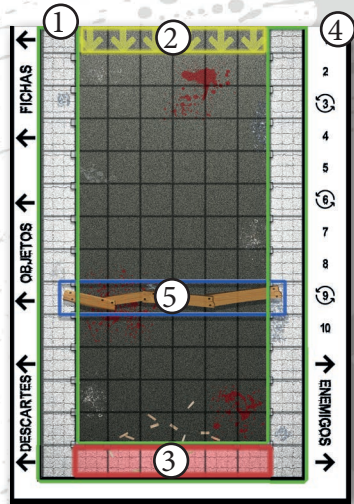
**1-Zona de jugadores:** Los jugadores sólo pueden desplazarse por esta zona (marco **verde**).

**2-Zona de aparición:** Por esta zona aparecerán los enemigos (marco **amarillo**).

**3-Entrada:** Si un enemigo llega a esta zona, se acaba la partida (marco **rojo**).

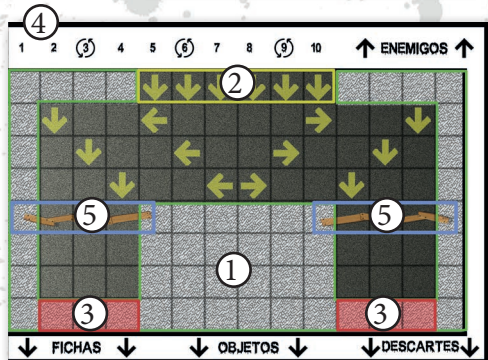
**4-Contador de rondas de juego:** Límite de rondas para la duración de la partida. Como puedes comprobar, en las rondas 3, 6 y 9 hay un icono especial. En estas rondas, antes de comenzar cualquier acción de los jugadores, cada uno de ellos roba 1 carta de objeto (se especifica más adelante).

**5-Pasarela:** Gastando 1 de movimiento, se puede cruzar de un lado a otro del tablero (marco **azul**).



### •El tablero secundario:

En el tablero secundario (horizontal) el movimiento de los enemigos se realiza siguiendo las fechas indicadas en el propio tablero (el avance enemigo se explica más adelante).



## Cartas de enemigos:

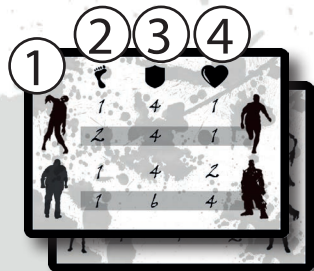
Las cartas de enemigo muestran a 4 enemigos cada una, las filas sombreadas representan a los de la derecha.

**1-Icono identificativo:** Esto te servirá para saber a qué ficha de enemigo corresponde.

**2-Movimiento:** El número de casillas que avanza por turno.

**3-Defensa:** El valor que hay que superar en la tirada para eliminar al enemigo.

**4-Vida:** El número de impactos con éxito necesarios para eliminar al enemigo.



## Cartas de personaje:



**1-Nombre del personaje.**

**2-Arquetipo.**

**3-Habilidad especial:** Habilidad pasiva que proporciona una ventaja frente al resto de los jugadores. Esta habilidad permanece siempre activa, por lo que no hay que gastar acción alguna para llevarla a cabo.

**4-Equipo inicial:** El objeto con el que empieza el personaje el juego. Busca la carta correspondiente en el mazo de cartas de objeto y equipala directamente.

**5-Logo identificativo:** Esto te servirá para saber a qué ficha de personaje corresponde.

## Las habilidades de los personajes:



•**A la saca:** Puedes llevar hasta un máximo de 4 cartas en tu mano, en lugar de las 3 cartas habituales.

•**Ahí lo llevas:** Cuando utiliza una carta que realice un daño en área a los enemigos (bomba casera, cóctel molotov, granada, etc.) no gastará ninguna acción, por lo que puede realizar otra acción en su mismo turno.

•**Esto va aquí:** Cuando utiliza una carta que le permita colocar una ficha en el tablero de juego (barricadas, cepos, fosos, etc.) no gastará ninguna acción, por lo que puede realizar otra acción en su mismo turno.

•**Ojo de halcón:** Todas las armas de fuego que utilices aumentan en +1 su alcance efectivo (salvo la escopeta y el lanzallamas).

•**Veloz:** Si realiza la acción de desplazarse, puede avanzar hasta a una casilla adicional al movimiento estándar.

## Los zombis:



•**Zombi común:** Lentos y torpes, los zombis comunes avanzan sin prisa pero sin pausa, atraídos por el olor de la carne humana.



•**Zombi fresco:** Recién muertos, aún disponen de sus capacidades motrices, por lo que avanzan rápidamente en busca de carne fresca.



•**Zombi corpulento:** También lentos y torpes, pero su corpulencia les hace más resistentes a cualquier tipo de ataque.

•**Zombi óseo:** Sus huesos han crecido de manera desorbitada, creando así una armadura natural que lo protege de la mayoría de los proyectiles. Cuando recibe un ataque con éxito, vuelve a tirar el dado. El segundo valor sustituirá al primero.



•**Zombi agitador:** Con unos pulmones desarrollados y hinchados de aire, su fuerte grito alerta a la horda y les hace moverse más deprisa. Durante la fase de avance, todos los zombis que se encuentren a 1 casilla de él aumentan en 1 su movimiento (pero no él mismo).

•**Zombi enjambre:** Cubiertos de asquerosas criaturas que revolotean a su alrededor, dificultan mucho saber dónde se les dispara. Por ello, todas las tiradas de ataque tanto al zombi enjambre como a los zombis situados a 1 casilla de él reciben un penalizador de -1.



•**Zombi devorador:** Zombi salvaje que no duda en devorar incluso a los suyos para regenerarse. Durante la fase de avance, si está herido y tiene algún zombi corpulento, fresco o común adyacente, en lugar de avanzar se alimentará de él, restándole 1 de Vida para recuperar la suya.

•**Arrasador:** El más peligroso de todos, avanza con brutalidad, destrozando todo a su paso. Destruye barricadas, barricadas ardiendo y desplaza a los zombis que le entorpecen. Es inmune a la mayoría de fichas colocadas en el tablero.



## Preparación de la partida

### Elección de personajes

---

Cada jugador debe escoger un personaje de los 5 que se ofrecen. Se pueden repartir al azar o que cada uno escoja el suyo, como mejor le parezca a la mayoría.

Una vez escogidos los personajes, que cada jugador coloque su carta frente a él y tome la ficha de personaje correspondiente, tal y como viene representada en su carta. Además, busca en el mazo de objetos el objeto de equipo que se detalla en su carta y colócalo junto a ésta.

Los personajes que no sean escogidos deben ser descartados durante toda la partida. Esto puede ocurrir si el número de jugadores es menor de 5, que es el máximo permitido. Al ser un juego **cooperativo**, todos los jugadores deben disponer de un personaje, ya que ninguno de ellos controlará a los enemigos, que actúan de manera automática (ver más adelante).

### La mano de los jugadores

---

En la primera ronda de la partida, habiendo ya repartido las **fichas de jugador** a cada uno de los jugadores presentes en función del personaje que hayan escogido anteriormente, coloca cada una de las fichas en el orden que se prefiera dentro de la zona de entrada del tablero.

Antes de comenzar la partida, cada jugador coge **3 cartas** del mazo de cartas de objetos y las guarda en su mano. Si una de las cartas obtenidas es un **evento**, descártala y vuelve a coger otra carta. Repite el proceso hasta obtener un objeto. Durante el resto de la partida, un jugador puede ir recogiendo más objetos, pero sólo podrá tener en su mano un máximo de 3 cartas.

#### •Descartes:

Cuando un jugador posea más de 3 cartas en su mano y, aún así, decida buscar o intercambiar objetos con otros jugadores (ver más adelante), deberá elegir con qué cartas quedarse hasta tener un máximo de 3 y colocar las cartas que no desee en el mazo de descartes.

Además, todos los objetos usables son descartables tras llevar a cabo sus efectos, por lo que deben colocarse en el mazo de descartes.

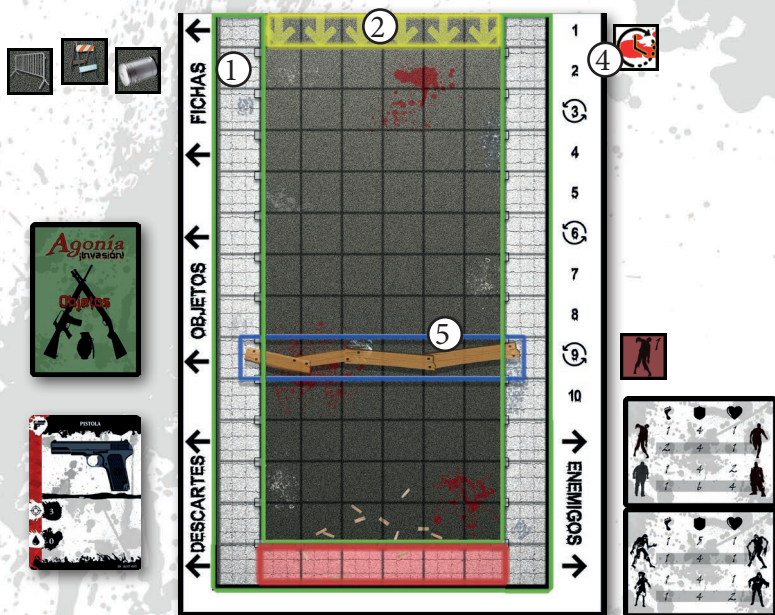
#### •Fin del mazo de objetos:

Cuando el mazo de cartas de objeto quede vacío, vuelve a barajar el mazo de descartes y colócalo boca abajo en la zona de cartas de objeto. Comienza a coger de nuevo las cartas del mazo como al comienzo de la partida. Si se vuelve a acabar, repite el proceso tantas veces como ocurra.

## Colocación del escenario

Para preparar la partida, coloca el Tablero de juego sobre la mesa. Los jugadores deberán situarse alrededor del Tablero de juego. Y coloca los mazos de cartas y fichas en el siguiente orden:

- Coge las **cartas de enemigo** y colócalas boca arriba junto a la parte derecha del Tablero de juego, bajo el espacio determinado para el contador de rondas.
- Baraja y coloca las **fichas de enemigo** también a la derecha del Tablero de juego, sobre la tabla de enemigos.
- Baraja las **cartas de objeto** y colócalas boca abajo a la izquierda del Tablero de juego. Cuando se vayan descartando, colócalas bajo el mazo boca arriba.
- Coloca el montón de **fichas de barricada** sobre el mazo de cartas de objeto, a la izquierda del Tablero de juego. No hace falta barajarlas, irás cogiendo cartas específicas.



## Secuencia de juego

Cada ronda de juego está claramente determinada por dos turnos diferentes:

- Primero, se da el **turno de los jugadores**, en el que todos ellos actuarán. Ver más adelante.
- Una vez terminen los jugadores, tiene lugar el **turno de los enemigos**. Ver más adelante.
- Cuando ya han actuado ambos, aumenta en 1 el **Contador de rondas** en el tablero de juego y vuelve a repetir la secuencia sucesivamente hasta el final de la partida.

## Turno de los jugadores

---

### SECUENCIA DE TURNOS

En la primera ronda, los jugadores tirarán 1 dado, el que obtenga mayor resultado será el primero en actuar en cada una de las rondas de la secuencia de juego. Al comienzo de cada ronda, el jugador inicial llevará a cabo su turno. Cuando acabe, le tocará al jugador sentado a su derecha, y así sucesivamente hasta que hayan actuado todos los jugadores. Tras el turno de los jugadores, le tocará el turno a los enemigos.

En las rondas 3, 6 y 9, antes de realizar ninguna acción, cada jugador robará una carta de objeto para reabastecerse. Acto seguido, se llevan a cabo los turnos con normalidad.

### ACCIONES

Durante su turno, un jugador podrá realizar una de las siguientes acciones:

#### •Desplazarse:

Cada jugador que realice esta acción puede desplazarse hasta un máximo de **3 casillas**. Recuerda que los jugadores solo pueden moverse por la Zona de jugadores. Los jugadores podrán pasar entre ellos sin problemas, pero sólo un jugador puede mantenerse en una misma casilla al final de su movimiento.

Generalmente, los jugadores sólo podrán mover a los personajes por la zona de jugadores -en forma de U alrededor del tablero-. No obstante, hay un punto concreto del tablero que dispone de una **pasarela**, mediante la cual podrán desplazarse de un punto a otro de la misma como si de una sola casilla más se tratase.

#### •Cambiar objeto/arma:

Un jugador sólo podrá llevar un objeto y un arma equipados, pero puede gastar su acción en cambiar alguno. Si un jugador se equipa un objeto/arma, lo pone sobre la mesa frente a él. Si ya tenía un objeto/arma equipado, vuelve a su mano tras ser sustituido por el nuevo.

No obstante, hay algunas cartas que pueden asociarse a ciertos objetos o armas, por lo que contarían como un solo objeto.

#### •Buscar objeto:

Un jugador puede levantar dos cartas del mazo de cartas de objeto para colocarlas en su mano. Además, si alguna de ellas es una carta de equipo, podrá equipársela directamente. Y, si es una carta de evento, ha de aplicar sus efectos inmediatamente, ya sean beneficiosos o perjudiciales para el grupo.

Un jugador sólo puede llevar un total de **3 cartas en su mano** (más una de objeto y otra de arma equipadas, que se colocarán sobre la mesa), por lo que si, al buscar un objeto, llega a tener una cuarta carta, deberá descartar cualquiera de ellas hasta volver a tener 3.

## •Disparar/ Usar objeto:

Para disparar un **arma** o utilizar un **objeto**, el jugador podrá escoger un objetivo situado a cualquier distancia en un número de casillas igual o inferior al alcance del propio arma u objeto.

El **alcance** tanto de los objetos como de las armas puede ser contado en casillas en diagonal, combinándose además de cualquier modo con las casillas en línea recta.

Las **barricadas** -ardiendo o no- no pueden colocarse sobre una ficha de enemigo en juego ni adyacente a otra barricada. Tampoco se podrá colocar en ninguna casilla adyacente a las zonas de entrada o aparición. Los **fosos** y **cepos** pueden ubicarse en cualquier parte dentro de su alcance, ya que se descartan tras su uso.

Para realizar daño sobre su objetivo, realiza una tirada de 1 dado y suma el valor de daño del arma u objeto utilizados. Si el valor obtenido es **igual o mayor** que la defensa del objetivo, éste resta 1 a su vida (ver más adelante). En caso de daño que afecte a más de un enemigo **dentro de un área**, realiza una tirada independiente por cada enemigo dentro del área.

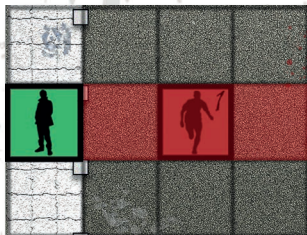
En el caso de que el objeto utilizado no sea un arma, realiza la acción que aparezca detallada en la descripción de su carta.

### ► **Acerca de los alcances de las armas/objetos:**

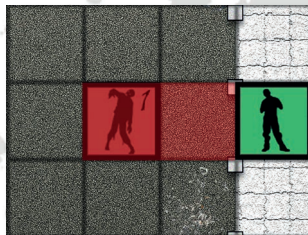
Determinadas armas y objetos indican que su alcance se aplica en casillas adyacentes. Esto quiere decir que, además de la casilla seleccionada (dentro del alcance del objeto), se aplica también a tantas casillas contiguas como se especifique en el efecto de la carta.

Por ejemplo, el **lanzallamas** realiza daño en las 3 casillas dentro de su alcance, por lo que, en línea recta, haría daño a todo lo que esté en las 3 casillas directamente posteriores a aquel que lo dispara. A su vez, la **escopeta** realiza daño igual, pero en 2 casillas.

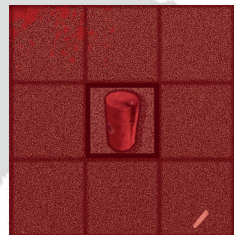
Otro ejemplo son los explosivos, que realizan daño no sólo en la casilla en la que se lanzan, sino que además realizan daño en todas las casillas adyacentes a ésta, como se muestra a continuación:



Ejemplo de uso del lanzallamas



Ejemplo de uso de la escopeta



Ejemplo de explosivo

## Turno de los enemigos

### SECUENCIA DE AVANCE

El orden de acción de los enemigos está programado, por lo que no es necesario que nadie los controle. No obstante, los enemigos tan sólo pueden realizar una acción: **Avanzar**.

El avance de los enemigos se realiza siempre en línea recta siguiendo la dirección de la última flecha por la que hayan pasado. Comienza moviendo al enemigo más cercano a la entrada, y sigue cada uno que vaya detrás de él. Así no perderás la cuenta de qué zombi se ha desplazado.

Cuando sea el momento de hacer avanzar al **arrasador**, ten en cuenta que éste se lleva por delante todo lo que le bloquee el paso -incluso si es otro enemigo-. Un arrasador destruye las fichas de barricada en el momento en que la pisa, no cabe por los fosos y los cepos son demasiado pequeños para él. Además, si una ficha de enemigo le impide avanzar, la empujará, haciendo avanzar a ambos una casilla. Si el enemigo que le impida el avance tiene delante una barricada, elimina la ficha de barricada y resta 1 a la Vida del enemigo empujado.

#### •Barricadas:



Los enemigos siempre siguen su camino en línea recta, a menos que topen con una barricada o con otro enemigo. En tal caso, se moverán a una casilla adyacente a la que se encuentren, a su izquierda en la medida de lo posible o, en caso de no poder si hay otro obstáculo o ficha, hacia la derecha. Si se da el caso de que un enemigo tiene una barricada delante y algún otro elemento o enemigo a ambos lados, ese enemigo concreto **no se moverá** durante la fase de avance.



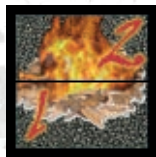
En el caso del tablero secundario, si el movimiento que están realizando los zombis es horizontal, un obstáculo se sorteará siempre hacia la casilla de abajo y, si no pudiera, hacia la de arriba.

#### •Barricada ardiendo:

Las barricadas ardiendo ya no limitan el movimiento de un enemigo, pero al encontrarse ardiendo, si un enemigo cae sobre una casilla con una ficha de barricada ardiendo, éste recibe un ataque de daño 0 que, en caso de acertar, resta 1 de Vida.



No obstante, tal y como se puede comprobar en la propia ficha de barricada ardiendo, ésta tiene un contador desde 2. Cuando un zombi pise una barricada ardiendo, además de los efectos mencionados anteriormente, gira la ficha de barricada, restando uno a su contador. La segunda vez que un zombi pise la ficha de barricada ardiendo, tras resolver sus efectos, retira la ficha del tablero.



Cuando una barricada normal (no ardiendo) se encuentra en el área de ataque de un objeto que haya sido disparado -generalmente explosivos-, y la tirada de ataque haya resultado un éxito, gira la ficha de barricada y déjala como barricada ardiendo.

La ficha de barricada ardiendo siempre se queda en juego, a menos que sea el arrasador el que se posicione sobre ella o que ésta reciba el efecto de un ataque de área. Antes de retirarla, realiza la tirada de daño con normalidad, ya que el arrasador no es inmune al fuego.

## •Fosos:



Los fosos son trampas que hacen caer a los enemigos que los pisan. Si un zombi pasa sobre una casilla de foso, retira tanto la ficha de foso como la del zombi. No obstante, los zombis **corpulentos** y el **arrasador** son demasiado grandes para caer, por lo que no se verán afectados.

## •Cepos:

Los cepos son trampas que detienen el movimiento de los enemigos y los atrapan durante la fase de avance de su siguiente turno. Una vez pasado dicho turno, elimina la ficha de cepeo y el zombi avanzará con normalidad para el siguiente turno. En el caso de los zombis con movimiento 2 o afectados por el agitador, si caen sobre un cepeo en su fase de movimiento y solo ha avanzado una casilla, no llegará a mover una segunda.



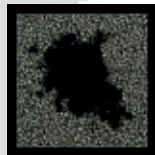
## •Barril explosivo:



El barril explosivo cuenta como un obstáculo en el camino de cualquier zombi, por lo que lo bordeará si es un zombi normal o se eliminará la ficha si es un arrasador. La particularidad de esta ficha es que, si un jugador dispara un arma contra ella (siempre que esté dentro del alcance), el barril explotará, realizando 2 de daño en todas las casillas adyacentes a ésta ficha.

## •Aceite derramado:

Los botes de aceite dejan fichas de aceite derramado en la zona que decida el jugador que la use. El aceite derramado hace que cualquier zombi retroceda una casilla al entrar en contacto con éste. Acto seguido, retira la ficha de aceite derramado del tablero.



## SECUENCIA DE APARICIÓN

Una vez que todos los enemigos han realizado su acción de avanzar, levanta tantas **fichas de enemigo** como el número de jugadores que haya en la partida. Cada vez que levantes una de ellas, realiza una tirada de 1 dado. El resultado obtenido en el dado indica la casilla de

posición, de izquierda a derecha, por la que aparecerá, así que coloca la ficha sobre él. Si ya hay otro enemigo en la casilla obtenida, coloca la ficha de enemigo en la casilla siguiente a la derecha. Si ya no hay más casillas a su derecha, comienza de nuevo desde la primera casilla hasta encontrar una libre.

Se puede dar el caso de que todas las casillas estén ocupadas por enemigos que no han podido avanzar o estén bloqueados con otros enemigos. En el caso de que todas las casillas de generación estén ocupadas, no se podrán generar nuevos enemigos hasta que las casillas queden libres. No obstante, cuando esto ocurra y no haya aparecido al menos un enemigo, **no avances** el contador de turnos.

## LA VIDA DE LOS ENEMIGOS

Los zombis **comunes** y los **frescos** tienen tan solo 1 punto de vida. Esto significa que con un solo ataque con éxito ya mueren, por lo que se retira su ficha del tablero de juego.

Sin embargo, los zombis **corpulentos**, los **devoradores** y los **arrasadores** tienen más puntos de vida, por lo que hay que llevar la cuenta. En su propia ficha se indica la vida que tienen actualmente. Para representar esto, se han dividido sus respectivas fichas en tantas partes como puntos de vida tengan, mostrando siempre en la parte superior el valor actual. Tal y como vayan recibiendo daño gira la ficha dejando siempre en la parte superior el valor de vida actual. De esta forma podrás llevar la cuenta sin problemas.

## Final de la partida

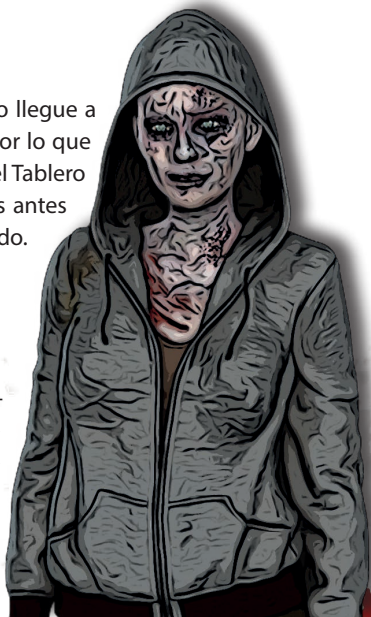
Una vez que el contador de rondas del Tablero de juego llegue a su última casilla, el final de la partida puede llegar de dos formas:

### ELIMINACIÓN DE LOS ENEMIGOS

Cuando el contador de rondas del Tablero de juego llegue a su última casilla, ya no aparecerán más enemigos, por lo que tan sólo quedarán los que se encuentren activos en el Tablero de juego. Si los jugadores acaban con los enemigos antes de que lleguen a la Entrada del edificio, habrán ganado.

### LOS ENEMIGOS LLEGAN A LA ENTRADA

Si en cualquier momento, un enemigo llega a la Entrada del edificio en el Tablero de juego, los jugadores habrán sido invadidos, por lo que pierden la partida directamente.



# Agonía ¡Invasión!

Tus compañeros y tú os habéis atrincherado en un edificio de oficinas, pensando que estaríais seguros en su interior.

La insaciable horda de criaturas avanza sin descanso en busca de carne humana de la que alimentarse, y se está acercando a vuestra posición.

¿Cuánto tiempo más podréis sobrevivir?  
¿Acabaréis con las criaturas antes de que puedan entrar en el edificio?

Pronto lo veremos...



MIDGARD EDICIONES