



MUSEO DE LA
CULTURA MEXICANA

Un juego de
Aldo Iram Juárez
Luciana Christiansen



ESTÉTICA FM

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	3
PREMISA PRINCIPAL	4
PREPARACIÓN DE PARTIDA	5
JUGADORES HUMANOS	7
TABLERO Y MOVIMIENTO DE HUMANOS	8
PUNTOS DE VIDA (“PV”)	10
PERSONAJES HERIDOS	10
PERSONAJES MUERTOS	10
OBJETOS	11
SACERDOTE FANTASMA	14
FANTASMAS SÚBDITOS Y ENTES SUBORDINADOS	15
RELOJ DE JUEGO	16
EVENTOS	16
LIBRETO DE MISIÓN	17
PREGUNTAS FRECUENTES	18
CÓMO JUGAR UNA PARTIDA: RESUMEN	19

MUSEO DE LA CULTURA MEXICA

DONDE EL PASADO VUELVE A LA VIDA...

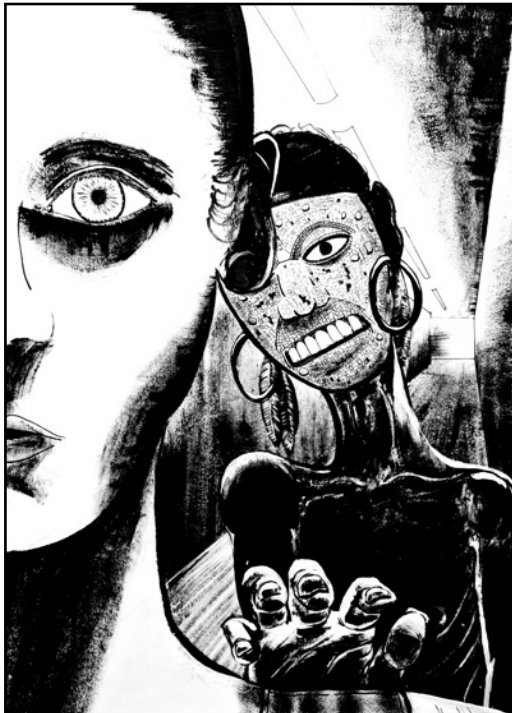
El Museo de la Cultura Mexica es un recinto localizado en el Centro Histórico de la Ciudad de México. El inmueble originalmente fue construido durante la época colonial del país, encima de las ruinas de la civilización mexicana que existió en estas tierras hace siglos: esta tribu fue esclavizada, masacrada, y robada del territorio para hacer paso a los conquistadores. Los muros que edifican el museo fueron hechos con las mismas rocas que formaron templos antiguos y sagrados; rocas manchadas con la sangre de la civilización indígena que originalmente fundó esta ciudad. Muchos vestigios de dicha civilización co-existen con el entorno cotidiano y el ritmo acelerado de la Ciudad: Las ruinas del Templo Mayor (reliquia vecina de nuestro museo, ¡que puedes visitar con tu mismo boleto de acceso!) y otros sitios arqueológicos cercanos son atractivos turísticos muy populares. Se sabe que muchas importantes ruinas sagradas siguen enterradas bajo las calles por las cuales diariamente circulan miles de personas, y no han vuelto a ser tocadas desde hace siglos. Muchas personas afirman que el área está colmada de santuarios, restos humanos, apariciones espectrales, tesoros, e incluso una puerta a otra dimensión: todo en espera de ser descubierto. Grandes hallazgos hechos durante la era moderna de la Ciudad de México, cuando la urbe creció dando paso a obras de construcción de nuevos inmuebles y servicios, parecen confirmar (al menos, hasta cierto punto) tantos siglos de folclor y leyendas: la mayoría de las piezas que verás en nuestra exhibición forman parte de dichos hallazgos, realizados a lo largo de la Historia de la ciudad, y tienen un valor incalculable para nuestra nación.

¡BIENVENID@!

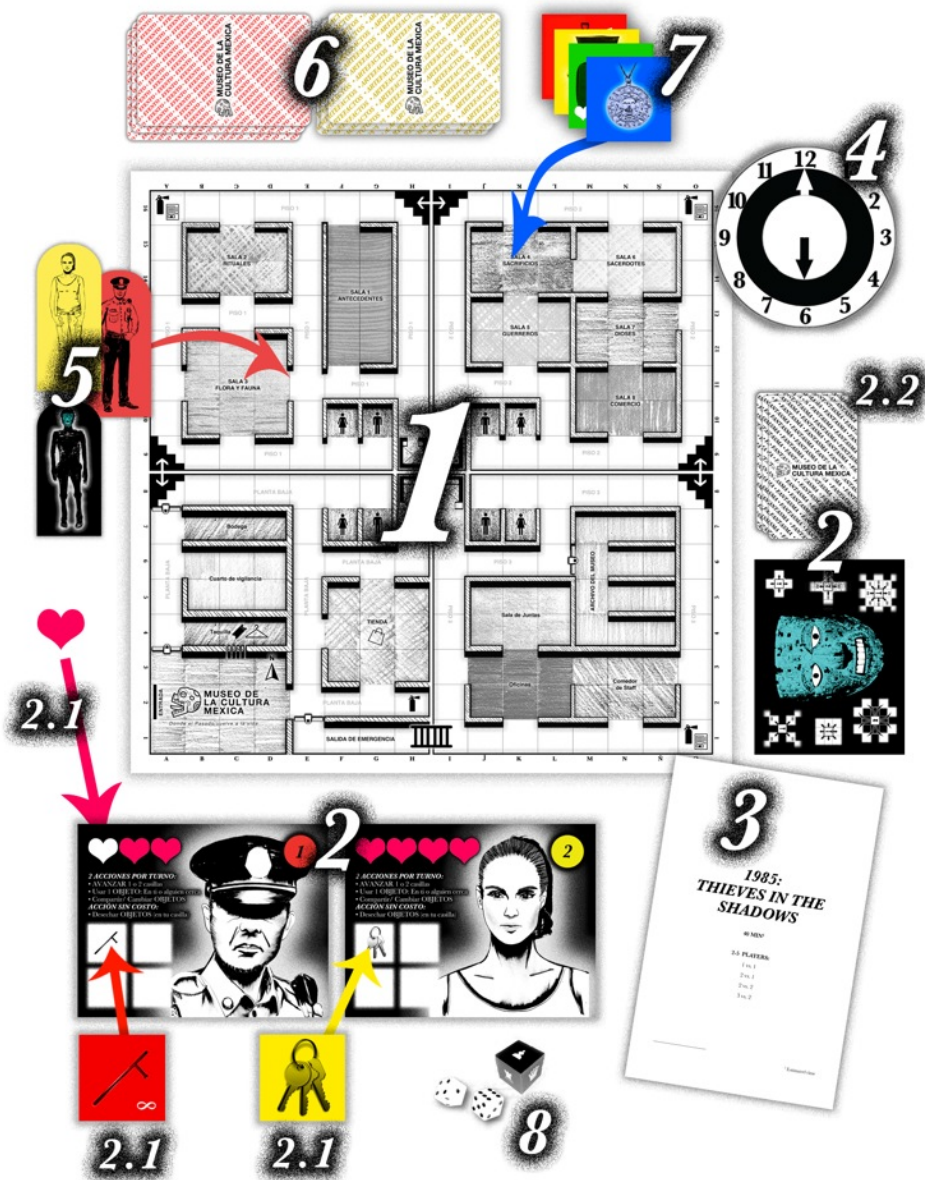
PREMISA PRINCIPAL.

En este juego, uno a cuatro jugadores tomarán el rol de personajes **HUMANOS** (página 7) quienes deben sobrevivir una noche atrapados en el interior del Museo colaborando juntos, librando **COMBATES** (página 11) y recolectando diversos **OBJETOS** (página 11) como armas, llaves, o artefactos antiguos de la exposición, para cumplir diferentes **MISIONES** (página 17) que les permitirán escapar con vida antes de que se termine el tiempo límite del **RELOJ** (página 16).

Un solo jugador tendrá el rol del **SACERDOTE FANTASMA** (página 14). Éste tiene el único propósito de eliminar a todos los **HUMANOS** que rondan el museo para que sirvan de sacrificio ritual a sus dioses antiguos. Para ello, contará con la ayuda de **ENTES SUBORDINADOS** (página 15) y diversos **EVENTOS** (página 16) que ocurrirán cada hora, durante la partida.



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA



1. Coloca **TABLERO DE JUEGO** extendido, al centro de la mesa.
2. **TARJETAS DE PERSONAJE** señalan qué personaje representa cada jugador. Coloca uno frente a cada persona (cantidad a usar es definida por el **LIBRETO DE MISIÓN**). Cada jugador recibe los **COMPONENTES** correspondientes a su personaje:
 - **HUMANOS**: Piezas “PV” (corazones rojos) indicados en el tarjetón, así como el *token* de inicio correspondiente a cada personaje, indicado en uno de los cuadros blancos del tarjetón.
 - **FANTASMA**: Baraja de 9 cartas con el nombre “FANTASMA”.
3. **LIBRETO DE MISIÓN**. Define el modo de juego, número de jugadores, objetivos y posibles reglas adicionales de la partida. Mantener al alcance de todos los jugadores, para su consulta.
4. **RELOJ DE JUEGO**. Mide la duración de la partida. Cada ronda de juego equivale a “10 minutos” (más información: p. 16).
5. Colocar **STANDEES DE PERSONAJE** de acuerdo a **LIBRETO DE MISIÓN**.
6. **OTRAS CARTAS** como cartas de **EVENTOS**, **ARTEFACTOS**, u **OBJETIVOS SECRETOS** serán usadas si esto se especifica en el **LIBRETO DE MISIÓN**.
7. **OTROS TOKENS** como **ARMAS** (rojo), **SALUD** (verde), **DEFENSA** (azul), **ARTEFACTOS/ OBJETOS DEL MUSEO** (amarillo) u otros se colocan de acuerdo al **LIBRETO DE MISIÓN** elegido.
8. Mantener los **DADOS D-6** y el **DADO DE AJEDREZ** a la mano.

Mantener cerca *tokens* o pieza sin usar, en caso de que se necesiten en el futuro. (Algunos **LIBRETOS DE MISIÓN** pueden presentar y explicar nuevos componentes, que no están especificados aquí).

JUGADORES HUMANOS

Cada jugador HUMANO cuenta con las siguientes características:



1. **PUNTOS DE VIDA.** en adelante: “PV”. (Ver Página 10.)
2. **TURNO.** Personaje siempre juega en el orden que indica su tarjetón.
3. **ACCIONES.** Un jugador puede ejecutar hasta 2 ACCIONES por turno, combinándolas como desee:
 - **AVANZAR** una a dos casillas por ACCIÓN.
 - **USAR UN OBJETO** en sí mismo u otro HUMANO ubicado en la misma casilla o una adyacente (en el mismo PISO, sin paredes o puertas cerradas de por medio.)
 - **REGALAR/ INTERCAMBIAR OBJETOS** bajo mismas condiciones que el punto anterior. No es válido **RECIBIR** objetos de otro HUMANO durante tu turno sin dar otro OBJETO a cambio.

El jugador también puede OMITIR una o ambas ACCIONES y terminar su turno, así como **DESECHAR OBJETOS** no deseados en su ubicación actual, para liberar espacio de almacenamiento: Esto no cuenta dentro del límite de 2 ACCIONES.

NOTA: Es posible que en la partida existan ciertas situaciones que incluyan un **COSTO DE ACCIÓN**: resolver acertijos, uso de OBJETOS, etc. Esto significa gastar una o más ACCIONES en tu turno para llevar a cabo dicha actividad.

4. **ALMACENAMIENTO.** Cada jugador puede llevar consigo hasta cuatro OBJETOS que encuentre durante la partida, colocándolos en los cuadrados blancos de su tarjetón. Nota que cada personaje inicia la partida con un OBJETO diferente que le da algún tipo de ventaja (Información sobre OBJETOS: p. 11).

TABLERO Y MOVIMIENTO DE HUMANOS

El tablero es una copia del mapa del *Museo de la Cultura Mexica*. Úsalo para moverte a través del recinto, siguiendo estas condiciones:

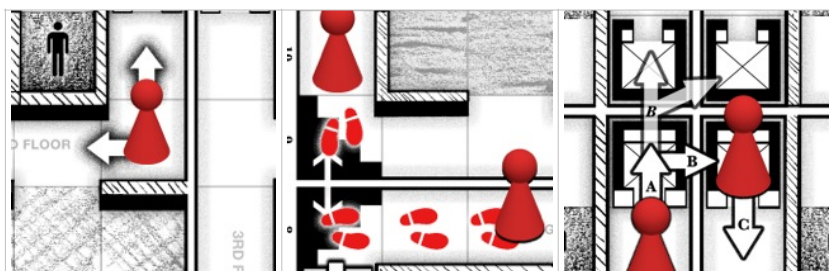
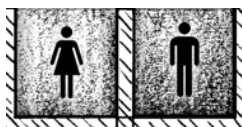


imagen 1

imagen 2

imagen 3

1. HUMANOS se mueven de forma ortogonal, obedeciendo paredes y puertas cerradas (ejemplo de un movimiento legal en *imagen 1*).
2. El Museo consta de 4 PISOS. Para acceder a otros niveles, se pueden usar ESCALERAS (*imagen 2*) para pasar directamente de un PISO a otro, o usar los ELEVADORES ubicados al centro del tablero, para acceder a cualquier PISO, bajo estas condiciones (*imagen 3*):
 - A) Al llegar a una de las casillas del área de ELEVADORES (casillas **H-8**, **H-9**, **I-8**, e **I-9**) jugador concluye su movimiento.
 - B) Siguiente turno: el movimiento del jugador se limita a otra casilla de ELEVADOR en otro PISO (o salir de vuelta al PISO actual).
 - C) Siguiente turno: “ELEVADOR llega a su destino” y jugador puede continuar su movimiento en el nuevo piso de forma normal, ó repetir parte **B** y cambiar de piso otra vez.
3. Los SANITARIOS del Museo funcionan como escondites: ningún enemigo puede atacar al jugador mientras éste se encuentre adentro. (Si FANTASMA requiere pasar por dicha casilla



ocupada, en su turno, puede atravesarla pero no ocuparla ni atacar o causar daño al jugador que la ocupa.)

4. PUERTAS con *token* de CANDADO no son accesibles en un movimiento ordinario (*imagen 1*). Para desbloquearlas es posible:

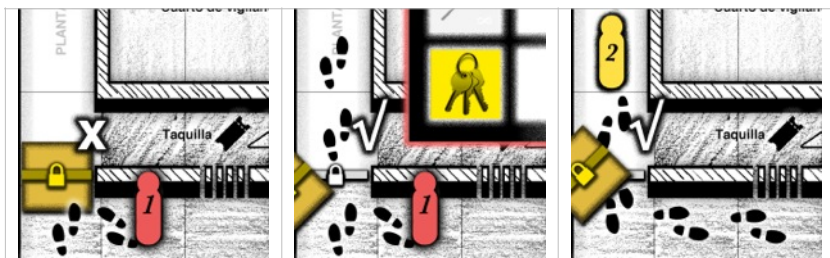


imagen 1

imagen 2

imagen 3

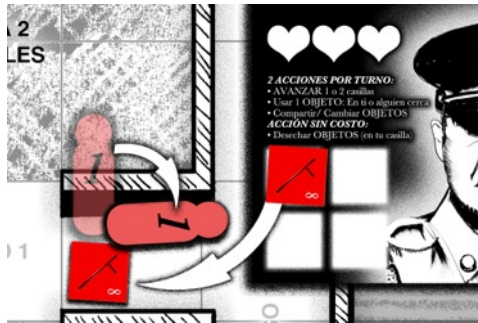
- Aproximarse y atravesar la PUERTA cerrada portando un *token* de Llave (*imagen 2*). Es necesario atravesar la barrera usando una ACCIÓN de movimiento durante tu turno mientras portas la llave en tu inventario (pararse en la casilla que está frente al *token* de cerrojo no es suficiente).
- Atravesar PUERTA desde el el lado opuesto del candado (*imagen 3*). Al hacer esto no es necesario usar una llave ya que tu personaje estaría “abriendo el cerrojo” desde el otro lado.

Al desbloquear la PUERTA se remueven de la partida los *tokens* de CANDADO y el de LLAVE que fue usado.

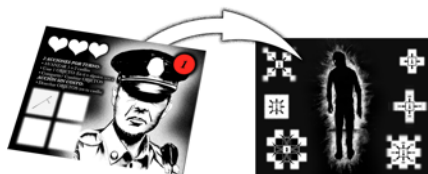
5. Las ESCALERA DE EMERGENCIA (Casillas **H-1** e **I-1**) conectan el nivel superior con la Planta Baja. Funciona de igual forma que otras ESCALERAS.
6. Cada HABITACIÓN del museo tiene pisos con tono y texturas para diferenciarla de otras HABITACIONES o pasillos (que tienen piso blanco). Nótese que cada HABITACIÓN también tiene nombre (excepto por la primera habitación del juego, que es la RECEPCIÓN del museo, identificable por el logotipo del *Museo de Cultura Mexica*).

PUNTOS DE VIDA (“PV”), PERSONAJES HERIDOS Y MUERTOS.

1. Cada vez que un jugador HUMANO es atacado exitosamente, al no tener OBJETOS DE DEFENSA o ARMAS para procurar defenderse en COMBATE (ver página 11) o al perder un COMBATE, jugador pierde 1PV.
2. Jugador puede recuperar PV usando OBJETOS DE SALUD (pagina 11).
3. Si jugador pierde todos sus PV, cambia estado a HERIDO: No puede avanzar ni ejecutar ACCIONES, deposita todos los OBJETOS que posee en la casilla donde se ubica actualmente, y acuesta su pieza en el tablero, señalando su estado.



4. Un jugador HERIDO solo puede ser reanimado por otro jugador que gaste una de sus ACCIONES en usar un OBJETO DE SALUD en el HERIDO (solo recupera PV otorgados por dicho OBJETO). De ser reanimado, jugador puede tomar de vuelta sus OBJETOS y continuar jugando hasta su siguiente turno.
5. Si jugador HERIDO no es reanimado en 3 rondas (contadas a partir del turno de quien le atacó) cambia su estado a MUERTO.
6. Cuando un jugador se declara MUERTO se convierte en otro FANTASMA (ver página 15). Voltea su TARJETÓN DE PERSONAJE para señalar este cambio.



OBJETOS

Durante la partida, los jugadores HUMANOS pueden recolectar OBJETOS que les ayudarán a cumplir sus OBJETIVOS. Se dividen en 4 categorías: **ARMAS** (color rojo), **SALUD** (verde), **DEFENSA** (azul) y **OBJETOS DE MISIÓN** (amarillo). Se describen a continuación:

1. **ARMAS.** Permiten COMBATIR enemigos en caso de ser atacado. COMBATE se libra al momento de contacto. Cada bando tira un dado, y gana el número más alto. Las ARMAS tienen un ÍNDICE DE DURABILIDAD de “1”, “2”, o infinito, indicando que se pueden usar dicho número de veces antes de “desgastarse” y tener que desecharse (retirándose del juego). Ejemplos:



MACUAHUTIL MEXICA.

Durabilidad: 1
Se descarta después de un solo uso.



MARTILLO.

Durabilidad: 2.
Al usarse por 1ra vez, se voltea el *token*, a “1”.



PISTOLA.

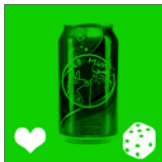
Sin valor individual como ARMA. Solo puede usarse en con **MUNICIÓN**. EFECTO ADICIONAL: Permite atacar enemigos a distancia*, sin tirar dados, si están: **a)** en un pasillo, en línea recta (en tu mismo piso) ó, **b)** en la misma habitación. *NOTA: Uso a distancia cuesta UNA ACCIÓN.



MUNICIÓN

Sin valor individual como ARMA. Solo puede ser usada en conjunto con **PISTOLA**. EFECTO ADICIONAL: Único OBJETO en el juego que puede apilarse en un solo espacio de almacenamiento (sólo con otros *tokens* de MUNICIÓN.)

2. **SALUD.** Gasta una ACCIÓN en tu turno para usar este OBJETO y recuperar PVs:



BEBIDA ENERGÉTICA. Un solo uso. Recupera 1PV. Ubicados en casillas de MÁQUINA EXPENDEDORA (**A-16, O-1, 0-16**). Jugadores pueden tomar uno cada vez que pasa por dichas casillas, hasta agotar existencias. EFECTO ADICIONAL: Al usarse, jugador tira un dado y puede avanzar el número de casillas indicadas por el dado, adicionalmente a su límite de ACCIONES.



BOTIQUÍN DE PRIMEROS AUXILIOS.

Un solo uso. Recupera 2PV.

3. DEFENSA. Permite evadir ataques de ENTES, sin COMBATE.

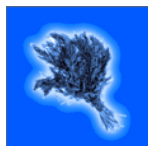


AMULETO.

Anula el ataque de un ENTE al momento de contacto.
Un solo uso.



ROSARIO. OBJETO especial de jugador “3”. Anula el ataque de un ENTE al contacto. Objeto ilimitado, pero de uso intermitente: Al ser usado por 1ra vez, se voltea el *token*. Al ser atacado por 2da vez, este OBJETO no tiene efecto. Después del 2do ataque, se voltea de nuevo el *token*, para ser usado en un 3er ataque, y así, sucesivamente.



RAMO DE RUDA. Hierba utilizada en ceremonias de “purificación”. Gasta una ACCIÓN en tu turno, para usarla, de alguna de estas dos formas:

- Colocar en HABITACIÓN (*imagen 1*) para evitar que ENTES puedan entrar, durante 2 rondas. No válido en PASILLOS ó HABITACIONES con ENTES ya ocupándola.
- En sí mismo u otro jugador (“activar” como indica *imagen 2*) para bloquearle como blanco de cualquier ataque de ENTES durante esa ronda. (No evita COMBATE o daño si jugador avanza voluntariamente a ubicación de un ENTE, aún usando la RUDA.)

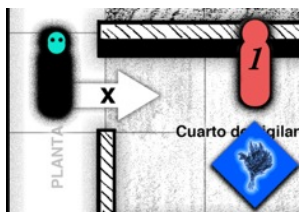


imagen 1



imagen 2

4. **OBJETOS DE MISIÓN.** Artículos del Museo útiles para completar tu MISIÓN.



LLAVE.

Un solo uso. Gasta una ACCIÓN de movimiento para desbloquear una PUERTA con CANDADO. (Ver página 9)



ARTEFACTOS DEL MUSEO.

Objetos antiguos que forman parte de la exhibición del *Museo de la Cultura Mexica*. Se desconoce su función, pero podrían ser muy valiosos, o poderosos.



EXTINTOR. Gasta una ACCIÓN de movimiento para pasar por encima de uno o dos tokens de FUEGO y removerlos del tablero, sin recibir daño. ÍNDICE DE DURABILIDAD: 2. (Una ACCIÓN de movimiento equivale a un uso de Extintor.)

5. **OTROS TOKENS.** Piezas que podrán ser usadas en algún momento de la partida



**PUERTA
CERRADA.**

Consultar su funcionamiento en página 9.



FUEGO.

- 1PV por cada vez que un jugador HUMANO toca una casilla con este token.



**TOKEN
MULTIUSOS**

úsalos como auxiliar para llevar a cabo diversas funciones: contar turnos, señalar una ubicación, etc.



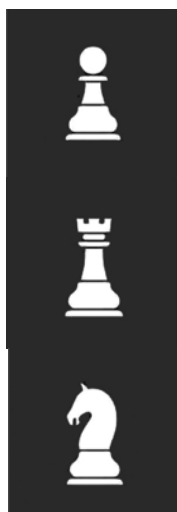
**CORAZÓN
HUMANO.**

Se desconoce su origen, ubicación, o su posible uso.

SACERDOTE FANTASMA

Se sugiere que FANTASMA funja como “Banco” y Anfitrión (“game master”) de la partida, llevando control de *tokens*, tarjetas de EVENTO, LIBRETO DE MISIÓN, y, en general, guiando a jugadores a lo largo de la historia. Sus cualidades son:

1. Lleva a cabo su turno después de todos los HUMANOS.
 2. **ENTE INMATERIAL.** No tiene PV y no puede morir. Si pierde un COMBATE, no daña a oponente pero tampoco recibe daño.
 3. **MOVIMIENTO FANTASMA.** Rige sus movimientos usando una baraja ó dado que muestra las movimientos del juego de Ajedrez (peón, torre, caballo, alfil, reina y rey) y trata al tablero como un tablero de Ajedrez: sin obedecer barreras físicas del museo: paredes, puertas, etc. (EXCEPTO con base en la regla “REFUGIARSE EN SANITARIOS”. Ver página 8).
- **MOVIMIENTO CON BARAJA:** Cada “hora” del juego, FANTASMA toma al azar seis de las nueve cartas de su baraja, y usa una en cada ronda para moverse de acuerdo al patrón de la carta. Cada nueva “hora” baraja las cartas, y repite el proceso.
 - **MOVIMIENTO CON DADO:** En su turno, FANTASMA tira el dado y ejecuta el movimiento indicado.



PEÓN

Avanza una casilla, en línea recta (no diagonales.)

TORRE

Movimiento ilimitado, en línea recta (no diagonales)

CABALLO

Se mueve con un “salto”, formando una “L” con 3 casillas (ninguna pieza saltada es atacada.)



REY

Avanza una casilla, en cualquier dirección.

ALFIL

Movimiento ilimitado, en diagonal.

REINA

Movimiento ilimitado, en línea recta o diagonal.

FANTASMAS SÚBDITOS

Cuando un HUMANO se declara MUERTO pasa a convertirse en otro FANTASMA en ese mismo turno, adoptando sus reglas y el OBJETIVO de atacar a sus previos aliados. Tira en el mismo orden indicado originalmente en su TARJETÓN DE PERSONAJE. Los FANTASMAS SÚBDITOS determinan su movimiento tirando el DADO de ajedrez una vez por turno (la BARAJA “FANTASMA” es usada únicamente por el SACERDOTE FANTASMA.)

ENTES SUBORDINADOS

A lo largo de la partida, pueden aparecer ENTES SUBORDINADOS. Dichos ENTES sirven al SACERDOTE FANTASMA, pero típicamente, su movimiento es automático: regulado por instrucciones específicas. Se mueven después de FANTASMA, y son eliminados del juego después de atacar una vez, sin importar si dicho ataque es exitoso o no, o si se requirió tirar dados para COMBATIR contra ellos.



CHANEQUES.

CANTIDAD MÁXIMA: Hasta 3 piezas presentes en el tablero.

MOVIMIENTO: 2 casillas hacia el HUMANO más cercano, obedeciendo límites físicos del Museo (puertas cerradas, elevadores, escaleras).



TZITZIMITL

CANTIDAD MÁXIMA: Hasta 2 piezas presentes en el tablero.

MOVIMIENTO: de 1-8 casillas, en línea recta, en dirección hacia el HUMANO más cercano, y obedeciendo límites físicos del Museo (Puertas cerradas, elevadores, escaleras.)

RELOJ DE JUEGO Y EVENTOS

RELOJ DE JUEGO. Cada vez que termina una ronda (después de que todos han ejecutado su turno) el Jugador FANTASMA avanza “10 minutos” del RELOJ DE JUEGO.



Ejemplo: RELOJ DE JUEGO indica 6:10, ergo, ha pasado una ronda de juego.

EVENTOS. Cuando se han cumplido 6 rondas de juego y el RELOJ DE JUEGO ha “cumplido una hora”, se toma una carta de EVENTO del mazo y se lee en voz alta, ejecutando de forma inmediata cualquier efecto indicado. (IMPORTANTE: Tarjetas que tienen una “fecha” en la esquina superior derecha son para ser usadas únicamente en la MISIÓN que tiene esa fecha).

VARIANTE DE MAYOR DIFICULTAD: Al inicio del juego, FANTASMA toma 3 cartas de la baraja de EVENTOS y juega una de su elección cada “hora”. Cuando ha usado las 3 cartas, repite el proceso, hasta el final del juego.



TIEMPO LÍMITE. Cada partida tiene un límite de tiempo definido por el LIBRETO DE MISIÓN y contabilizado con tu RELOJ DE JUEGO. Si el RELOJ llega a la hora límite definida por la MISIÓN automáticamente se acaba la partida y los HUMANOS pierden el juego, al no haber realizado sus objetivos antes de la hora límite.

LIBRETO DE MISIÓN

Una vez entendidas las REGLAS GENERALES del juego **¡es hora de embarcarte en las Aventuras del Museo!** Cada MISIÓN es un modo diferente de juego que puede involucrar nuevas MECÁNICAS y REGLAS, diferente cantidad de JUGADORES, así como una HISTORIA original y cartas específicas para la ocasión.

Para empezar a jugar, dirígete a elegir el LIBRETO DE MISIÓN que prefieras, considerando los siguientes puntos:



1. **DURACIÓN:** Tiempo promedio que dura una partida, en esta modalidad.
2. **JUGADORES.** Indica cuántas personas pueden participar en la MISIÓN. En este ejemplo, el LIBRETO para “*LADRONES EN LAS SOMBRAS*” indica que se puede jugar de diversas formas:
 - **1 VS 1:** una persona juega en el rol de LADRONES y otra adopta el rol de FANTASMA y GUARDIA DE SEGURIDAD.
 - **2 VS 1.** Dos personas como LADRONES VS un jugador como FANTASMA y GUARDIA DE SEGURIDAD
 - **2 VS 2.** Dos personas como LADRONES VS dos jugadores como DEFENSORES
 - **3 VS 2.** Integra a un tercer jugador en el rol de otro LADRÓN.

MUY IMPORTANTE: Si una regla en el LIBRETO DE MISIÓN altera o contradice de alguna forma las REGLAS GENERALES, siempre se obedece primero al LIBRETO DE MISIÓN.

PREGUNTAS FRECUENTES

1. ***“¿QUÉ PASA SI VARIOS JUGADORES ESTÁN EN LA MISMA CASILLA, CUANDO ATACA UN ENTE? ¿TODOS PELEAN AL MISMO TIEMPO?”*** Al momento del ataque, los jugadores en esa casilla pueden decidir quien lleva a cabo alguna acción que pueda ayudarlos, si cuentan con más de una opción. Ej.
 - Jugador “1” tiene ARMA, y jugador “2” no tiene forma de defenderse, “1” puede COMBATIR por ambos, con una sola tirada.
 - Si no tuvieran ARMA, pero “2” tuviera AMULETO, su poder defendería de un ataque a ambos jugadores en la casilla.
 - Si el ENTE ataca exitosamente, ambos jugadores sufren -1PV.
2. ***“QUÉ PASA SI HAY EMPATE DURANTE UN COMBATE?”***
Se vuelven a tirar los dados, hasta que haya un desempate.
3. ***“¿ENTES PUEDEN ‘USAR’ ELEVADORES Ó ATACAR DENTRO DE ELLOS?”*** Sí.
4. ***“¿PUEDO ATACAR A OTRO HUMANO?”*** Es posible, aunque no hay incentivo para hacerlo (¿o sí?). Aplican las mismas reglas de ataque y COMBATE. Requieres un ARMA para atacar. Si tu oponente también tiene ARMA, se libra un COMBATE. Si tu oponente no tiene ARMA, automáticamente sufre -1PV cuando declaras un ataque. Las ARMAS se desgastan de manera normal.
5. ***“¿CUÁNTOS JUGADORES PUEDEN OCULTARSE EN SANITARIOS?”*** Hasta Dos jugadores en cualquier casilla de SANITARIO.
6. ***“¿PUEDO NEGARME A USAR UN OBJETO?”*** Sí. El uso de cualquier OBJETO es 100% voluntario. *Ejemplo: Es enteramente válido decidir no usar un BOTIQUIN para curarte, ya sea para cederlo, o porque tu objetivo así lo requiere.* Si no se tomó la decisión por olvido, esto también afecta la partida, así que recuerda: ¡nunca es válido retroceder y/o cambiar tus ACCIONES y decisiones durante la partida!

CÓMO SE JUEGA UNA PARTIDA, EN RESUMEN:

1. CADA RONDA:

- Juegan su turno HUMANOS, siguiendo orden de TARJETÓN.
- Juega su turno FANTASMA y ENTES SUBORDINADOS (si hay)
- FANTASMA avanza 10 “minutos” de RELOJ DE JUEGO.

2. CUANDO SE CUMPLE UNA “HORA” EN “RELOJ”...

- FANTASMA toma una carta de EVENTO. Todos los jugadores obedecen al efecto indicado en esa carta.

3. CADA TURNO, HUMANOS PUEDEN HACER 2 ACCIONES:

- AVANZAR una o dos casillas.
- USAR 1 OBJETO aplicable, en sí mismo, o en otro jugador ubicado en misma casilla o contigua (sin obstáculos de por medio.)
- REGALAR/ INTERCAMBIAR OBJETOS bajo mismas condiciones que punto anterior. Sin límite de OBJETOS. No es válido usar esta ACCIÓN solo para recibir OBJETOS de regalo.
- OMITIR una o dos de sus ACCIONES, y pasar su turno.
- DESECHAR OBJETOS en su casilla actual. (ACCIÓN sin costo.)

4. SI, DURANTE LA RONDA...

- FANTASMA toca a HUMANO sin ARMA u OBJ DEFENSIVO aplicable, HUMANO pierde 1PV.
- Un enemigo toca a HUMANO con ARMA, se libra COMBATE: ambos tiran un dado, y gana el número más alto.
- HUMANO es atacado por ENTES, y cuenta con OBJETO DEFENSIVO aplicable, puede usarlo, siguiendo sus reglas específicas.
- Un HUMANO pierde todos sus PV, queda HERIDO.
- HUMANO HERIDO no es reanimado después de 3 turnos, con OBJETO DE SALUD, se declara MUERTO.
- Un HUMANO MUERE, se convierte en otro FANTASMA.

5. PARTIDA TERMINA SI...

- Se termina tiempo de la MISIÓN, sin completar OBJETIVOS.
- FANTASMA mata a todos los HUMANOS.
- HUMANOS cumplen todos los OBJETIVOS de la MISIÓN, antes de que se termine el tiempo en el RELOJ DE JUEGO.