

Ecos de Érebo: Manual de Reglas

El plano del Érebo es un laberinto intrincado donde las almas errantes pierden sus memorias y el sentido de la orientación. Un **Espíritu** busca desesperadamente la luz de la salvación antes de ser devorado por la oscuridad eterna, mientras que al otro lado del velo, un **Médium** canaliza la energía del plano para guiarlo y lograr que se encuentre una última vez con su amor.

Ecos de Érebo es un juego de deducción asimétrica, comunicación limitada y prueba de suerte para 2 jugadores (1 Médium y 1 Espíritu), con una duración de 20 minutos.

El **objetivo del juego** es que el Espíritu cruce el tablero siguiendo el laberinto secreto del Médium para escapar del Érebo antes de que **Caronte**, el implacable barquero de almas, lo alcance y consuma su esencia.

Componentes

- **1 Tablero de Juego (8x6):** Una cuadrícula laminada con 6 símbolos sagrados distribuidos en sus casillas (Roca 🪨, Ojo 👁, Gota 💧, Luna 🌙, Fuego 🔥, Hongo 🍄).
- **5 Laberintos del Médium:** Mini-mapas que contienen el diseño del mapa, un nivel de dificultad específico, las paredes del laberinto, la casilla de inicio y los 2 checkpoints marcados.
- **100 Cartas de Concepto:** Palabras o ideas abstractas (ej: *Luz, Traición, Tiempo, Silencio*).
- **6 Fichas de Símbolo Activo:** Para colocar sobre los conceptos asignados en la zona visible. (Roca 🪨, Ojo 👁, Gota 💧, Luna 🌙, Fuego 🔥, Hongo 🍄).
- **1 Peón de Caronte** (Sombra).
- **1 Marcador Borrable:** Utilizado por el Espíritu para trazar su camino y hacer anotaciones directamente sobre el tablero laminado.

Preparación

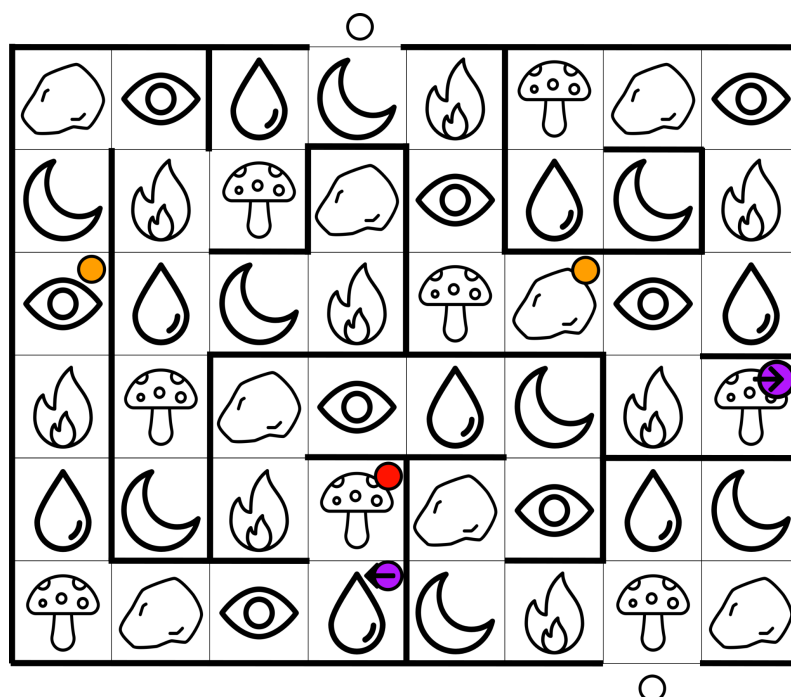
- **Elección de Laberinto y Rol:** Un jugador toma el rol de **Médium** y el otro el de **Espíritu**. El Médium elige 1 de los 5 **Laberintos** según la dificultad deseada y mantiene su información en secreto frente al Espíritu. El Espíritu toma el marcador borrrable.

Sobre los laberintos...

En los laberintos encontrarás varios íconos:

- Puntos blancos: Marcan el inicio (arriba) y la salida (abajo) del laberinto.
- Puntos naranjas: Marcan el primer **Checkpoint** (ver Desarrollo del Turno, Fase 4)
- Puntos rojos: Marcan el segundo Checkpoint

- Puntos morados: Marcan un punto de portal. Si se llega al que tiene flecha hacia la derecha, el Espíritu es transportado al punto morado con flecha a la izquierda.



- **Asociación Inicial de Conceptos:** Barajen el mazo de **100 Cartas de Concepto**. Revelen **6 conceptos** al azar en el centro de la mesa (visibles para ambos jugadores). Coloquen aleatoriamente una **Ficha de Símbolo Activo** sobre cada carta de concepto.
Ejemplo: La carta "Guerra" recibe la ficha de **Fuego** 🔥; "Eternidad" recibe **Roca** 🪨.
- **Posicionamiento Inicial:**
 - El Médium le indica al Espíritu en qué casilla comienza (según la marca del laberinto elegido). El Espíritu marca esta casilla de inicio en el tablero laminado con el marcador borrable.
 - El Peón de Caronte se deja a un lado del mapa. **Caronte entra al juego en la casilla de inicio del Espíritu tras finalizar el segundo turno.**

Y con eso están listos para empezar!

Desarrollo del Turno

El juego se desarrolla en una serie de turnos estructurados en **4 fases consecutivas**:

Fase 1: Invocación (Acción del Médium)

El Médium analiza el camino que desea que recorra el Espíritu a través de su laberinto.

El Médium dice en voz alta **una pista** (que puede ser un sustantivo, un verbo o incluso un nombre) y **un número** (la cantidad de pasos).

La pista debe conectar conceptualmente los significados actuales de los símbolos que componen las casillas por las que el Espíritu deberá pasar en orden.

Reglas de Oro:

- **Jamás se puede repetir una pista** pronunciada anteriormente en la partida.
- El Médium NO puede usar nombres de los símbolos, coordenadas, ni direcciones físicas (arriba, abajo, números de casillas).

Fase 2: Travesía (Acción del Espíritu)

El Espíritu interpreta la pista y usa el **marcador borrable** para trazar su camino por el tablero (ortogonalmente: arriba, abajo, izquierda, derecha).

1. **Paso Guiado:** El Espíritu dibuja su trayectoria paso a paso en el tablero laminado según el número indicado por el Médium. En cada paso debe anunciar el símbolo de la casilla en la que entra.
 - Si el movimiento es **Correcto**, el Médium simplemente asiente. Entonces el Espíritu marca el camino en el mapa.
 - Si el movimiento es **Incorrecto**, el Médium dice "*Te has perdido*". El Espíritu puede marcar la pared del laberinto en el mapa e inmediatamente acaba el turno.
2. **Pasos Adicionales por Intuición (Opcional):** Al final del **Paso Guiado**, si el Espíritu deduce la lógica del mapa por la información marcada en el tablero, puede declarar "**Pasos de Intuición**" y trazar casillas extra sin pista del Médium.
 - **Riesgo:** Si falla en algún paso de intuición, **Caronte avanza 1 casilla adicional** de inmediato y acaba el turno.

Fase 3: El Acecho (Movimiento de Caronte)

Al **final del 2.º turno** Caronte entra al tablero en la casilla donde el Espíritu inició la partida. Desde este momento, Caronte avanza inicialmente **1 casilla** hacia el Espíritu siguiendo el camino que ha marcado.

Fase 4: Evolución (Activación por Checkpoint)

Esta fase solo se activa cuando el Espíritu traza su camino con éxito hasta una casilla que el Médium tiene marcada como **Checkpoint** en su laberinto.

En ese momento El Médium puede seleccionar **hasta 2 Fichas de Símbolo Activo** y cambiarlas a **nuevas Cartas de Concepto** robadas del mazo. Los significados de esos símbolos cambian para el resto de la partida.

Adicionalmente, a partir de ese momento, la velocidad de movimiento de Caronte **aumenta permanentemente en +1 casilla por turno** al final de los turnos siguientes.

Fin del Juego

El juego se acaba si ocurren una de las siguientes condiciones:

 **Victoria (Escape):** El **Espíritu** alcanza el **último símbolo** marcado como la salida del mapa antes de ser atrapado. El alma se libera del Érebo y puede conectar con su amada una última vez.

 **Derrota (Consumación):** **Caronte** entra en la misma casilla marcante donde se encuentra el Espíritu. El alma es consumida.

Modo de 3 o 4 Jugadores

Si quieren jugar más personas, se pueden hacer en equipos. Uno será el equipo de Médiums que se pondrá de acuerdo para dar las pistas y el otro el equipo del Espíritu, que se pondrá de acuerdo para dar cada paso.