



**MUSEO DE LA
CULTURA MEXICANA**

Donde el Pasado vuelve a la vida...

1985: LADRONES EN LAS SOMBRAS

DURACIÓN: 40 MIN¹

2-5 JUGADORES:

1 vs. 1

2 vs. 1

2 vs. 2

3 vs. 2

Por
ALDO IRAM JUÁREZ y LUCIANA CHRISTIANSEN

¹ Duración estimada.

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**).



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:








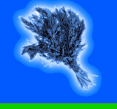








- **LADRONES** (1-3 jugadores). Robar una selección específica de ARTEFACTOS del museo y huir antes del TIEMPO LÍMITE sin ser eliminados.
- **DEFENSORES** (1-2 jugadores) Eliminar a todos los ladrones.










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

				
M-12	G-15	D-12	B-15	Ñ-11
				
Ñ-7	Ñ-14		L-13	Ñ-4