

TERRORÍFICO



NO. 1  
OCT. 2003

Friedemann Fries



10¢

# FOSOS CONFUSOS

El monstruoso Juego de 2 a 7 jugadores a partir de 10 años. De Friedemann Fries

PRESENTANDO...



PRÍNCIPE FIESO



FURUNKULUS



FORÁNEOS





# FINSTERE FLURE



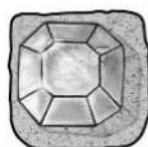
## Componentes

### 1 Tablero de juego

### 17 Fichas de suelo (función: ver hoja de reglas)



**Frontal:** 3 piedras  
**Trasera:** piedra



2 Cristales  
piedra



4 piedras de giro  
piedra



2 piedras giro 180°  
piedra



2 teletransportadores  
ambas caras



ambas caras



2 charcos de sangre  
ambas caras

### 8 cartas de movimiento de monstruo



5, 7, 7, 8, 8, 10



1 hit



2 hits

### 1 ficha de jugador inicial



### 25 Fichas de jugador en 7 colores



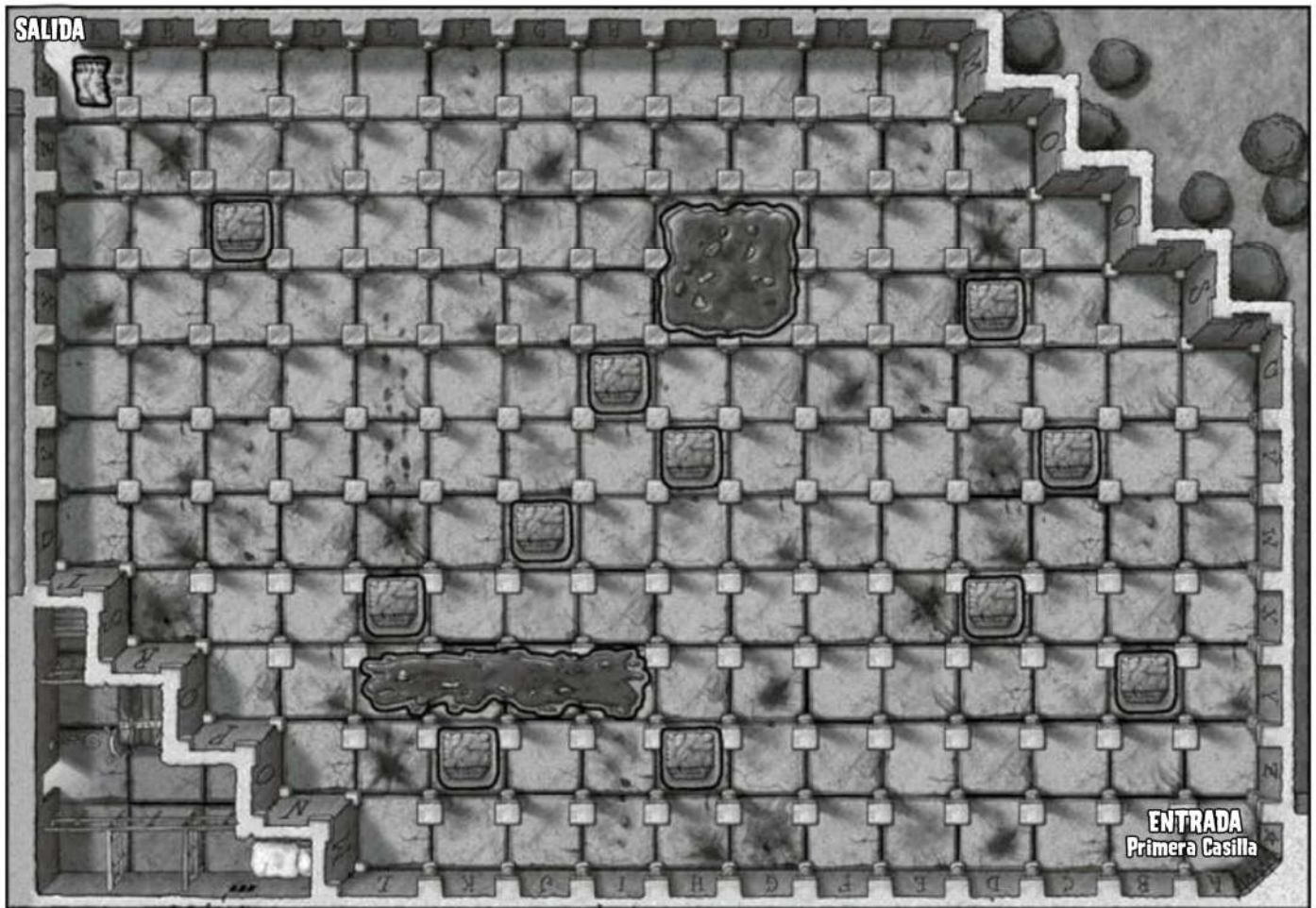
## Objetivo del juego

Los jugadores intentan mover sus fichas a través de la fortaleza del príncipe Fieso sin ser comidas por el monstruo Furunkulus. Gana el que consiga sacar de la fortaleza un determinado número de fichas. Durante el juego, los jugadores mueven las fichas por turnos una detrás de otra. Después de que todos los jugadores hayan hecho sus movimientos, el monstruo se mueve (según la carta de movimiento de monstruo) para comerse cualquier ficha que tenga a la vista. Así, durante su movimiento, los jugadores deben intentar ocultar sus figuras del alcance del monstruo o moverlas para atraerlo hacia las fichas rivales.

## Partida Básica

### Preparación:

Coloca en tablero en el centro de la mesa. Baraja las cartas de movimiento de monstruo y colócalas boca abajo al lado del tablero. Cada jugador coge todas las fichas de un color (6/1, 4/3, 3/4 y 2/5). En partidas con 5 a 7 jugadores, cada uno coge sólo 3 fichas (6/1, 3/4 y 2/5). Coloca las fichas al lado de la entrada con los números blancos (el lado coloreado) boca arriba. Crea un monstruo uniendo las piezas y colócalo en la esquina de la salida, de forma que mire a la letra M al final de la fila. Devuelve las piezas de monstruo sin usar a la caja. Quita los transportadores del juego. Sólo necesitas dos charcos de sangre y todas las piedras (la parte de atrás de los cristales y las piedras) para el juego básico.



Coloca las piedras y los charcos de sangre en el tablero como muestra la imagen.

### El juego:

El jugador que más se parece al monstruo empieza la partida. Alternativamente, los jugadores pueden elegir a otro jugador inicial siguiendo el método que deseen. Este jugador coge la ficha de jugador inicial.

El juego tiene dos fases. En la primera, todas las fichas que el monstruo se come se colocan fuera del tablero y vuelven al juego en el siguiente turno. En la segunda fase, las fichas que se comen se retiran del juego permanentemente.

Un turno de juego se divide en dos fases:

- 1: Movimiento de las fichas de jugadores
- 2: Movimiento del monstruo

### 1. Movimiento de las fichas

Todas las fichas tienen una cara con un número blanco (el lado coloreado) y otra con un número negro (el lado negro).

Al principio del primer turno, pon las fichas de forma que el número blanco sea visible. Al final del turno, todas deberán estar con el número negro visible, porque después de moverlas hay que darles la vuelta. Los jugadores, siguiendo el orden de los turnos, mueven una de sus fichas un máximo de casillas como el número que indique la ficha.

Cuando un jugador mete sus fichas en el tablero, la primera casilla que se cuenta es la esquina de la entrada. Para salir de la fortaleza, se necesita hacer un movimiento más estando en la esquina de salida.

Los jugadores pueden mover sus fichas vertical u horizontalmente tantas casillas como quieran hasta el máximo número que indica la ficha. Pueden elegir incluso no moverse, simplemente dando la vuelta a la ficha. Los jugadores pueden mover las fichas hacia adelante y hacia atrás y cambiar la dirección en cualquier momento. Las fichas pueden atravesar casillas ocupadas por otras fichas (estas casillas también se cuentan como un movimiento), pero deben terminar su movimiento en una casilla vacía. Después de mover su ficha, se le da la vuelta, de forma que los jugadores puedan ver fácilmente que ha sido movida (el nuevo número mostrado es la máxima distancia que puede mover el siguiente turno). Cuando un jugador haya movido una ficha, el siguiente jugador, en sentido de las agujas del reloj, mueve una de sus fichas.

Después de que todos los jugadores hayan hecho sus movimientos (o elegido no moverse), el movimiento de las fichas de jugadores termina.

**Importante:** Durante el primer turno, cada jugador mete únicamente dos de sus fichas (cualesquiera) al tablero. El resto de fichas permanecen fuera del tablero simplemente dándoles la vuelta. En el segundo turno, los jugadores mueven las fichas restantes al tablero.

**Empujar:** Los jugadores pueden hacer que sus personajes empujen las piedras. Esto sólo es posible si el espacio detrás de la piedra está vacío. Los jugadores no pueden empujar piedras fuera del tablero.

**Importante:** Cuando un jugador empuja una piedra a la esquina de salida o de entrada, la piedra se retira del juego.

**Charcos de sangre:** Cuando un jugador mueve una ficha a un charco de sangre, el personaje se desliza en línea recta hasta el final del charco al coste de un solo movimiento. Si hay una piedra en ese espacio, es empujada al siguiente espacio de acuerdo a las reglas de empuje. Si la piedra no puede empujarse o si el charco de sangre está pegado a una pared del tablero, la ficha se para en el último espacio del charco de sangre y tiene que usar otro movimiento para deslizarse fuera del charco. Como no está permitido terminar el movimiento en una casilla ocupada por otra ficha, un jugador no puede mover su ficha a un charco de sangre con su último movimiento si el espacio que ocuparía al salir está ocupado por otra ficha. Si empujas una piedra a un charco de sangre, se desliza en línea recta como haría un personaje. Si el espacio siguiente al charco de sangre está vacío, la piedra se para ahí. Si está ocupado, se para en el último espacio del charco de sangre.

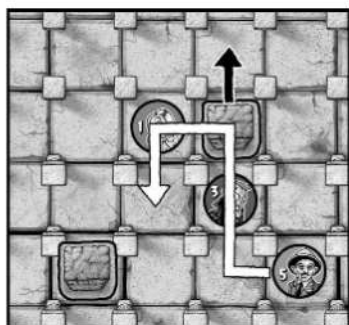
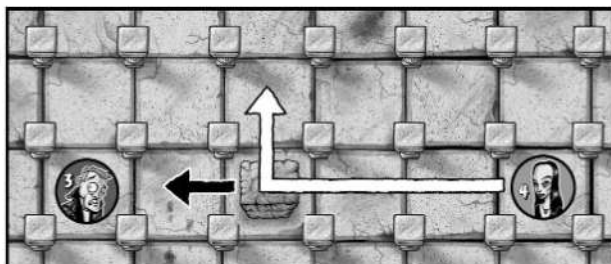
**Importante:** Las fichas de jugador no pueden empujar a otros jugadores.

**Importante:** Una ficha nunca puede atravesar la casilla donde esté el monstruo.

Si un jugador no tiene más fichas que mover, porque alguna haya salido de la fortaleza o esté comida por el monstruo, pasa su turno hasta el siguiente turno.

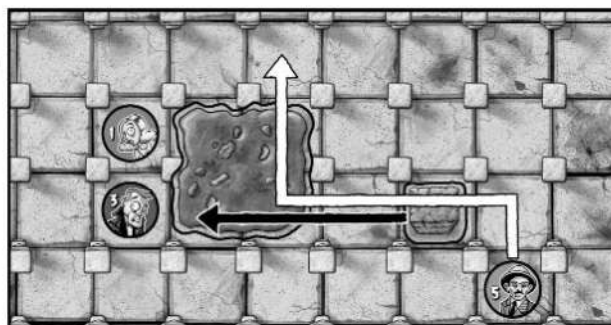
## Ejemplos de movimiento

- 1** La ficha con el número 4 se mueve 4 casillas y empuja la piedra una casilla. La piedra no puede empujarse más porque la siguiente casilla está ocupada. La ficha podría haberse parado o no moverse ninguna casilla, pero decide girar una casilla a la derecha después de empujar la piedra. Al terminar, se gira la ficha, mostrando un 3.



- 2** La ficha con el número 5 se mueve 5 casillas incluyendo pasar por encima de dos fichas y empujar una piedra. En este movimiento de ejemplo, la ficha no podría haber hecho 2 o 4 movimientos porque esas casillas están ocupadas por otra ficha.

- 3** La ficha con el número 5 se mueve 5 casillas y empuja la piedra al charco de sangre. La piedra se para en la última casilla del charco de sangre porque hay un personaje bloqueando la salida. El movimiento inicial de la ficha no podría haber sido mover dos arriba y luego recto a la izquierda, porque terminaría el turno en la casilla ocupada por la ficha con el número 1.



## Movimiento del monstruo

Después de mover todas las fichas de jugadores, es el turno del monstruo. Se coge la carta superior del mazo de cartas de movimiento de monstruo y automáticamente realiza la acción que indique. Cada paso del monstruo se divide en dos:

### a) mirar      b) mover una casilla

Los dos pasos se repiten hasta que el monstruo cumpla la condición de la carta de movimiento. Después del último movimiento, mira una última vez.

El monstruo siempre mira en tres direcciones: hacia delante, izquierda y derecha. Nunca hacia atrás ni en diagonal. Si no ve a nadie, avanza una casilla hacia donde estaba mirando y vuelve a mirar.

Si ve alguna ficha, gira hacia la ficha más cercana. Si las dos fichas más cercanas están a la misma distancia, el monstruo sigue en la dirección a la que iba (está confundido).

El monstruo no puede mirar a través de las piedras.

Si el monstruo se mueve a una casilla ocupada por una ficha, devora al personaje. Durante la primera fase, las fichas comidas se colocan en frente de la entrada, sin girarlas. Después de comer, si la condición de la carta de movimiento no se ha alcanzado todavía, el monstruo continúa su movimiento.

El monstruo empuja todo lo que tenga delante (jugadores escondidos detrás de piedras, varias piedras, etc.). Únicamente los charcos de sangre y los portales teletransportadores son inamovibles. Todo lo que se empuje a un charco de sangre se desliza en línea recta siguiendo las reglas de charco de sangre.

El monstruo puede empujar piedras y personajes fuera del tablero (paredes). Las piedras se pulverizan y son eliminadas del juego, mientras que los personajes cuentan como comidos.

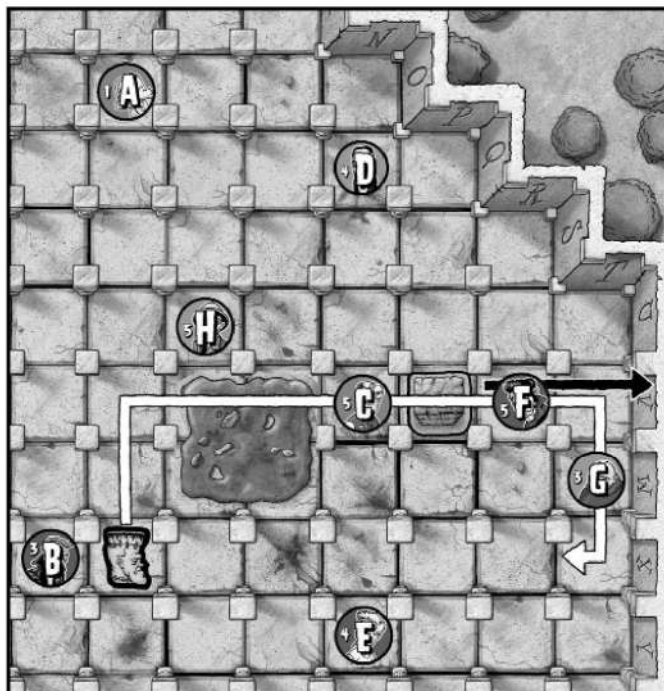
El monstruo puede atravesar paredes: si llega a una pared, entra por la casilla que tenga la misma letra que la pared por la que salió. Después puede seguir moviéndose.

En las cartas de movimiento "1 muerte" y "2 muertes", el monstruo se moverá todas las casillas necesarias para comer una o dos fichas respectivamente. El máximo número de casillas que se podrá mover para cumplir este objetivo es de 20.

**Excepción:** La primera carta de movimiento de un monstruo no puede ser la carta de "1 muerte" o "2 muertes". Si se roba una de esas cartas, sigue robando hasta que aparezca una distinta. Después, vuelve a barajar las cartas y el mazo que no se han jugado

## Ejemplos de Movimiento del monstruo

La carta de movimiento de monstruo sale "8", así que el monstruo debe moverse 8 casillas. El monstruo busca sus víctimas, pero sólo ve a A a su izquierda (nadie de frente ni a la derecha). No puede ver a B porque está detrás suya. Gira hacia A y mueve una casilla (un paso). Vuelve a buscar víctimas y ve a A y G. Como A está más cerca, sigue hacia delante otra casilla (dos pasos). Ahora ve a A y a C, que está más cerca que A, así que se gira y avanza una casilla hacia C (3 pasos). Al entrar en un charco de sangre, se desliza hacia el final y se come a C. Vuelve a mirar y ve a D y E (F está detrás de una piedra), ambas a la misma distancia, así que no se decide y sigue hacia donde iba. Empuja la piedra y a F una casilla (4 pasos). No ve a nadie más, así que avanza otra casilla (5 pasos) y echa a F del tablero (cuenta como comido). Da el sexto paso en la misma dirección, destrozando la piedra (eliminada del juego). Ahora ve a G a su derecha, así que avanza (7 pasos) y se lo come. No tiene más fichas a la vista, así que avanza su último paso y vuelve a mirar, quedando en dirección a B que estaba a su derecha. Si G no hubiera estado ahí, el monstruo hubiera atravesado la pared saliendo por la V y entrando por la otra V del tablero.



Después del movimiento del monstruo, el jugador a la izquierda del jugador que tenga el marcador de jugador inicial, coge dicho marcador y empieza el turno de movimiento de fichas de jugadores.

### Fase 1 de juego

Durante la primera fase, todas las fichas de personaje comidas pueden volver al tablero en el turno siguiente. Al comerlas, se colocarán sin darles la vuelta al lado de la casilla de entrada.

### Fase 2 de juego

Esta fase empieza después de que la penúltima carta de movimiento de monstruo se robe y se ejecute. Todas las cartas de movimiento de monstruo son barajadas de nuevo y colocadas boca abajo formando un nuevo mazo. De ahora en adelante, las fichas de personaje comidas son eliminadas del juego. A veces, las condiciones de victoria son alcanzadas durante la primera fase, en cuyo caso no se jugará la segunda.

Después de haber jugado todas excepto la última carta de movimiento de monstruo del nuevo mazo, si no se han cumplido las condiciones de victoria, el juego termina y todas las fichas dentro de la fortaleza cuentan como comidas.

### Final del juego

Tan pronto como un jugador saque de la fortaleza todas sus fichas menos una, gana el juego. Si al acabar la segunda fase hay alguna ficha fuera de la fortaleza, aunque no se cumplan las condiciones de victoria, gana el jugador que tenga más fichas fuera. En caso de empate, el ganador es el que primero sacara ese número de fichas.

### Partidas de 2 Jugadores

Si un jugador saca de la fortaleza dos fichas sin que el oponente haya sacado ninguna, el oponente puede mover dos fichas extra del tablero después de que el jugador termine su movimiento. Es decir, en tu siguiente turno, moverías 3 fichas en vez de 1. Los jugadores experimentados pueden usar estos movimientos adicionales para darle la vuelta a la partida y ganar.

### Partidas de 6 a 7 Jugadores

Con 6 o 7 jugadores, el juego es bastante más aleatorio. Con suerte, un jugador puede sacar dos de sus fichas de la fortaleza durante la primera fase, lo que resultaría en que ganara la partida. Esto provoca partidas cortas.

Para alargar la partida, cambia la carta de movimiento de monstruo de valor "5" por la carta de "Come 3".

### Partidas para Jugadores Expertos

Para partidas avanzadas se usará la cara frontal de las losetas de piedra (cristales, piedras de giro y piedras normales), los charcos de sangre y los portales teletransportadores. Al principio de la partida, coloca todas las losetas al lado del tablero. Empezando por uno al azar y siguiendo el orden de turnos, cada jugador cogerá una loseta y la colocará en el tablero.

Existen algunas reglas para colocarlas:

- \* No pueden ser colocadas en las tres casillas colindantes a la esquina de salida o de entrada.
- \* Se tienen que colocar en una casilla (no entre dos casillas) y no pueden pisarse unas a otras.
- \* No está permitido colocar un portal de teletransporte al lado de otro.

Después de colocar la última loseta, el siguiente jugador coge el marcador de jugador inicial y empieza la partida.

### Función de las Fichas de suelo especiales

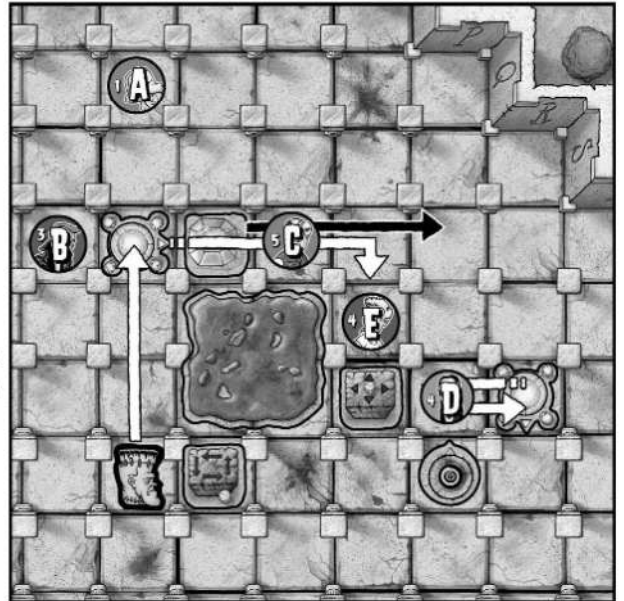
**Cristal:** Se comporta igual que una piedra, pero el monstruo puede ver a través de él.

**Piedras de giro:** Para los jugadores, funcionan como piedras normales. Para el monstruo, en vez de empujarlas, se gira según indique la piedra (a la derecha o media vuelta) y se mueve una casilla. Antes de moverse buscará, como siempre, alguna víctima.

**Teletransportador:** Para los jugadores, actúan igual que las paredes de la mazmorra (no pueden ocupar esa casilla). El monstruo puede ver por encima de ellos (es un portal plano en el suelo). En cuanto el monstruo pisa un portal, se teletransporta al otro portal (del mismo tipo del que pisó) mirando en el sentido que indica la flecha del portal. Luego sigue moviendo de forma habitual, mirando a los lados antes de avanzar alguna casilla.

### Ejemplos de Movimiento del monstruo

La carta de movimiento de monstruo robada es "8". El monstruo ve a la ficha A por encima del portal teletransportador, así que la piedra de giro no se activa (ya que no tiene que entrar en esa casilla). Avanza una casilla hacia arriba (1 paso) y sigue viendo únicamente a A, porque D está detrás de una piedra. Se mueve otra casilla hacia arriba (2 pasos). Ahora ve a A y a E, pero como están a la misma distancia, sigue en la misma dirección y avanza otra casilla hacia A (3 pasos). Esta casilla es un teletransportador, así que sale inmediatamente por el otro portal mirando hacia abajo como indica la flecha. Mira y ve a D a su derecha, así que avanza (4 pasos) hacia él y lo devora. Ahora no tiene a nadie a la vista, así que avanzaría otra casilla, pero al estar ocupada por una piedra de giro de 180°, da la vuelta y avanza (5 pasos), cayendo de nuevo en el portal y saliendo por el otro. Ve a A y, a través del cristal, a C, ambos a la misma distancia, así que mueve hacia donde estaba mirando (C) y empuja tanto el cristal como a C (6 pasos). Los siguientes dos pasos son iguales, sigue viendo a C a través del cristal y avanza dos casillas más (7 y 8 pasos). En la casilla que ha quedado, vuelve a mirar y ve a C y a E, pero E está más cerca y se gira hacia él.



### Agradecimientos a:

Hanno Balz, Sören Bendig, Marc Buggeln, Christoph Breuer, Christward Conrad, Steffie Giese, Thomas Glander, Ingrid Hahn, Lutz E. Hahn, Maura Kalusky, Tale Jo König, Henning Kröpke, Aaron Liebling, Bob Mathies, Jago Matticz, Andrea Meyer, Joker, Jürgen Münzer, Jürgen Neidhardt, Wolfgang Panning, Maren Rache, Harro Rache, Mik Svellov, Ulrich Walter, Antek van Straelen, Lüder Basedow, Tagungshaus Drübberholz, los jugadores de Spielertreffen Helmarshausen, en Bürgerhaus Weserterassen y a Burgtreffen de Brettspielwelt.de  
El artista agradece a Kantstraße 107 y especialmente a Maren Rache. Y Friedemann por su paciencia. Y EC por Entertaining Comics.

Traducción: Aegnor06

### Ilustración y Diseño



Maura Kalusky  
www.supermaura.de

