Las Crónicas de Heldenhain

EL REGLAMENTO / VERSIÓN 0.18.0 / 17 DE NOVIEMBRE DE 2026



01

De qué se trata

Quien llegue primero a **20 puntos propios** gana al instante. Dos personas juegan una contra otra, cada una con su propio mazo de 62 cartas.

20 puntos para ganar	62 cartas por mazo	6 de energía al empezar
3 acciones por turno	6 Figuras en juego	7 cartas en mano al final del turno

El juego transcurre en el país de Absurdistán, en la provincia de Heldenhain. Los bandos de los héroes reúnen **Esperanza**; los villanos, **Influencia**. Ambos son el mismo marcador, solo que con otro nombre.

Las Figuras pueden distraerse entre sí y sacarse del juego con Estrés. Quien despliega sus Figuras con astucia y frena las del rival en el momento justo llega primero a la meta.

Cada mazo contiene 62 cartas diferentes, cada una exactamente una vez. Todos los mazos tienen el mismo reverso. Se permite cualquier combinación, incluso el mismo mazo en ambos lados.

> **El texto de la carta tiene prioridad.** Si una carta dice algo distinto a estas reglas básicas, se aplica el texto de la carta.

02

Cómo leer una carta

Arriba a la izquierda está el **coste en energía**. El nombre, la habilidad, el texto y la cita están en la carta. Las Figuras tienen tres valores abajo:



Empeño
Cuánto Estrés reparte la Figura al distraer.

Aguante
Cuánto Estrés soporta. Cuando su Estrés alcanza su Aguante, se quema.

Rescate / Influencia
Cuántos puntos consigue el Personaje al puntuar.

Texto de la carta
Describe habilidades, activaciones y excepciones especiales.

La **cita** cuenta algo sobre la Figura o el objeto. Para el juego solo cuenta el texto de la carta.

03

Preparación

Cada bando empieza con **0 puntos**, una reserva de energía llena de **6** y una mano inicial de **un Personaje al azar más 4 cartas**.

1. Cada bando elige un mazo y lo baraja.
2. Cada bando toma un Personaje al azar de su mazo y roba 4 cartas.
3. El azar decide quién empieza.
4. **Rebarajar una vez:** Si no te gusta tu mano inicial, baraja las otras 4 cartas en tu mazo y roba 4 nuevas. El personaje inicial se queda en tu mano. Solo una vez por partida.
5. Empieza el jugador inicial. **En su primerísimo turno no roba carta.** Todos los demás turnos roban con normalidad.

> El personaje inicial asegura que ambos bandos puedan jugar una Figura ya en su primer turno.

04

Desarrollo de un turno

Cada turno sigue el mismo orden. Puedes terminar tu turno antes en cualquier momento.

1. Inicio del turno

1. Tus Figuras y tu Apoyo IA quedan **listas**, salvo que estén perdiendo el turno. Termina el Calentamiento de las Figuras jugadas en el turno anterior.

2. **Energía:** En tu primer turno la reserva está llena (6). Después ganas **+2 de energía** cada turno, hasta 6. La energía no gastada se queda en la reserva.

3. **Los efectos del Cuartel General** de inicio de turno se aplican, por ejemplo energía extra o curación.

4. Roba **1 carta**. Excepción: el primerísimo turno del jugador inicial.

2. Jugar cartas

Juega tantas cartas de tu mano como te permita la energía. Esto vale para **todos los tipos de cartas, también las cartas de Acción**.

3. Acciones

Tienes **3 puntos de acción por turno**. Cada una de estas acciones cuesta 1 punto de acción:

- Usar una Figura para **puntuar**.

- Usar una Figura para **distraer**.

- Agotar un **Apoyo IA** y usar su bonificación.

- Usar la acción de agotar del **Dragón de Ilusión**.

Tu primera acción termina la fase de juego. Después ya no puedes jugar cartas de tu mano, salvo que una carta lo permita expresamente.

Jugar cartas, usar habilidades del Cuartel General y activaciones como «Al jugarla» o «Tras puntuar» no cuestan **ningún punto de acción**.

4. Final del turno

Las bonificaciones «hasta el final del turno» terminan y después se comprueba el Estrés otra vez. Si tienes más de **7 cartas en la mano**, descarta hasta quedarte con 7. Luego le toca al otro bando.

Las cartas con «Después termina tu turno inmediatamente» lo terminan justo después de su efecto.

05

Figuras en juego

Las Figuras son los **Personajes, los Compañeros y el Dragón de Ilusión**. Están en tu zona de juego y están **listas** (en pie) o **agotadas** (ya han actuado este turno o han sido agotadas).

Jugar y Calentamiento

- Una Figura nueva **entra lista en la zona de juego, pero con Calentamiento**: solo a partir de tu próximo turno puede puntuar, distraer o usar una habilidad de agotar.

- Las excepciones están en la carta. Por ejemplo, **Nami, Señor Contraviento, Dorian Plegatodo y Rico Rebote** pueden distraer en el turno en que se juegan, pero todavía no puntuar.

- Puede haber como máximo **6 Figuras por bando** en la zona de juego, y cada nombre solo una vez. Si tu zona de juego está llena, puedes descartar una de tus Figuras con su Equipo antes de jugar.

De vuelta a la mano

Cuando una Figura vuelve a la mano, pierde **todo su Estrés y todas sus bonificaciones**. Su Equipo también vuelve a la mano. Si se vuelve a jugar, tiene Calentamiento de nuevo.

06

Puntuar y ganar

Agota **uno de tus Personajes listos y sin Calentamiento**. Ganas tantos puntos como su valor actual de Rescate o Influencia. La acción cuesta 1 punto de acción.

Con 20 puntos ganas al instante. Solo después se aplicarían los efectos «tras puntuar». Si la partida ya está ganada, ya no se resuelven.

Los Compañeros no puntúan.

07

Distraer, Estrés y perder el turno

Agota **una de tus Figuras listas** y elige **una Figura rival ya agotada**. Ten en cuenta el Calentamiento. Distraer cuesta 1 punto de acción.

- Ambas Figuras reciben **Estrés a la vez** igual al Empeño de la otra.

- Si el Estrés de una Figura alcanza su **Aguante**, se quema. Va al descarte junto con su Equipo.

- La Figura distraída **pierde su próximo turno**: no queda lista al inicio del próximo turno de su bando. La Figura que distrae se prepara con normalidad.

- **El Estrés se queda** hasta que un efecto lo quite.

Ejemplo: Nami (Empeño 3, Aguante 4) distrae a Terciopelo, que está agotada (Empeño 2, Aguante 3). Terciopelo recibe 3 de Estrés y se quema. Nami recibe 2 de Estrés y sigue en juego con 2 de 4.



Perder el turno y bloqueos

Si el efecto de una carta agota a una Figura rival, también sigue agotada durante el próximo turno rival.

Sin bloqueo en cadena: Una Figura que acaba de perder el turno no puede volver a bloquearse enseguida. Entre dos bloqueos siempre tiene al menos un turno jugable. Aun así puede ser agotada, pero entonces no vuelve a perder el turno.

08

Otros tipos de cartas

Todas las cartas se pagan con energía durante la **fase de juego**. Lo que pasa después depende del tipo de carta.

Equipo

- Se une a **uno de tus Personajes** y surte efecto al momento.

- Como máximo **un Equipo por Personaje**. Uno nuevo sustituye al anterior; el anterior va al descarte.

- Si la Figura pierde Aguante al hacerlo, su Estrés se **comprueba al momento**.

- Si el portador se quema, el Equipo va con él al descarte.

Compañero

- Una Figura con su propio sitio en la zona de juego que **no puntúa**.

- Los Compañeros tienen activaciones especiales, por ejemplo: «Tras puntuar una de tus Figuras: agota al Compañero y quita 1 de Estrés».

- Pueden ser distraídos y quemarse como cualquier Figura.

Apoyo IA

- Está junto a la zona de juego, **no es una Figura** ni un objetivo de efectos contra Figuras.

- **Sin Calentamiento:** se usa al momento. Agotarlo cuesta 1 punto de acción y da una bonificación hasta el final del turno.

- Vuelve a quedar listo al inicio de tu turno. Cada IA solo una vez por bando.

Acción

- Surte efecto una vez y después va al descarte.

- Si una parte del efecto no tiene un objetivo válido, **solo esa parte** se omite. El resto ocurre igualmente.

- También las cartas de Acción se juegan **solo en la fase de juego**.

Cuartel General

- Cada bando tiene **un sitio** para un Cuartel General, a la izquierda de la zona de juego. Uno nuevo sustituye al anterior; el anterior va al descarte.

- Un Cuartel General **no es una Figura**. Solo surte efecto a partir de tu próximo inicio de turno.

- Las habilidades que se activan solo se usan en la fase de juego, **una vez por turno y sin punto de acción**.

- La energía extra del Cuartel General nunca llena la reserva por encima de 6.

Escenario

- Hay **un Escenario común** en el centro de la mesa. Sus reglas valen para ambos bandos.

- Un Escenario nuevo sustituye al anterior, que va al descarte de su propietario.

- Las reglas permanentes se aplican **al momento**. Los efectos «al inicio del turno» se aplican desde el próximo inicio de turno, para el bando al que le toca.

- Cuartel General y Escenario conviven. Las cartas contra Cuarteles Generales no afectan a **ningún Escenario**.

Dragón de Ilusión

Las Superamigas tienen además el Dragón de Ilusión. Es una **Ilusión con su propia acción de agotar** y ocupa un sitio en la zona de juego como Figura. Su acción de agotar cuesta 1 punto de acción; el efecto exacto está en la carta.

09

Términos y reglas especiales

Estos términos aparecen en muchas cartas. Si una carta dice otra cosa, se aplica la carta.

Descarte	Pila descubierta junto a la zona de juego para Acciones jugadas, Figuras quemadas y cartas sustituidas. Cada bando puede mirar ambos descartes en cualquier momento.
Perder el turno	La Figura no queda lista al inicio del próximo turno de su bando.
Lista / agotada	Lista = puede actuar, salvo Calentamiento. Agotada = ha actuado o ha sido agotada; vuelve a estar lista al inicio de su propio turno, salvo que pierda el turno.
Al jugarla	Surte efecto una vez, en cuanto la carta entra en juego. No cuesta ningún punto de acción.
Hasta el final del turno	La bonificación termina al final del turno en curso.
Escuadra X	Se cumple si tienes al menos X Personajes tuyos en juego, contando esta carta. Los Compañeros y las Ilusiones no cuentan.
Tras puntuar	Surte efecto justo después de puntuar, pero solo si la partida no está ya ganada.
Pérdida de puntos	El otro bando pierde puntos de su propio tipo, Esperanza o Influencia, nunca por debajo de 0.
Cobertura	Habilidad de protección para tus otras Figuras, por ejemplo menos Estrés al ser distraídas (mínimo 1). El efecto exacto está en la carta.
Estrés	Se acumula en una Figura. Cuando alcanza el Aguante, la Figura se quema. Se queda hasta que un efecto lo quite.
Calentamiento	Las Figuras recién jugadas solo actúan a partir de tu próximo turno. Las excepciones están en la carta.
Al inicio de tu turno	Surte efecto en tu inicio de turno, tras ganar energía y antes de robar.

Otras reglas básicas

- Si tu mazo está vacío, baraja tu descarte para formar un nuevo mazo. Si el descarte también está vacío, ya no robas nada.

- Un efecto siempre se **resuelve por completo** antes de que empiece el siguiente.

- Durante el turno del otro bando **no hay reacciones**.

10

Los cuatro mazos

Dos mazos de héroes reúnen Esperanza, dos mazos de villanos reúnen Influencia. **Se permite cualquier combinación**, incluso héroe contra héroe o el mismo mazo en ambos lados.

Las Superamigas



Azul · Heroínas · Esperanza. Suerte, unión y curación, además del Dragón de Ilusión.

Por ejemplo: Blitzy, Roxy, Nami y Lena.

El Gabinete en la Sombra



Rojo · Villanos · Influencia. Frenar y estorbar: agotar, bajar el Empeño, quitar puntos.

Por ejemplo: Lady Puntomuerto, Profesor Cero y Terciopelo.

Los Compañeros de Camino



Verde · Héroes · Esperanza. Escuadra y protectores: cuantos más héroes en juego, más fuertes.

Por ejemplo: Jaro, Bruno, Emil y Oskar.

El Pacto Púrpura



Morado · Villanos · Influencia. Cada ventaja tiene su precio: bonificaciones a cambio de tu propio Estrés o de cartas de tu mano.

Por ejemplo: Edgar Saltafrases, Rico Rebote y Madame Otra-Otra.

Las cuatro gemas del reverso común y del logo representan estos cuatro mazos.

11

Todo de un vistazo

Tu turno: Preparar / energía +2 (hasta 6) / Cuartel General / robar 1 carta / jugar cartas / hasta 3 acciones / final del turno.

Regla	Valor
Victoria	20 puntos, victoria inmediata.
Mazo	62 cartas, cada una una vez.
Mano inicial	1 Personaje al azar + 4 cartas. Rebarajar una vez; el Personaje se queda.
Energía	Empiezas con 6, después +2 por turno propio, hasta 6. El resto se queda.
Puntos de acción	3 por turno: puntuar, distraer, usar la IA o la acción de agotar del Dragón de Ilusión.
Zona de juego	Como máximo 6 Figuras, cada nombre una vez.
Equipo	Como máximo 1 por Personaje.
Cuartel General	1 sitio por bando.
Escenario	1 sitio común.
Límite de mano	7 cartas al final del turno.
Distraer	Solo objetivos agotados. Ambas reciben Estrés. El objetivo pierde un turno.
Quemarse	Estrés igual o mayor que el Aguante.