

***1985:***  
***LADRONES EN LAS***  
***SOMBRAS***

**DURACIÓN: 40 MIN<sup>1</sup>**

**2-5 JUGADORES:**

1 vs. 1

2 vs. 1

2 vs. 2

3 vs. 2

---

<sup>1</sup> Duración estimada.



## INTRODUCCIÓN

*Es la madrugada del 25 de Diciembre de 1985, y está por llevarse a cabo el robo más grande de artefactos prehispánicos en la Historia mexicana. Tú y tu(s) cómplice(s) entrarán al Museo de la Cultura Mexicana para llevarse un tesoro millonario... si es que logran escapar a la seguridad del Museo, y las fuerzas sobrenaturales que protegen el legado de los mexicanos.*

**OBJETIVOS.** En esta partida, cada bando tendrá un objetivo diferente:








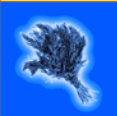









- **LADRONES** (1-3 jugadores). Robar una selección específica de **ARTEFACTOS** del museo y huir antes del **TIEMPO LÍMITE** sin ser eliminados.
- **DEFENSORES** (1-2 jugadores) Eliminar a todos los ladrones.

(Esta **MISIÓN** es semi-cooperativa: se incentiva la cooperación entre jugadores del mismo bando, pero la supervivencia de todo el equipo no es requisito para el triunfo.)

### **PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:**

1. Colocar **TABLERO**, piezas de PV, tarjetas y Dados de acuerdo a **REGLAS GENERALES**
2. Entregar **TARJETONES DE PERSONAJE** y sus respectivos *tokens* de inicio a los jugadores en la partida:
  - **LADRONES.** Uno a dos jugadores: Personajes “2” (amarillo), y “3” (azul). En una partida con cinco personas: agregar “4” (verde).
  - **DEFENSORES.** Uno a dos jugadores: Personaje “1” (rojo) y **FANTASMA.**
3. Para esta **MISIÓN**, personaje “1” inicia partida con **BASTÓN** (su *token* inicial fijo) **ADEMÁS** de la **PISTOLA** y dos *tokens* **MUNICIÓN** por cada **LADRÓN** en el bando contrario.
4. Colocar **RELOJ DE JUEGO** en **12:00**
5. Baraja el mazo de **ARTEFACTOS** y entrega 3 cartas a cada **LADRÓN** (independientemente del número de jugadores). **LADRONES** deben mantener su mano en secreto.
6. Elegir **DIFICULTAD** de la **MISIÓN**. Las condiciones son:
  - **NORMAL.** Límite en el **RELOJ DE JUEGO: 6:00**
  - **DIFÍCIL.** Límite en el **RELOJ DE JUEGO: 5:00**
  - **MUY DIFÍCIL.** Límite en el **RELOJ: 4:00**

7. Colocar *tokens* y piezas de jugadores de acuerdo a la TABLA:

	LUGAR		LUGAR		LUGAR
 1	J-12 J-13 L-12		A-4, A-7 E-1, M-6		Ñ-15
 1	L-2 H-5		K-10, J-4		B-15
 1	G-10		B-5, D-1 D-10 M-2		B-2
 2	C-5	 x3 ♥	 		B-2
 2	J-5	 x3 ♥♥	D-4		(si aplica) B-2



M-12



G-15



D-12



B-15



Ñ-11



Ñ-7



Ñ-14



L-13



Ñ-4

## ***REGLAS DE LA MISIÓN:***

1. El **OBJETIVO** inicial de cada **LADRÓN** será robar 2 de los 3 **ARTEFACTOS** indicados en su mano y salir del museo antes de que se termine el tiempo (establecido de acuerdo a la dificultad).
2. Cuando un jugador obtiene uno de los **ARTEFACTOS**, revela la carta correspondiente para confirmar que el **ARTEFACTO** corresponde a su lista de **OBJETIVOS**.
3. Si **MUERE** uno de los **LADRONES**, cada **LADRÓN** restante toma al azar una carta de **ARTEFACTO** del jugador caído, descartando una de las cartas de **ARTEFACTO** que tenían originalmente. Este nuevo **ARTEFACTO** ahora es parte de sus **OBJETIVOS** y también deben robarlo para ganar.

**REGLA ESPECIAL:** El **GUARDIA** (personaje “1”) está “poseído” por las fuerzas del museo, así que, a pesar de ser **HUMANO**, no puede ser **HERIDO** ni atacado por **FANTASMA**, ya que son del mismo bando (aún si están en la misma casilla). Si **GUARDIA** muere, se convierte en **FANTASMA SUBORDINADO**, como lo indican las **REGLAS GENERALES**.

## ***NOTAS:***

- En partidas de **1 vs 1**, si un **LADRÓN MUERE**, su **FANTASMA** pasa a ser controlado por el jugador contrario.
- En partidas con más jugadores, el jugador original controla al **FANTASMA** de su personaje, cuando éste ha **MUERTO**.
- En **PARTIDAS** con 3 jugadores en bando **LADRONES**, la **PARTIDA** termina cuando dos de ellos se declaran **MUERTOS**.
- En esta **MISIÓN** no se usan las tarjetas de **EVENTO**.
- Si deseas variar la **DIFICULTAD** para algún bando:
  - a) Aumenta el **OBJETIVO** inicial de cada **LADRÓN** a 3 **ARTEFACTOS** (mayor reto para **LADRONES**).
  - b) Reduce el **OBJETIVO** de cada **LADRÓN** a 1 **ARTEFACTO** (mayor reto para **DEFENSORES**).
  - c) Agrega el uso del mazo de **EVENTOS** al juego (revisa las **REGLAS GENERALES**, para conocer las reglas sobre **EVENTOS**).