

# CHAMBER OF WONDERS

Como Caballeros Ingleses, en un peculiar Londres del siglo XIX,  
¡tendrás que preparar la más asombrosa e impresionante

CHAMBER OF WONDERS (CÁMARA DE LAS MARAVILLAS)

para envidia de todos!



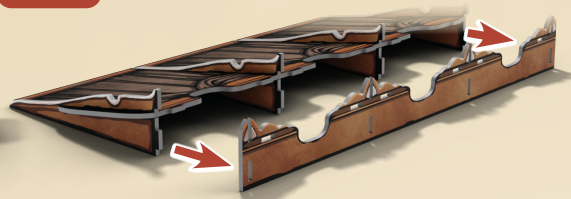
Copyright 2021 v0.4

LUDUS MAGNUS  
STUDIO

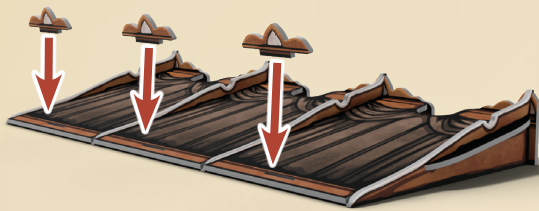
1



2



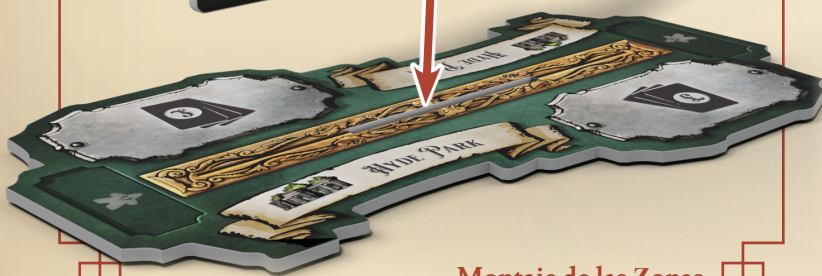
3



4



Secuencia de Montaje de la Vitrina



Montaje de las Zonas

## CRÉDITOS

Director del Proyecto: Andrea Colletti  
 Diñador del Juego: Stefano Castelli e Diego Cerreti  
 Desarrollo: Andrea Colletti  
 Edición: Frank Calcagno  
 Traducción: Sergio Cano Cuevas  
 Revisión de textos: Sergio Martínez  
 Diseño Gráfico: Luigi de Feo, Diana Maranzano, Paolo Scippo  
 Dirección Artística: Andrea Colletti Artista Conceptual: Giovanni Pirrotta Edición Web: Emiliano Caretti  
 Desarrollo del Juego en TTS: Diego Fonseca, Paolo Scippo, Luigi de Feo  
 Dirección del Kickstarter: Andrea Colletti  
 Producción: Andrea Colletti  
 Publicidad y Realización: Michele Mirizio, Emiliano Caretti

Testeadores: Andrea Fatigati, Daniele Pallozzi, Daniele Casali, Michele Morosini, Pier Luigi Ambrosini, Danilo Guidi, Michele Mirizio, Emiliano Caretti, Luigi de Feo, Diego Fonseca, Paolo Scippo, Diana Maranzano, Fabio Braghettoni, Luca Bernardini, Tommaso Incecchi, Fernando Armentano, Giovanni Pirrotta.



---

# LONDRES, PRINCIPIOS DE 1800...

---

Metiéndote en la piel de nobles Ingleses, ricos y aburridos, estás a punto de seguir una nueva y extraña moda: la construcción de la más singular "Cámara de las Maravillas".

Será una carrera, contra tus amigos y rivales, para comprobar quién será capaz de lograr estar en posesión de los objetos más extraños de todo Londres.

Visitarás casas de subastas, harás negocios con turbios traficantes y buscarás artefactos inverosímiles en las tiendas de Piccadilly.

¿Quién conseguirá exhibir las maravillas más impresionantes?

---

## OBJETIVO DEL JUEGO

---

La Cámara de las Maravillas es un juego de 2 a 4 jugadores. El objetivo del juego es exhibir la mejor Cámara de las Maravillas, obteniendo Cartas de Maravillas, gracias a tus Agentes, en las distintas zonas de Londres y colocándolas en tu Vitrina.

Los Jugadores conseguirán Puntos de Fama usando las acciones de forma inteligente. El ganador será el jugador que consiga la mayor cantidad de Puntos de Fama.



# COMPONENTES Y PREPARACIÓN

## Meebles de Agentes (12)

Representan a tus agentes, que se dedicarán a encontrar maravillas. Te ayudarán a completar tu magnífica Cámara. Según el número de jugadores, utilizarás 2 o 3 agentes en cada partida:

- 2 jugadores ..... 2 Meebles de Agente por jugador
- 3 jugadores ..... 3 Meebles de Agente por jugador
- 4 jugadores ..... 2 Meebles de Agente por jugador

### PARTIDA A 2 JUGADORES

Cuando los 2 jugadores hayan utilizado todos sus agentes, deberán utilizarlos de nuevo una segunda vez, hasta un total de 4 activaciones por jugador (potencialmente 8 colocaciones de Cartas de Maravillas).



## La Vitrina (12)

Cada jugador utilizará 3 Vitrinas durante la partida.

Cada Vitrina se compone de 3 Departamentos. Coloca un marcador de "Próximamente" sobre un Departamento de cada Vitrina.



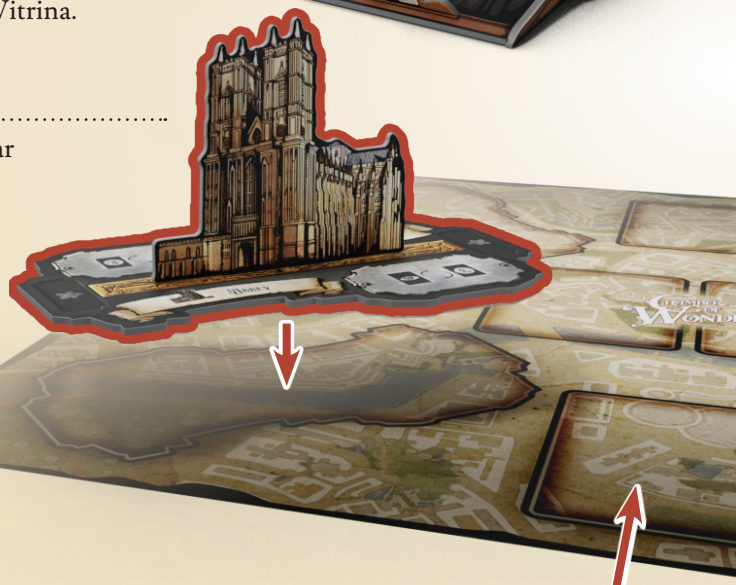
## Mapa (1)

Durante la Preparación, el Mapa de Londres te ayudará a colocar correctamente todos los elementos del juego.

## Zonas (5)

Cada partida utiliza 4 de las 5 Zonas disponibles, que podrás visitar para llevar a cabo tus negocios. Los jugadores deben acordar durante la preparación qué Zonas se utilizarán.

Las bases son de doble cara y se colocarán sobre el mapa en los lugares indicados.



Nota: En tu primera partida, elige las Zonas indicadas con el símbolo ♥ de las páginas 8 y 9.

## Cartas de Contacto (6)

Estas cartas representan a los Contactos disponibles durante cada partida.

Barájalas y roba 4 cartas. Colócalas bocarriba en las zonas correspondientes.



## Cartas de Maravillas (92)

Estas cartas representan a las Maravillas que puedes obtener durante la partida, son de 6 tipos distintos (indicados por un símbolo y por el color de las cortinas).

Baraja el mazo de Cartas de Maravillas y colócalo en el medio del mapa en la zona correspondiente. Al inicio de la partida, cada jugador roba 3 cartas de este mazo, sin mostrarlas al resto de jugadores.

Luego, revela la carta superior del mazo y colócala junto a él, para crear una pila de descarte. Al final de la partida, las Cartas de Maravillas serán la fuente principal para obtener puntos de Fama.



- A Nombre
- B Tipo
- C Valor
- D Puntos de Fama

**Importante:** si, en algún momento durante la partida, el mazo de Cartas de Maravillas se agota, crea uno nuevo, barajando la pila de descarte y luego revelando la carta superior para crear una nueva pila.

## Fichas de Monedas de Libra (50)

Las Monedas son de 2 tipos distintos, de 1 y de 3 Libras.

Los jugadores reciben £8 al inicio de la partida. Coloca el resto de monedas en una zona de fácil acceso para todos los jugadores.



## Fichas Grotescas (20)

Cada ficha tiene un valor de entre 2 y 4 (Consulta la página 11, Grotescas).

Coloca estas fichas en una zona de la mesa de fácil acceso para todos los jugadores.

## Fichas de Puntos de Fama (24)

Estas fichas se consiguen según los objetivos adicionales logrados por los jugadores, teniendo un valor de 3 puntos de Fama por cada ficha.

Coloca estas fichas en una zona de la mesa de fácil acceso para todos los jugadores.

El jugador que haya visitado un museo más recientemente será declarado Jugador Inicial, o también se puede determinar de forma aleatoria.

# ¡YA ESTÁS LISTO PARA EMPEZAR TU CÁMARA!

# COMO SE JUEGA

Comenzando por el jugador inicial, y siguiendo en sentido horario, los jugadores realizan sus turnos. Cada turno consta de dos fases, que deben llevarse a cabo estrictamente en el siguiente orden:

## 1. ENVIAR UN AGENTE

El jugador envía a su Agente, colocando el meeple de Agente en una zona de Londres, en el lugar apropiado para activar su efecto.

Durante la partida, el jugador no puede colocar más de uno de sus agentes en la misma Zona.

Esta acción produce dos efectos distintos:

- **(obligatoria)** Se activa el efecto de la zona (consulta las páginas 8-9)
- **(opcional)** El jugador puede utilizar la habilidad especial de una de las dos Cartas de Contacto adyacentes a la zona activada. Esto puede suceder antes o después de aplicar el efecto de la zona, a elección del jugador (consulta la página 7).

Un jugador no puede colocar a un Agente en una zona donde ya hay otro de sus Agentes, pero siempre puede enviar Agentes donde ya hay Agentes de otro jugador.

## 2. PREPARAR LA CÁMARA DE LAS MARAVILLAS

Todos los jugadores pueden colocar Maravillas en una de sus vitrinas.

Para hacer esto, todos los jugadores eligen, de forma secreta, una Carta de Maravilla de su mano (o más de una si forman una colección, consulta la página 10). La revelan al resto de jugadores a la vez y, luego, la colocan en un Departamento desocupado de sus Vitrinas.

No es posible eliminar ni mover Cartas de Maravillas de los Departamentos, ni añadir Cartas de Maravillas a un Departamento ya confeccionado (por ejemplo, no se puede añadir otro libro a una colección de libros ya colocada en un Departamento).



Un Departamento puede contener una o más Cartas de Maravillas, a elegir entre:

- Una sola Maravilla de cualquier tipo (incluso Libros o Monstruos, ver a continuación)
- Una colección de cualquier número de diferentes Libros (máximo 4)
- Una Colección de "Monstruos", compuesto por tres Cartas de Maravillas distintas: una Cabeza, un Cuerpo y unas Piernas

Cuando un jugador termine la fase 2, el turno pasa al siguiente jugador (en sentido horario), que jugará sus 2 fases. El juego continuará de este modo hasta que todos los jugadores gasten todos sus Agentes.

**EXPANDIR LA CÁMARA DE LAS MARAVILLAS**  
¡No se pueden colocar Maravillas en un Departamento con el marcador "Próximamente"!

En cualquier momento, los jugadores pueden pagar £5 para eliminar uno de esos marcadores de sus Vitrinas y así expandir sus Cámaras de las Maravillas.



# CONTACTOS

**D**urante su turno, un jugador puede activar la habilidad especial de uno de los dos Contactos presentes en los callejones adyacentes a la Zona visitada por su Agente.

Las habilidades de los Contactos pueden activarse en cualquier momento durante el turno del jugador, antes o después de resolver los efectos de la Zonas. Un jugador puede elegir no activar la habilidad de un Contacto, aunque esto, por lo general, no será beneficioso.



## MR. DREYFUSS (Banquero):

El jugador obtiene £3 de la Reserva.



## J.K. FEZZIK (Informador):

El jugador roba una Carta de Maravilla del mazo.



## SIR PEBBLETON (Benefactor):

El jugador roba 2 Cartas de Maravillas del mazo. En sentido horario, el resto de jugadores roban 1 Carta de Maravilla del mazo.



## CPT. REK (Protector):

El jugador descarta una Carta de Maravilla de su mano y obtiene su valor en Libras.



## BUTCH (Carpintero):

El jugador desbloquea un Departamento de su Vitrina sin coste, eliminando el marcador de "Próximamente".



## LORIS (Vidente):

El jugador roba la carta superior del mazo de Maravillas y la mira. Después, puede decidir si devolverla a la parte superior del mazo o descartarla.

# ZONAS

Las Zonas representan lugares importantes de Londres. Cada una tiene un efecto que se activa cuando un jugador envía a uno de sus Agentes allí. Cada Zona consta de un tablero de contorno único y 2 efectos diferentes, pero de mecánicas similares.

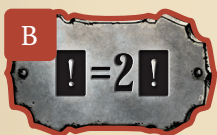


## WHITECHAPEL



### La Curiosidad mató al gato...

El resto de jugadores roban 1 Carta de Maravilla. Luego, el jugador actual revela la carta superior del mazo de Cartas de Maravillas. El jugador ahora debe decidir si parar o revelar más cartas: si revela dos cartas del mismo tipo, debe descartar todas las cartas reveladas y finalizar su turno. Si decide parar, coge todas las cartas reveladas y las lleva a su mano.



### Apuesto por el Rey... ¡ganará!

Cada jugador, comenzando por el jugador actual, anuncia un tipo de Carta de Maravilla y, luego, voltea las dos cartas superiores el mazo de Cartas de Maravillas: el jugador puede añadir a su mano las cartas que coincidan con ese tipo, las que no coincidan se descartan.



## WESTMINSTER



### Invitar a comer, ¡Será un Placer!

Todos los jugadores, comenzando por el jugador actual, roban 3 Cartas de Maravillas. Los jugadores eligen una carta y la añaden a su mano, luego pasan las 2 cartas restantes, una al jugador de su derecha y otra al de su izquierda. (Nota: a 2 jugadores, elige una carta y da las otras 2 al otro jugador).



### Realiza tu turno y no te achicharrarás

Todos los jugadores, comenzando por el jugador actual, roban 3



## HYDE PARK



### Tengo 5 Libras a la una, 5 Libras a las dos, 5 Libras a las tres...

#### ¡Vendido!

El jugador actual roba tantas Cartas de Maravillas como número de jugadores haya, luego las coloca bocarriba para que todos puedan verlas. Elige una carta y anuncia una oferta de, al menos £1, si esa Carta de Maravilla es de interés, de lo contrario pasa. En sentido horario, cada jugador puede aumentar esa oferta, elevándola, al menos, £1 o pasar. Los jugadores que pasen no pueden aumentar la puja sobre la misma carta. El ganador de la subasta paga las Libras apostadas y obtiene la Carta de Maravilla. El jugador actual repite esta acción para las 2 Cartas de Maravillas que quedan. Si una carta no recibe ofertas, se colocará en la pila de Descarte.



### Apostamos...

El jugador actual roba tantas Cartas de Maravillas como número de jugadores haya, luego las coloca bocarriba para que todos puedan verlas. Elige una carta, todos los jugadores, en secreto, toman en su mano la cantidad de libras que quieran ofrecer para comprar esa carta (incluso cero). Se revelan todas las pujas, el que haya apostado más Libras, se las pagará al jugador actual y añadirá la Carta de Maravilla a su mano. Si sucede un empate, el jugador actual elige quién comprará la carta de entre los jugadores empatados. El jugador actual repite la acción para el resto de Cartas de Maravillas. Si una carta no recibe ofertas, se colocará en la pila de Descarte.





## BANK OF ENGLAND



*Los Bancos hacen negocio con el Oro en estos tiempos.*

Los jugadores, comenzando por el jugador actual, pueden vender una Carta de Maravilla de su mano, obteniendo su valor en Libras incrementada en 3.

Las Cartas vendidas de este modo se colocan en la pila de descarte.



*¡Venta Promocional!*

Los jugadores, comenzando por el jugador actual, pueden vender hasta 3 Cartas de Maravillas de su mano,

obteniendo su valor en Libras.

Las Cartas vendidas de este modo se colocan en la pila de descarte.



## ABBEEY



*Juega a tu juego.*

El jugador actual roba tantas cartas de Maravillas del mazo como número de jugadores haya y, sin mirarlas, las coloca frente a él, formando una pila. Luego, coge la primera, la mira y decide a quién entregársela, incluso a sí mismo. El jugador actual repite la acción con las Cartas de Maravillas restantes. No es posible entregar más de una carta al mismo jugador. Cada jugador sólo recibirá una Carta de Maravilla.



*Me parece un trato justo...*

Cada jugador debe descartar una Carta de Maravilla de su mano y robar otra del mazo de Maravillas.

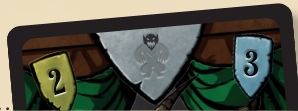
Si un jugador no tiene Cartas de Maravillas en su mano, seguirá robando una del mazo.






# MARAVILLAS

Las Cartas de Maravillas representan todos los objetos que los jugadores pueden conseguir y exhibir en sus Vitrinas. Hay 6 tipos distintos de Cartas de Maravillas, fácilmente reconocibles gracias al color de las cortinas y a los símbolos. Cada tipo tiene sus propias reglas:

## MONSTRUOS (18)



Hay Maravillas en forma de Cabezas , Cuerpos  y Piernas . Pueden ser expuestas como una sola Maravilla o como un Conjunto (compuesto de 3 partes diferentes), colocando la carta o el Conjunto en un único Departamento (no es posible colocar sólo 2 partes en el Departamento). Si el jugador coloca las 3 cartas de un Monstruo completo, obtiene 1 Ficha de Punto de Fama y la coloca sobre el Conjunto del Monstruo.

## GROTESCAS (12)



Cada vez que se exhiba una Maravilla de este tipo, el jugador robará una Ficha Grotesca y la colocará bocabajo sobre la carta Grotesca recién colocada en el Departamento. Sólo el dueño podrá ver las fichas robadas y colocadas sobre sus cartas.

Al final de la partida, los jugadores revelarán todas las Fichas Grotescas acumuladas en sus Vitrinas y contarán el número total de calaveras mostradas en ellas y, quien tenga más calaveras, obtendrá una Ficha de Fama adicional. Si varios jugadores tienen el mismo número de calaveras, seguirán robando Fichas hasta que haya un ganador.

## ARCANAS (12)



El valor en puntos de Fama de cada carta Arcana, al final de la partida, será igual al número de tipos distintos de Maravillas expuestas por el jugador (incluyendo las Arcanas).

## LEGENDARIAS (18)



Estas Maravillas otorgan el valor en puntos de Fama indicados en la carta.

Cada vez que se exhiba una de estas Maravillas, el jugador coloca una Ficha de Fama sobre ella. Si aparece otra copia de la misma Carta de Maravilla Legendaria en cualquiera de las Vitrinas de los otros jugadores, las Fichas de puntos de Fama se descartarán de todas las copias colocadas con anterioridad, incluyendo la carta recién colocada (nadie recibirá puntos de Fama por esa copia Legendaria).

## PRECIOSAS (12)



Cada vez que un jugador exhiba una carta Preciosa, obtiene de inmediato £3 de la Reserva.

## LIBROS (20)



Hay 4 tipos distintos de Libros. Pueden exhibirse de 1 a 4 libros en un único Departamento, pero deben ser de distinto tipo para poder formar un Conjunto.

Al final de la partida, cada Conjunto de Libros exhibido otorga un número de Puntos de Fama según el siguiente esquema:

- 1 Libro = 1 Punto de Fama
- 2 Libros distintos = 4 Puntos de Fama
- 3 Libros distintos = 9 Puntos de Fama
- 4 Libros distintos = 16 Puntos de Fama

# FINAL DE LA PARTIDA

La partida acaba al final del turno en el que el último jugador coloca su último Agente y se han resuelto todas las fases. En ese momento, cada jugador calculará el valor total de su Cámara de las Maravillas, añadiendo:

- El valor de puntos de Fama de todas las Cartas de Maravillas de su Vitrina, según las distintas reglas de cada tipo de carta;
- Las Fichas de Puntos de Fama obtenidas durante la partida (3 Puntos de Fama por cada una);
- Un Punto de Fama por cada £3 que te queden sin usar.

Luego, cada jugador debe restar 1 Punto de Fama por cada Carta de Maravilla que le quede en la mano.

El jugador que obtenga más Puntos de Fama será declarado el ganador.

**Empate:** Si 2 o más jugadores comparten el primer puesto, el ganador será el que haya exhibido más Maravillas (se cuenta cada carta individualmente, incluso las que forman conjuntos). Si continúa el empate, el jugador con más Libras en su reserva ganará. Si aún así, sigue el empate, los jugadores compartirán la victoria.

## Ejemplo

*En una partida a 3 jugadores con Paolo, Diana y Diego, Paolo coloca su último Agente, y se asegura de que el resto de jugadores completan este último turno.*

*Es hora de calcular los Puntos de Fama.*

*Diana ha colocado un total de 10 Cartas de Maravillas en 7 Departamentos diferentes, obteniendo un total de 36 Puntos de Fama. Suma 2 Fichas de Puntos de Fama (6 Puntos de Fama), una obtenida al completar un Conjunto de Monstruo y otra al exhibir la única "Caja Puzzle" sobre la mesa (consulta página 10, Legendarias). Por último, suma 2 puntos gracias a las 7 Libras que le quedan.*

*Como sólo le queda una carta de Maravilla en la mano, resta 1 punto y termina con un total de 43 Puntos de Fama.*

*Paolo se ha centrado en su Colección de Libros, suma un total de 11 Maravillas en 8 Departamentos obteniendo 39 Puntos de Fama. Ahora añade 1 Ficha de Fama (3 Puntos de Fama), obtenida gracias a "Lanza" (Legendaria). Le quedan 12 Libras, por lo que suma 4 Puntos de Fama. No le quedan Cartas de Maravillas en la mano, por lo*

*que no resta ningún Punto de Fama por ello. Paolo termina la partida con un total de 46 Puntos de Fama.*

*Diego se ha centrado en el dinero. Ha colocado un total de 10 Maravillas en 8 Departamentos, obteniendo 38 Puntos de Fama.*

*Puede añadir a estos Puntos de Fama 2 Fichas de Fama (que le otorgan 6 Puntos de Fama), obtenidas por completar un Conjunto de Monstruos y de la única "Mesa" (Legendaria) expuesta de entre todos los jugadores. También suma 4 Puntos de Fama gracias a sus 14 Libras, pero también resta 3 puntos porque aún le quedan 3 Cartas de Maravillas en la mano. Diego termina con un total de 45 Puntos de Fama.*

*Ahora, Diego y Diana revelan sus fichas Grotescas (Paolo tiene una), Diana tiene 2 fichas para un total de 4 calaveras, mientras que Diego tiene una ficha de 3 calaveras. Diana obtiene una Ficha de Fama adicional que le otorga 3 Puntos de Fama (consulta página 10, Grotescas), por lo que sus Puntos de Fama suman un total de 46.*

*Hay un empate por el primer lugar entre Diana y Paolo, pero Paolo exhibió 11 Cartas de Maravillas mientras que Diana exhibió 10, por lo que Paolo ganará el empate y, por lo tanto, la partida.*

