



S O U L G I V E R S TM

8. 2 vs 2

¡Luchad juntos por el Fragmento o morid en el intento!

El modo 2 VS 2 de Soulgiviers está pensado para jugarse por equipos formados por 2 jugadores cada uno, que lucharán juntos por el Fragmento. Juntad vuestras fuerzas y jugad en sinergia para sorprender al equipo oponente, turno tras turno.

PREPARACIÓN DEL MODO 2 VS 2:

1. Colocad la loseta Principal en el centro de la mesa.
2. Colocad las 2 losetas de interferencia tal como se muestra en la imagen de la página siguiente.
3. Barajad y colocad las 22 losetas restantes boca abajo, formando un tablero de 5x5. Luego, dadles la vuelta.
4. Colocad el Fragmento en el centro de la loseta Principal.
5. Colocad la Barrera en la loseta Principal.
6. Cada equipo elige una civilización y roba el mazo correspondiente de *Soulgiviers*.
7. Colocad los Portales de cada civilización tal como se muestra en el modo 1 VS 1.
8. Cada equipo coloca en su zona de juego:
1 carta de *Habilidad de la civilización*, **1** carta de *acciones del jugador*, **1** carta con *las habilidades de los Soulgiviers*, **1** *Esencia de Tributo*, **1** mazo de *Soulgiviers*, **4** *modificadores de agujeros negros*, **2** *modificadores de Patch* y **6** *modificadores de los Shell* o **4** *modificadores de los Specter*.
9. Cada jugador coloca en su zona de juego:
2 *Esencias de Tributo* y **2** *dados de Decadencia*.

10. Lanza la moneda de jugador inicial para decidir qué equipo será el inicial. Cada equipo deberá decidir quién es el jugador 1 y quién es el jugador 2.

Ejemplo de orden de prioridad: *jugador 1 de los Specter, jugador 2 de los Specter, jugador 1 de los Shell, jugador 2 de los Shell.*

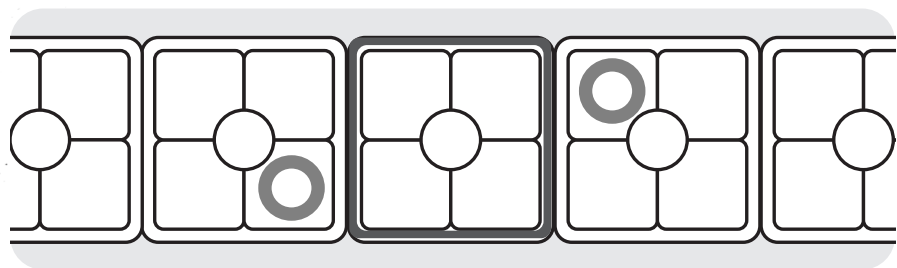
11. Por orden de prioridad, los jugadores pueden intercambiar una sola loseta que se encuentre junto a uno de sus Portales por otra loseta del mapa. Sin embargo, esta no podrá intercambiarse con una loseta junto a sus Portales o los de su oponente, con una loseta de interferencia o con la loseta Principal. Las losetas elegidas pueden rotarse como los jugadores prefieran.

12. Cada jugador elige sus primeros 2 *Soulgiviers* del mazo común, sin enseñárselos al equipo oponente. Luego deberá barajar el mazo.

13. Por turnos, coloca en tus Portales los 2 *Soulgiviers* correspondientes a las 2 cartas elegidas. Puedes colocarlos en ambos Portales o solo en uno de ellos, de acuerdo a la estrategia a seguir. Cada Portal se considera un solo cuadrante.

14. Asigna un dado de Decadencia a cada uno de los 2 *Soulgiviers* en juego y colócalos sobre sus cartas, dejando su cara 1 boca arriba.

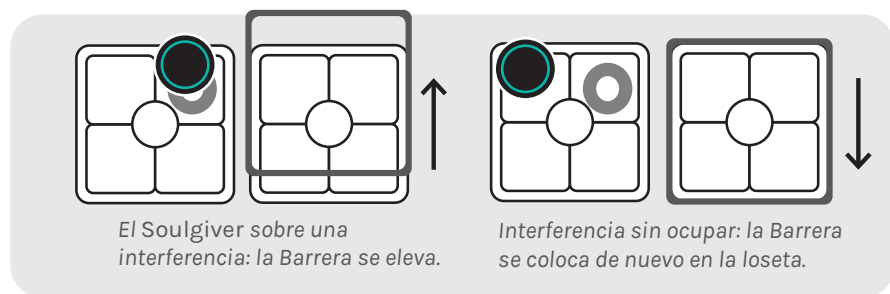
El mazo de Anomalías no se usará en este modo de juego.



Disposición de las losetas de interferencia al inicio de la partida.

REGLAS GENERALES:

- Las dos civilizaciones se irán turnando. Durante el turno de la civilización, el jugador 1 hará primero sus acciones, luego las realizará el segundo del mismo equipo. Cuando ambos jugadores del mismo equipo hayan terminado su turno, pasará a ser el turno de la otra civilización.
- La estrategia que cada equipo siga se debe decidir y comentar solo antes de que el juego comience. Luego, cada jugador deberá pensar e implementar su estrategia de manera individual. ¿Estáis tú y tu compañero en sintonía?
- La Barrera no puede destruirse y siempre protegerá la loseta en la que se encuentre el Fragmento. Podrá elevarse colocando un *Soulgiver* en un cuadrante con interferencia. Si no hay *Soulgivers* en ninguno de los cuadrantes con interferencia, la Barrera se colocará de nuevo sobre la loseta en la que el Fragmento se encuentre en ese momento. Cuando la Barrera esté activa, los *Soulgivers* no pueden entrar o salir de dicha loseta mediante un movimiento.



El *Soulgiver* sobre una interferencia: la Barrera se eleva.

Interferencia sin ocupar: la Barrera se coloca de nuevo en la loseta.

- Cada jugador tiene 2 Esencias de Tributo para su propia estrategia. Además, los jugadores de la misma civilización tienen una Esencia de Tributo compartida, que podrá usarse por uno u otro jugador, una vez por turno.

- Cada jugador puede llevar el Fragmento a uno de los Portales de su civilización.

- El Fragmento podrá pasarse entre los *Soulgivers* de jugadores diferentes, sean o no compañeros del mismo equipo.

- El jugador debe incrementar siempre la Decadencia al final de su turno individual, no al final del turno de su civilización.

- Cuando un *Soulgiver* muere, el jugador coloca el Alma de dicho *Soulgiver* en el tablero inmediatamente y robará un nuevo *Soulgiver* del mazo común de *Soulgivers* al comienzo de su turno, de acuerdo a las reglas generales.

ACCIONES ESPECIALES:

- La habilidad de la civilización se comparte entre ambos jugadores de un equipo. Solo se puede jugar una vez por turno por uno de los jugadores de acuerdo a las reglas generales.
- Al inicio del turno de tu civilización, tu compañero y tú podéis pedir 2 minutos de pausa, pagando vuestra Esencia de Tributo común. Cada equipo podrá pedir una pausa de 2 minutos solamente dos veces durante toda la partida. De este modo podrán ajustar su estrategia en privado.

MODIFICADORES:

- No puedes colocar ningún modificador en la loseta donde la Barrera esté presente y activa.
- Los modificadores de la loseta donde esté la Barrera activa no podrán moverse.



SOULGIVERSGAME.COM

SOULGIVERS™ Copyright ©2021 Gravity Games,
Todos los derechos quedan reservados