



## WAR FOR CHICKEN ISLAND

### La Cacareada de CLUCKTHULHU

1-4 jugadores  
Modo Cooperativo

La Isla Pollo está inmersa en la guerra desde hace varios años. Buscando nuevas formas de poder en lugares donde ningún pollo debería entrar, se alza una nueva amenaza: El Culto de Cluckthulhu. Silenciosos peregrinos que son llamados a una celebración profana. Su objetivo es: ¡Invocar inimaginables horrores ajenos a este y cualquier otro mundo! Ahora, los Líderes de los ejércitos de Pollos se deberán convertir en Pollinvestigadores para pelear juntos contra este espantoso terror o perecer en la oscuridad.

La Cacareada de Cluckthulhu es un escenario cooperativo para Guerra por la Isla Pollo, basado en el terrorífico mundo de Howard Phillips Lovecraft, para 1 a 4 jugadores.



#### PREPARACIÓN

1. Prepara el juego como se hace usualmente para la cantidad de jugadores más uno. Salta el paso de Preparación para el jugador extra. Para 4 jugadores se necesita un juego de dados y pollos adicional (incluidos en la Caja de Exclusivas de Kickstarter).



Muestra de preparación para 1 jugador

2. Voltea la loseta de Lava que está en el centro a su lado Natural, se convertirá en la **Cripta de Invocación**, y en ningún momento puede ser volteada. Voltea cualquier otra loseta Neutral a su lado de Lava. Coloca losetas neutrales en cualquier espacio vacío adyacente a la Cripta de Invocación.

3. Coloca una loseta de Lava/Neutral con su lado Neutral bocarriba, tocando al menos con dos de sus lados el tablero, se convertirá en el **Puerto**. En ningún momento puede ser volteada.



4. Toma una carta de Líder y colócala bocarriba sobre la mesa, será el **Invocador**. Toma la miniatura del Líder correspondiente y colócala en la **Cripta de Invocación**.



5. Coloca un Escudo en el Invocador, toma 3 Pergaminos y colócalos bocabajo cerca de la carta del Invocador, esta pila será el **mazo de Poder del Invocador**.

6. Coloca una ficha de Pollo/Piloto, bocabajo en cada uno de los 6 hexágonos alrededor de la **Cripta de Invocación**. Ellos serán los **Cultistas**. (Si hay espacio vacíos coloca ahí una loseta Neutral primero).



● Summoner  
● Cultists

7. Baraja las cartas de acción de Cluckthulhu y coloca 3 de ellas bocabajo en una hilera a lado del Puerto; éstas serán el **Camino**. Regresa las cartas de acción de Cluckthulhu restantes a la caja.

8. Toma la **miniatura de Cluckthulhu** y colócala a lado de la carta de acción de Cluckthulhu más lejana del Puerto.



Puerto

9. Coloca la **carta de Cluckthulhu** bocarriba sobre la mesa, toma 3 pergaminos y colócalos bocabajo a lado de Cluckthulhu, esta pila será el **mazo de Poder Cluckthulhu**.

10. Coloca la carta de Orden del Culto a un lado con un Escudo sobre el icono del Invocador. Define sobre el tablero la dirección que empatará con el **hexágono de Prioridad**.

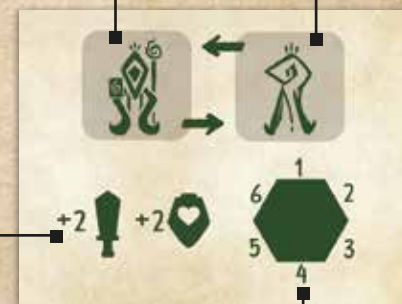
#### CARTA DE ORDEN DEL CULTO

Indica si es turno del Invocador o de los Cultistas.

El Invocador se activa

Un cultista se activa

**Poderío.**  
Cluckthulhu, el Invocador y los Cultistas tienen +2 de fuerza y +2 de armadura adicional



**Hexágono de Prioridad.**  
Para romper empates y para orden del turno de los Cultistas.

## CÓMO JUGAR

### 1. OBJETIVO

El objetivo del juego es derrotar a la mayor cantidad de **Cultistas** y al **Invocador** antes de que Cluckthulhu llegue al Puerto. Una vez que llegue, tu equipo deberá atacarlo exitosamente tantas veces como sea necesario (igual al número de cartas en el camino) para poder ganar.

Si Cluckthulhu coloca dos marcas de Humillación en un solo Líder Pollinvestigador, todos los jugadores pierden.

### 2. SECUENCIA DE TURNO

El jugador que más recientemente haya invocado una criatura ultraterrenal a este plano va primero (o la última persona en leer una historia de terror).

Cada ronda todos los jugadores toman su turno, alternando con el Invocador o los Cultistas (dependiendo de la carta de Orden del Culto), finalmente, cuando todos los jugadores y el mismo número de enemigos (Cultistas o el Invocador) hayan tomado su turno, Cluckthulhu tomará su turno. Después inicia una nueva ronda.

#### 2.1 Turno de los jugadores

Todos los jugadores toman sus turnos normalmente.

#### 2.2 Turno de los Cultistas

Mueve el Escudo sobre la carta de Orden del Culto al siguiente espacio disponible y activen esa unidad.

Si el Invocador ha sido destruido, activa a los Cultistas enseguida.

La activación de los Cultistas sigue el hexágono de Prioridad.

α. Mueve al Cultista activo o al Invocador 1 hexágono hacia la unidad o Líder enemigo con la menor armadura, si es posible. Los Cultistas siempre **prorizan el moverse en sentido horario** como se muestra en la carta de Orden del Culto.





b. Pelea con la *unidad o Líder* que este dentro de rango con la menor armadura. Si el *Cultista activo* o el *Invocador* no puede atacar una *unidad o Líder oponente*, acaban su turno.

Los *cultistas* permanecen ocultos en las sombras hasta que ataquen, o si cualquier *unidad o Líder* termina su movimiento en un espacio *adyacente* a ellos o si los atacan; si algo de eso sucede, voltea a ese *Cultista* bocarriba.

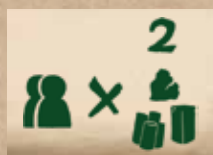
### 2.3 Turno de Cluckthulhu:

1. Cluckthulhu avanza en el *Camino un paso* (un hexagono si estas usando el tapete) más cerca de Puerto.

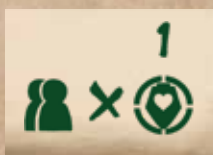
2. Revela la carta de acción que está donde Cluckthulhu se movió y resuelve su efecto.



### EFFECTO DE LAS CARTAS DE ACCIÓN:



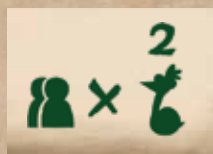
Todo los jugadores pierden 2 Recursos.



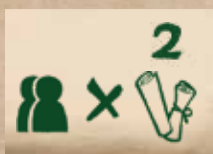
Todos los jugadores pierden 1 Escudo.



El Culto gana +3 de fuerza adicional durante esta ronda.



Todos los jugadores pierden 2 Pollos.



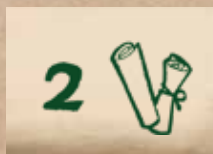
Todos los jugadores pierden 2 Pergaminos.



El Culto gana +2 de armadura adicional durante esta ronda.



Activa la habilidad de Cluckthulhu. Tira un dado y resuelve el efecto que dice en la carta.



Agrega X Pergaminos al mazo de Poder del Invocador y al mazo de Poder de Cluckthulhu.

Inmediatamente después de resolver los efectos de la última carta de acción, Cluckthulhu llega al Puerto de la Isla Pollo.

- Pon la miniatura en la loseta de Puerto del tablero.
- Cluckthulhu devora la vitalidad de los *Cultistas* restantes y del *Invocador*. Cluckthulhu toma 3 *Pergaminos* por cada *Cultista* devorado y 5 *Pergaminos* por el *Invocador* al mazo de Poder de Cluckthulhu. Baraja el mazo del Poder del *Invocador* dentro del mazo de Poder de Cluckthulhu.
- Remueve a todos los Pollos devorados del mapa.
- Baraja las cartas de Acción en el Camino para formar una pila.

Por el resto del juego no habrá turno de los *Cultistas*. El turno de Cluckthulhu va a cambiar a lo siguiente:

- Revela la carta Acción del tope de la pila y resuelve su acción.
- Cluckthulhu hace un ataque de Rango 3 contra la unidad o Líder con la menor Armadura. Si no hay una unidad o Líder en rango, Cluckthulhu ataca al Líder con la menor armadura sin importar el rango.

Cuando la pila de Acciones de Cluckthulhu no tiene cartas, baraja la pila de descarte.

### 3. PELEA

Los jugadores atacan y defienden de manera habitual de acuerdo con las reglas normales. Todos los jugadores pueden jugar cartas bocabajo durante del combate de manera usual.

El Culto de Cluckthulhu ataca y defiende de la siguiente forma:

- Toma un *Pergamino* y agrégalo al mazo de Poder del atacante o defensor (Invocador o Cluckthulhu).
- Agrega la mitad del mazo de Poder, redondeado hacia abajo, y con un máximo de 8 por combate. Juega esos *Pergaminos* bocabajo. [Si el Culto de Cluckthulhu defiende y el valor del ataque de los jugadores no supera el valor de la armadura base, ellos no usan ningún *Pergamino* de su respectivo mazo de Poder].
- Revela todos los *Pergaminos* usados por el Culto; agrega sus modificadores de fuerza/armadura y compara los valores. Los *Pergaminos* usados por el Culto de Cluckthulhu con valores mayores a 1 agregan sus modificadores como dice la carta al Culto, sin importar si el modificador sea de armadura o de fuerza. Cualquier otra carta agrega +1 de armadura/fuerza adicional, siempre en favor del Culto.

4. Ignora todos los otros efectos de los *Pergaminos* jugados por el Culto, excepto aquellos que otorguen otras cartas de *Pergamino* a sus Mazos de Poder.

5. Descarta todos los *Pergaminos* usados por el Culto.

El Invocador y todos los *Cultistas* comparten el mismo mazo de Poder.

### Pollinvestigadores vs El Culto de Cluckthulhu.

Si el jugador atacante tiene éxito en un ataque contra uno de los miembros del Culto de Cluckthulhu, remueve un Escudo en el defensor, si hay. De otra forma:

#### A. vs un Cultista.

Remueve el cultista derrotado del tablero. Cluckthulhu y el Invocador ganan un *Pergamino* para sus mazos de Poder.

#### B. vs el Invocador.

El *Invocador* es derrotado, remuévelo del tablero. Todas las cartas en su mazo de Poder se unen al mazo de Poder de Cluckthulhu. Por el resto del juego ninguna carta se puede agregar al mazo de Poder del *Invocador*.

### C. vs Cluckthulhu.

Cada que un jugador tenga un ataque exitoso contra Cluckthulhu, escoge y descarta una carta de Pila de Acciones. Cuando no haya cartas de acción en su pila ¡Los jugadores ganan!

### El Culto de Cluckthulhu vs Pollinvestigadores.

Si cualquier miembro del Culto ataca exitosamente a un *Líder* Pollinvestigador, Pon una *marca de Humillación* en el *Líder*. Si un solo *Líder* es humillado dos veces, ¡Los jugadores Pierden!

## VARIANTES



### Fácil - La llegada:

- No hay *Escudo* inicial para el *Invocador*.
- Cluckthulhu y el *Invocador* inician el juego con 2 cartas menos en sus mazos de Poder.

### Normal - Pollinvestigadores:

Reglas normales.

### Extremo - Caos en el Mundo Pollo:

- Agrega 2 cartas de acción de Cluckthulhu al Camino.
- Agrega 3 *Pergaminos* adicionales a ambos mazos de Poder.
- Agrega 1 *Escudo* inicial para Cluckthulhu y los *Cultistas*.
- Los jugadores sólo pueden comunicarse entre ellos cacareando.

### El horror de Dun-beak (expansion de *Yolk-Sothoth* requerida):

- Usa la *miniatura de Yolk-Sothoth* y su carta de personaje como el *Invocador*.
- Cuando la habilidad en la carta de Cluckthulhu sea activada, también tira un dado para activar la habilidad de *Yolk-Sothoth* (si todavía sigue en el tablero).



## DESAFÍOS

- Destruye a todos los *Cultistas* junto con el *Invocador* y derrota a Cluckthulhu.
- Derrota a Cluckthulhu sin derrotar a los *Cultistas* o al *Invocador*.
- Derrota a Cluckthulhu en todas las variantes.
- Derrota a Cluckthulhu en todos los conteos de jugador (Solitario, 2 jugadores, 3 jugadores, 4 jugadores).

## GLOSARIO

**Cluckthulhu:** Un horror cósmico, una critaura de más allá de las estrellas reflejadas en el mar.

**El culto:** Cualquier *Cultista*, el *Invocador* o Cluckthulhu.

**Cultista:** Pollo del Culto de Cluckthulhu, permanecen ocultos en las sombras hasta que son aproximados o atacados.

**Cripta de Invocación:** Loseta principal para los *Cultistas* y loseta de inicio para el *Invocador*. Otorga +2 de armadura adicional a cualquier *Cultista* o al *Invocador* en este espacio (Regla opcional).

**Puerto:** Loseta Neutral donde llega Cluckthulhu a la Isla Pollo.  
**Invocador:** El Líder pollo del Culto de Cluckthulhu.

