

MISKATONIC

ESCUELA *para* SEÑORITAS



REGLAS



MISKATONIC

ESCUELA *para* SEÑORITAS

EL JUEGO

En *Miskatonic Escuela para Señoritas* tomarás el control de una de las casas de una elegante y respetable escuela privada para chicas. Por desgracia, el personal de la escuela está aliado con los dioses oscuros. ¡Haz lo que puedas para conservar la cordura durante más tiempo que las demás casas y ganar la partida!

Miskatonic Escuela para Señoritas está basado en las mecánicas de juego de construcción de mazos tan populares hoy en día, pero no sólo te deja construir tu mazo, ¡sino que también podrás construir el de tus oponentes! Encuentra a las mejores alumnas para tu casa y llena el mazo de tus oponentes con el corrupto profesorado, en un intento de sumir en la locura a sus casas.

CONTENIDO

- 40 cartas de Aula Inicial
- 51 cartas de Alumna
- 4 cartas de Evento del Alumnado
- 46 cartas de Profesores
- 4 cartas de Evento del Profesorado
- 18 cartas de Alumna de traslado
- 20 cartas de Profesor sustituto
- 4 cartas de resumen de turno
- 4 tableros de Casa
- 4 contadores de Cordura
- 8 cartas en blanco para tus creaciones

Aula Inicial



Profesorado



Evento del Profesorado



Alumna



Evento del Alumnado



Alumna de traslado



Profesor sustituto



PREPARACIÓN

Aula Inicial

Para crear su mazo inicial, cada jugador recibe 2 copias de cada una de las Alumnas del Aula Inicial menos de *Keziah Mason*, de la que recibe una copia, y de *Natalie Peaslee*, de la que recibe 3 copias. Los jugadores barajan estas cartas y colocan sus respectivos mazos boca abajo en el lugar indicado con la palabra "Mazo" de su tablero de Casa.

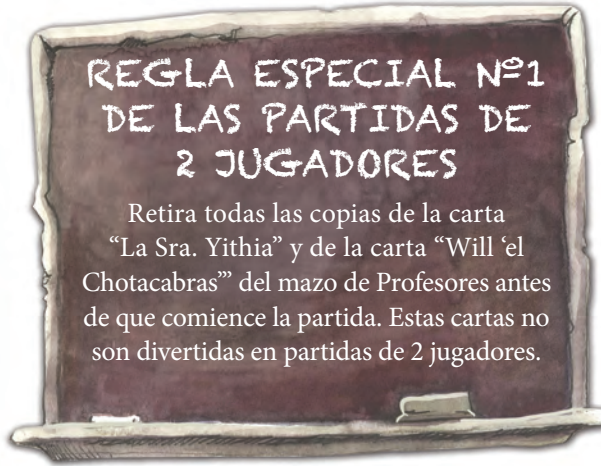
Profesores sustitutos y Alumnas de traslado

Coge todas las copias de las Alumnas de traslado y de los Profesores sustitutos y colócalas, boca arriba, en sus respectivos montones (consulta el diagrama de preparación).

Mazos de Tienda de la Escuela

Mezcla las cartas de Profesores junto con las cartas de Evento del Profesorado y barájalas para formar un único mazo. Coloca el mazo boca abajo en la Tienda de la Escuela (consulta el diagrama de preparación).

Mezcla las cartas de Alumna junto con las cartas de Evento del Alumnado y barájalas para formar un único mazo. Coloca el mazo boca abajo en la Tienda de la Escuela (consulta el diagrama de preparación).



Estantes de la Tienda

Los Estantes del Profesorado y del Alumnado son los 3 espacios al lado de sus respectivos mazos. Comienzan la partida vacíos.

Tablero de Casa

DIAGRAMA DE PREPARACIÓN

Tablero de Casa



Tablero de Casa

TABLERO DE CASA

¡Aquí es donde ocurre toda la acción! Cada tablero pertenece a una Casa diferente dentro de la Escuela y cada jugador utilizará uno en la partida.



A Medidor de puntos de Cordura

Todos los jugadores comienzan la partida con un contador de Cordura situado en el número 20 de su propio Medidor de puntos de Cordura (los números en el bate de críquet). El número 20 representa a un grupo de Alumnas completamente sanas y cuerdas, pero a medida que la partida avance irás perdiendo lentamente tu Cordura. Cuando tu contador de Cordura llegue al número 0, tu Casa se habrá vuelto completamente loca y habrás perdido la partida.

B Compras

La zona de Compras de tu tablero de Casa es el lugar donde se colocan las cartas de Alumna que compras cada turno, además de las cartas de Profesores que las otras Casas compren para ti. Las cartas de la zona de Compras son las primeras cartas que robarás al inicio de cada uno de tus turnos.

C Mazo

En la zona de Mazo de tu tablero de Casa están las cartas que robas al inicio de cada uno de tus turnos. Cuando tengas que robar cartas de tu mazo y no puedas hacerlo porque se ha agotado, vuelve a barajar tu pila de descartes para crear uno nuevo y ponlo boca abajo en el espacio apropiado de tu tablero de Casa.

D Aula

La zona de Aula de tu tablero de Casa es donde los Profesores se esforzarán en hacer perder la Cordura a tus Alumnas.

E Descartes

Al final de cada turno pones las cartas que has utilizado en la pila de descartes de tu tablero de Casa.

F Taquilla

Algunas cartas deben ponerse a la derecha de tu tablero de Casa, en la Taquilla. Las cartas situadas en la Taquilla permanecen en juego y no se descartan a no ser que el efecto de alguna carta te obligue a ello.

TABLEROS DE CASA

Los tableros de Casa que se incluyen en el juego deben montarse antes de la primera partida, encajando las dos piezas de cada tablero.



LAS CARTAS

Alumnas

(incluyen a las Alumnas de traslado y a las Alumnas del Aula Inicial)

Las cartas de Alumna representan a inocentes chicas a las que les espera un brillante futuro (o no). Cuando añades estas cartas a tu mazo, estás llenándolo de oportunidades para defender tu Casa contra los Profesores.

Producción de puntos de Amistad: 0

Producción de puntos de Pesadilla: 2

Billie Dyer

2º curso

Poder de Chica: 0

Determinación: 0

Coste en puntos de Amistad: 6

Hockey sobre hierba
Mejor amiga: En la fase de la clase ha terminado, puedes poner una carta de Profesor que se encuentre en tu Aula en la pila de descartes de otro jugador.

Palabras clave y Capacidad

Profesores

(incluye a los Profesores sustitutos)

Las cartas de Profesores representan al personal de la escuela para chicas, que en realidad son monstruos lovecraftianos y sectarios locos. Estas cartas las compran tus oponentes para jugarlas contra ti.

Producción de puntos de Amistad: 1

Producción de puntos de Pesadilla: 1

T. Kelly Lee

Hostil - Conserje

Salud: 1

Daño: 4

Coste en puntos de Pesadilla: 3

Efecto por derrota: Al final de este turno, todos los jugadores barajan en sus correspondientes mazos las cartas de su zona de Compras y de su pila de descartes.

Palabras clave y Capacidad

Cartas de Evento del Profesorado y de Evento del Alumnado

En los mazos de Profesores y de Alumnas hay ocultas cartas de “Evento”. Las cartas de Evento son efectos únicos que se activan en el instante en el que esas cartas son reveladas. Cada carta es única; algunos eventos pueden ser buenos, otros no lo son tanto. Cuando se revela una carta de Evento en el Estante de la Tienda de la Escuela, lee su texto para ver qué ocurre. Después de resolver el efecto de la carta de Evento, se descartan todas las cartas del Estante donde apareció la carta de Evento y se sustituyen con 3 cartas nuevas. Las cartas de Evento que no van a parar a la Taquilla de un jugador se retiran de la partida.

Evento del Profesorado

Transformación

Pon esta carta en tu Taquilla. En el siguiente turno puedes comprar la carta superior de Profesores por 3 puntos de Pesadilla en lugar de comprar una carta de Profesor. Si compras de este modo, descarta ese Evento y roba otra carta.

Evento del Alumnado

¡Puente festivo!

Descarta todas las cartas de Alumna de tu mano y vuelve a robar cartas hasta tener 5 en tu mano.

La Taquilla

Algunas cartas tienen la palabra clave “Taquilla”. Cuando se compran, estas cartas se colocan en el lado derecho del tablero de Casa del jugador que las adquiere, o lo que es lo mismo, en la Taquilla del jugador. Las cartas en la Taquilla, así como sus efectos, permanecen en juego durante el resto de la partida. Algunas cartas de Evento también van a parar a las Taquillas de los jugadores. Las cartas situadas en la Taquilla que producen puntos de Pesadilla o puntos de Amistad no entran en efecto en el turno en el que se compran. Las cartas con la palabra clave Taquilla indican valores numéricos de puntos de Pesadilla y de Amistad, así como de Poder de Chica y de Determinación. Puedes ignorar estos números por ahora, ya que están ahí para futuras expansiones.

Go...
Mientras esté en juego, esta carta produce 2 puntos de Amistad cada turno.

D...
Mientras esté en juego, esta carta produce 2 puntos de Pesadilla cada turno.

Libro prestado
Mientras esté en juego, todos los demás jugadores pierden 1 punto de Cordura cada vez que derrotas a una carta de Profesor.



CÓMO JUGAR

Ganar la partida

¡Gana el jugador cuya Casa resista más tiempo sin volverse loca! Para ello los jugadores deben evitar alcanzar el 0 en el Medidor de puntos de Cordura de sus respectivos tableros de Casa.

Quién comienza

Decide a suerte quién comenzará la partida. El orden de juego continuará en el sentido de las agujas del reloj a partir de ese jugador.

Turno de juego

1. Ve al Banco. ¡Roba tus cartas!

Pon en tu mano las cartas que se encuentren en tu zona de Compras y después roba cartas de tu mazo hasta que tengas 5 cartas en la mano.

2. Reabastece la Tienda de la Escuela. Asegúrate de que hay 3 cartas en cada Estante.

En el primer turno no habrá cartas en los Estantes de la Tienda. Roba 3 cartas del mazo de Alumnas y ponlas boca arriba en los 3 espacios vacíos del Estante del Alumnado. Después, roba 3 cartas del mazo del Profesores y ponlas boca arriba en los 3 espacios vacíos del Estante del Profesorado.

En turnos posteriores puede que haya espacios vacíos en los Estantes de la Tienda debido a las compras del turno anterior. Si hay espacios vacíos en un Estante, mueve las cartas de éste al espacio vacío de su derecha y roba nuevas cartas de los correspondientes mazos para llenar los espacios que no tengan cartas. Si al inicio de esta fase no hay espacios vacíos en un Estante, descarta la carta situada más a la derecha de ese Estante, mueve las 2 cartas restantes un espacio hacia la derecha, y coloca en el primer espacio una nueva carta de su mazo.

Si el mazo de Profesores o el mazo de Alumnas se quedan sin cartas, baraja de nuevo sus respectivas pilas de descartes para formar un nuevo mazo.

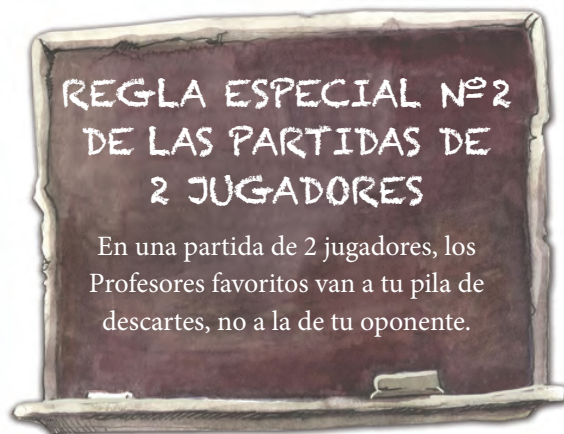
3. Paga tu matriculación. Haz tus compras utilizando los puntos que te proporcionan las cartas en tu mano.

Calcula cuántos puntos de Pesadilla y de Amistad tienes en tu mano: esos son los puntos que tienes para comprar cartas. Las cartas que tienen puntos de los dos tipos sólo pueden proporcionarte **uno de ellos** para la compra, a tu elección.

Durante tu turno, puedes comprar una, y **SÓLO** una, carta de Alumna de la Tienda de la Escuela. Pon esa carta de Alumna en tu zona de Compras.

Si no puedes o no quieres comprar una carta de Alumna de la Tienda de la Escuela, añade una carta de Alumna de traslado a tu zona de Compras. Después, puedes comprar una, y **SÓLO** una, carta de Profesor de la Tienda de la Escuela. Pon esa carta de Profesor

que has comprado en la zona de Compras del **jugador sentado a tu izquierda**. Si no puedes o no quieres comprar una carta de Profesor de la Tienda de la Escuela, añade una carta de Profesor sustituto a la zona de Compras del jugador de tu izquierda. No pongas las cartas de tu mano en tu pila de descartes inmediatamente después de realizar una compra; debes esperar al momento adecuado.



4. Antes de ir a clase. Utiliza cualquier capacidad de Antes de ir a clase de las cartas en tu mano.

Las capacidades de Antes de ir a clase te ayudarán en tu lucha por conservar la salud mental de tus Alumnas. Puedes elegir utilizar cualquier número de capacidades de Antes de ir a clase que tengan las cartas en tu mano. Las cartas con capacidades de Antes de ir a clase tienen un ligero brillo alrededor del símbolo de puntos de Amistad, para que puedas distinguirlas de las demás de un vistazo.

Después de utilizar tus capacidades de Antes de ir a clase, pon todos los Profesores que estén en tu mano en el Aula de tu tablero de Casa, y descarta todas las cartas de Alumna de tu mano a tu pila de descartes.

5. ¡A clase! Llama a tus Mejores amigas y a tus Profesores favoritos, y lucha por tu cordura.

Roba una carta de tu mazo por cada Profesor que esté en tu Aula (si tienes 3 Profesores en tu Aula, roba 3 cartas de tu mazo). Las cartas de Alumna que robes serán tus Mejores amigas e irán directas al Aula de tu tablero de Casa, uniéndose a los Profesores que pusiste allí durante la fase de Antes de ir a clase. Las cartas de Profesor que robes serán tus Profesores favoritos. Puedes poner a tus Profesores favoritos en la pila de descartes de cualquier jugador; no ayudarán a defender la Cordura de tu Casa, ¡pero al menos irán a molestar a otro!

Suma todos los valores de Poder de Chica de tus Mejores amigas y reparte el total como mejor te parezca entre los Profesores en tu Aula. Cualquier Profesor que reciba tanto Poder de Chica como su Salud o más, es derrotado y va a parar a tu pila de descartes. Las capacidades de Efecto por derrota de los Profesores que has derrotado se aplican en este momento. A continuación, suma todos los valores de Daño de las cartas de Profesor que aún permanezcan en tu Aula y pierde tantos puntos de Cordura como el total de ese daño menos el total de la suma de todos los valores de Determinación de tus Mejores amigas. Las capacidades de Efecto por sobrevivir de los Profesores que continúan en tu Aula se aplican en este momento.

Nota: Reparte como desees el Poder de Chica de tus Mejores amigas entre los Profesores. Por ejemplo, puedes combinar el Poder de Chica de 2 Alumnas para derrotar a un Profesor o repartir el Poder de Chica de una Alumna entre diferentes Profesores.

Capacidades de “Mejor amiga”

Las cartas de Alumna con capacidades de Mejor amiga se activan cuando robas una carta de Alumna como Mejor amiga. Si la Alumna es retirada del Aula antes de que se resuelva su capacidad, el efecto se cancela.



6. La clase ha terminado. Mueve las cartas de tu Aula a tu pila de descartes para terminar tu turno. El siguiente jugador inicia su turno.

Final de la partida

Cuando un jugador pierde su último punto de Cordura es eliminado del juego. ¡El último jugador que quede con puntos de Cordura gana!

“HOSTIL” Y “AMISTOSA”

Cuando compres una carta de Profesor con la palabra clave “Hostil”, ponla directamente en el Aula del jugador para el que iba destinada. Ese jugador deberá enfrentarse inmediatamente a esa carta de Profesor jugando las fases de ¡A clase! y La clase ha terminado.

Cuando compres una carta de Alumna con la palabra clave “Amistosa”, ponla directamente en tu Aula para utilizarla durante la fase de ¡A clase! de ese mismo turno. Esa carta de Alumna no cuenta para el total de número de cartas que robas cuando te examinas en la fase de ¡A clase!



LA CARCAJADA HISTÉRICA

El medidor de puntos de Cordura del tablero de Casa está dividido en 4 franjas de color diferentes. Durante cualquier turno en el que muevas tu contador de Cordura de un color a otro, deberás reír histéricamente como si te estuvieras volviendo loco. Si no lo haces, tus oponentes tendrán derecho a burlarse de ti y a llamarte “pedazo de carne sin espíritu”.





Universidad Miskatonic

Arkham, Mass • Fundada en 1770

Obtén tu diploma.
Únete a los Calamares.
Conviértete en profesor.

“¡La calidad de la educación en la Miskatonic es una locura! Nos vemos por el campus.”

- Asenath Waite, Profesora en prácticas

La Universidad Miskatonic es
una orgullosa patrocinadora de
Miskatonic Escuela para Señoritas.

CRÉDITOS

Diseñador del juego: Luke Peterschmidt
Diseño gráfico: Jay Hernishin
Experto en conocimientos oscuros: Kenneth Hite
Ilustraciones: Betsy Peterschmidt
El otro tipo que hizo un montón de cosas: Rob Noss
Tíos raros en prácticas: Abby Tomlinson, Timothy Davis,
Antonio Coach
Coordinador de producción: Kai Nesbit y David Freeman
Asesor directivo del 1%: David Blankey
Traductor de manuscritos pnakóticos: Moisés Busanya
Maquetación y diseño adicional: Edge Studio
Editor: Jose M. Rey



EDGE

