

MAL TRAGO



HOY ES UN DÍA MUY IMPORTANTE PARA WIFLY. ES SU PRIMER DÍA EN CASA DE LA BRUJA. ¿QUÉ AVENTURAS LE DEPARARÁ SU NUEVO TRABAJO?



¡HOLA?!

¿HAY ALGUIEN?!
¡VENGO POR EL TRABAJO!

¡HOLA, AMIGO GOBLIN!



HOLA, SOY WIFLY,
VENGO POR EL...



¡SÍ, SÍ, TE ESTABA ESPERANDO!
¡PASA, QUE TE ENSEÑO LA CASA!

...AHÍ TIENES LA COCINA,
AL FONDO EL BAÑO Y ESTA ES
¡LA SALA DE JUEGOS!



ESTÁ MUY BIEN,
PERO...
¿EN QUÉ CONSISTE
EL TRABAJO?



¡AH SÍ!
"EL TRABAJO..."
TE CUENTO.

LA BRUJA NECESITA CONEJILLOS DE INDIAS PARA PROBAR SUS NUEVAS POCIONES Y NOSOTROS, SUS LEALES ESBIRROS GOBLINS, HEMOS SIDO DESIGNADOS COMO VOLUNTARIOS FORZOSOS PARA ESTA OCASIÓN.



..○○○ OBJETIVO ○○○..

Ser el único goblin superviviente.

Si consigues sobrevivir a las pociones mortales de la bruja siendo **el único goblin vivo**, ¡habrás ganado la partida!

..○○○ COMPONENTES ○○○..



10 CARTAS DE GOBLIN



50 CARTAS DE ACCIÓN



1 CARTA DE LA BEZTIA



13 CARTAS DE POCIÓN MORTAL



30 CARTAS DE POCIÓN SEGURA



10 FICHAS DE ANTÍDOTO



1 MARCADOR DE TURNO

**¡También se incluyen cartas en blanco para que inventes tus propias reglas!*

PREPARACIÓN

1. Separa en pilas de cartas diferentes las pociones mortales, las pociones seguras, las cartas de goblin y las cartas de acción.
2. Reparte a cada jugador **una poción mortal**, **tres pociones seguras** y una carta de goblin. Todos los jugadores colocarán su carta de goblin sobre la mesa en su zona de juego con el lado «goblin vivo» hacia arriba. Barajarán sus cartas de pociones y las colocarán boca abajo, una al lado de la otra, junto a su carta de goblin. Por último, cada jugador recibirá **una ficha de antídoto**.



3. Baraja y coloca el mazo de cartas de acción boca abajo en el centro de la mesa y al alcance de todos los jugadores. Junto a él, boca arriba, se formará la pila de descartes.

Las pociones y cartas de goblin restantes (en el caso de que las haya) se dejarán en el centro de la mesa boca arriba en sus mazos correspondientes y junto al mazo de acciones. Haz lo mismo con los antídotos sobrantes.

El jugador con la piel más verde será el jugador inicial. En caso de empate, empezará el jugador que mejor imite a un goblin.

¡ATENCIÓN! A partir de ahora se utilizará el término «GOBLIN» para referirse a los jugadores.

¿CÓMO SE JUEGA?

Se jugará por turnos y en el sentido de las agujas del reloj. Durante su turno, cada goblin cogerá la carta superior del mazo de acciones, leerá sus instrucciones y se realizará la acción de dicha carta.

Una vez llevada a cabo la acción que indique la carta, ésta se colocará boca arriba en la pila de descartes y el turno pasará al siguiente goblin.

Si el goblin saca del mazo una carta de conjuro, la deberá colocar boca arriba junto a su carta de goblin en lugar de descartarla.

(Ver Conjuros pg 12)

Se respetará siempre el mismo orden de juego, desde el inicio al final de la partida, independientemente de qué jugadores hayan tenido que beber pociones y de qué goblins se conviertan en fantasma o resuciten.



MARCADOR DE TURNO.

Entrega esta carta al jugador inicial. Cuando un jugador acabe su turno, pasará esta carta al jugador de su izquierda. Os servirá de ayuda para saber quién es el jugador activo en cada momento, aunque no es obligatorio utilizarla.

POCIONES Y ANTÍDOTOS

La mayoría de cartas de acción nos indicarán qué goblin o goblins deben beber en ese turno.

«BEBER» significa elegir al azar y dar la vuelta a una de tus cartas de poción.

Al beber una poción pueden ocurrir tres cosas:

1. Eliges una **POCIÓN SEGURA**.

Al bebértela no pasará nada, como mucho te saldrán un par de granillos, te crecerá la cabeza o te saldrá un tercer ojo, nada preocupante. **Continuarás con vida** y seguirás participando en este divertido experimento de la bruja.



2. Eliges una **POCIÓN MORTAL**. Si no tienes un antídoto (o lo tienes y no quieres utilizarlo), **te convertirás en fantasma**.

Dale la vuelta a tu carta de goblin mostrando la cara de *goblin fantasma* y descarta tus pociones.

3. La carta elegida es una **POCIÓN MORTAL** y tienes un **antídoto**. Podrás utilizar el antídoto para impedir convertirte en fantasma y seguir con vida. No es obligatorio usar un antídoto.



Cada vez que un goblin se beba una poción, la devolverá a su pila correspondiente del centro de la mesa. Hará lo mismo con los antídotos.

Cuando un goblin se queda sin pociones, cogerá inmediatamente una carta de **poción segura** y una de **poción mortal**. Barajará ambas pociones, las pondrá boca abajo en su zona de juego y seguirá jugando.

..o.o.o **BEBIDA EN GRUPO** o.o.o..

Algunas cartas de acción afectarán a varios goblins a la vez, haciéndoles beber en el mismo turno. Los goblins afectados beberán de uno en uno siguiendo el orden del turno y comenzando por el goblin que haya sacado la carta. Es importante respetar este orden y que todos los goblins afectados beban, ya que puede determinar qué goblin gana la partida.

¡POR LA BRUJA!



..o.o.o FANTASMAS o.o.o..

Cuando un goblin se convierte en *fantasma* (al beberse una poción mortal), dará la vuelta a su carta de goblin mostrando la cara de *goblin fantasma* y descartará sus pociones al centro de la mesa. A partir de ahora jugará en *modo fantasma*.

Sin embargo, un goblin fantasma mantendrá las cartas de conjuro o antídotos que pudiera tener.

Los goblins fantasma continuarán sacando una carta del mazo de acciones cuando sea su turno. No les afectarán las acciones de bebida de las cartas, ya que no pueden beber, y tampoco tendrán que cumplir las condiciones indicadas por un conjuro.

Si un goblin fantasma consigue que durante su turno otro goblin se convierta en fantasma, **resucitará de forma instantánea**.

Le dará la vuelta a su carta de goblin mostrando de nuevo la cara de *goblin vivo*, recibirá una **poción mortal** y una **poción segura**, las barajará y las pondrá boca abajo en su zona de juego.

Un goblin fantasma no puede ganar la partida, tendrá que resucitar.

Un goblin fantasma también puede resucitar gracias a una carta de conjuro. (*Ver Conjuros pg 12*)



¡ATENCIÓN! Un goblin fantasma puede tener antídotos, pero no puede utilizarlos para resucitar. La función de un antídoto es evitar que un goblin se convierta en fantasma en el preciso instante en el que se bebe una poción mortal.

FINAL DE PARTIDA

La partida terminará cuando solo quede un goblin vivo, este valiente superviviente ¡será el vencedor!

Si solo queda un goblin vivo, pero un goblin fantasma tiene que resucitar porque ha conseguido que otro goblin se convierta en fantasma durante su turno, la partida no habrá acabado.



EJEMPLO: Imaginemos que *Wifly* está en *modo fantasma* y que *Juk* y *Morty* siguen vivos. Si *Wifly* consigue que *Morty* se convierta en fantasma, *Juk* será el único goblin vivo; pero la partida no habrá terminado, ya que *Wifly* resucitará automáticamente y seguiremos teniendo dos goblins con vida: *Juk* y *Wifly*.

La partida puede acabar con todos los goblins convertidos en fantasma, así que no habrá ningún ganador, algo habitual en casa de la bruja.

..○○○ CARTAS DE ACCIÓN ○○○..

«**Bebes tú**». La explicación es sencilla, te toca beber.

«**Bebe quien tú elijas**». El goblin que tú quieras se beberá una poción. *Puedes elegirte a ti mismo, ya verás qué risas.*

«**Bebe quien decida la mayoría**». Todos los goblins, incluidos vivos y fantasmas, votarán qué goblin debe beberse una poción. En caso de empate, decidirá el goblin que sacó la carta. *Ten cuidado, podrían elegirte a ti.*

«**Beben todos menos tú**». Todos los goblins, menos tú, beberán una poción. *(Ver Bebida en grupo pg 7)*

«**Beben los goblins CON/SIN atributo**». Estas cartas nos indicarán qué goblins deben beber dependiendo de si tienen o no dicho atributo en el dibujo de su carta de goblin. Los atributos son: gorro, cuernos, venda, tirantes y pendientes. *(Ver Goblins pg 14-15)*

«**Elige dos goblins. Cada goblin se bebe una poción del otro goblin**». Puedes elegirte a ti mismo como uno de los dos goblins.

«**Ruleta bruja**». Empezando por el goblin que haya sacado esta carta (si está vivo, claro), todos los goblins se beberán una poción hasta que uno se convierta en fantasma. Si un goblin se bebe una poción mortal y decide usar un antídoto, no se convertirá en fantasma, así que los goblins seguirán bebiendo.

«**¡Brindis!**». Todos los goblins beberán a la vez. El goblin que haya sacado esta carta deberá decir por qué se brinda.

EJEMPLO: ¡Por la bruja! ¡Zi! ¡Por la bruja!

Dentro del mazo de acciones encontraremos algunas cartas en las que se especifica que el goblin que beba deberá hacerlo "dos veces". Si el goblin se convierte en fantasma al beberse la primera poción, no se beberá la segunda.

«**Todos los goblins vivos roban una poción al goblin de su IZQUIERDA/DERECHA**». Todos los goblins vivos robarán una poción al goblin vivo de su izquierda o de su derecha (según indique la carta) y la colocarán boca abajo junto al resto de sus pociones. No se le dará la vuelta a la poción robada (no se beberá). El robo de pociones será simultáneo.

«**Ganas una poción mortal**». Coge una poción mortal de la pila de pociones y barájala boca abajo junto a tus pociones.

«**Regalas una poción mortal**». Coge una poción mortal de la pila de pociones y regálasela a un goblin vivo. El afortunado barajará su nueva poción boca abajo junto al resto de sus pociones.

«**Roba un antídoto**». Roba un antídoto a otro goblin. Si ningún goblin tiene antídoto, róbalo del centro de la mesa.

◦◦◦◦ REGALOS FANTASMAGÓRICOS ◦◦◦◦

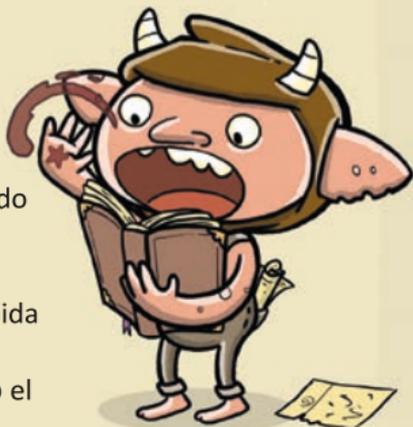
Algunas cartas de acción tienen este **icono de fantasma**. Si un goblin fantasma saca del mazo una carta con este icono, se la enviará a un goblin vivo a su elección y será este quien sufra su efecto.



..o.o CONJUROS o.o..

Cuando un goblin saca una carta de conjuro del mazo de acciones deberá lanzar el conjuro leyéndolo en voz alta y de forma clara. Colocará la carta de conjuro, boca arriba, junto a su carta de goblin (un goblin puede tener en su zona de juego más de un conjuro a la vez). El efecto del conjuro comenzará cuando la carta entre en contacto con la mesa.

El primer goblin vivo que rompa la condición indicada por un conjuro se beberá una de sus pociones. Dicha acción de bebida se resolverá inmediatamente, teniendo prioridad sobre el resto de cartas de acción, incluso aunque se esté llevando a cabo una acción de bebida en grupo (que será interrumpida momentáneamente). Una vez roto el conjuro, la carta será descartada.



Si un goblin vivo se convierte en fantasma gracias a la acción de bebida provocada por un conjuro, el goblin que lanzó el conjuro resucitará al instante si se encuentra en modo fantasma.

Si el goblin que lanzó el conjuro es el mismo que lo rompe y se convierte en fantasma gracias a la acción de bebida provocada por el conjuro, no resucitará. *¿En serio? ¿Has caído en la trampa de tu propio conjuro? ¡Qué pardillo!*

♦ **«Conjuro respetuoso».** El goblin que lance este conjuro deberá ser tratado con respeto, no se le podrá tutear y será llamado por el resto de insignificantes goblins de la manera que se merece.

EJEMPLO: *Gran líder Zupremo o Zu MajeZtad Zuprema goblin.*

♦ «**Conjuros positivo, negativo y sediento**». El primer jugador que diga *Sí*, *No* o *Bebe* se beberá una poción. Entonces, ¿el goblin que diga una palabra con la sílaba *SI*, la sílaba *NO* o conjugue el verbo *BEBER* romperá el conjuro y tendrá que beberse una poción? La respuesta es... *depende*. Los goblins deberán decidir de antemano si son válidas o no esas palabras en sus partidas a *Mal Trago*.

♦ «**Conjuro de la precaución extrema**». Este conjuro no provocará acción de bebida. Si el goblin que lanzó el conjuro consigue resucitar, robará un antídoto.

..oOoO LA BEZTIA oOoO..

¿Sientes esa oscura presencia? La *BeZtia* está cerca...

Jugar con la carta de *la BeZtia* es **opcional**. Te recomendamos usarla en partidas con un gran número de goblins.

La BeZtia podrá entrar en juego de dos maneras diferentes a elección de los goblins:

1. Al inicio de la partida baraja *la BeZtia* dentro del mazo de acciones. El goblin vivo que saque la carta de *la BeZtia* deberá ponerla junto a su carta de goblin. En caso de tratarse de un goblin fantasma, se la regalará a un goblin vivo.

2. Deja la *BeZtia* junto al mazo de acciones. El primer goblin que se convierta en fantasma se la regalará a un goblin vivo.

El goblin que tenga *la BeZtia* **se beberá una poción extra** cada vez que le toque beber. Si este goblin se convierte en fantasma, regalará a un goblin vivo la carta de *la BeZtia* (todos los goblins fantasmas podrán votar y decidir a qué vivo se le regala esta malvada criatura).



...o.o.o LOS GOBLINS o.o.o...



WIFLY

El nuevo goblin del grupo. Parece motivado, pero nadie cree que vaya a durar más de una semana.

ATRIBUTOS: Tiene gorro, venda y tirantes.
No tiene cuernos ni pendientes.

TOC TOC

Locura en estado puro. Siempre se ríe de manera descontrolada, ¡incluso cuando le toca beber!

ATRIBUTOS: Tiene cuernos y pendientes. No tiene gorro, ni venda, ni tirantes.



TIRANTES



Le encanta ir a la moda y ponerse todo tipo de complementos, menos pendientes y vendas; dice que no le quedan bien.

ATRIBUTOS: Tiene gorro y tirantes. No tiene cuernos, ni venda, ni pendientes.

RAMBO

Si buscas un goblin muy serio y con mala leche, Rambo es el goblin perfecto.

ATRIBUTOS: Tiene gorro y pendientes. No tiene cuernos, ni venda, ni tirantes.



GOBLIN

No importa lo que le digas o le preguntes, él siempre responderá: ¡GOBLIN!

ATRIBUTOS: Tiene cuernos, venda y tirantes.
No tiene gorro ni pendientes.



BUCKET

No habla mucho y suele quedarse mirando fijamente. A veces me pregunto si habrá algo ahí dentro...

ATRIBUTOS: Tiene venda y pendientes. No tiene cuernos, ni gorro, ni tirantes.

JUK

Es tan bonito, que hasta me sabe mal engañarle para que se beba mis pociones.

ATRIBUTOS: Tiene cuernos, gorro y venda. No tiene pendientes ni tirantes.



MARVIN



Conocido por todos como "Marvin el verde", aunque nadie entiende por qué, no hay otro Marvin en casa de la bruja.

ATRIBUTOS: Tiene cuernos, venda y pendientes. No tiene gorro ni tirantes.

MORTY

Su nombre le viene al dedo. Es un imán para las pociones mortales, conviene tenerle cerca.

ATRIBUTOS: Tiene gorro, cuernos y tirantes. No tiene venda ni pendientes.



Nº2



Soy el encargado de buscar nuevos goblins para la bruja. Una palabra me define: líder.

ATRIBUTOS: Tiene tirantes y pendientes. No tiene cuernos, ni gorro, ni venda.

LOGROS

¡MARCA LOS LOGROS CONSEGUIDOS!



ESBIRRO GOBLIN



Únete a los goblins de *Mal Trago*.



¡BRINDIS!

Gana una partida gracias a un brindis.



QUÉ DEZAZTRE

Acaba una partida sin ningún ganador.



ZUPER FANTAZMA

Resucita y gana la partida a la vez.



MAGO NOVATO

Rompe tu propio conjuro.



GOBLIN EXPERTO

Crea tu primera carta.



LA BEZTIA

Gana una partida teniendo a *la BeZtia*.



REGALO GOBLIN

Regala una copia de *Mal Trago*.

Gracias a mis amigos de *La Regla Q*, a los compañeros de *Ludo Málaga* y a toda la comunidad lúdica: autores, editores, divulgadores, asociaciones, tiendas y especialmente a todos los goblins que han contribuido con su ayuda y su ánimo a que *Mal Trago* sea posible.

Autor: **José Manuel Fernández**

Ilustración y diseño: **Ana Marco**

Edición: **Rocket Lemon Games**

 /rocketlemongames

 @rocketlemongames

 @rocketlemon



www.rocketlemongames.com