

A stylized, high-contrast illustration of a city skyline. The buildings are rendered in black with white rectangular windows, some of which are illuminated from within, creating a glowing effect. The style is reminiscent of a board game or a graphic novel cover. The background is a dark, gradient grey.

# DARK CITY

**Reglamento**

## TIPOS DE CARTA CONTACTO



### Contacto - Pista

Mira la primera carta del mazo de contactos. Regresala al tope o al fono del mazo.

Ilus. Rodolfo Ivan Palma Hernandez



**NVT**

Representan los habitantes de Dark City los cuales te otorgan información y ayudan a retrasar la investigación de los otros jugadores. Cada Contacto cuenta con Nombre, Tipo y sub tipo de carta.

Además cada carta tiene un Nivel, este Nivel representa su habilidad en uno de los cuatro atributos:

|   |   |
|---|---|
|  | <b>Sedución</b><br>Contiene castas con nivel 4, 5 y 6   |
|  | <b>Persuasión</b><br>Contiene cartas con nivel 4, 5 y 6 |
|  | <b>Fuerza Bruta</b><br>Contiene cartas con nivel 7 y 8. |
|  | <b>Fondos</b><br>Contiene cartas con nivel 7 y 8.       |
|  | <b>Pista</b><br>Contiene cartas con nivel 1, 2 y 3.     |

Cada contacto tiene un efecto el cual se aplica cuando se juega esa carta. El efecto no puede ser omitido.

## CASO



Estas cartas son repartidas a cada jugador al inicio del turno de manera aleatoria. Un jugador solo puede ver su carta de caso.

Estas cartas son utiles al final del juego cuando se decide quien sera el mejor investigador.

### **DISPOSICION DE LOS COMPONENTES**

Dark City esta compuesto por 16 cartas de Contactos y 4 cartas de Caso.

Al comienzo del juego se baraja el mazo de contactos y se reparte de manera aleatoria una carta del mazo a cada jugador.

Luego se reparte una carta del mazo de Contactos a cada jugador.

Esa es la carta inicial de cada jugador.

Se decide de manera aleatoria que jugador partira primero. Luego se continua con el jugador a su izquierda.

### EL JUEGO

Al comienzo del turno el jugador toma la primera carta del tope del mazo de contactos y la coloca en su mano (A esto se le denomina como robar). Luego ese jugador **debe** jugar una de las dos cartas de su mano. Cuando juega esa carta el efecto se resuelve, **esto no puede omitirse**, luego de que el efecto se resuelve, la carta jugada se coloca a un lado del mazo de contactos boca arriba, se considera descartada.

### FIN DEL JUEGO

El juego termina cuando no queden cartas en el mazo de contactos o al momento en que solo quede un jugador en la ronda.


### VICTORIA

Al final del juego cada jugador revela su carta de caso y la carta que tenga en su mano al final del juego.

Luego busca el simbolo de su carta de **contactos** entre los simbolos de su carta de **caso**. El valor sobre los simbolos de la carta de **caso** representan el avance del caso. El jugador cuyo avance sea el **mayor** a cualquier otro jugador se considera ganador del juego.

En caso de un empate, al valor de avance se le suma el Nivel (**Nv**) de la carta de contactos, el jugador que tenga el mayor numero gana el juego.

Otro medio de ganar el juego es sacar a todos los jugadores de la ronda. Cuando solo queda un jugador en la ronda, este se considera ganador del juego.

Las cartas de caso no tiene el simbolo  por lo tanto jugadores que tengan Contactos con ese símbolo al final de la ronda se consideran que tienen un Avance de 0.

En caso de que empaten jugadores con el símbolo de Pista, se considera que nadie gano el juego.

### **OTRAS REGLAS**

Algunas cartas le indican a los jugadores a indicar el Nivel o Símbolo de un Contacto sin revelarlo. Se le pide a los jugadores participantes ser honestos en los valores de sus cartas.

### **GANADOR**

Un jugador gana la partida, si gana cuatro rondas.  
*Esto puede variar según lo consideren los jugadores participantes.*

## CREDITOS

- Diseño Original de Plantillas: Cesar Augusto Ocampo Castro
- Redacción de Reglas: Cesar Augusto Ocampo Castro
- Símbolos de atributos: The Noun Project
  - <http://thenounproject.com/>
- Ilustraciones: Rodolfo Ivan Palma ([enki83.deviantart.com](http://enki83.deviantart.com))
- Reglas Dark City

# BLOX



# GAMES

# DARK CITY

Dark City es una creación de Cesar Augusto Ocampo Castro 2016