



LAS
REGLAS
DUELBOOKS®



PODER

1

El poder determina el resultado del combate.

COSTE

2

El coste es la cantidad de ♥ que debes pagar para jugar una página de tu libro. Igual con ☠, ⚡, 🍄...

El coste de ☠ es la cantidad de páginas de tu libro que debes destruir para jugar una página. Esas páginas no pueden estar destruidas ya y deben ser inmediatamente anteriores o siguientes a la página que tratas de jugar.

Ejemplo ♦ La página 8 tiene coste ☠☠. Para jugarla puedes destruir la página anterior (6) y la siguiente (10). Si la 10 ya está destruida, puedes destruir la siguiente (12).

TÍTULO

3

Sirve para identificar una página, y ofrece pistas sobre sus habilidades y relación con la historia del juego.

CAPÍTULO

4

Cada Duelbook se divide en 12 capítulos. Cada capítulo tiene 4 páginas.

TIPO

5

Los tipos de página son: criatura, objeto, evento y lugar. También existen páginas sin tipo y subtipos de páginas.

AVISO

6

Indica que hay una habilidad especial en esa página.

HABILIDADES

7

Determinan cómo las páginas interactúan entre sí.

REGLAS

8

Este símbolo indica que a continuación hay una aclaración de las Reglas.

TRASFONDO

9

No lo necesitas para jugar, pero te sumerge en el mundo de fantasía de tus Duelbooks.

modo
CLÁSICO
DUELBOOKS®

Duelbooks puede jugarse entre 2, 3 o 4 jugadores (equipos). También puedes jugar solo, pero eso te lo explicamos en el **Modo Campaña**.

Cada jugador juega con su propio libro e inicia con 20♥. Si jugáis por equipos, cada equipo inicia con 20♥. Cuando un jugador o equipo se quede sin ♥, pierde. En caso de empate, gana el jugador o equipo que sea protagonista.

Al inicio del juego, sortead qué jugador o equipo comienza siendo el protagonista. El protagonista es el primero en activar sus páginas. Cada turno tiene 4 fases:

FASE DE ASIGNACIÓN

I

Cada jugador tira un dado de 6 caras. El resultado indica el capítulo de su libro al que ese jugador tiene acceso para seleccionar páginas este turno.

Ejemplo ♦ Si un jugador obtiene un 4, puede seleccionar páginas del capítulo 4 de su libro este turno.

2º DADO DE ASIGNACIÓN



Si un jugador obtiene un 6 en la tirada de asignación, se activa el 2º dado. A partir del próximo turno, todos los jugadores tiran 2 dados de 6 caras. Así, los jugadores pueden acceder al resto de capítulos de su libro.

FASE DE SELECCIÓN



Cada jugador selecciona una página de su capítulo.

Cada página tiene un coste (♥, 💀, 👑, ⚡, 🛡️...).
Debes tener suficiente de ese recurso para seleccionarla.
Si no, no podrás hacerlo.

Si por cualquier motivo un jugador selecciona varias páginas, ese conjunto es su selección. El poder de esa selección es la suma del poder de todas las páginas.

Cuando todos los jugadores hayan seleccionado sus páginas, las muestran a la vez.

TE CONVIERTES EN EL PROTAGONISTA



Esta habilidad se activa cuando se muestran las selecciones y sin necesidad de pagar sus costes. El jugador que la activa se convierte en el protagonista y lee sus páginas el primero.

AVISO ⚡ Si dos o más jugadores seleccionan una página con esta habilidad, el último jugador que **NO era el protagonista** (en el sentido de las agujas del reloj), se convierte en él.

ACTIVACIÓN DE EMBLEMAS



Los Emblemas se activan **después de asignar al protagonista y hasta el final del combate**. Se activan comenzando por el protagonista. Cada jugador solo puede activar un Emblema suyo por turno.

FASE DE ACTIVACIÓN

III

Comenzando por el protagonista, en sentido horario, cada jugador o equipo activa las habilidades de sus páginas seleccionadas. Para activar una página, el jugador primero debe pagar el coste de esa página.

Hasta que todos los jugadores no hayan activado sus páginas, no pasan a la siguiente fase.

FASE DE COMBATE

IV

El jugador o equipo con más poder gana el combate. El perdedor pierde tantas ♥ como la diferencia de poderes.

Ejemplo ♦ Si Voldemort tiene poder 5 y Harry tiene poder 3, Harry pierde ♥♥.

Con 3 jugadores, el ganador hace que los demás pierdan tantas ♥ como la diferencia de poderes.

Ejemplo ♦ Tienes poder 4, Frodo poder 2 y Sauron poder 1. Así que Frodo pierde ♥♥ y Sauron pierde ♥♥♥.

El jugador o equipo ganador se convierte en protagonista y empezando por él se activan las habilidades de «Al final del combate...». Y finaliza el turno. ¡A por el siguiente!

modo
EMBLEMÁTICO
DUELBOOKS®

El Modo Emblemático es el modo en el que se juega el competitivo de Duelbooks. Es exactamente igual al Modo Clásico, salvo por la diferencia de que **cada jugador comienza la partida con un Emblema sobre él**, que es un marcapáginas con habilidades.

Aquí tienes algunos ejemplos de Emblemas:



ACTIVACIÓN DE EMBLEMAS

Los Emblemas se activan **después de asignar al protagonista y hasta el final del combate**. Se activan comenzando por el protagonista. Cada jugador solo puede activar un Emblema suyo por turno.

**modo
Campaña**
DUELBOOKS®

Combatirás contra las Pruebas, que cuentan como otro jugador. Serán tu villano durante la campaña. Están al final de tu libro. Se identifican por tener ★ en el coste.

Inicias con 20♥ y las Pruebas con 30♥. El que se quede sin ♥, pierde. También ganas si destruyes todas las Pruebas. En caso de empate, gana el protagonista.

Al inicio del juego, sortea qué jugador comienza siendo el protagonista. El protagonista es el primero en activar sus páginas. Cada turno tiene 6 fases:

FASE DE EXPLORACIÓN

I

Tira un dado de 6 caras y colócate en un punto de exploración igual al resultado. Son estos:



2º DADO DE EXPLORACIÓN



Si obtienes un 6 en la tirada de exploración, se activa el 2º dado. A partir de la próxima tirada de exploración, tirarás 2 dados de 6 caras.

FASE DE ACCIÓN



En esta fase, debes realizar la acción que dice el punto de exploración en el que estás. Quizá tengas que tirar dados, elegir entre una o varias opciones, etc.

¡Cuidado! ¡Puede que te salga un ladrón de entre los arbustos! ¡O que tengas que combatir contra las Pruebas!

FASE DE ASIGNACIÓN



AVISO ♦ Solo entras en esta fase si tienes que combatir contra algo. Por ejemplo, contra las Pruebas.

Tira un dado de 6 caras. El resultado indica el capítulo de tu libro al que tienes acceso para seleccionar páginas este turno.

Ejemplo ♦ Si obtienes un 1, puedes seleccionar páginas del capítulo 1 de tu libro este turno.

2º DADO DE ASIGNACIÓN



Si obtienes un 6 en la tirada de asignación, se activa el 2º dado. A partir del próximo turno, tiras 2 dados de 6 caras. Así, podrás acceder al resto de capítulos de tu libro.

FASE DE SELECCIÓN

IV

AVISO ♦ Solo entras en esta fase si ya has entrado en la fase anterior.

Selecciona una página de tu capítulo.

Cada página tiene un coste (♥, 💀, 👑, ⚡, 🍷...). Debes tener suficiente de ese recurso para seleccionarla. Si no, no podrás hacerlo.

Las Pruebas seleccionan sus páginas en orden. Es decir, el primer combate es contra la primera Prueba. Solo si destruyes una Prueba puedes pasar a la siguiente.

TE CONVIERTES EN EL PROTAGONISTA



Esta habilidad se activa en cuanto se muestran las selecciones y sin necesidad de pagar sus costes. El jugador que la activa se convierte en el protagonista. Así que lee primero sus páginas.

AVISO ♦ Si dos o más jugadores seleccionan una página con esta habilidad, el último jugador que **NO era el protagonista** (en el sentido de las agujas del reloj), se convierte en él.

FASE DE ACTIVACIÓN

V

AVISO ♦ Solo entras en esta fase si ya has entrado en la fase anterior.

Comenzando por el protagonista, tú y las Pruebas (o cualquier otra cosa contra la que combatas) activáis las habilidades de vuestras páginas seleccionadas. Para activar una página, primero debes pagar su coste.

Las Pruebas no tienen coste de ♥.

FASE DE COMBATE

VI

AVISO ♦ Entras en esta fase solo si ya has entrado en la fase anterior.

El jugador con más poder gana el combate. El perdedor pierde tantas ♥ como la diferencia de poderes.

Ejemplo ♦ Si tienes poder 6 y las Pruebas tienen poder 3, las Pruebas pierden ♥♥♥.

Si una Prueba pierde el combate, ganas tantas ★ como la cantidad de ★ de esa Prueba.

El jugador ganador se convierte en protagonista y empezando por él se activan las habilidades de «Al final del combate...». Y finaliza el turno. ¡A por el siguiente!



En el grupo de Telegram
resolvemos tus dudas
existenciales y puedes
conocer a gente maja...



t.me/duelbooks



duelbooks.com/reglas

DUELBOOKS®