

Handwritten text in red ink, possibly a dedication or note, located in the upper right quadrant of the cover.

III

**Among
Cultists**

Reglamento



Contenido

Malos augurios	3	Acciones	15
Objetivo del juego y condiciones de victoria	3	Acciones de personajes	15
Conceptos principales del juego	4	Comprobar un estado	15
Equipos, roles y personajes	4	Asegurar un pasillo	15
Estados	4	Luchar contra un Cultista	15
Encuentros	4	Ahuyentar al Hombre Pez	16
Ocultar y revelar información	4	Asesinar a un personaje	16
Componentes	4	Acciones de la habitación	16
Componentes y condiciones de victoria según el número de jugadores	6	Mazo de Llenar la habitación	16
Preparación	7	Comprobar una habitación	17
Preparación de la primera partida	7	Iniciar una votación	17
Investigadores y Cultistas	7	Usar la cámara	18
Preparación de la zona de juego	8	Reiniciar la fuente de energía	19
Fase de noche (una vez después de la preparación)	10	Cerrar el Portal	19
Después del Ritual nocturno	10	Privilegios de los Vivos y los Muertos	19
Jugar una partida	11	Fin de la partida	20
Selección del Primer Jugador e inicio de la partida	11	Ajustar la complejidad	20
Las reglas de oro	11	Para asesinos experimentados	20
Visión general	11	Para expertos en deducción social	20
Las fases en detalle	12	Variante para 4 y 6 jugadores usando el Investigador AUTOMA (IA)	21
1. Fase de movimiento	12	Configuración para una partida con IA	21
Rutas	12	Reglas para una partida con IA	21
Activación de un Encuentro	13	Fase de movimiento	21
Resolución de un Encuentro	13	Fase de acciones	22
2. Fase de eventos	13	Reglas especiales de la IA	22
3. Fase de acciones	14	Apéndice	22
4. Fase de limpieza	14	Símbolos	22
		Eventos	23
		Roles	24

Diseño del juego: Stefan Godot (con Andreas Godot y Marko Godot)
Dirección artística / Diseño gráfico / Gestión de la producción: Karsten Schulmann
Ilustraciones: Andreas Schroth, Jarrod Owen, Karsten Schulmann
Ilustración de portada: Stephen S. Gibson
Edición del reglamento: Michael Csorba (die spiele|texter)
Traducción al español: Jaume de Marcos y Francisco Javier Esteban para The Geeky Pen
Para más información, visite www.among-cultists.com

Pruebas del juego: Damos las gracias a nuestros amigos y a la mejor comunidad del mundo.

Dedicamos este juego a nuestros queridos hijos
Alex, Amelie, Ben, Vanessa & Vincent.

2a edición
© 2022 Godot Games. Todos los derechos reservados.



Malos augurios

“¡Caramba! ¡Por fin has llegado!” El eco de su voz resonó por el pasillo como un saludo de otro mundo. El flaco director miró su reloj dorado de bolsillo con un leve temblor en la mano mientras se secaba el sudor de la frente con un pañuelo.

-¿Es muy grave? —preguntó el hombre de la gabardina marrón con el parche negro cubriéndole un ojo en la puerta del vestíbulo mientras inspeccionaba la habitación desordenada y con unas misteriosas runas. Poco después, él mismo respondió a su pregunta.

-Ya veo: Está claramente peor de lo esperado. ¿Se ve así en todas partes por aquí?

-¡Sí! Todos ellos. ¿Qué significa todo esto, Gomery? ¿Qué es lo que quieren esos cultistas? ¡Están locos!

El hombre del parche en el ojo se acercó a un tocador detrás del director y se sirvió un whisky en un vaso de cristal de plomo.

-Forma parte de un ritual arcano. Debemos detenerlo esta noche o despertarán algo inimaginable de su sueño eterno. Reúna a todos en el pasillo central de inmediato, antes de que sea demasiado tarde.

-Claro, haré lo que usted quiera, Gomery, pero por favor, ¡salve la Universidad! Voy a informar a todos los miembros de la Sociedad Secreta.

Gomery vació el vaso de un solo trago sin inmutarse. A continuación, lo volvió a poner boca abajo sobre el tocador. Encima de este, unos pentagramas de color rojo sangre lo miraban de forma ominosa.

-¡Después de esto, váyase de la Universidad! Quién sabe qué más pasará esta noche. No podemos garantizar su seguridad.

Objetivo del juego y condiciones de victoria

Among Cultists es un juego de deducción para 4 a 8 jugadores con agendas ocultas a partir de 14 años y una duración de unos 45-90 minutos.

Al comienzo de la partida se asignarán roles y equipos de manera aleatoria. Como Investigadores de la Sociedad Secreta, debéis intentar frustrar el oscuro ritual de los Cultistas identificándolos y eliminándolos antes de que puedan terminarlo. ¡Será mejor que evitéis a otros personajes, porque cada Encuentro podría ser el último! El objetivo de los traidores es deshacerse de los Investigadores.

Solo si lográis descubrir a todos los Cultistas o restaurar suficientes habitaciones antes de que se acabe el tiempo, podréis salvar la venerable Universidad. Pero debéis tener cuidado, porque están entre vosotros... ¡y la matanza ya ha comenzado!

Como Investigadores, ganáis en 10 Rondas tan pronto como...

... hayáis alcanzado un cierto número de puntos de victoria (consulta la tabla), o

... hayáis identificado a todos los Cultistas y los hayáis eliminado por voto mayoritario o ataque asesino.

Como Cultistas, ganaréis si...

... conseguís matar a un cierto número de Investigadores (consulta la tabla), o

... conseguís sabotear a los Investigadores y evitar que obtengan los puntos de victoria necesarios antes del final de la Ronda 10, o

... identificáis al Vidente al final de la partida, si hay alguno, independientemente de cómo acabó la partida para los Investigadores.

1 Cultista (4-6 jugadores)

Si eres el único Cultista, también ganas si matas a un total de 3 o 4 Investigadores (consulta la tabla) al final de cualquier Ronda. **Esto prevalece sobre la victoria de los Investigadores.**

Al final de cada Ronda, tienes la opción de finalizar activamente la partida afirmando que has cumplido tu condición de victoria (consulta más detalles en la pág. 14). Sin embargo, debes estar bastante seguro de esto, porque si te equivocas, ¡perderás la partida inmediatamente! Si en una votación te eliminan de la partida ANTES de que puedas hacer tu declaración al final de la Ronda, también perderás, sin importar cuántas vidas de Investigadores tengas sobre tu conciencia.

2 Cultistas (7/8 jugadores)

Si el último Cultista vivo es eliminado mediante una votación o el ataque de un asesino y ya se alcanzó el número de Investigadores muertos (ver tabla) al menos en la Ronda anterior, los Cultistas ganan. Comprueba los mazos de Pulso de todos los Investigadores y añade todos los Investigadores asesinados a los Investigadores eliminados ya visibles. Si el último Investigador necesario fue eliminado en la misma Ronda que el último Cultista vivo, los Investigadores ganan, **ya que esto supera la victoria de los Cultistas.**

Importante: La regla de finalización anticipada activa se aplica solo a partidas con de 4 a 6 personas con 1 Cultista.

Conceptos principales del juego

Equipos, roles y personajes

Among Cultists se juega con dos **Equipos**: Investigadores y Cultistas. Solo uno de los dos Equipos puede ganar la partida. Tu marcador de Rol, que recibes al principio y mantienes en secreto todo el tiempo, determina tu afiliación al Equipo y tu **Rol**. La persona representada en tu **tarjeta de personaje**, que es visible para todos, no influye en el juego de ninguna manera y solo se usa con fines de identificación.

Estados

Tu personaje tiene uno de dos **estados**: vivo o muerto. Sí, los personajes pueden morir en este juego, pero no son eliminados y pueden continuar jugando hasta el final de la partida. **Tu personaje se considera vivo hasta que se confirma su muerte**, por ejemplo, después de una determinada Acción. Una vez muerto, un personaje se convierte en fantasma, que tiene unos privilegios diferentes a los de su homólogo vivo. Dado que las cartas que representan el **estado** de tu personaje se juegan boca abajo, tu personaje puede estar muerto sin saberlo, incluso al comienzo de la partida.

Encuentros

Cada **Encuentro** entre personajes conlleva el riesgo de que alguien involucrado sea asesinado. Compartir la misma ubicación con otro personaje vivo generalmente desencadena un Encuentro. En ese caso, se intercambian cartas boca abajo que pueden afectar el **Estado** del otro personaje.

Ocultar y revelar información

Gran parte de la información del juego es **secreta** y solo se revela durante la partida. Sin embargo, siempre se te permite hablar de casi cualquier cosa, mentir, especular o simplemente guardar silencio. Al igual que en un buen thriller antiguo, los Investigadores deben cooperar hábilmente para exponer a los Cultistas. Al hacerlo, es importante recordar algunas cosas. Sin embargo, no es necesario que recuerdes todos los detalles de las Rondas anteriores y es mejor para todos que compartan su propio nivel de conocimiento durante las discusiones. Los recuerdos borrosos, mezclados con verdades y mentiras, dan un sabor especial al juego y a sus conversaciones.

Componentes



6 partes de Mapa de doble cara
(A y B)



10 cartas de personaje grandes

10 discos de personaje
de madera

182 cartas, que se dividen en:



10 Ruta



63 Éxito



20 Fracaso



7 Sabotaje



73 Vivo



9 Muerto



1 Ventana rota
(lugar de Paso Inseguro)



1 reloj con indicador de orden de turno
(manecilla de reloj)



8 sobres



1 bolsa

Marcadores y fichas



18 marcadores de Rol



12 fichas de habitación
(con/sin Paso Inseguro)



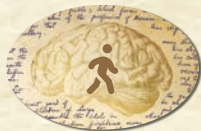
25 fichas de libro



3 fichas de Cultista



1 ficha de Hombre Pez



1 marcador de Fase



1 ficha de voto



1 ficha de electricidad



1 marcador de
Primer Jugador (Cuchillo)



12 fichas de Evento



1 contador de
puntos de victoria



1 marcador de
puntuación final



1 Portal

Componentes y condiciones de victoria según el número de jugadores

Si solo sois 4 jugadores, lee la página 21.



4 y 5 jugadores
(1 Cultista)

6 jugadores
(1 Cultista)

7 jugadores
(2 Cultistas)

8 jugadores
(2 Cultistas)

Mazo de Investigador (por jugador)	9 Vivo, 8 Éxito, 1 Ruta			
Mazo de Cultista (por jugador)	6 Vivo, 3 Muerto, 2 Éxito, 4 Fracaso, 2 Sabotaje, 1 Ruta			
Mazos iniciales de cartas de Pulso	5 Vivo, 1 Muerto		no disponible	7 Vivo, 1 Muerto
Cartas iniciales de la habitación (tipo de carta y número igual al mazo de robo)	5 Éxito, 3 Fracaso, 1 Sabotaje	4 Éxito, 4 Fracaso, 1 Sabotaje	5 Éxito, 4 Fracaso, 1 Sabotaje	5 Éxito, 5 Fracaso, 1 Sabotaje
Mazo de robo (tipo de carta y número igual a las cartas iniciales de habitación)	5 Éxito, 3 Fracaso, 1 Sabotaje	4 Éxito, 4 Fracaso, 1 Sabotaje	5 Éxito, 4 Fracaso, 1 Sabotaje	5 Éxito, 5 Fracaso, 1 Sabotaje
Mazo de Pasos inseguros	1 Éxito, 1 Fracaso			
Fichas de habitación	5 Explorado, 4 con ícono de Paso no seguro	4 Explorado, 5 con ícono de Paso no seguro	6 Explorado, 4 con ícono de Paso no seguro	5 Explorado, 6 con ícono de Paso no seguro
Eventos	2 Rayo, 2 Puertas secretas reveladas, 1 Sin conexión, 1 Ojos falsos observándote, 1 Moral aumentada, 1 En control de la situación, 1 El Portal se abre, 1 Cristales rotos, 1 Desmoralizados, 1 Espejo			
Condición de victoria: Investigadores	10 puntos de victoria	12 puntos de victoria	12 puntos de victoria	13 puntos de victoria
Condición de victoria: Cultistas	Min. 3 Investigadores muertos	Min. 4 Investigadores muertos	Min. 4 Investigadores muertos	Min. 5 Investigadores muertos

Preparación

Preparación de la primera partida

Para facilitar tu entrada en este juego de engaños y maquinaciones, recomendamos hacer estos ajustes mientras preparas la partida como se describe a continuación:

5, 6 y 8 jugadores

Juega con Cultistas y el **Vidente**, sin otros roles. Puedes encontrar una descripción general de todos los roles en el Apéndice.

7 jugadores

Juega con 2 Cultistas, **sin** otros roles.

En tu primera partida, no uses el mazo de Paso Inseguro ni el evento “Cristales rotos”, así como los nuevos roles. Por lo tanto, no aparecerán Cultistas ni el Hombre Pez en vuestra primera partida, por lo que debes saltarte los siguientes pasos en la preparación: 11, 13 y 14. Cuando te hayas familiarizado con las reglas y quieras sentir más emociones y escalofríos, consulta la página 20 para aprender a ajustar la complejidad.

Investigadores y Cultistas

1. Coge las cartas de los mazos de Investigador y Cultista según el número de jugadores (consulta la tabla). Primero, baraja las rutas y colócalas boca abajo, unas junto a otras. Luego, baraja las cartas de cada mazo de Investigador y Cultista por separado y coloca 1 mazo boca abajo sobre cada carta de ruta colocada. No asignes los mazos a los jugadores todavía, pero sí que debes recordar cuáles son los mazos de Cultista.



2. Pon sobre cada mazo 1 marcador de Rol del tipo correspondiente boca arriba: tentáculos para Cultistas y el símbolo “M” para Investigadores.



3. (¡OMITIR CON 7 JUGADORES!) Coge las cartas del mazo inicial de cartas de Pulso según la tabla. Pon 1 carta de Vivo de este mazo boca abajo en la parte inferior de cada mazo de Cultista. Ahora baraja las cartas de Pulso restantes boca abajo y coloca una de ellas en la parte inferior de cada mazo de Investigador. Si quedan cartas de Pulso en el mazo inicial, devuélvelas a la caja sin que se vean.







4. Ahora voltea todos los marcadores de Rol colocados sobre los mazos.



5. Pon cada uno de los mazos, incluido su marcador de Rol, en un sobre. Baraja los sobres para que ya no puedas seguir el rastro de los roles.
6. Asigna aleatoriamente 1 sobre a cada jugador. ¡Manténlos cerrados por ahora!
7. Todos eligen 1 carta de personaje y la colocan frente a ellos con el lado Vivo () boca arriba.

Preparación de la zona de juego

8. Prepara el Mapa según el número de jugadores (consulta las ilustraciones).
9. Baraja las cartas iniciales de habitación según la tabla y, a continuación, coloca una carta boca abajo al lado de cada habitación. Cada mazo de habitación se asigna a su habitación correspondiente según su color e ícono.
10. Baraja las cartas del mazo de robo según la tabla y colócalo boca abajo junto al Mapa.
11. Prepara el mazo de Paso Inseguro (1 de Éxito y 1 de Fracaso), barájalo y colócalo boca abajo sobre la Ventana rota.
12. Pon todos los discos de personajes con el lado Vivo () hacia arriba en el Pasillo central (el pasillo que está en el medio con la "M" grande).
13. Pon las 3 fichas de Cultista boca abajo, barájalas y colócalas en sus espacios fuera de la Universidad en el Mapa (consulta el ícono).
14. Coloca el Hombre Pez en el lago.
15. Pon la ficha de voto boca arriba en la habitación de color azul claro (Comedor) y la ficha de Electricidad con la bombilla encendida en la habitación roja (Habitación de Seguridad).
16. Según la tabla, pon esa misma cantidad de fichas de Evento en la bolsa negra.
17. Coloca el indicador de orden de turno (manecilla del reloj) sobre el reloj para que apunte a "1" (Ronda 1).
18. Coloca el contador de puntos de victoria (marcador rojo) en el espacio "0" del marcador de puntuación y el marcador de puntuación final ("dedo índice") 1 espacio a la derecha del valor de puntos de victoria que es necesario alcanzar para que los Investigadores ganen (consulta la tabla).
Ejemplo: Con 6 jugadores, el dedo apunta a "12".
19. Coloca tantas fichas de libro en cada habitación como espacios de libro haya disponibles.
20. Da la vuelta a las fichas de habitación para que tengan el lado tachado hacia arriba, barájalas según la tabla y coloca 1 ficha en cada habitación.
21. El personaje inicial (consulta la página siguiente) recibe el Cuchillo (marcador de Primer Jugador) así como el marcador de Fase (con el lado "Mover" visible).
22. Coloca la ficha de Portal al lado del mazo de robo. Luego, guarda los componentes no utilizados restantes en la caja.
23. Para finalizar la preparación, realiza la Fase de noche (ver la siguiente sección). Después de eso, ¡que comience la matanza!



4-6 jugadores



7 jugadores



8 jugadores



17



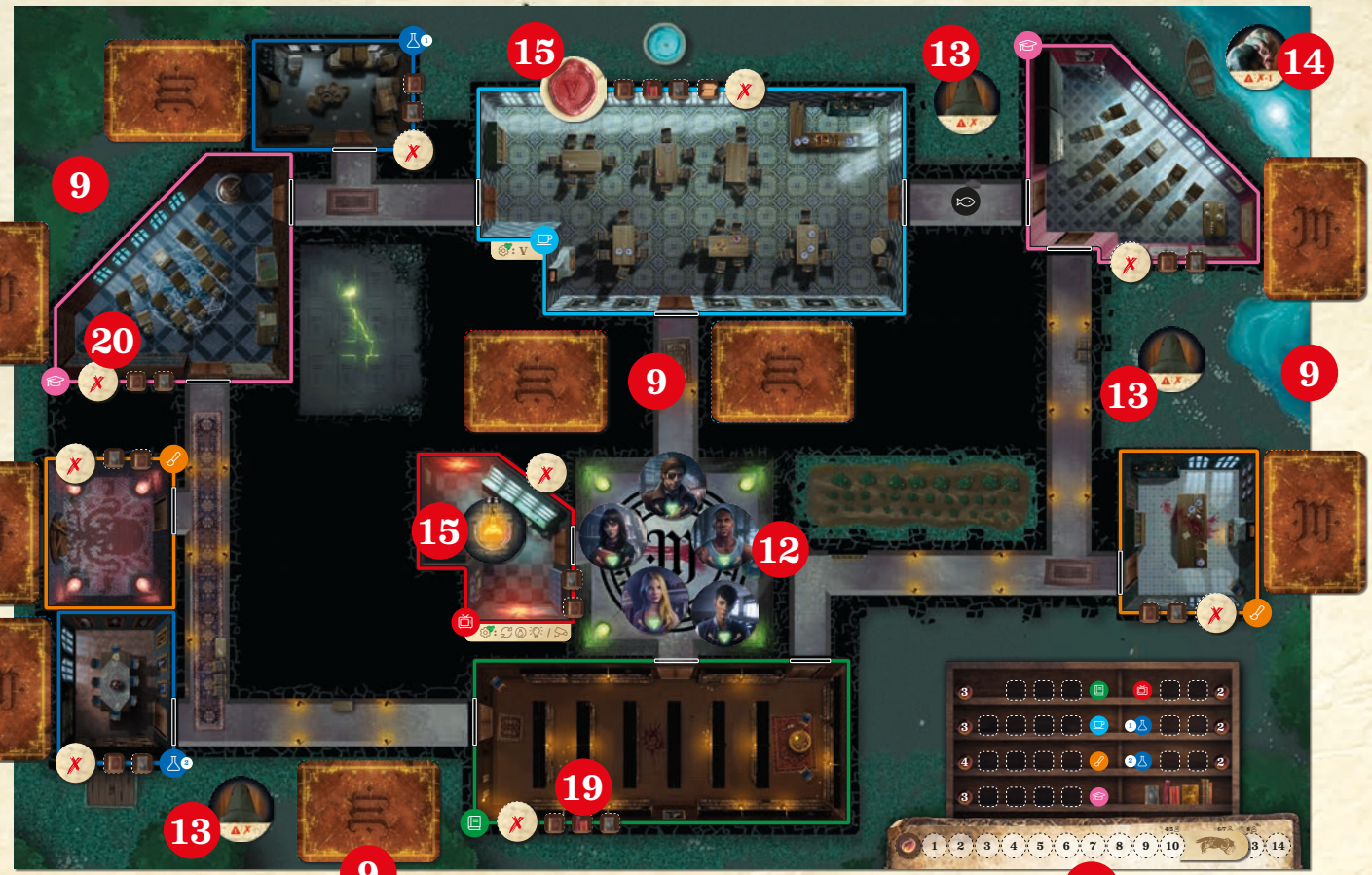
11



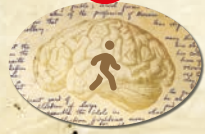
10



22



21



Fase de noche (una vez después de la preparación)

En la Fase de noche, conoceréis vuestros Roles. El Ritual nocturno os ayudará a comunicar en secreto la información necesaria sobre la afiliación de tu Equipo antes de que comience la partida. Así es como los Cultistas conocen a los demás miembros, si están disponibles, y descubren qué Investigador ya está muerto, si es que hay alguno. El Vidente, si está disponible, forma parte del Equipo de Investigadores. Sabe quiénes son los Cultistas, pero permanece oculto frente a todos los demás. Los demás Investigadores no reciben ninguna información adicional durante el ritual.

Elige a alguien para recitar el Ritual nocturno o haz una grabación del texto con tu maravilloso dispositivo de comunicación del futuro y reproducélo. Los chapados a la antigua deben aprenderse el ritual de memoria y recitarlo.

4 jugadores

Sigue las reglas para las partidas con **Investigador AUTOMA** y la Fase de noche correspondiente, como se describe en la pág. 21.

Todos recogen su sobre, lo abren y colocan su mazo frente a ellos sin mirar la carta de abajo. Los sobres ya no son necesarios y se pueden devolver a la caja. Cada jugador mira su marcador de personaje y ahora sabe su rol secreto. Debe colocarlo boca abajo junto al retrato del personaje.

Importante: Para 5, 6 y 8 jugadores, todos toman su mazo boca abajo como una pila en su mano sin que se vea la carta inferior.

→ Puedes encontrar una descripción general de todos los roles en el Apéndice.

A continuación, toma tu mazo boca abajo con una mano y pronuncia el **Ritual nocturno de los Antiguos** (Fuente desconocida):

5, 6 y 8 jugadores

*“Cierra los ojos, revela tu destino,
muchas vidas podrían volverse grises /*

Todos cierran los ojos y voltean sus mazos para que la carta inferior sea visible.

*Hermanas, hermanos, mirad, la presa
que tomó el Antiguo /*

Cultistas: abren los ojos, reconocen a sus compañeros de equipo y miran quién está muerto desde el principio, si es que hay alguno.

*Cubre tu destino y cierra los ojos,
con el puño extendido, sin disfraz /*

Todos cierran los ojos y ponen sus mazos boca abajo, alargan el brazo con el puño cerrado y los Cultistas muestran el pulgar hacia arriba.

*¡Los ojos alienígenas quieren distorsionar la realidad,
pero sabes que les queda poco tiempo!”*

Vidente: abre los ojos, mira a los Cultistas. Todos cierran los ojos, vuelven todos los pulgares hacia abajo y abren los ojos, ¡jemezamos!



Después del Ritual nocturno

Poned los mazos boca abajo frente a vosotros.

5, 6 y 8 jugadores

Coloca la carta **inferior** de tu mazo boca abajo junto al retrato de tu personaje. Este es tu mazo de Pulso. Todas las cartas **restantes** van a tu mano.

7 jugadores

Se juega **sin el Vidente** y **no se crea un mazo de Pulso** después del ritual como se haría con otro número de jugadores.

5, 6 y 8 jugadores sin Vidente

*“Cierra los ojos, revela tu destino,
muchas vidas podrían volverse grises /*

Todos cierran los ojos y voltean sus mazos para que la carta inferior sea visible.

*Hermanas, Hermanos, mirad la presa
que tomó el Antiguo /*

Cultistas: Abren los ojos, reconocen a sus compañeros de equipo y miran quién está muerto desde el principio, si es que hay alguno.

*¡El culto ahora conoce su séquito
y el tiempo se ha acabado para todos!”*

Todos cierran los ojos, ponen sus mazos boca abajo y abren los ojos, ¡vamos!

7 jugadores

*“Cierra los ojos, revela tu destino,
muchas vidas podrían volverse grises /*

Todos cierran los ojos.

*Hermanas, Hermanos, mirad la presa
que tomó el Antiguo /*

Cultistas: abren los ojos y reconocen a sus compañeros de equipo.

*¡El culto ahora conoce su séquito
y el tiempo se ha acabado para todos!”*

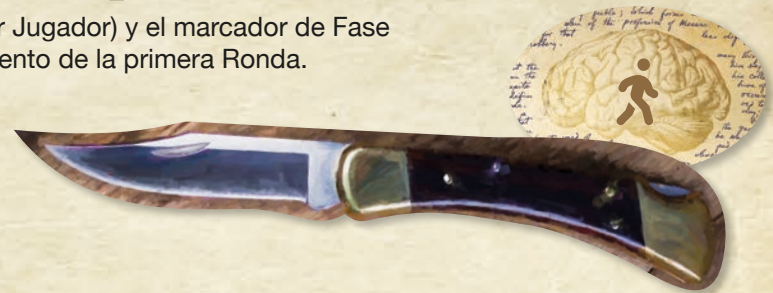
Todos cierran los ojos y vuelven a abrir los ojos, ¡vamos!

Jugar una partida

Selección del Primer Jugador e inicio de la partida

El último jugador que tuvo una pesadilla recibe el Cuchillo (marcador de Primer Jugador) y el marcador de Fase (con el lado del "pie" hacia arriba). La partida comienza con la Fase de movimiento de la primera Ronda.

i Por cierto, si con todo el ajetreo y el bullicio olvidas a qué Equipo perteneces (o solo por echarte un farol), puedes, por supuesto, mirar tu marcador de Rol en cualquier momento.



Las reglas de oro

- ▶ En general, se puede hablar de **CUALQUIER COSA, EXCEPTO...**
 - ▶ ... acerca de tu verdadera afiliación al Equipo y Rol. Sin embargo, siempre puedes afirmar que perteneces a un determinado bando (o no) y dudar de las declaraciones de los otros jugadores.
 - ▶ ... sobre el número de Investigadores que has asesinado como Cultista (independientemente de si todavía estás vivo o no).
- ▶ **NO** os podéis **MOSTRAR** nada, como por ejemplo, rutas, cartas en la mano, etc.
- ▶ Un movimiento nunca debe terminar donde empezó.
- ▶ Para jugar cartas, siempre debéis mirarlas antes: no está permitido jugar la carta a ciegas, solo mirando la parte posterior de la carta. Esto haría que las cosas fueran demasiado difíciles para los Cultistas. Esta es también la razón por la que las cartas de mano se barajan en la preparación.

Visión general

Cada una de las Rondas, hasta un máximo de 10, consta de estas 4 fases:

1. Fase de movimiento

Todos los personajes se mueven por el Mapa, resolviendo Encuentros, hasta que todos hayáis jugado 1 turno.

2. Fase de eventos

El evento de la hora actual (= Ronda) se extrae de la bolsa y se resuelve. Ciertos eventos conducen a Encuentros adicionales.

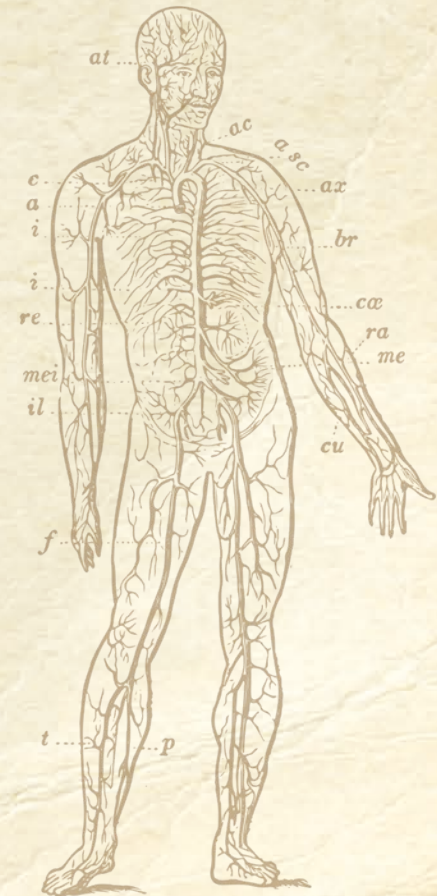
3. Fase de acciones

Cada jugador realiza 1 Acción de personaje o 1 Acción de habitación, o bien pasa.

4. Fase de limpieza

La ficha de voto se voltea a su lado Activo. Si es la Ronda n.º 10, la partida termina y se comprueban las condiciones de victoria. De lo contrario, el marcador de Primer Jugador se pasa al siguiente jugador en sentido horario, se mueve la manecilla del reloj a la siguiente hora (= Ronda) y os preparáis para la siguiente Ronda.

La partida continúa hasta que se cumpla una de las condiciones de victoria (pág. 3).



Las fases en detalle

1. Fase de movimiento

Comenzando desde el marcador de Primer Jugador y continuando en el sentido de las agujas del reloj, todos los personajes realizan **1 movimiento**. Después de que cada personaje haya jugado 1 turno, pasa a la Fase de eventos.

En tu turno, puedes usar **hasta 3 puntos de movimiento** para mover a tu personaje entre habitaciones y pasillos. Cada habitación tiene al menos una puerta que la conecta con otro pasillo, habitación o ambos. Cada movimiento a través de una puerta cuesta **1 punto de movimiento**. Todos los personajes pueden moverse por el Mapa a voluntad, pero el movimiento no puede terminar en la ubicación inicial, lo que significa que los personajes **deben** moverse en su turno.

El número de personajes permitidos para compartir el mismo pasillo o habitación es ilimitado.

i Nota: Lo llamamos “ubicación” si no necesitamos distinguir entre habitaciones, pasillos y las posiciones para las fichas de Cultista y el Hombre Pez.

Los **Cultistas** pueden ignorar las rutas y usar cualquier Acción de habitación en su turno, mientras que los **Investigadores** deben usar las acciones de habitación determinadas por su ruta.

Rutas

Si eres un **Investigador**, tu ruta personal, que recibes al comienzo de la partida, te indica en qué Ronda (lado izquierdo) puedes usar los efectos de qué habitaciones (lado derecho). Por lo general, puedes elegir entre 2 o más habitaciones disponibles en cada Ronda, cuyos efectos puedes usar en la Fase de acciones (a menos que elijas realizar una Acción de personaje, que no está vinculada a tu ruta y siempre está disponible en todas las habitaciones y pasillos). En otras palabras: está permitido terminar tu movimiento en una habitación que no esté en tu ruta actual y realizar una Acción de personaje allí.



Ejemplo de una ruta:

1.^a línea: Un Investigador con esta ruta puede moverse libremente en general, pero solo puede usar las acciones de habitación de las habitaciones azul oscuro, rosa y azul claro en las Rondas 1, 5 y 9. Si este personaje finaliza su movimiento de la Ronda 1 en la habitación rosa, puede usar su Acción de habitación durante la Fase de acciones de esa Ronda.

2.^a línea: En las Rondas 2, 6 y 10, solo puede usar las de color verde y naranja.

3.^a línea: En las Rondas 3 y 7, solo las de color azul claro y azul oscuro.

4.^a línea: Y en las Rondas 4 y 8, solo las de color rojo y naranja.

Como **Cultista**, eres libre de desviarte de tu ruta, pero tampoco debes moverte sin pensar. Recuerda: Si alguien se da cuenta de que has utilizado acciones de habitaciones del mismo color sucesivamente, es posible que surjan preguntas desagradables...

Como **fantasma** (disco de personaje con el lado Muerto hacia arriba, tachado), no usas puntos de movimiento. En cambio, te teletransportas a una ubicación de tu elección en cada Ronda. Sin embargo, nunca participas en un Encuentro.



Después de que hayas completado tu movimiento y resuelto todos los Encuentros, pasa el marcador de Fase en el sentido horario al siguiente jugador.

→ Consulta la pág. 16 para obtener una descripción de todas las acciones de habitación.

Activación de un Encuentro

Tanto durante como al final de tu movimiento, se puede desencadenar un **Encuentro**. Si estás en una habitación o un pasillo con al menos otro personaje vivo (también antes de llegar a tu ubicación final), consulta la tabla para ver si se activa un Encuentro.

i No lo olvides: Los encuentros se desencadenan solo con ciertos eventos y al entrar en las ubicaciones, pero nunca al salir de ellas. Ignora a los fantasmas, ya que nunca participan en un Encuentro.

Fuente de energía	Número de personajes en la misma habitación/pasillo	¿Encuentro s/n?
 ENCENDIDA	exactamente 2	SÍ
	3 o más	NO
 APAGADA	2 o más	SÍ

Resolución de un Encuentro

Todos los personajes involucrados en el Encuentro colocan **exactamente 1 carta Vivo o 1 Muerto** de su mano boca **abajo en el mazo de Pulso** de exactamente 1 personaje que haya estado involucrado en dicho encuentro y que no sea él mismo. No hay una regla fija sobre quién da la carta a quién primero. Decidid por vuestra cuenta. La carta recibida permanece oculta.

i Nota: Por lo tanto, los Cultistas solo pueden asesinar sin testigos si no hay más de 2 personajes involucrados en un Encuentro o si la fuente de energía está apagada.

Después de que todos los personajes hayan realizado su movimiento, pasa el marcador de Fase al siguiente jugador. Continúa con la Fase de eventos.

2. Fase de eventos

Para la Ronda actual, extrae 1 ficha de evento de la bolsa, resuelve inmediatamente su efecto y luego colócala en el número de Ronda correspondiente (hora) en el reloj. Continúa con la Fase de acciones.

El efecto del marcador dura al menos hasta la siguiente Fase de eventos.

Los eventos Rayo y Puertas secretas reveladas pueden desencadenar nuevos Encuentros.

→ Puedes encontrar una descripción general de todos los eventos en el Apéndice.

3. Fase de acciones

Voltea el marcador de Fase con el lado de engranaje hacia arriba para indicar que estáis en la Fase de acciones. Comenzando con el jugador que tiene el marcador de Primer Jugador y continuando en sentido horario, cada personaje realiza exactamente **1 Acción de personaje** o **1 Acción de habitación**. También puede no hacer nada y pasar.

Acciones de personajes

- ▶ Comprobar un estado
- ▶ Asegurar un pasillo
- ▶ Luchar contra un Cultista
- ▶ Ahuyentar al Hombre Pez
- ▶ Asesinar a un personaje

Acciones de habitación

- ▶ Llenar el mazo de Habitación
- ▶ Comprobar una habitación
- ▶ Iniciar una votación
- ▶ Usar la cámara
- ▶ Reiniciar la fuente de energía
- ▶ Cerrar el Portal

→ Consulta la página siguiente para obtener una descripción de todas las acciones.

i Recordatorio: Como Investigador, solo puedes usar las acciones de habitación disponibles en tu ruta. Los Cultistas no tienen que ceñirse a su ruta y se les permite hacer trampa. Para usar una Acción específica de la habitación, debes estar en la habitación correspondiente. En un pasillo, solo puedes usar una Acción de personaje.

4. Fase de limpieza

En una partida de **4 a 6 jugadores**, el único Cultista puede iniciar activamente el final de la partida ahora, al revelarse y afirmar haber alcanzado su condición de victoria (suficientes Investigadores muertos). Todos los personajes revisan las cartas en su mazo de Pulso. **Si el Cultista tenía razón**, los Investigadores pierden la partida al instante. **Si el Cultista se equivocó**, se ve acorralado y pierde la partida al instante.

Si esta es la **Ronda 10**, la partida termina ahora. Consulta las condiciones de victoria. El Equipo que cumplió con su condición gana la partida. ¡Felicidades!

Si lo indicado anteriormente no se aplica, prepara la siguiente Ronda:

- ▶ Si hubo una votación, voltea la **ficha de voto** en el Comedor con el lado Activo hacia arriba.
- ▶ Pasa el **marcador de Primer Jugador** y el **marcador de Fase** en el sentido de las agujas del reloj al siguiente jugador. Voltea el marcador de Fase con el pie hacia arriba.
- ▶ Avanza la **manecilla del reloj** 1 hora. La nueva Ronda comienza con la Fase de movimiento.



Acciones

Acciones de personajes

Las acciones de los personajes se pueden realizar en cualquier Ronda, por cualquier personaje vivo, en cualquier ubicación.

Comprobar un estado

REQUISITO: como mínimo, 1 personaje objetivo vivo está en la misma ubicación contigo O estás en una habitación con una cámara.

Baraja el mazo de Pulso del personaje objetivo y míralo en secreto.

▶ **Solo hay cartas de Vivo:** Vuelve a colocar el mazo boca abajo.

▶ **1 o más cartas de Muerto:**

- ▶ **Como Investigador,** debes decir la verdad y denunciar el estado. Coloca la carta de Muerto boca arriba sobre el mazo de Pulso del personaje; ese personaje es ahora un fantasma (voltea el disco y la carta de personaje al lado Muerto). Inicia una discusión y una votación.
- ▶ **Como Cultista,** también puedes decir la verdad o mentir y ocultar el estado. Vuelve a colocar el mazo boca abajo. El personaje objetivo se sigue considerando vivo hasta que su verdadero estado sea revelado por una Acción o durante la comprobación de condición de victoria.

Luego, coloca la carta superior del mazo de robo boca abajo sobre el mazo de habitación del personaje objetivo, si está en una habitación, o sobre el mazo de Paso Inseguro, si está en un pasillo. Si un mazo de habitación contiene 3 o más cartas por primera vez, gira la ficha de habitación al otro lado y resuelve su efecto (consulta 16).

i Importante: Puedes compartir toda la información que obtengas de esta Acción con los demás jugadores si así lo deseas. Sin embargo, también puedes mentir por razones tácticas, lo que es muy recomendable para un Cultista.

Asegurar un pasillo

REQUISITO: Te encuentras en un pasillo.

Baraja 1 carta de Éxito, 1 Fallo o 1 Sabotaje boca abajo en el mazo de Paso Inseguro.

El mazo de Paso Inseguro se usa en la Acción Llenar mazo de habitación, consulta la pág. 16.

i Nota: Las cartas nunca se colocan en los pasillos. Sin embargo, los pasillos son la única opción para meter cartas en el mazo de Paso Inseguro. “Asegurar” un pasillo brinda una buena oportunidad para que un Cultista astuto lleve a cabo un sabotaje encubierto.

Luchar contra un Cultista

REQUISITO: Hay una ficha de Cultista en tu habitación.

Puedes eliminar esta ficha de la partida. Ponla en la caja.

Ahuyentar al Hombre Pez

REQUISITO: Tienes el Cuchillo (marcador de Primer Jugador) y entras en el pasillo ocupado por el Hombre Pez.

Ahuyentas al Hombre Pez. Devuelve su ficha al lago. Por ahora, el pasillo es accesible de nuevo, pero el Hombre Pez puede volver más tarde.

Asesinar a un personaje

REQUISITO: Tienes el Rol de Asesino y tu personaje objetivo vivo (que crees que es un Cultista y del que quieres deshacerte) está en la misma ubicación que tú.

Revela tu Rol (voltea tu marcador de Rol) y asesina al personaje objetivo. ¡Esto no desencadena una votación! El personaje objetivo no tiene que revelar su Rol a menos que sea el último Cultista vivo, en cuyo caso la partida termina instantáneamente.

Acciones de la habitación

Para usar estas acciones, debes estar en la habitación correspondiente.

i Recordatorio: Como Investigador, solo puedes usar las acciones de habitación disponibles en tu ruta. Los Cultistas no tienen que ceñirse a su ruta.

Mazo de Llenar la habitación

REQUISITO: Estás en una habitación.

Coloca 1 carta de Éxito, 1 Fallo o 1 Sabotaje boca abajo sobre el mazo de Habitación de esta habitación. Si es la primera vez que hay 3 cartas en esta habitación, voltea la ficha de habitación con el lado Explorado hacia arriba (✓). Esta habitación se considera explorada a partir de ahora. Hasta el final de la partida, la Acción Comprobar una habitación estará desbloqueada para esta habitación (consulta la siguiente Acción).

Si la ficha de habitación que acabas de voltear muestra un icono de Paso Inseguro (⚠), baraja el mazo de Paso Inseguro, roba 1 carta y resuélvela. Luego baraja esta carta de nuevo en el mazo de Paso Inseguro:

▶ **Éxito:** No pasa nada.

▶ **Fallo:** Da la vuelta a 1 ficha de Cultista boca abajo y colócala en la habitación que se muestra. Si no hay más fichas boca abajo, el Hombre-Pez se mueve al pasillo en la parte superior derecha, entre la habitación azul claro y rosa (4-6 jugadores), o al Pasillo Central (7/8 jugadores); consulta las marcas (☞) en el Mapa.

Si el Hombre Pez ya está en el edificio, no pasa nada. La situación ya es bastante complicada.

▶ **Sabotaje:** El Hombre Pez se mueve al pasillo en la parte superior derecha, entre la habitación azul claro y rosa (4-6 jugadores), o al Pasillo Central (7/8 jugadores). Si el Hombre Pez ya está en el edificio, no pasa nada.



Éxito




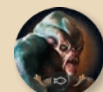


Fallo



Sabotaje

i Recordatorio: La única forma de añadir cartas al mazo de Paso Inseguro es usando la Acción de personaje Asegurar un pasillo.

Ficha	Cultistas (3x)   	Hombre Pez (1x) 
Efecto	No es posible realizar acciones de habitación en la habitación ocupada.	Solo un personaje vivo con el Cuchillo puede entrar en el pasillo ocupado.

Comprobar una habitación

REQUISITO: Estás en una habitación explorada, consulta la Acción Llenar mazo de habitación.

Baraja el mazo de Habitación, roba 1 carta y resuélvela:

- ▶ **Éxito:** Coloca 1 Libro de esta habitación en la Estantería (coloca la ficha de Libro en un espacio vacío del color correspondiente en la Estantería en la esquina inferior derecha del Mapa).
- ▶ **Fallo:** No pasa nada.
- ▶ **Sabotaje:** Si está disponible, toma 1 libro del color de esa habitación de la Estantería y devuélvelo a la habitación.



Éxito



Fallo



Sabotaje

Después de eso, retira esa carta de la partida.

Terminar una habitación: Una vez que se hayan colocado todos los libros de una habitación en la Estantería, la habitación se considerará terminada. Una vez que una habitación está terminada, no puedes llenar más su mazo de habitación ni comprobarla. Como recordatorio, retira de la partida la ficha de habitación y todas las cartas colocadas en ella sin que se vean.

Puntuación de un Estante: Un Estante de la Estantería se puntúa tan pronto como hayas colocado todos los libros necesarios de ese color. Obtienes puntos de victoria como se indica en el borde del Estante (2, 3 o 4 PV). Avanza el contador de puntos de victoria en consecuencia. Si los Investigadores alcanzan el valor objetivo necesario para su victoria, la partida termina instantáneamente: consulta Condiciones de victoria (pág. 3).

La mayoría de los Estantes dan puntos directamente. Para puntuar los estantes naranja y rosa, debes recoger los libros de varias habitaciones. Los Estantes azul oscuro están vinculados a sus habitaciones, lo que significa que los Libros azul oscuro 1 deben colocarse en el Estante correspondiente (y no en el Estante para la habitación azul oscuro 2 o 3).

Ejemplo: Ya hay 3 libros en el Estante de las dos habitaciones naranjas. María está en la habitación sin terminar que contiene el cuarto libro naranja y lo revisa. Saca un Éxito. Pone el Libro en la Estantería, completando así el Estante y obteniendo 4 PV para los Investigadores. A continuación, avanza el contador de puntos de victoria en el marcador correspondiente. Finalmente, coloca la ficha y el mazo de esa habitación en la caja sin que se vean.

V Iniciar una votación

REQUISITO: Puede ser usada una vez por Ronda por un personaje vivo que se encuentre en la habitación azul claro (Comedor), si la ficha de Voto muestra el lado Activo. Sin embargo, es obligatorio votar cada vez que se revela un asesinato.

El **Primer Jugador** (el que tiene el Cuchillo) tiene una habilidad especial durante las votaciones:

5-6 jugadores

Puedes cambiar tu voto después de abrir los ojos y después de valorar la situación.

7-8 jugadores

Tu voto cuenta el **doble**.

Se inicia una discusión abierta. No olvides las Reglas de oro (consulta la pág. 11). En algunas circunstancias, puede ser útil realizar una cuenta atrás. Elige lo que funcione mejor. A los fantasmas se les permite hablar y participar en las votaciones, ya que no saben quién los ha eliminado. La única limitación es que no pueden iniciar ellos mismos la votación en el comedor.

Después de haber intercambiado sus alegaciones directas, escandalosas acusaciones y declaraciones de inocencia, se realiza una votación a ciegas. Todos cierran los ojos. A continuación, señala a un personaje para eliminarlo. Quienes deseen abstenerse de votar deben mantener el puño cerrado. El jugador que inició la votación cuenta hasta 3, luego abrid los ojos:



- ▶ Si un personaje obtiene una **mayoría simple** Y hay menos abstenciones, ese personaje queda eliminado. Voltea su disco y carta de personaje al lado Muerto. Ese personaje continúa jugando como un fantasma (consulta Privilegios de los Vivos y los Muertos, pág. 19). Su mazo de Pulso permanece boca abajo.
- ▶ Si el personaje eliminado era un **Cultista**, no tiene que revelar su Rol a menos que fuera el último Cultista vivo, en cuyo caso la partida termina instantáneamente: consulta las Condiciones de Victoria (pág. 3).
- ▶ Si la votación **no** resulta en una **mayoría**, por ejemplo, 3 abstenciones y 3 votos en contra del mismo personaje, no pasa nada.

Ejemplo: Resultados de la votación

Votos	Distribución	Resultado
6	2 contra Andrés, 2 contra Susana, 2 abstenciones	No sucede nada, excepto que ha aumentado la sospecha inicial de que Andrés y Susana podrían ser Cultistas.
6	3 contra Andrés , 1 contra Susana, 2 abstenciones	Andrés no pudo evitar las sospechas. Esta votación resultó en su contra. Su personaje es eliminado y continúa jugando como fantasma. Si Andrés fue el último o único Cultista, debe admitirlo ahora e iniciar el final de partida; de lo contrario, no lo hace.
7	3 contra Berto, 1 contra Eli, 3 abstenciones	No pasa nada. Aunque 3 jugadores aún no lo tienen claro, el resultado habla en contra de Berto.
7	1 contra Berto, 1 contra Eli, 3 contra Marta , 2 abstenciones	Marta es eliminada. De alguna manera, Berto logró desviar las sospechas hacia Marta y cambiar las cosas. El personaje de Marta se convierte en fantasma y se pregunta cómo pudo haber sucedido esto.

Después de la Acción de la habitación Iniciar una votación: Independientemente del resultado de una votación, voltea la ficha de Votación dejando Inactivo boca arriba. Hasta la próxima Ronda, los votos solo son posibles después de revelar un asesinato, no como una Acción de sala normal. Continúa la partida.

En partidas con un Vidente: Si la votación eliminó al último Cultista vivo, los Cultistas ahora tienen que intentar adivinar quién es el Vidente. Consejo: Después de que se revelen los Cultistas, mantén la calma y pasa desapercibido hasta que hayan hecho su elección y se haya comprobado que estaban en lo cierto. Una declaración incómoda o el terror mudo en tu rostro podría indicarles si eres o no el Vidente.

Si tienen razón, los Cultistas ganan la partida, ya que esta condición de victoria prevalece sobre todas las demás. De lo contrario, los Investigadores ganan.

Usar la cámara

REQUISITO: Estás en la habitación roja (Sala de Seguridad) Y la fuente de energía está encendida.

Independientemente de tu ruta actual, comprueba 1 habitación explorada O el estado de 1 personaje objetivo vivo de tu elección. **¡NO puedes comprobarte a ti mismo!** Si está en una habitación, coloca la carta superior del mazo de Robo encima de ese mazo de habitación boca abajo. Si el personaje objetivo está en un pasillo, coloca la carta del mazo de Robo boca abajo sobre el mazo de Paso Inseguro y barájalo. La ubicación de la habitación objetivo o del personaje objetivo no importa: ¡nada escapa a estas cámaras!

Reiniciar la fuente de energía

REQUISITO: Estás en la habitación roja (Sala de Seguridad) Y la fuente de energía está apagada.

Restauras la fuente de energía. Da la vuelta a la ficha de Electricidad para que muestre la bombilla incandescente. La regla para Encuentros durante un corte de energía deja de aplicarse (consulta Activación de un Encuentro, pág. 13), y la Cámara también vuelve a funcionar.

Cerrar el Portal

REQUISITO: Tú y otro personaje vivo estáis en la habitación verde mientras el Portal está abierto. ¡Esto consume la Acción de la Ronda actual para ambos personajes involucrados!

El Portal **se cierra al cabo de las 3 Rondas** posteriores a la apertura (2 Rondas para 7/8 jugadores): Retira el Portal de la habitación verde. A partir de ahora, los Investigadores necesitan 1 PV menos para ganar la partida. Mueve el marcador de puntuación final en el contador de puntuación un espacio a la izquierda.

El Portal **NO se cierra al cabo de las 3 Rondas** posteriores a la apertura (2 Rondas para 7/8 jugadores): El Portal permanece en la habitación verde. A partir de ahora, los Investigadores necesitan 1 PV más para ganar la partida. Mueve el marcador de puntuación final en el contador de puntuación un espacio a la derecha.

Privilegios de los Vivos y los Muertos

Según tu afiliación de Estado y Equipo, tienes ciertas opciones en la partida o dejas de tenerlas. Se te considera Vivo hasta que se revela una carta de Muerto en tu mazo y se pone boca arriba frente a ti.

Personajes vivos



Movimiento: máx. 3 puntos de movimiento

Resolver Encuentros

Realizar todas las acciones de personajes

Realizar todas las acciones de habitación

El Primer Jugador puede usar activamente el Cuchillo para habilidades especiales, como votar, ahuyentar al Hombre Pez, etc.

Investigadores (vivos o fantasmas)



Deben seguir su ruta para acciones de habitación.

Fantasmas (personajes muertos)



Movimiento: Teletransporte (movimiento ilimitado) a la habitación o pasillo deseado



NO realizan acciones de habitación, excepto Llenar el mazo de habitación y Comprobar una habitación



Cultistas (vivos o fantasmas)



Pueden ignorar su ruta para acciones de habitación.

Fin de la partida

Tan pronto como un Equipo haya cumplido su Condición de Victoria (consulta la pág. 3), la partida termina instantáneamente. Si es necesario, realiza la identificación del Vidente (pág. 18). Por último, celebrad la victoria o enfadaos por vuestra (in)merecida derrota.

Empezad una nueva partida y, si os apetece, podéis ajustar el nivel de complejidad a vuestro gusto (consulta la siguiente sección). ¡Que os divirtáis!

Ajustar la complejidad

Para asesinos experimentados

¿Has jugado el juego varias veces y conoces todas las reglas? ¡Genial! Ha llegado el momento de ver esos otros roles.

Roles recomendados:

5 jugadores

1 Cultista, Vidente,
1 rol aleatorio a elegir entre
Aprendiz/Manazas/Cobarde

6 jugadores

1 Cultista, Vidente,
1 rol aleatorio a elegir entre
Belleza radiante/Infectado/Su-
perfantasma, Pirómano

7 jugadores

2 Cultistas, 1 rol aleatorio a
elegir entre Aprendiz/Manazas/
Cobarde, Pirómano y Asesino

8 jugadores

2 Cultistas, Vidente, Mecánico,
Pirómano y Asesino

Para expertos en deducción social

¿Superaste el nivel de los asesinos experimentados y ahora quieres sacarle todo el jugo al juego? ¡Ahora sí que vamos en serio!

Combina los Roles como desees o agrega otros adicionales a las recomendaciones anteriores. Para el nivel Experto, solo tenéis que seguir estas dos pautas:

- ▶ Para que sea justo para ambos Equipos, la **suma total de los valores de Lealtad** individuales de los Roles debe ser igual a la Dificultad recomendada para el número de jugadores (consulta más abajo) y,
- ▶ dentro de un Equipo, la **Lealtad máxima es 5**.

Dificultad recomendada:

5 jugadores

+1 de Lealtad de Cultista

6 jugadores

+1 de Lealtad de Cultista

7 jugadores

+3 de Lealtad de Cultista

8 jugadores

+1 de Lealtad de Investigador

Ejemplo: Queréis jugar una partida tensa con 5 jugadores sin el Vidente pero con el Mecánico (3). Tiene una Lealtad de 3 a favor de los Investigadores. Para cumplir con la recomendación de 5 jugadores (+1 de Lealtad de Cultista), selecciona Roles adicionales que apoyen a los Cultistas con 4 puntos de Lealtad. Eliges Pirómano (2), Aprendiz (1) y Cobarde (1). En total, cumples tanto con la Dificultad recomendada como con el valor máximo de 5 de Lealtad por Equipo.

→ Puede encontrar una descripción general de todos los Roles y sus valores de lealtad en el Apéndice.

Variante para 4 y 6 jugadores usando el Investigador AUTOMA (IA)

Configuración para una partida con IA

Si deseas jugar una partida con 4 o 6 jugadores y el Investigador AUTOMA, seguid la configuración para 5 o 7 jugadores con los siguientes ajustes.

Para partidas con 6 jugadores, podéis incluir la IA para jugar una partida de 7 jugadores con 2 Cultistas. Si el Cultista no ve a otro Cultista humano en la Fase de noche, sabrá que la IA es el segundo Cultista.

En partidas con 2 Cultistas también puedes incluir el Rol de Vidente.

1. Para representar a la IA, coloca 1 carta de personaje adicional a la derecha del Primer Jugador (esencialmente, la IA puede ubicarse en cualquier lugar, pero recomendamos esta posición para la primera partida).
2. Una vez que hayas asignado los mazos y los roles, realiza la Fase de noche (pág. 9) como de costumbre, excepto que el jugador a la izquierda de la IA también toma el mazo de la IA en su mano vacía boca abajo.
3. Después de la Fase de noche, coloca la carta inferior del mazo de IA boca abajo junto a su carta de personaje. Este es su mazo de Pulso (si el número de jugadores proporciona cartas iniciales para el mazo de Pulso).
4. Ordena las cartas restantes del mazo de IA ocultas en 2 montones boca abajo (cartas de habitación y cartas de Encuentro).
5. Revela la carta de ruta de la IA.

Reglas para una partida con IA

Fase de movimiento

- ▶ La IA se dirige hacia la 1.^a habitación desde la izquierda de su carta de ruta que aún no haya sido explorada. Una vez que la IA llega a esa habitación, termina su movimiento allí. Los puntos de movimiento sobrantes se pierden. Si hay 2 caminos posibles de la misma longitud hacia esa habitación, la IA se mueve en el sentido horario.

Ejemplo: Estamos en la Ronda 5. La IA se encuentra en la Habitación verde y, según la Ruta, puede elegir entre la Habitación rosa y la naranja. Como todas las habitaciones rosas ya están terminadas, la siguiente opción es la naranja. Dado que las habitaciones naranjas están a la misma distancia de la verde, la IA continúa su camino en sentido horario hacia la habitación naranja que está a la izquierda.

- ▶ Si no hay habitaciones disponibles o la IA no puede llegar a una habitación, se mueve lo más lejos posible hacia la habitación objetivo actual.
- ▶ Si su movimiento desencadena un Encuentro, se intercambian cartas de Encuentro como de costumbre. Roba la carta superior de su mazo de Encuentros y ponla en el mazo de Pulso del otro personaje. Si hay varios Encuentros potenciales debido a un corte de energía, el personaje con la menor cantidad de cartas en su mazo de Pulso obtiene la carta de la IA; en caso de empate, lo obtiene el jugador más cercano a la IA por la izquierda.

Fase de acciones

- ▶ Si la habitación no está explorada y tiene una ficha de Cultista, la IA lucha contra el Cultista.
- ▶ Si la habitación no está explorada y no tiene ficha de Cultista, la IA añade su carta de habitación superior al mazo de habitación boca abajo.
- ▶ Si la habitación está explorada, la IA revela la carta superior de la habitación y la resuelve.
- ▶ Si la IA está parada en un pasillo, coloca 1 carta de habitación boca abajo en el mazo de Paso Inseguro.

La IA no utiliza ninguna otra Acción. Si tiene el Cuchillo, tampoco pasa nada, ni siquiera si un evento requiere el Cuchillo.

Reglas especiales de la IA

- ▶ Durante las votaciones, el voto de la IA cuenta como una abstención; si tiene el Cuchillo, como 2 abstenciones.
- ▶ El rol de Vidente no está disponible si juegas con la IA y 1 Cultista.
- ▶ Ignora cualquier Rol para la IA, excepto Cultista y Vidente, si hay más de 2 Cultistas en la partida.
- ▶ Si solo hay 1 Cultista y la IA es eliminada durante una votación, revela su marcador de Rol. Si no era un Cultista, la partida continúa. Si era el único Cultista, la partida termina instantáneamente. Ten en cuenta esta diferencia con respecto a la partida estándar: comprueba todos los mazos de Pulso y cuenta los Investigadores muertos. Dado que la IA no puede terminar la partida antes de tiempo, ya que es el único Cultista, su condición de victoria prevalece sobre la de los Investigadores.

Apéndice

Símbolos



Vivo



Otro jugador



Situación a la izquierda,
consecuencias a la derecha



Roles



Ronda



Revelar/voltear



Acción (Fase de acciones)



Paso Inseguro



Fase de noche



Comunicación



El Portal se abre



Energía disponible



Muerto (fantasma)



Otro jugador vivo



¿Muerto? Revela tu rol



Encuentro



1 Ronda (duración)



No es posible/ignorar



Movimiento (Fase de movimiento)



Mazo de Paso Inseguro



Abre los ojos



iniciar una votación



Marcador de Primer Jugador/
(usar) Cuchillo



Puertas secretas reveladas



Cultista



Otro jugador muerto



¿Muerto? No reveles tu rol



Asesinato



Una Ronda específica



Ficha de evento



Fuente de energía



Mazo de robo



Ignora tu ruta



Usar la Cámara



Comprobar

Eventos

Rayo (2x)

Voltea la ficha de Electricidad al otro lado. La fuente de energía está encendida (la bombilla se enciende) o apagada (la bombilla no se enciende). La fuente de energía solo se puede encender como consecuencia de un Rayo o de la Acción Reiniciar la fuente de energía en la habitación roja (Sala de Seguridad). Si la fuente de energía está apagada, la Cámara no se puede usar y puede haber Encuentros con 3 o más personajes.



Puertas secretas reveladas (2x)

Todas las habitaciones (sin pasillos) del mismo color cuentan como conectadas hasta que se revela una nueva ficha de evento. Esto puede desencadenar un Encuentro instantáneamente, por ejemplo, entre 2 personajes vivos que se encuentran en diferentes habitaciones azul oscuro. Las habitaciones ahora se pueden usar para tomar atajos.



Ejemplo: Carla usa 1 punto de movimiento para salir de Rosa 2 desde Rosa 1 y entrar al pasillo. Si está en Rosa 1, también podría realizar la Acción Comprobar una habitación en Rosa 2.

Moral aumentada

Todos los personajes obtienen +1 punto de movimiento en la siguiente Fase de movimiento, hasta que se revele una nueva ficha de Evento.



El Portal se abre

Coloca el Portal en la habitación verde. Coloca la ficha de evento correspondiente: la de 2 Rondas (7/8 jugadores), o la de 3 Rondas (4-6 jugadores) como recordatorio junto al evento.



Ejemplo: Si este Evento salió en la Ronda 3 de una partida de 5 jugadores, coloca la ficha junto a la Ronda 6.

Ahora tienes 2 (7/8 jugadores) o 3 Rondas (4-6 jugadores) respectivamente para entrar en la habitación con 2 personajes vivos y realizar la Acción Cerrar el Portal allí en la misma Ronda. Si logras hacer eso, el valor objetivo de PV para los Investigadores se reduce en 1. Si fallas, se incrementa en 1. Devuelve esta ficha a su posición original en el reloj después de que haya transcurrido el tiempo.

Ojos falsos te miran

El personaje vivo con el marcador de Primer Jugador puede consultar el mazo de Pulso de un personaje objetivo vivo de su elección (y decidir por sí mismo revelar un asesinato e iniciar una votación, si corresponde). NO puede verificar su propio mazo de Pulso.



Si el personaje con el marcador de Primer Jugador ya está muerto, no pasa nada (un fantasma no puede comprobar estados).

Cristales rotos

Baraja las 2 cartas superiores del mazo de Robo boca abajo en el mazo de Paso Inseguro. Revela 1 carta del mazo de Paso Inseguro y resuélvela. Después, vuelve a barajar esta carta en el mazo de Paso Inseguro.



En control de la situación

El Primer Jugador puede sacar 1 ficha de Evento de la bolsa y mirarla. Puede retirar la ficha de Evento de la partida sin que los demás la vean y ponerla en la caja O devolverla a la bolsa. Puede compartir la información sobre la ficha de Evento y los Cultistas pueden mentir al respecto.



Sin conexión

No es posible la comunicación. No podéis comunicaros acústicamente hasta que se revele una nueva ficha de evento.



Todavía se permiten declaraciones relacionadas con el juego o las reglas, por ejemplo: "¡Es tu turno!".

Sí, esto puede incluso conducir a una votación en la que nadie puede comunicarse. ¡Disfrutad del silencio!

Espejo

Se repite el evento de la ronda anterior.

Si se revela "Espejo" en la ronda 1, no ocurre nada.

Si en la ronda anterior se reveló "El Portal se abre", el Portal permanece abierto 1 ronda más.



Desmoralizados

Todos los personajes obtienen -1 punto de movimiento en la siguiente Fase de movimiento, hasta que se revele una nueva ficha de Evento.

El evento Desmoralizados no se aplica a los fantasmas.



Roles

Para jugar con roles adicionales, reemplazad los marcadores de Rol de Investigador predeterminados con otros marcadores de Rol que elijáis durante la preparación de la partida.

	Nombre	Apoya a	Lealtad	Característica especial	Número de jugadores recomendado
	Investigador	Investigadores	0	Ninguna habilidad especial.	
	Belleza radiante		+1	Una vez que estés muerto, revela tu marcador de Rol. Tu presencia siempre proporciona luz y electricidad dondequiera que estés.	
	Infectado		+1	Una vez que estés muerto, revela tu marcador de Rol. Los jugadores no dan cartas durante los Encuentros hasta el final de la siguiente Ronda.	
	Súper fantasma		+1	Una vez que estés muerto, revela tu marcador de Rol. Tu fantasma puede realizar todas las acciones de habitación como un personaje vivo, pero se ignora para los Encuentros.	
	Mecánico		+3	Puedes ignorar tu ruta mientras estés vivo.	
	Cultista	Cultistas	0	Ninguna habilidad especial.	5-8
	Aprendiz		+1	Mueres y te conviertes en fantasma tan pronto como realizas la Acción Usar la cámara o Iniciar una votación (participas en la votación como fantasma).	
	Torpe		+1	Mueres después de cerrar el Portal o usar el Cuchillo, sin importar con qué propósito lo hayas hecho. Si tuviste que usar el cuchillo debido a un evento, también morirás después.	
	Cobarde		+1	Mueres después de tener que revelar un personaje muerto durante una Acción de Comprobar un estado o el evento Ojos falsos te miran.	
	Pirómano		+2	Preparación: Reemplaza 2 cartas de Éxito de un mazo de Investigador con 1 carta de Sabotaje y 1 carta de Fallo. Si no has jugado tus 2 cartas rojas al final de la Ronda 5, mueres instantáneamente. Alguien debe decir esta frase al final de la Ronda 5: "Pirómano, si todavía tienes una tarjeta roja en la mano, mueres ahora; de lo contrario, sigues vivo".	
	Asesino	Investigadores	0	Mientras estés vivo, una vez por partida, puedes elegir como objetivo a un personaje que se encuentre en la misma ubicación que tú con la Acción Asesinar a un personaje. Revela tu marcador de Rol al hacerlo. Esta Acción no resulta en una votación. Si asesinaste al último Cultista vivo, la partida termina instantáneamente. De lo contrario, el personaje objetivo no tiene que revelar su Rol, a menos que su Rol requiera que lo haga.	7-8
	Vidente		0	En la Fase de noche al comienzo de la partida, descubrirás quiénes son los Cultistas. Si los Cultistas te identifican al final de la partida, ellos ganan y los Investigadores pierden, independientemente de cuál hubiese sido el resultado final.	