



AETERNA - JUEGOS

KLEOS

Reglamento

Versión de trabajo. La mecánica ha sido afinada mediante simulaciones y se considera suficientemente sólida para documentarla, pero podrá recibir ajustes tras un playtesting físico exhaustivo.

VERSIÓN 1.0 - SEPTIEMBRE 2026

01 EL JUEGO

La Gloria debe perdurar.

KLEOS es un juego de confrontación táctica en el que cada jugador construye ante sí su propio prestigio. Alcanzar la Gloria no basta: hay que conservarla.

2-3	48	16	5	7
JUGADORES	CARTAS	DISEÑOS	MANO INICIAL	MÁX. EN MANO

OBJETIVO

Construye **12 puntos de Gloria activa** durante tu turno y proclama **KLEOS**. Si al comienzo de tu siguiente turno conservas al menos esos 12 puntos, ganas la partida.

Tus rivales disponen de ataques, trampas y otras herramientas para impedir que esa Gloria sobreviva el tiempo suficiente.

12

PUNTOS DE GLORIA

**No basta con alcanzarlos.
Debes conservarlos.**

PRINCIPIO CENTRAL

La proclamación no concede una victoria inmediata. KLEOS solo se confirma si la Gloria perdura hasta tu siguiente turno.

02 PREPARACIÓN

Antes de comenzar

01 **Baraja el mazo**

Mezcla las 48 cartas y colócalas boca abajo formando el mazo de robo.

02 **Reparte 5 cartas**

Cada jugador comienza con una mano de 5 cartas. La mano no puede superar 7 cartas.

03 **Reserva el descarte**

Deja un espacio junto al mazo para las cartas descartadas. Las cartas que permanecen activas en juego no forman parte del descarte.

04 **Determina quién empieza**

El jugador inicial realiza el primer turno. Para compensar esa ventaja, omite únicamente el robo ordinario al final de su primer turno.

03 EL TURNO

Cuatro momentos.

1 **Juega**

Juega una carta de tu mano.

2 **Resuelve**

Aplica por completo su efecto y cualquier interacción que provoque.

3 **Comprueba la Gloria**

Si durante tu turno alcanzas 12 o más puntos de Gloria activa, puedes proclamar KLEOS.

4 **Roba**

Roba 1 carta para cerrar el turno, salvo el jugador inicial en su primer turno.

04 GLORIA Y KLEOS

Alcanzar. Proclamar. Resistir.

GLORIA ACTIVA

Las cartas de Gloria se juegan ante ti y permanecen en juego. Su valor se suma para determinar tu prestigio actual.

Una carta petrificada por **Medusa** sigue en juego, pero aporta **0 puntos** hasta que sea liberada.

PROCLAMAR KLEOS

Cuando alcanzas **12 o más puntos de Gloria activa durante tu propio turno**, puedes proclamar KLEOS.

La partida no termina todavía. Tus rivales tienen hasta el comienzo de tu siguiente turno para reducir tu Gloria por debajo de 12.

VICTORIA

Si al comienzo de tu siguiente turno sigues teniendo 12 o más puntos de Gloria activa, KLEOS perdura y ganas inmediatamente.

05 MAZO Y DESCARTE

CUANDO UNA CARTA SE RESUELVE

Las cartas que no deben permanecer activas pasan al descarte después de completar su efecto. Algunas cartas permanecen en juego porque protegen, bloquean o modifican una situación concreta.

SI SE AGOTA EL MAZO

Baraja el descarte para formar un nuevo mazo de robo. Las cartas que continúan en juego no se reciclan. La carta que se está resolviendo todavía no forma parte del descarte.

EXCEPCIÓN

Tridente se retira de la partida después de resolver su efecto. No entra en el descarte y, por tanto, Pegaso no puede recuperarlo.

06 CARTAS DE GLORIA

Construir el prestigio.

DISEÑO	NOMBRE	TIPO	FUNCIÓN
	ÁNFORA	GLORIA	Aporta 1 punto de Gloria.
	COLUMNA JÓNICA	GLORIA	Aporta 1 punto de Gloria.
	CORONA DE LAUREL	GLORIA	Aporta 2 puntos de Gloria.
	LIRA	GLORIA	Aporta 3 puntos de Gloria y permite robar una carta adicional.
	ZEUS	GLORIA	Aporta 5 puntos de Gloria.

LIRA

Su robo adicional forma parte del efecto de la carta y se resuelve antes de comprobar si puedes proclamar KLEOS.

07 CARTAS TÁCTICAS

Acción

DISEÑO	NOMBRE	TIPO	FUNCIÓN
	ANTORCHA	ACCIÓN	Elimina un Laberinto activo o libera una carta petrificada por Medusa. Puede ayudar a cualquier jugador.
	CASCO ESPARTANO	ACCIÓN	Protege una carta de Gloria. La próxima Medusa o Tridente que la tenga como objetivo queda anulada y el Casco se descarta.
	PEGASO	ACCIÓN	Recupera una carta del descarte y la devuelve a tu mano.
	SANDALIA ALADA	ACCIÓN	Permite jugar inmediatamente una segunda carta durante ese turno. Una segunda Sandalia no permite jugar una tercera.
	UVAS	ACCIÓN	Todos los jugadores roban 2 cartas. Quien juega Uvas roba además 1 carta adicional.

08 CARTAS TÁCTICAS

Ataque

DISEÑO	NOMBRE	TIPO	FUNCIÓN
	MEDUSA	ATAQUE	Petrifica una carta de Gloria rival. Mientras permanezca petrificada, esa carta aporta o puntos de Gloria.
	MINOTAURO	ATAQUE	El rival elegido descarta 2 cartas de su mano. El propio jugador afectado decide cuáles.
	TRIDENTE	ATAQUE	Devuelve una carta de Gloria rival al mazo y barájalo. Tras resolver el efecto, Tridente se retira de la partida.
ESPECIAL			
	ESCUDO CON LANZAS	ESPECIAL	Se juega como reacción a un Ataque: lo cancela y devuelve su efecto al jugador que lo lanzó. La respuesta no puede ser contraatacada.

ESCUDO CON LANZAS

Es una reacción: puede jugarse al recibir un Ataque. El ataque reflejado vuelve contra quien lo inició y no puede abrir una nueva cadena de Escudos.

09 CARTAS TÁCTICAS

Estrategia y Trampa

DISEÑO	NOMBRE	TIPO	FUNCIÓN
	PAPIRO	ESTRATEGIA	Mira las 3 primeras cartas del mazo. Elige 1 para colocarla arriba y pon las otras 2 en el fondo. El robo final del turno obtiene la elegida.
	LABERINTO	TRAMPA	El siguiente jugador no puede utilizar cartas de Ataque durante su próximo turno. Después, Laberinto se descarta.

TIPOS DE CARTA

Gloria

Permanece ante el jugador y aporta puntos mientras esté activa.

Acción

Produce un efecto táctico sobre la mano, el descarte, el turno o una carta en juego.

Ataque

Perjudica directamente a un rival y puede ser respondido por Escudo con Lanzas.

Especial

Rompe el flujo normal de un Ataque y se utiliza como reacción.

Estrategia

Permite preparar una ventaja futura sin atacar directamente a otro jugador.

Trampa

Impone una restricción temporal al siguiente jugador.

IO INTERACCIONES CLAVE

Cuando las cartas se encuentran.

Casco + Medusa

Si Medusa apunta a una carta de Gloria protegida por Casco Espartano, el Casco se descarta y la petrificación queda anulada. La carta de Gloria continúa activa.

Casco + Tridente

Si Tridente apunta a una carta de Gloria protegida, el Casco se descarta y el efecto sobre esa carta queda cancelado. Tridente termina su resolución y se retira de la partida.

Escudo + Medusa

Medusa se refleja contra el atacante. El atacante debe seleccionar una de sus propias cartas de Gloria activas; Medusa permanece sobre ella hasta que sea eliminada por Antorcha.

Escudo + Minotauro

El efecto vuelve contra quien jugó Minotauro. Ese jugador descarta 2 cartas de su propia mano, elegidas por él mismo.

Escudo + Tridente

El ataque vuelve contra su autor: una de sus cartas de Gloria es devuelta al mazo. Después, Tridente se retira de la partida como de costumbre.

Antorcha

Puede utilizarse para eliminar un Laberinto activo o liberar una carta de Gloria petrificada por Medusa, incluso cuando el efecto beneficia a otro jugador.

UNA SOLA PROTECCIÓN

Cada carta de Gloria puede tener como máximo un Casco Espartano asociado.

II CASOS ESPECIALES

Reglas que conviene recordar.

Sandalia Alada

La segunda carta se juega inmediatamente durante el mismo turno. Si esa segunda carta es otra Sandalia Alada, no concede una tercera jugada.

Papiro

Después de ordenar las tres primeras cartas, la elegida queda arriba. Salvo que otro efecto altere el mazo, será la carta obtenida en el robo ordinario que cierra el turno.

Lira

Su carta adicional se roba al resolver la Lira. Después se comprueba la Gloria y, finalmente, llega el robo ordinario del turno.

Uvas

Cada rival roba 2 cartas y quien juega Uvas roba 3 en total. El límite de mano continúa siendo 7 cartas.

Medusa

La carta petrificada no se descarta: permanece en la zona de Gloria del jugador, pero su valor no cuenta mientras Medusa siga activa.

Laberinto

Afecta al siguiente jugador durante un solo turno. Ese jugador puede utilizar otros tipos de carta; únicamente tiene prohibidas las cartas de Ataque.

Tridente

La carta de Gloria afectada vuelve al mazo, que se baraja. Tridente queda fuera de la partida una vez resuelto, por lo que no puede ser recuperado del descarte.

Mazo agotado

El descarte se mezcla para formar un nuevo mazo. No se incluyen cartas activas ni la carta que todavía se esté resolviendo.

I2 RESUMEN RÁPIDO

Una partida, de un vistazo.

PREPARACIÓN

- 2-3 jugadores.
- Baraja las 48 cartas.
- Reparte 5 cartas a cada jugador.
- Límite de mano: 7 cartas.
- El primer jugador omite el robo ordinario de su primer turno.

CADA TURNO

- 1. Juega una carta.
- 2. Resuelve por completo su efecto.
- 3. Comprueba tu Gloria y proclama KLEOS si alcanzas 12.
- 4. Roba 1 carta.

KLEOS

I2

Alcanza 12 puntos de Gloria activa durante tu turno.

Proclama KLEOS y conserva al menos 12 hasta el comienzo de tu siguiente turno para ganar.

RECUERDA

- Medusa hace que una Gloria aporte 0.
- Casco protege frente a Medusa o Tridente.
- Escudo refleja los Ataques.
- Antorcha elimina Medusa o Laberinto.
- Tridente se retira de la partida.
- Si se acaba el mazo, recicla el descarte.

KLEOS

La gloria no basta con alcanzarla. Debe perdurar.