

# GODZILLA TOTAL WAR



**REGLAMENTO**

## INTRODUCCIÓN

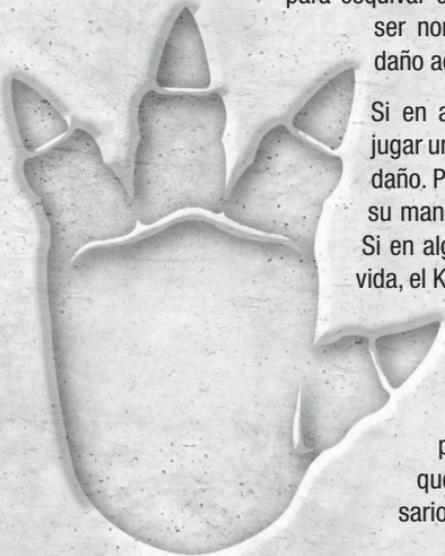
Godzilla Total War es un juego fácil de aprender, rápido de preparar y muy divertido de jugar.

Os podréis poner en la piel de la 12 Kaijus de la película "Final Wars" para luchar, usando golpes, cartas especiales, o la fuerza innata de vuestro Kaiju y así demostrar quién es el más poderoso de todos.

## RESUMEN

Durante una partida a Godzilla Total War los jugadores se pondrán en la piel del Kaiju que representan y jugarán cartas de su mano que simbolizan los ataques y golpes que se propinan unos a otros.

Para ello cada jugador deberá jugar en su turno una carta numérica de valor igual o superior a la jugada por el jugador anterior, o una carta especial para esquivar el daño. Las cartas numéricas pueden ser normales, numéricas con edificios o de daño adicional.



Si en algún momento un jugador no puede jugar una carta siguiendo estas reglas, recibirá daño. Para ello, tomará una carta numérica de su mano y la dejará junto a su carta de Kaiju. Si en algún momento, un golpe le deja a 0 de vida, el Kaiju entra en cólera y el jugador deberá dar la vuelta a su carta. A partir de ahora jugará con su Kaiju furioso (reverso rojo). El jugador que haya lanzado el golpe devastador recibe puntos de victoria. El primer jugador que llegue a los puntos de victoria necesarios ¡se proclama King of Monsters!

# COMPONENTES

## 12 CARTAS DE KAIJU

Hay 12 tipos de Kaiju en el juego. Todas las cartas de Kaiju tienen un estado normal (imagen superior) y un lado furioso (imagen inferior).

En una carta de Kaiju puedes encontrar:

- 1 **Nombre** e imagen del Kaiju
- 2 **Vida:** el número indica cuántas heridas puede soportar cómo máximo.
- 3 **Fuerza:** éste es un valor especial que puede añadir a un golpe.
- 4 **Puntos de victoria:** si alguien derrota a tu Kaiju consigue esos puntos de victoria.
- 5 **Contador de puntos de victoria:** para llevar un seguimiento de los puntos conseguidos.



## PREPARA TU KAIJU PARA LA BATALLA

Antes de la primera partida, debes separar las cartas de Kaiju y los Marcadores de Puntos de Victoria de su troquel.

Ten especial cuidado para que no se rompa o rasgue ninguna parte. Una vez tengas la carta de Kaiju y el Marcador fuera de su troquel, coloca el Marcador en la hendidura de la carta de Kaiju tal y como se muestra en la imagen. A partir de ahora, solo tendrás que desplazar el marcador cada vez que derrotes algún Kaiju enemigo para anotarte los puntos de victoria.



## 12 MARCADORES DE PUNTOS DE VICTORIA



Estos marcadores de punto de victoria permiten que los jugadores lleven un conteo de los puntos que van consiguiendo por eliminar a otros Kaijus. Los clips se introducen por la hendidura y se van deslizando.

## 90 CARTAS DE JUEGO

Representan los distintos golpes que se asestan mutuamente cada uno de los Kaijus. Tienen el reverso naranja y son de dos tipos:

- 👉 Numéricas
- 👉 Acciones Especiales



**Las cartas Numéricas** representan el valor de fuerza del golpe. Se dividen en tres tipos: Normales, Daño Adicional y Edificios.

- 👉 **Cartas Numéricas Normales:** comprenden valores del -3 al 10.
- 👉 **Cartas de Daño Adicional:** se juegan como cartas numéricas normales, para añadir al daño que recibe otro jugador en circunstancias especiales y para enderezar los Kaijus, (consultar más adelante). Tienen un corazón para diferenciarlas.
- 👉 **Cartas Numéricas con Edificios:** se juegan como cartas numéricas normales, pero cuando entran en juego se coloca una carta de Edificio boca arriba en el centro de la mesa, (consultar más adelante). Se diferencian de las demás por el icono de edificio de la carta.



**Las cartas de Acciones Especiales** permiten realizar distintas acciones. Hay 4 tipos.



👉 **Cambio de sentido:** El juego cambiar su sentido y se juega en esa nueva dirección hasta que alguien vuelva a cambiarlo.



👉 **Elección de Objetivo:** El jugador elige un objetivo al que pasa la ronda y el juego sigue a partir de él, manteniendo el sentido de juego.



👉 **Herida:** Esta carta representa un daño directo y solo puede responderse con cartas de Acciones Especiales como Cambio de Sentido, Elección de Objetivo, otra carta de Herida o Doble Herida.



👉 **Doble Herida:** Esta carta no puede responderse y el jugador objetivo debe asignarse daño.

## 9 CARTAS DE EDIFICIO

Quando un jugador juega una carta Numérica de Edificio toma la carta superior del mazo de cartas de Edificio y la coloca boca arriba en el centro de la mesa, a un lado de la pila de cartas jugadas. El siguiente jugador que reciba daño deberá tomar una de las cartas de edificio que haya en el centro de la mesa y se la pondrá como daño adicional. Si hay más de una carta de edificio disponible en el centro de la mesa, el jugador elige cuál se pone. Si se acaban las cartas de edificio no se pondrán más.



## 1 CARTA KING OF MOSTERS

La carta de King of Monster la recibe el último ganador de una partida de Godzilla Total War. Consulta en **FINAL DE LA PARTIDA** para saber cómo funciona.



## PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Godzilla Total War se prepara muy rápido.

- 1 Separa las cartas por su tipo. Pon por un lado los Kaijus, por otro las Cartas de Juego, (traseira naranja), por otro las Cartas de Edificios, (traseira azul) y por otro, la carta de King of Monsters.
- 2 Baraja por separado y forma dos mazos distintos con las Cartas de Juego y las Cartas de Edificio.
- 3 Que cada jugador elija el Kaiju con el que va a jugar, y se asegure que el Marcador de Puntos de Victoria está en su hendidura en la posición cero. Deben colocar la carta de Kaiju en su zona de juego, frente a ellos por el lado normal.
- 4 Se reparten, al azar, tres Cartas de Juego a cada jugador. Esta es su mano inicial. Las cartas en mano deben permanecer secretas para el resto de los jugadores.
- 5 Elegid quién será el jugador inicial de la primera ronda. Si no os ponéis de acuerdo, nombrad al jugador inicial aquel que lance los mejores rayos o imite mejor el grito de Godzilla.

¡Ya está la partida preparada para empezar!



## CÓMO JUGAR

El jugador inicial elige una carta de su mano, la descarta boca arriba en el centro de la mesa y roba una nueva carta del mazo de Cartas de Juego. Esta carta representa su golpe. El siguiente jugador, siguiendo el sentido de las agujas del reloj, debe descartar otra carta en respuesta a la que está en mesa y robar una carta del mazo. El juego continúa hasta que un jugador no tiene ninguna carta para responder al golpe. Entonces, la ronda termina y este jugador resulta herido (ver más adelante).

Si un jugador olvida robar la carta antes de pasar su turno, seguirá jugando con una carta menos hasta que se acabe la ronda.

Los jugadores reponen su mano hasta tener tres cartas y el último jugador en recibir daño empieza una nueva ronda.

El juego termina cuando solo queda un jugador con un Kaiju en pie o cuando algún jugador consiga los puntos de victoria necesarios.

## ¿QUÉ CARTA JUGAR?

En su turno, el jugador puede jugar una única carta que puede ser:

-  numérica de valor igual o superior a la última carta jugada
-  especial en tal caso, hará lo que indique la carta.

Cómo ya se ha visto en la descripción de componentes, hay tres tipos de cartas Numéricas:

-  Normales: con números comprendidos del 0 al 10, además, del -3.

La carta con valor -3 sirve para reducir el valor del golpe que se esté jugando y es la única carta que no debe igualar o superar el valor del golpe.

**Ejemplo:** Mothra acaba de jugar una carta de valor 10 y dice “¡DIEZ!” Godzilla juega la carta de valor -3 y dice “¡SIETE!” El juego continúa normalmente.



👉 **Daño Adicional:** se juegan como cartas numéricas normales en respuesta a un golpe, pero el jugador que la use, puede enderezar su Kaiju si hubiese usado anteriormente su Fuerza Innata, (ver más adelante).

Además, sirve para dañar aún más a un Kaiju herido. Si el jugador siguiente a ti resulta herido porque no ha podido responder a la carta que acabas de jugar, debe asignarse daño con una carta de su mano, pero además, si tienes una carta de Daño Adicional, podrías ponerle esa carta como herida. Es decir, ese jugador, en esa ronda recibe dos cartas como heridas.

**Ejemplo:** Zilla no puede responder al valor 7 que acaba de jugar Godzilla, así que acaba la ronda y Zilla debe escoger una carta numérica de su mano para asignársela como herida. Toma una carta de valor 3 y la pone al lado de su Kaiju. Godzilla tiene una carta de Daño Adicional en su mano de valor 2 y se la da a Zilla para que la añada como herida en esta ronda. Además, Godzilla puede enderezar su Kaiju (que tenía girado) porque ha jugado una carta de Daño Adicional y todos los jugadores reponen su mano hasta tener 3 cartas.



👉 **Numéricas de Edificio:** cuando un jugador juegue una carta de su mano que contenga un edificio debe robar una carta de Edificio del mazo de cartas de Edificio y ponerla en el centro de la mesa visible para todos los jugadores. El próximo jugador en recibir daño, deberá añadir a su carta de herida la carta de edificio del centro de la mesa.

**Ejemplo:** Rodan acaba de jugar una carta numérica de edificio de valor 5, para igualar el valor del golpe que se está jugando. Entonces, roba la primera carta del mazo de cartas de Edificio y la pone boca arriba en la mesa, a la vista de todos los jugadores y roba una carta de juego para terminar su turno. Más adelante en esa ronda, Kumonga no puede responder al valor del golpe y detiene la ronda para asignarse una de sus cartas de mano como herida. Además de esa carta, debe tomar la carta de Edificio que está en la mesa.



De esta manera un jugador que reciba daño puede recibir consecutivamente hasta tres cartas de herida: la que se asigna a sí mismo desde su mano, una carta de Daño Adicional que le ponga el jugador que ha jugado la última carta en la mesa y una de las cartas de Edificio que esté en la mesa.

Las cartas de Acciones Especiales son 4:

**👉 Cambio de Sentido:** A lo largo de la partida, el sentido de la misma puede variar según se jueguen estas cartas. Si un jugador cambia el sentido con que se inicia la partida desde entonces, se debe jugar en sentido anti horario y esto es así hasta que otro jugador juegue de nuevo una carta de Cambio de Sentido. Incluso si se acaba la ronda, el sentido del juego continúa cómo esté marcado.

**Ejemplo:** Anguirus juega un 8 y roba una carta para acabar su turno; el siguiente jugador a su izquierda, King Ghidorah, juega la carta de Cambio de Sentido y roba una carta. Le vuelve a tocar jugar a Anguirus, que responde al golpe con un 9. Ahora, el juego continúa en sentido anti horario.



👉 **Elección de Objetivo:** Permiten al jugador elegir quién sigue el juego.

**Ejemplo:** Rodan no puede responder al 9 que está en juego con ninguna carta numérica y ya ha usado su Fuerza Innata. Decide jugar la carta de Elección de Objetivo y elige a Godzilla que está a 4 jugadores de distancia de él. Roba una carta y sigue jugando Godzilla, con lo que Rodan evita el golpe.



👉 **Herida:** estas cartas **SOLO** se pueden responder con cartas de Acciones Especiales; nunca con una carta numérica.

👉 **Doble Herida:** esta carta **NO** se puede responder con nada. Solo hay una copia en el juego. Un Kaiju que deba contestar esta carta debe detener la ronda y ponerse una carta de su mano como Herida.

Recuerda que tras jugar cualquier carta como golpe, debes robar una carta para que a lo largo de la ronda siempre tengas 3 cartas en mano. Si olvidaste robar una carta y el siguiente jugador continúa jugando, debes jugar con menos cartas hasta que acabe la ronda y se reponga la mano de todos los jugadores.

Ten en cuenta también, que tras jugar una carta de Cambio de Sentido o de Elección de Objetivo, el siguiente jugador que juegue una carta numérica debe respetar la regla de jugar una carta igual o superior al valor del golpe que se esté jugando.

**Ejemplo:** Manda juega una carta de valor 7 y roba una carta. Mothra juega una carta de Cambio de Sentido y roba una carta. Vuelve a ser el turno de Manda que juega una carta especial de Elección de Objetivo, elige a King Ghidorah y roba una carta. King Ghidorah juega un 7 y así iguala el valor del golpe que se estaba jugando.



## LA FUERZA INNATA DE TU KAIJU

Todos los Kaijus tienen un valor de Fuerza que representa el esfuerzo extra que hacen cuando necesitan dar un golpe fuerte. Este valor, indicado en la carta de Kaiju, puede usarse durante la partida para potenciar una Carta Numérica que acabes de jugar. Para ello, gira tu carta de Kaiju 90° para indicar que la has usado y suma tu fuerza a la carta numérica: tu golpe tiene un valor que es la suma de ambos números.

A partir de ahora la carta de Kaiju se queda girada. Mientras permanezca así no podrá utilizar de nuevo su poder.

Los Kaijus de todos los jugadores recuperan su Fuerza Innata, es decir, se enderezan sus cartas si estaban giradas cuando:

- ✦ se acabe el mazo de Cartas de Juego del centro de la mesa. Entonces, se baraja la pila de cartas jugadas y se forma un nuevo mazo. Dejad la última carta jugada en el centro de la mesa boca arriba y recordad su valor para continuar con la ronda cuando esté dispuesto.
- ✦ se juegue una carta de Daño Adicional, tanto como respuesta de tu mano al centro de la mesa, como para añadirle a otro jugador tras causarle daño.

De este modo, puedes usar el poder de tu Kaiju varias veces por partida.

**Ejemplo:** El Kaiju Ebirah debe responder a un golpe que está en mesa, de valor 8, pero la carta más alta que tiene en mano es un 6. Ebirah lanza la carta de valor 6 y gira su carta de Kaiju. Su golpe vale  $6 + 2 = 8$ . Consigue evitar recibir el daño.



No se puede usar la Fuerza Innata de los Kaiju con cartas de Acciones Especiales.

## ESPECIAL ATENCIÓN

A lo largo de la partida ocurrirá que la carta que está en juego es una carta no numérica, como las Cartas de Acción Especial de Elección de objetivo o de Cambio de Sentido, o incluso que la carta que se acabe de jugar en la mesa no represente el valor real del golpe, por lo que recomendamos que se juegue con la siguiente **REGLA DE ORO**.

### REGLA DE ORO

Cada vez que un jugador juegue una carta DEBE decir en voz alta el valor del golpe que representa.

**Ejemplo:** Siguiendo el ejemplo anterior, al lanzar el 6, y usar la fuerza de Ebirah, el jugador debe decir en voz alta “¡OCHO!” que es el valor real de su golpe.

**Ejemplo:** Mothra inicia la ronda con un 6, dice en alto “¡SEIS!” y roba una carta; el siguiente jugador, Rodan, juega una carta especial de Cambio de Sentido, dice en alto “¡SEIS!” que es el valor del golpe que se está jugando y roba una carta; vuelve el turno a Mothra que juega un -3 y dice en alto “¡TRES!” y roba una carta. La partida continúa con el sentido de juego cambiado.



## KAIJU HERIDO

Si un jugador no puede jugar una carta de su mano en respuesta a lo que hay en mesa, resulta herido y debe elegir una carta Numérica del 0 al 10 de su mano y colocársela como daño.

Si no tiene ninguna carta Numérica en la mano, roba cartas del mazo hasta que salga una del 0 al 10 y la asigna a su Kaiju como daño. No se puede poner una carta negativa como daño.

Si la suma de las heridas iguala o supera los puntos de vida que tiene su Kaiju, el jugador descarta todos los daños y le da la vuelta a la carta de Kaiju; a partir de ahora jugará con su Kaiju furioso con valores diferentes de fuerza y vida.

Si el Kaiju estaba girado, (ver Fuerza Innata del Kaiju) se endereza.

El jugador que ha derrotado al Kaiju (el que jugó la última carta) gana los puntos que indica el valor del Kaiju derrotado, mira más adelante Modalidades de Juego para saber qué pasa cuando un Kaiju es derrotado por segunda vez.

Recuerda que cuando un Kaiju recibe daño, la ronda termina, los jugadores reponen su mano hasta tener 3 cartas. La nueva ronda la comienza el Kaiju que haya recibido la herida.

## FINAL DE LA PARTIDA

Cuando un jugador consigue los puntos de victoria necesarios o es el único que queda en juego, la partida termina y se proclama “King of the Monsters”, es el gran vencedor, el más fuerte y temible. Este jugador recibe la carta “King of the Monsters” para la siguiente partida.

Dependiendo del número de jugadores, los puntos de victoria necesarios son los siguientes:

De **3** a **4** jugadores: **12 puntos**

De **5** a **6** jugadores: **10 puntos**

De **7** a **8** jugadores: **8 puntos**

De **9** a **12** jugadores: **6 puntos**

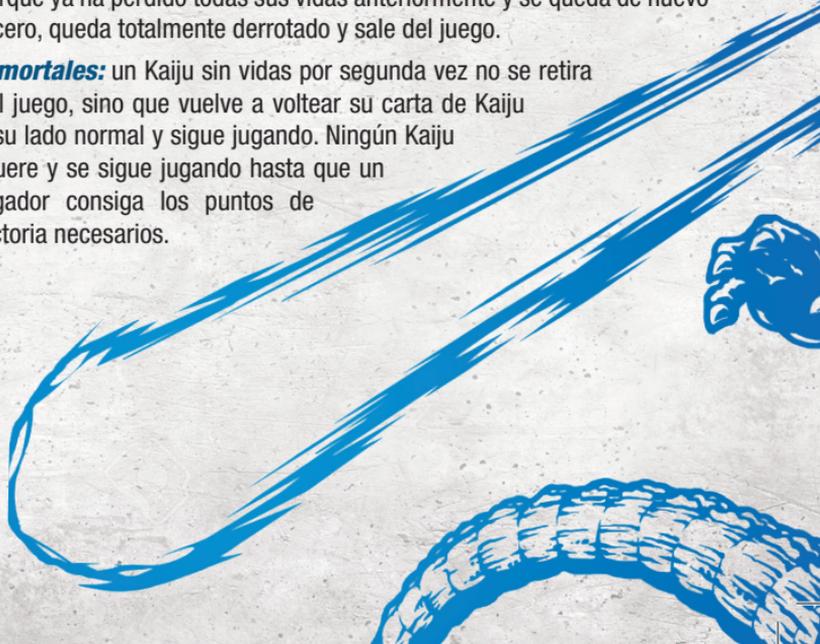
En la próxima partida, el jugador con la carta “King of the Monsters” puede descartarla para realizar una de las siguientes acciones durante su turno:

- 👉 Convertir la carta que juegue de su mano en una de Acción Especial Herida.
- 👉 Utilizar la carta como una carta de Daño Adicional de valor 4.
- 👉 Curarse, es decir, quitarse una carta de herida de su daño de valor 4 o menos.
- 👉 Robar 3 cartas, jugando con 6 cartas hasta que alguien reciba daño y la ronda termine. Entonces deberá jugar con 3 cartas como de costumbre.

## MODALIDADES DE JUEGO

Para jugar debéis elegir uno de los siguientes modos de juego. Aseguraos que todos los jugadores están de acuerdo sobre qué modo jugar antes de empezar.

- 👉 **El King of Monsters:** Cuando un Kaiju está jugando por el lado furioso, porque ya ha perdido todas sus vidas anteriormente y se queda de nuevo a cero, queda totalmente derrotado y sale del juego.
- 👉 **Inmortales:** Un Kaiju sin vidas por segunda vez no se retira del juego, sino que vuelve a voltear su carta de Kaiju a su lado normal y sigue jugando. Ningún Kaiju muere y se sigue jugando hasta que un jugador consiga los puntos de victoria necesarios.



## CRÉDITOS

### **Autor:**

Óscar Arévalo Robles

### **Diseño Gráfico:**

WAH! Studio

### **Reglamento:**

Raquel Puerto

### **Editor:**

Servando Carballar

### **Productora:**

Raquel Puerto

## AGRADECIMIENTOS

El autor quiere agradecer su esfuerzo a todas las personas implicadas en este proyecto, comenzando por mi Raquel y su redacción, a Jaime González por sus monstruosos diseños y al gran Servando por darme la oportunidad de despertar a Godzilla y sus amigos para hacer lo que mejor saben hacer: ¡destruir!

Una especial mención a Sezen y Aldara por su cooperación e ilusión en este proyecto.

Por supuesto no quiero dejar fuera a tantos jugadores que han probado no sólo esta versión del juego, sino todas las anteriores. Son demasiados para nombrarlos uno a uno, pero estoy seguro que todos y cada uno de ellos sabe de quién hablo. ¡Muchas gracias!

Finalmente dar las gracias a los protagonistas de esta batalla: Anguirus, Ebirah, Kamacuras, King Ghidorah, Kumonga, Manda, Mothra, Rodan, Gigan, King Caesar y el prota, Godzilla.





©2019 Gen X Games S.L. C/ Severo Ochoa 15 – Nave 14. 28521 Rivas Vaciamadrid – Madrid.  
TM & © TOHO CO., LTD.

Para cualquier duda o sugerencia, ponte en contacto con nosotros en: [socialmedia@genxgames.es](mailto:socialmedia@genxgames.es)  
[www.genxgames.es](http://www.genxgames.es)