



STRANGER THINGS



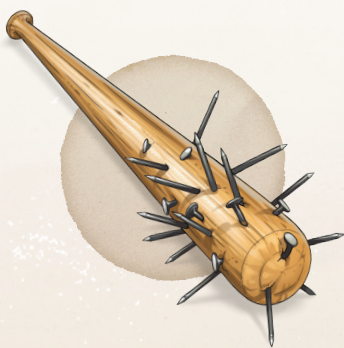
NETFLIX

- MUNDO DEL REVÉS -
Reglamento



CAPÍTULOS

INTRODUCCIÓN.....	2
RESUMEN.....	2
CRÉDITOS.....	2
CONTENIDO.....	3
CONCEPTOS BÁSICOS.....	4
• TABLERO DE JUEGO.....	4
• PERSONAJES Y TABLERO DE PERSONAJE.....	5
• CARTAS DE ACCIÓN.....	5
• CARTAS DE ESCENA.....	5
• FICHAS DE NIVEL.....	6
• PILAS.....	6
• ENEMIGOS.....	7
• CARTAS DE ALIADO.....	7
• CARTAS DE OBJETO.....	7
• PODERES DE ONCE.....	7
PREPARACIÓN DE LA TEMPORADA 1.....	8
PREPARACIÓN DE LA TEMPORADA 2.....	9
CÓMO SE JUEGA.....	10
1. MOVER.....	10
2. REALIZAR UNA ACCIÓN.....	10
3. REPONER LA MANO.....	10
4. REVELAR ESCENAS.....	11
Engendramiento de Demoperros.....	11
GANAR O PERDER.....	11
ACCIONES.....	11
• ACCIONES SIN OPOSICIÓN.....	11
«Calmarse» y «Calmarse +2».....	11
«Conseguir un Objeto» y «Conseguir un Objeto +2».....	12
«Obtener información».....	12
• ACCIONES CON OPOSICIÓN.....	13
«Ganarse a un Aliado».....	13
«Ayudar a Once».....	13
«Investigar el Laboratorio».....	13
«Rescatar a Will».....	13
«Pelear».....	14
«Destruir Zarcillos».....	15
«Cerrar el Portal».....	15
RESUMEN DE LAS REGLAS.....	16



INTRODUCCIÓN

6 de noviembre de 1983, Hawkins (Indiana).

Después de una larga sesión de diez horas de juegos de rol, el joven Will Byers desaparece montando en bicicleta por los campos que unen Cornwallis y Kelley, un camino al que su pandilla llama el Bosque Negro. Este aterrador suceso da pie a una serie de extraños incidentes en su pueblo: el inexplicable suicidio de Benny Hammond; sobrecogedoras llamadas de teléfono y luces titilantes en la casa de los Byers; que Bárbara Holland se escapara supuestamente de su hogar; y la súbita aparición de Once, una chica con la cabeza rapada y poderes paranormales que, por lo visto, tiene alguna conexión con el sospechoso Laboratorio Nacional de Hawkins.

Poco a poco, se desvelarán nuevas pistas de este misterio sobrenatural y la vida de algunos habitantes de Hawkins cambiará para siempre.

RESUMEN

Stranger Things: Mundo del Revés es un juego cooperativo en el que un grupo de entre 2 y 4 jugadores asume el papel de los protagonistas de la serie homónima. Al inicio de la partida, los jugadores escogen a un Personaje y una de las dos Temporadas para jugarla: cada una tiene un tablero, acciones y cartas para desarrollar una partida única. Los Personajes usan cartas de acción para moverse por los Lugares más conocidos de Hawkins; conseguir Objetos; controlar su Miedo; superar el valor de pilas de fichas para ganarse Aliados; escapar de una organización gubernamental secreta; ayudar a Once y sacar provecho de sus Poderes; y enfrentarse a los horrores del Mundo del Revés. Los jugadores llevan a cabo sus acciones a lo largo de una serie de turnos hasta que alcanzan su objetivo: detener a las fuerzas del Mundo del Revés y rescatar a Will... o morir de miedo en el intento.

CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO: Rob Daviau
DESARROLLADOR PRINCIPAL: Leo Almeida
DESARROLLADORES: Jordy Adan, Noah Cohen y Brian Neff
JEFA DE PRODUCCIÓN: Isadora Leite
PRODUCCIÓN: Thiago Aranha, Marcela Fabreti, Guilherme Goulart, Rebecca Ho, Thiago Meyer, Shafiq Rizwan, Kenneth Tan y Gregory Varghese
REVISIÓN: Robert Fulkerson y Jason Koepp
DIRECTOR ARTÍSTICO: Mathieu Harlaut
ILUSTRADORA PRINCIPAL: Giovanna Guimarães
ILUSTRADOR DEL TABLERO: Henning Ludvigsen
COLORISTA DE LA CUBIERTA Y DEL REVERSO DE LAS CARTAS: Giorgia Lanza
MODELADOR: Irek Zieliński
INGENIEROS DE MODELACIÓN: Vincent Fontaine y Aragorn Marks
RENDERIZADO: Edgar Ramos
DISEÑADOR GRÁFICO PRINCIPAL: Louise Combal
DISEÑO GRÁFICO: Marc Brouillon y Júlia Ferrari
LICENCIAS:
CMON: Geoff Skinner
NETFLIX: Aristides "Arrow" Membreno
EDITOR: David Preti
TRADUCTOR AL ESPAÑOL: Ignacio Candil
REVISORA DE LA TRADUCCIÓN: Aurora Mena
PRUEBAS DE JUEGO: Rafael Assaf, Davi Augusto, Euclides Cantidiano y Felipe Galeno



NETFLIX

© 2023 CMON Global Limited, todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede ser reproducida sin consentimiento específico. STRANGER THINGS es ™ y © de Netflix. Usado con permiso. CMON y el logotipo de CMON son marcas registradas de CMON Global Limited.

CONTENIDO

6 PERSONAJES



Lucas Sinclair



Mike Wheeler



Dustin Henderson



Jim Hopper



Nancy Wheeler



Joyce Byers



1 indicador de Once

7 ENEMIGOS



Demogorgon



4 Demoperros



2 figuras de
Patrulla

1 tablero de juego de doble cara



25 cartas de Escena - Temporada 1



8 cartas de Aliado
- Temporada 1



6 tableros de Personaje



27 cartas de Escena - Temporada 2



8 cartas de Aliado
- Temporada 2



15 cartas de Objeto



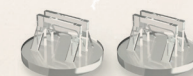
48 cartas de Acción



77 fichas de nivel de doble cara



4 indicadores de Miedo



2 peanas de plástico



CONCEPTOS BÁSICOS

TABLERO DE JUEGO

Cada Temporada del juego está representada con una cara diferente del tablero. Las caras del tablero muestran la ciudad de Hawkins en su mitad superior y el Mundo del Revés (en la Temporada 1) o el Sistema de túneles (en la Temporada 2) en su mitad inferior. Aunque cada cara del tablero es diferente, ambas comparten los mismos elementos básicos:

- **Temporada:** indica la Temporada de esa cara del tablero.
- **Lugares:** son sitios recurrentes de la serie. Cada Lugar está asociado a una acción como mínimo.

• **Acción de Lugar:** aquí se indican las acciones que se pueden realizar en ese Lugar. Dependiendo del tipo de acción, pueden tener, o no, algún espacio asociado a ellas (consulta la página 11).

• **Espacios de fichas:** espacios para las fichas de nivel asociadas a una acción de Lugar o un Enemigo (consulta la página 6). Los espacios con un tamaño de pila (es decir, los espacios con números) se rellenan durante la preparación (consulta las páginas 8 y 9).

• **Grupo de espacios:** uno o más espacios de fichas de nivel agrupados dentro de un recuadro e identificados por un nombre.

• **Espacios de Aliado:** espacios para cartas de Aliado que siempre están asociados a la acción «Ganarse a un Aliado» (consulta la página 13) y tienen un espacio de fichas.

• **Poderes de Once:** poderes que pueden activarse mediante la acción «Ayudar a Once» (consulta la página 13). Cada Poder tiene su propia descripción y un espacio de fichas asociado.

• **Caminos:** los Lugares están conectados mediante caminos que los Personajes y los Enemigos usan para moverse. Los Lugares que están conectados directamente por algún camino están adyacentes los unos de los otros. Los Personajes siempre sufren 1 punto de Miedo cuando se mueven por los caminos del Mundo del Revés que así lo indican (consulta la página 10).

• **Marcador de Acto:** determina la cantidad mínima de cartas de Escena que los jugadores revelan al final de su turno (consulta la página 11). Este marcador avanza cada vez que el mazo de acciones se vuelve a barajar. Si en algún momento el indicador tiene que avanzar *más allá del tercer Acto*, los jugadores pierden la partida automáticamente (consulta la página 11).



PERSONAJES Y TABLERO DE PERSONAJE

Cada Personaje tiene un Lugar inicial, un marcador de Miedo, un movimiento básico y una capacidad particular, todo ello indicado en su tablero de Personaje. **Once no es un Personaje y no se puede jugar con ella**, sino que indica los Actos en el marcador de Acto del tablero de juego y ayuda a los Personajes con sus Poderes (consulta la página 7):

- **Lugar inicial:** el Lugar donde cada Personaje empieza la partida.

- **Movimiento:** la cantidad de Lugares por los que el Personaje puede moverse durante su turno. El movimiento de los Personajes puede aumentarse usando cartas de acción (consulta la página 10).

- **Capacidad:** la habilidad particular de cada Personaje. A menos que estén asociadas a alguna acción específica o algún paso del turno (consulta la página 10), las capacidades siempre están activas durante toda la partida.

- **Marcador de Miedo:** indica lo asustado que está el Personaje. Los Personajes sufren puntos de Miedo a lo largo de la partida debido a cartas de Escena (consulta la página 11), a que se mueven por caminos del Mundo del Revés o a que fracasan al realizar alguna acción con oposición (consulta la página 13). Por cada punto de Miedo que sufren, el indicador de Miedo de los Personajes avanza 1 casilla hacia la derecha. Si uno o más Personajes llegan a la última casilla de su marcador de Miedo, quedan Aterrorizados y los jugadores pierden la partida inmediatamente.



Nombre
Lugar inicial
Movimiento
Capacidad
Marcador de Miedo

CARTAS DE ACCIÓN

Las cartas de acción representan el valor de los Personajes, y estos las usan para aumentar su movimiento y realizar acciones. Los jugadores pueden enseñar sus cartas a los demás o hablar sobre ellas en cualquier momento. Cada carta de acción puede tener hasta tres efectos diferentes:

- **Icono de Amigos:** está presente en algunas cartas. Cada suma +1 al valor de la acción total del Personaje si está en el mismo Lugar que otro Personaje más como mínimo.

- **Valor de la acción:** está presente en todas las cartas y puede variar de 1 a 3. El valor de la acción total de las cartas de acción que juegue un Personaje durante cada paso del turno se usa para determinar su movimiento total y el resultado de su acción (consulta la página 11).

- **Icono de Peligro:** está presente en algunas cartas. Este icono aumenta los riesgos a los que se exponen los Personajes. Los Personajes revelan 1 carta de Escena adicional al final de su turno (consulta la página 11) por cada que hayan jugado.



Icono de Amigos
Valor de la acción
Icono de Peligro

CARTAS DE ESCENA

Las cartas de Escena representan sucesos peligrosos que viven los Personajes. Cada Personaje revela la carta de Escena al final de su turno y resuelve los efectos que indican. Las cartas de Escena pueden mover Enemigos, infundir Miedo, retirar Aliados de la partida, eliminar Poderes de Once y formar o aumentar pilas entre otros efectos.

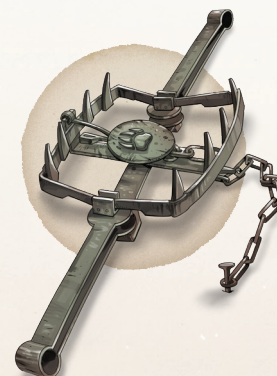
A menos que se indique otra cosa, si una carta de Escena da la opción de escoger cómo se resuelve su efecto, es el jugador activo (aquel cuyo turno esté en curso en ese momento) quien decide qué se debe hacer.

Cuando una carta de Escena mueva Enemigos, siempre deben seguir el recorrido más corto. Si hay dos rutas o más igual de cortas, el jugador activo escoge una de ellas.



Nombre de la Escena

Efecto



FICHAS DE NIVEL



Reverso



Frente numerado



Frente de Demogorgon

Las fichas de nivel (👁️) se colocan en los espacios de fichas del tablero de juego formando pilas que representan desafíos que los Personajes deben superar. El reverso de todas las (👁️) es el mismo: un signo de exclamación sobre fondo azul. Sin embargo, el frente puede ser de dos tipos diferentes:

- **Numerado:** muestra un valor que va de 0 a 5 dentro de un círculo rojo.
- **Demogorgon:** no muestra ningún valor fijo, sino la cara de un Demogorgon en color rojo. El valor de esta ficha lo marca la cantidad de pilas que haya en el grupo de espacios «Demogorgon» (de 0 a 8). Las fichas de Demogorgon solo se usan en la Temporada 1.

A menos que se indique otra cosa, las fichas de nivel siempre se colocan bocabajo (es decir, con la cara azul hacia arriba) en los espacios. Sin embargo, es posible que algunos efectos de juego indiquen a los jugadores que revelen fichas, en cuyo caso tienen que darle la vuelta a la primera (👁️) de las pilas indicadas. Si la primera (👁️) de una pila ya está revelada, no ocurre nada. Si un efecto de juego indica a los jugadores que miren una o más (👁️), comprueban el valor de las fichas indicadas y después las vuelven a dejar en sus pilas correspondientes, en el mismo orden en que estaban y sin revelarlas.

PILAS



Las pilas son los montones de (👁️) que se forman en los espacios de fichas. Cada pila puede contener de 1 a 4 (👁️), y conviene tener presente que los espacios de fichas vacíos **no cuentan** como una pila. Durante la partida, los Personajes usan sus cartas de acción para superar el valor total de determinadas pilas y, con ello, retirarlas del tablero de juego, lo que les permite realizar acciones y ganar la partida (consulta la página 11).

Algunas pilas se forman durante la preparación (consulta las páginas 8 y 9), mientras que otras se forman mediante efectos de las cartas de Escena (consulta la página 11).

Además, a lo largo de la partida pueden añadirse más fichas a las pilas ya existentes. A menos que se indique otra cosa, las (👁️) siempre se ponen bocabajo en la parte superior de las pilas. Si alguna pila tiene la primera ficha revelada y se le tienen que añadir más fichas, las nuevas (👁️) se colocan bocabajo en la parte inferior de la pila en lugar de en la parte superior.

Ejemplo: al final de su turno, Nancy revela la carta de Escena «Los zarcillos crecen», que le indica que tiene que añadir 1 (👁️) a cada pila que esté en un grupo de espacios «Zarcillos». La pila de los Túneles del oeste tiene 4 fichas, la pila de los Túneles del este tiene 1 ficha (que en ese momento está revelada) y el espacio del Nido está vacío. A continuación, Nancy pasa a resolver el efecto de la carta: dado que la pila de los Túneles del oeste ya ha llegado a su límite de 4 (👁️), Nancy devuelve la ficha a la reserva y cada Personaje que está en juego (en este caso, ella y Joyce) sufre 1 punto de Miedo. Después, coloca 1 (👁️) bocabajo en la parte inferior de la pila de los Túneles del este, ya que tiene la primera ficha revelada. Por último, Nancy no puede colocar 1 ficha en el Nido porque no hay ninguna pila en ese espacio.




Si algún efecto de juego indica a los jugadores que añadan una cantidad determinada de (👁️) a una pila y esto va a provocar que se exceda su límite de 4 fichas, se añaden fichas hasta llegar al límite y después se devuelven bocabajo a la reserva las fichas sobrantes. Por último, cada Personaje sufre 1 punto de Miedo por cada ficha que no se haya podido añadir a la pila. Solo pueden añadirse fichas a pilas ya existentes; por tanto, si un efecto de juego indica a los jugadores que añadan fichas a un espacio vacío (es decir, que no tiene ninguna pila), simplemente no se le añade ninguna ficha.

ENEMIGOS

Los Enemigos son los adversarios de los Personajes que merodean por el tablero de juego y suponen una constante amenaza para ellos. A menos que se indique otra cosa, los Personajes nunca pueden moverse por Lugares donde haya un Enemigo; sin embargo, si un Personaje empieza su turno en un Lugar donde hay un Enemigo, puede salir de ese Lugar. Además de bloquear el movimiento, los Enemigos también pueden hacer que los Personajes sufran Miedo y descarten cartas de acción mediante los efectos de las cartas de Escena (consulta la página 5), así como impedir que los Personajes realicen acciones (consulta la página 10).

Cada Temporada tiene sus Enemigos particulares: el Demogorgon y las Patrullas se usan en la Temporada 1, mientras que los Demoperros se usan en la Temporada 2.

CARTAS DE ALIADO

Los Aliados son amigos, familiares y conocidos que pueden reclutarse mediante la acción «Ganarse a un Aliado» (consulta la página 13) para que ayuden a los Personajes. Las cartas de Aliado se colocan al azar en los espacios de Aliado del tablero de juego, junto a la cantidad de  que se indica en las propias cartas de Aliado. Las fichas se colocan en los espacios de fichas asociados a los espacios de Aliado. Cada Temporada tiene un conjunto de 8 cartas de Aliado.

Una vez reclutados, los Aliados se colocan debajo del tablero de Personaje correspondiente y no se descartan al usarse. Cada Personaje puede tener tantos Aliados como quiera, con el único límite de la cantidad de cartas de Aliado que marque cada Temporada. Los Personajes no pueden intercambiarse Aliados, y estos están activos durante toda la partida, salvo si están asociados a alguna acción específica o algún paso del turno.




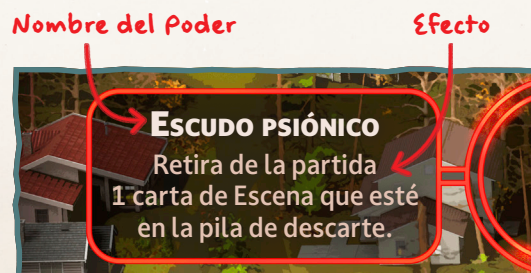
CARTAS DE OBJETO

Los Objetos son cosas útiles que ayudan a los Personajes sumando valores de bonificación para realizar acciones concretas (consulta la página 10). Se obtienen de un mazo de cartas de Objeto mediante la acción «Conseguir un Objeto» (consulta la página 12) y, una vez obtenidos, se colocan debajo del tablero de Personaje correspondiente y no se descartan al usarse. Cada Personaje puede tener hasta 2 cartas de Objeto y puede usar ambas simultáneamente, siempre que los dos Objetos concedan bonificaciones a la acción que se está realizando. A menos que se indique otra cosa, los Personajes solo pueden usar sus propios Objetos (no pueden compartirlos ni aunque haya varios Personajes en el mismo Lugar) y no pueden intercambiarse Objetos entre ellos.



PODERES DE ONCE

Los Poderes de Once se muestran en el tablero de juego, tienen asociados espacios de fichas, pueden activarse mediante la acción «Ayudar a Once» (consulta la página 13) y proporcionan a los Personajes poderosos efectos como recompensa por su ayuda. Cada Poder solo puede activarse una vez por partida y, una vez activado, todas las  asociadas a él se devuelven a la reserva de fichas. **Los Poderes que no tengan asociada una pila de fichas no pueden activarse.**



PREPARACIÓN DE LA TEMPORADA 1






1. Coloca el tablero de juego en el centro de la zona de juego y con la cara de la Temporada 1 bocarriba.
2. Forma dos mazos separados con las cartas de Escena y las cartas de Aliado de la Temporada 1, barájalos y colócalos bocabajo junto al tablero de juego, en un lugar al alcance de todos los jugadores.
3. Forma dos mazos separados con las cartas de Objeto y las cartas de acción, barájalos y colócalos bocabajo junto al tablero de juego, en un lugar al alcance de todos los jugadores.
4. Pon bocabajo todas las fichas numeradas (excluyendo las 5 fichas de Demogorgon), mézclalas formando una reserva y colócalas junto al tablero de juego, en un lugar al alcance de todos los jugadores.
5. Toma 7 fichas al azar de la reserva y, sin ponerlas bocarriba, mézclalas con las 5 fichas de Demogorgon puestas bocabajo. A continuación, coloca al azar estas 12 fichas en los espacios asociados a la acción «Rescatar a Will», de manera que formen 3 pilas de 4 fichas.
6. Coloca, en todos los espacios de fichas numerados del tablero de juego (es decir, en los que están asociados a los Poderes de Once, al Laboratorio de Hawkins y a las Patrullas, así como en los que forman el grupo de espacios «Demogorgon»), la cantidad de fichas que se indique en ellos. Las fichas se colocan bocabajo y formando pilas. Por último, revela la primera ficha de todas las pilas que están en Hawkins.
7. Roba sendas cartas de Aliado y colócalas bocarriba en los espacios de Aliado de los Lugares «Escuela» y «Casa de los Byers» de Hawkins. A continuación, coloca en los espacios de fichas asociados a esos espacios de Aliado la cantidad de fichas que se indique en el tamaño de pila de su carta de Aliado correspondiente. Las fichas se colocan bocabajo y formando pilas. Por último, revela la primera ficha de esas dos pilas.
8. Coloca la miniatura del Demogorgon en el Lugar «Escuela» del Mundo del Revés.
9. Coloca sendas figuras de Patrulla en el Lugar «Castillo Byers» de Hawkins y en el Lugar «Laboratorio del Mundo del Revés». Asegúrate de que las figuras tengan insertadas las peanas de plástico.
10. Cada jugador:
 - Escoge a un Personaje y se queda con su miniatura y su tablero de Personaje correspondientes, así como con 1 indicador de Miedo. Los Personajes, los tableros de Personaje y los indicadores de Miedo que no se hayan escogido (si es el caso) se dejan en la caja del juego.
 - Coloca a su Personaje en el Lugar inicial que se indica en su tablero de Personaje.
 - Coloca su indicador de Miedo en la casilla inicial del marcador de Miedo que está en su tablero de Personaje.
 - Roba 5 cartas de la parte superior del mazo de acción.

NOTA: si Lucas está en juego, su jugador también roba 1 carta de la parte superior del mazo de Objeto.

11. Coloca el indicador de Once en la primera casilla del marcador de Acto que está en el tablero de juego.



PREPARACIÓN DE LA TEMPORADA 2

- Coloca el tablero de juego en el centro de la zona de juego y con la cara de la Temporada 2 boca arriba.
- Forma dos mazos separados con las cartas de Escena y las cartas de Aliado de la Temporada 2, barájalos y colócalos boca abajo junto al tablero de juego, en un lugar al alcance de todos los jugadores.
- Forma dos mazos separados con las cartas de Objeto y las cartas de acción, barájalos y colócalos boca abajo junto al tablero de juego, en un lugar al alcance de todos los jugadores.
- Pon boca abajo todas las  numeradas, mézclalas formando una reserva y colócalas junto al tablero de juego, en un lugar al alcance de todos los jugadores.
- ¡IMPORTANTE!** las  de Demogorgon no se usan en la Temporada 2.
- Coloca en todos los espacios de fichas numerados del tablero de juego (es decir, en los que están asociados a los Poderes de Once, al Laboratorio y a las acciones «Rescatar a Will» y «Cerrar el Portal», así como en los que forman los grupos de espacios «Zarcillos» de los Túneles del oeste y «Demoperros») la cantidad de fichas indicada en ellos. Las fichas se colocan boca abajo y formando pilas. Por último, revela la primera  de todas las pilas que están en Hawkins.
- Roba sendas cartas de Aliado y colócalas boca arriba en los espacios de Aliado de los Lugares «Escuela» y «Casa de los Byers». A continuación, coloca en los espacios de fichas asociados a esos espacios de Aliado la cantidad de  que se indique en el tamaño de pila de su carta de Aliado correspondiente. Las fichas se colocan boca abajo y formando pilas. Por último, revela la primera  de esas dos pilas.
- Coloca sendas miniaturas de Demoperro en los Lugares «Túneles del este» y «Nido». Coloca las otras 2 miniaturas de Demoperro junto al tablero de juego en un lugar al alcance de todos los jugadores.
- Cada jugador:
 - Escoge a un Personaje y se queda con su miniatura y su tablero de Personaje correspondientes, así como con 1 indicador de Miedo. Los Personajes, los tableros de Personaje y los indicadores de Miedo que no se hayan escogido (si es el caso) se dejan en la caja del juego.
 - Coloca a su Personaje en el Lugar inicial que se indica en su tablero de Personaje.
 - Coloca su indicador de Miedo en la casilla inicial del marcador de Miedo que está en su tablero de Personaje.
 - Roba 5 cartas de la parte superior del mazo de acción.

NOTA: si Lucas está en juego, su jugador también roba 1 carta de la parte superior del mazo de Objeto.

- Coloca el indicador de Once en la primera casilla del marcador de Acto que está en el tablero de juego.




CÓMO SE JUEGA

Cuando los jugadores hayan decidido qué Temporada quieren jugar, empiezan sus turnos en sentido horario. El jugador inicial será aquel que haya montado en bicicleta más recientemente. El jugador cuyo turno esté en curso es el jugador activo.

Los turnos de jugador tienen cuatro pasos que deben realizarse en orden:

1. Mover
2. Realizar una acción
3. Reponer la mano
4. Revelar Escenas




1. MOVER

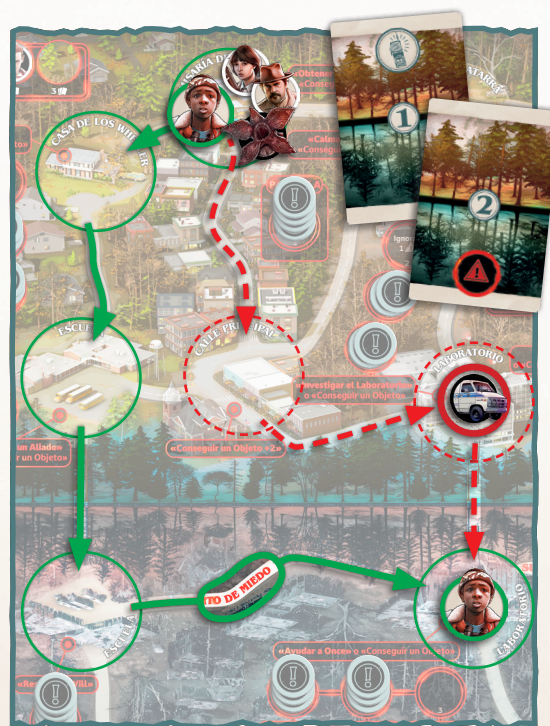
El jugador activo puede mover a su Personaje. El valor de movimiento de un Personaje (es decir, la cantidad de Lugares por los que puede moverse) está indicado en su tablero de Personaje y puede aumentarse jugando 1 o más cartas de acción antes de mover. El jugador suma el valor de las cartas que ha jugado (si ha jugado alguna) al movimiento básico de su Personaje y mueve a su Personaje por los caminos un número de Lugares igual o menor al valor que haya obtenido. Además, el jugador debe mantener junto a su tablero de Personaje las cartas que acaba de jugar para llevar la cuenta de la cantidad de  que ha jugado en su turno.

El jugador tiene la opción de no usar su valor de movimiento total; sin embargo, el movimiento restante se pierde, así que se sumará a los siguientes pasos del turno. Si en algún momento de su movimiento el Personaje entra en un Lugar donde haya un Enemigo, su paso «Mover» termina inmediatamente y pierde el valor de movimiento que le quede. A menos que se indique otra cosa, los Personajes solo pueden salir de un Lugar donde haya un Enemigo si ya empiezan su turno en ese Lugar.

Cuando el Personaje llegue al Lugar donde quería ir, se quede sin movimiento o entre en un Lugar donde haya un Enemigo, su turno continúa en el siguiente paso.

RECUERDA: los Personajes que se mueven por ciertos caminos que conectan Lugares del Mundo del Revés sufren 1 punto de Miedo por cada camino en el que se internen e indique tal cosa.

Ejemplo: Lucas empieza su turno en el Lugar «Comisaría de policía», con el Demogorgon, Hopper y Mike. Dado que quiere llegar al Lugar «Laboratorio» del Mundo del Revés, la ruta más corta y efectiva hasta allí requeriría un valor de movimiento 3 y no le haría sufrir Miedo. Sin embargo, hay una Patrulla en el Lugar «Laboratorio» de Hawkins, la cual obligaría a Lucas a terminar su paso «Mover» inmediatamente sin posibilidad de llegar al Lugar donde querría ir. Sabiendo esto, juega 2 cartas de acción: una carta con valor 1 y un , y otra con valor 2 y un . Por tanto, su valor de movimiento total es 5: 1 del movimiento de su Personaje más 4 (3 de los valores de las cartas y 1 por el , ya que está en un Lugar donde hay otros Personajes). A continuación, decide moverse siguiendo una ruta más larga y usa 4 movimientos de los 5 de su valor de movimiento total. Se detiene en el Lugar «Laboratorio» del Mundo del Revés, sufre 1 punto de Miedo por moverse por el camino del Mundo del Revés y pierde el resto de su valor de movimiento total (1).



2. REALIZAR UNA ACCIÓN

Si el Personaje termina su paso «Mover» en un Lugar donde **no haya** ningún Enemigo, el jugador activo puede realizar una de las acciones indicadas en el Lugar donde esté su Personaje en ese momento (o, si su Personaje es Mike, puede usar su capacidad). Las acciones permiten a los jugadores conseguir Objetos, ganarse Aliados, perder Miedo y activar Poderes de Once, entre otras opciones. Realizar una acción de Lugar es opcional.


Sin embargo, si el Personaje termina el paso «Mover» en un Lugar donde haya al menos un Enemigo, no puede realizar ninguna acción de Lugar, sino que **debe** optar por una acción «Pelear» (consulta la página 14).

Para realizar cualquier acción, el jugador activo juega al menos 1 carta de acción y le suma las bonificaciones de Objetos, Aliados o capacidades de que disponga para determinar el **valor de la acción** total. Además, el jugador debe mantener junto a su tablero de Personaje las cartas que ha jugado, al igual que hizo con las cartas jugadas durante el paso «Mover» (si es que jugó alguna). A continuación, realiza la acción (consulta la página 11).



Cuando el jugador haya terminado el paso «Realizar una acción», su turno continúa en el siguiente paso.



3. REPONER LA MANO

El jugador activo roba cartas de acción de la parte superior del mazo hasta tener 5 cartas en su mano. Si no hay cartas suficientes en el mazo, el jugador baraja las cartas descartadas junto con las cartas que mantenga junto a su tablero de Personaje (asegurándose primero de tomar nota de la cantidad total de  que ha jugado) para formar un nuevo mazo. Luego mueve el indicador de Once 1 casilla hacia la derecha en el marcador de Acto. A continuación, el jugador sigue reponiendo su mano.




4. REVELAR ESCENAS



El jugador activo revela cartas de Escena y las resuelve. La cantidad de cartas que debe revelar se determina sumando el número del Acto en curso (1, 2 o 3) a la cantidad total de iconos  (de 0 a 5) que se muestran en las cartas de acción que ha jugado en su turno. Las cartas de acción descartadas por un efecto de juego no cuentan de cara a la cantidad de cartas de Escena que deben revelarse. El jugador activo resta a esa cantidad total de cartas de Escena las bonificaciones de  de que disponga, como las que proporcionan los espacios de fichas vacíos del Lugar «Laboratorio» de Hawkins o algunos efectos de Aliado.

A continuación, el jugador activo revela la primera carta del mazo de Escena y la resuelve antes de revelar la siguiente carta. Las cartas resueltas se descartan en una pila de descarte. Si en cualquier momento el jugador revela una carta de Escena «Al caer el día», resuelve su efecto, vuelve a barajar el mazo de Escena junto con su pila de descarte para formar un mazo nuevo y ya no revela ninguna carta de Escena más.

Cuando el jugador activo haya terminado de revelar cartas de Escena, ya sea porque ha revelado la cantidad total requerida o debido a una carta «Al caer el día», su turno finaliza. Si no barajó el mazo de acción en el paso «Reponer la mano», el jugador descarta, cerca del mazo de acción y formando una pila de descarte, las cartas de acción que haya jugado durante su turno. Por último, el turno pasa al siguiente jugador en sentido horario.

¡IMPORTANTE! siempre que un efecto de juego indique a los jugadores que deben retirar una carta de la partida, esa carta deja de estar disponible y se deja en la caja del juego.

Ejemplo: Lucas jugó 1  en su paso «Mover» y 1  en su paso «Realizar una acción». Por tanto, deberá revelar 4 cartas de Escena: 1 por cada  más 2 porque Once está en la casilla del Acto 2.


Sin embargo, hay un espacio de fichas vacío en el Lugar «Laboratorio» de Hawkins, lo que le permite ignorar 1  y el Agente Powell es su Aliado, lo que también le permite ignorar 1  más.



De esta manera, Lucas acabará resolviendo, de una en una, 2 cartas de Escena.



■ ENGENDRACIÓN DE DEMOPERROS

Cuando se juega la Temporada 2, las cartas de Escena pueden engendrar Demoperros. Cada vez que se engendre un Demoperro, el jugador activo forma una pila de 3  en un espacio vacío del grupo de espacios «Demoperros» y coloca en el Lugar indicado 1 de las miniaturas de Demoperro que estén fuera del tablero de juego. Si las 4 miniaturas de Demoperro ya están en el tablero, no ocurre nada y el jugador activo pasa a resolver los otros efectos de la carta de Escena si tiene alguno más.



GANAR O PERDER

Stranger Things: El Mundo del Revés es un juego cooperativo, así que los jugadores ganan o pierden en grupo. En cuanto los jugadores completan los siguientes objetivos, la partida termina inmediatamente con una victoria:

- **Objetivo de la Temporada 1:** salvar a Will retirando todas las pilas de los espacios de fichas asociados a la acción de Lugar «Rescatar a Will».
- **Objetivo de la Temporada 2:** en este orden, salvar a Will y cerrar el Portal. Para ello, en primer lugar hay que retirar todas las pilas de los espacios de fichas asociados a las acciones de Lugar «Rescatar a Will» y, a continuación, retirar la pila del espacio de fichas asociado a la acción de Lugar «Cerrar el Portal».

Los jugadores pierden la partida inmediatamente si uno o más Personajes quedan Aterrorizados o si el indicador de Once llega a la casilla del Acto 3 y hay que volver a barajar el mazo de acción.

ACCIONES

Los Personajes realizan acciones durante sus turnos dependiendo del Lugar donde estén, de sus capacidades (en el caso de Mike) o de la presencia de Enemigos. Hay dos tipos de acciones:

- **SIN OPOSICIÓN:** los Personajes resuelven la acción sin ningún impedimento.
- **CON OPOSICIÓN:** los Personajes deben superar el valor de alguna pila para resolver la acción. Si no se supera, la acción no puede resolverse y el Personaje que la estaba realizando sufre Miedo.

ACCIONES SIN OPOSICIÓN

Hay tres acciones sin oposición, cada una con su propio efecto:

■ «CALMARSE» Y «CALMARSE +2»

El Personaje pierde una cantidad de Miedo igual al valor de la acción total.

- **Lugares:** el «Depósito de chatarra» y el «Castillo Byers» de Hawkins en la Temporada 1 y el «Campo de calabazas» en la Temporada 2. Además, el Lugar «Depósito de chatarra» suma +2 al valor de la acción del Personaje.

■ «CONSEGUIR UN OBJETO» Y «CONSEGUIR UN OBJETO +2»

El jugador activo roba de la parte superior del mazo de Objeto una cantidad de cartas igual al valor de la acción. A continuación, escoge 1 carta para quedarse, devuelve las otras al mazo y luego lo baraja.

• **Lugares:** todos los Lugares de Hawkins y el Lugar «Laboratorio» del Mundo del Revés permiten a los Personajes realizar la acción «Conseguir un Objeto». Además, el Lugar «Calle principal» suma +2 al valor de la acción del Personaje.

RECUERDA: Los Personajes pueden tener hasta 2 Objetos en todo momento. Si algún jugador va a conseguir un tercer Objeto, tiene que escoger uno de los tres para descartarlo.

Ejemplo: Nancy está en el Lugar «Calle principal» y juega 1 carta de acción de valor 3, al que suma +2 por el Lugar. A continuación, roba 5 cartas de la parte superior del mazo de Objeto, decide quedarse con la carta «Gasolina», devuelve las otras 4 cartas al mazo y, por último, lo baraja.

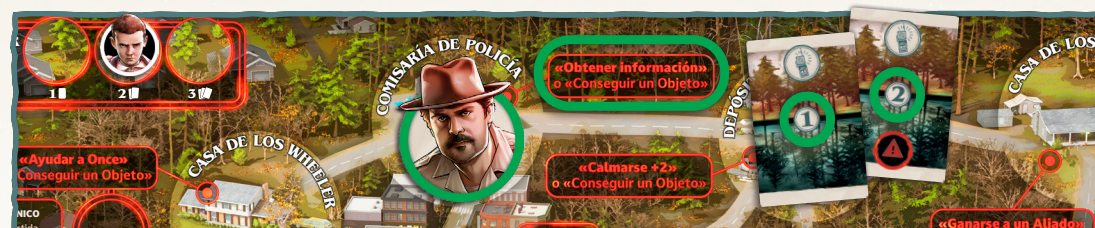


■ «OBTENER INFORMACIÓN»

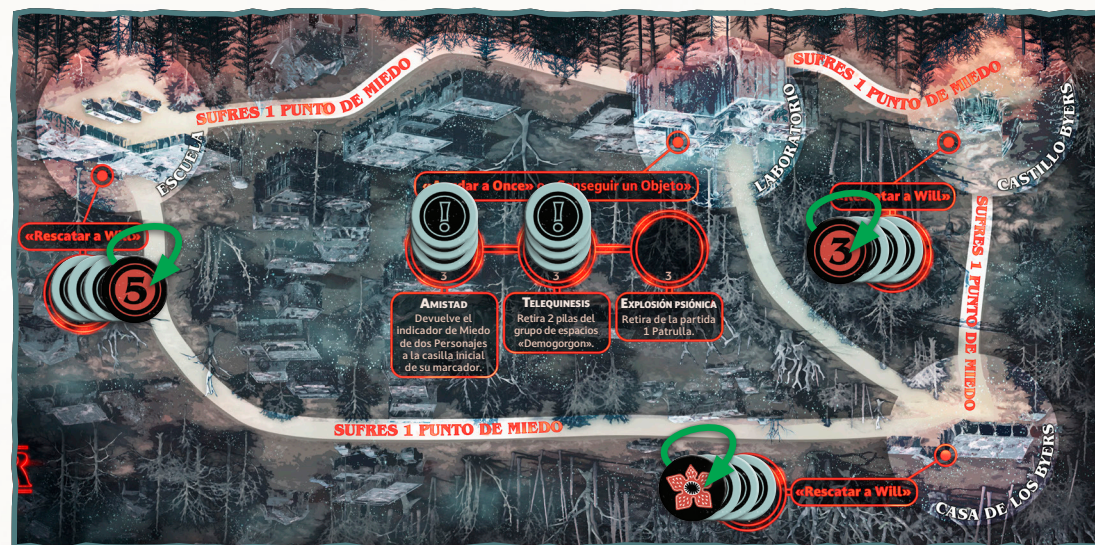
El jugador activo revela la primera ficha de un número de pilas igual al valor de la acción (si es posible).

• **Lugares:** la «Comisaría de policía», tanto en la Temporada 1 como en la 2.


Ejemplo: Hopper está en el Lugar «Comisaría de policía» y juega 2 cartas de acción: una de valor 3 y otra de valor 2.




A continuación, se dispone a revelar la primera ficha de tres pilas diferentes y las que escoge son las tres pilas asociadas a las acciones «Rescatar a Will».




ACCIONES CON OPOSICIÓN


Las acciones con oposición requieren que el jugador que las realiza supere una pila para poder resolverlas. Para superar una pila, el valor de la acción debe ser igual o mayor que la suma total del valor de las  de la pila. De lo contrario, la acción falla, no se resuelve y el Personaje sufre Miedo.



Para realizar una acción con oposición, el jugador activo debe llevar a cabo los siguientes pasos en el orden indicado:


1. Jugar cartas de acción y determinar el valor de la acción total.
2. Comprobar todas las  de la pila asociada a la acción (consulta la página 4) poniéndolas boca arriba (es posible que la primera ya esté revelada) y sumar sus valores. Hay que tener en cuenta que la pila asociada a la acción de Lugar «Cerrar el Portal» tiene bonificaciones que también se suman al valor de la pila total (consulta la página 15).

RECUERDA: el valor de cada  de Demogorgon es igual a la cantidad de pilas que haya en el grupo de espacios «Demogorgon».

3. Comparar el valor de la acción total con el valor de la pila total:

- **Si es igual o mayor:** la acción es un éxito. El jugador activo retira la pila correspondiente del espacio donde esté y devuelve todas sus  bocabajo a la reserva. Por último, pasa a resolver la acción.
- **Si es menor:** la acción falla y el jugador activo no puede resolverla, sino que debe llevar a cabo los siguientes pasos en el orden indicado:


1. Sufrir un Miedo equivalente a la diferencia entre el valor de la acción y el valor de la pila.
2. Poner bocabajo todas las  de la pila y mezclarlas. A continuación, debe retirar 1  y devolverla a la reserva sin ver su valor.
3. Volver a colocar la pila en su espacio con todas las fichas que le quedan bocabajo.

¡IMPORTANTE! si la pila solo tiene 1 , la acción es un éxito aunque el valor de la acción total sea menor que el valor de la ficha. Por tanto, el jugador activo pasa a retirar la ficha y después resuelve la acción. Sin embargo, sigue sufriendo Miedo.

Hay siete acciones con oposición, cada una con su propio efecto y sus propias pilas que superar:

■ «GANARSE A UN ALIADO»

Cada Aliado solo tiene una pila asociada, de manera que el jugador activo debe superar la pila del Lugar que le corresponde.

- **Éxito:** el jugador activo retira la pila. A continuación, se queda la carta de Aliado asociada al Lugar y la coloca bocarriba debajo de su tablero de Personaje. Tras hacer esto, el efecto del Aliado se activa inmediatamente (es decir, en ese mismo turno). Después, el jugador roba la primera carta del mazo de Aliado y la coloca en el espacio de Aliado que acaba de quedar vacío, además de poner en el espacio de fichas asociado a él una pila de  bocabajo, formada por tantas fichas como indique el tamaño de pila de la carta de Aliado. Si el mazo de Aliado se ha agotado, no se pueden colocar más cartas de Aliado ni realizar acciones «Ganarse a un Aliado» en ese Lugar.
- **Lugares:** la «Escuela» y la «Casa de los Byers», tanto en la Temporada 1 como en la 2.

■ «AYUDAR A ONCE»


El jugador activo escoge uno de los Poderes de Once no usados (que son los que aún tengan una pila asociada) de entre los que estén disponibles en el Lugar y debe superar la pila que le corresponde.

- **Éxito:** el jugador activo retira la pila. A continuación, el Poder de Once que ha escogido se activa inmediatamente y no puede volver a activarse durante el resto de la partida.
- **Lugares:** el «Laboratorio» del Mundo del Revés en la Temporada 1 y la «Casa de los Wheeler» en la Temporada 1 y en la 2.



■ «INVESTIGAR EL LABORATORIO»


El jugador activo escoge una de las pilas asociadas al Lugar «Laboratorio» y debe superarla.

- **Éxito:** el jugador activo retira la pila que ha escogido. Cada espacio de fichas vacío del «Laboratorio» de Hawkins permite que los Personajes ignoren 1  al revelar cartas de Escena (consulta la página 11), sea cual sea el Lugar donde estén. Este efecto se activa inmediatamente (es decir, en ese mismo turno).
- **Lugares:** el «Laboratorio» de Hawkins, tanto en la Temporada 1 como en la 2.

¡IMPORTANTE! si alguna carta de Escena forma pilas en un espacio de fichas vacío del «Laboratorio» de Hawkins, eso no afectará a la cantidad de cartas de Escena que se revelen durante ese mismo turno (es decir, que el jugador activo seguirá contando con la bonificación del espacio vacío), sino que se aplicará en los turnos posteriores.

■ «RESCATAR A WILL»

- **Temporada 1:** cada acción «Rescatar a Will» solo tiene una pila asociada, de manera que el jugador activo debe superar la pila del Lugar que le corresponde.
- **Temporada 2:** el jugador activo escoge una de las pilas asociadas al Lugar «Cabaña de Hopper» y debe superarla. Para poder realizar una acción «Cerrar el Portal», los jugadores deben retirar primero todas las pilas asociadas al Lugar «Cabaña de Hopper».
- **Éxito:** el jugador activo retira la pila pertinente. Para ganar la partida, todos los espacios de fichas asociados a la acción «Rescatar a Will» deben estar vacíos.
- **Lugares:** la «Escuela», la «Casa de los Byers» y el «Castillo Byers» del Mundo del Revés en la Temporada 1, y la «Cabaña de Hopper» en la Temporada 2.

¡IMPORTANTE! en la Temporada 1, las  de Demogorgon que estén en las pilas retiradas se devuelven a la reserva como cualquier otra ficha. Esto implica que puede que esas fichas, que en un principio solo se incluyen en las pilas asociadas a la acción «Rescatar a Will», acaben añadiéndose a cualquier pila de la partida mediante el efecto de alguna carta de Escena que añade fichas a una pila o la forme.



■ «PELEAR»

La acción «Pelear» se realiza en cualquier Lugar donde haya un Enemigo. Siempre se pelea contra los Enemigos de uno en uno; por tanto, si hay más de un Enemigo en un Lugar, el jugador activo escoge uno con el que pelear. La forma en que se resuelve la acción depende del tipo de Enemigo:

DEMOGORGON – TEMPORADA 1

El jugador activo escoge una de las pilas del grupo de espacios «Demogorgon» y debe superarla. Si todos esos espacios están vacíos, el jugador tiene que realizar la acción «Pelear» de todas formas; sin embargo, en tal caso, basta con que juegue al menos 1 carta de acción para realizarla y será un éxito automático.

- **Éxito:** el jugador activo retira la pila pertinente y mueve la miniatura del Demogorgon a un Lugar adyacente. Si todos los espacios de fichas del grupo de espacios «Demogorgon» estaban vacíos inicialmente, el jugador mueve la miniatura del Demogorgon tantos Lugares como el valor de la acción. El Demogorgon nunca puede destruirse ni retirarse del tablero.

PATRULLAS – TEMPORADA 1

Las Patrullas solo tienen una pila asociada, de manera que el jugador activo debe superar la pila del grupo de espacios «Patrulla».

- **Éxito:** el jugador activo retira la pila, mueve la Patrulla a cualquier Lugar del tablero de juego y repone inmediatamente el espacio de fichas del grupo «Patrulla» con 4 bocabajo de la reserva. Las Patrullas nunca pueden ser destruidas como resultado de una acción «Pelear», pero pueden retirarse de la partida como resultado del Poder «Explosión psíquica» (consulta la página 13).

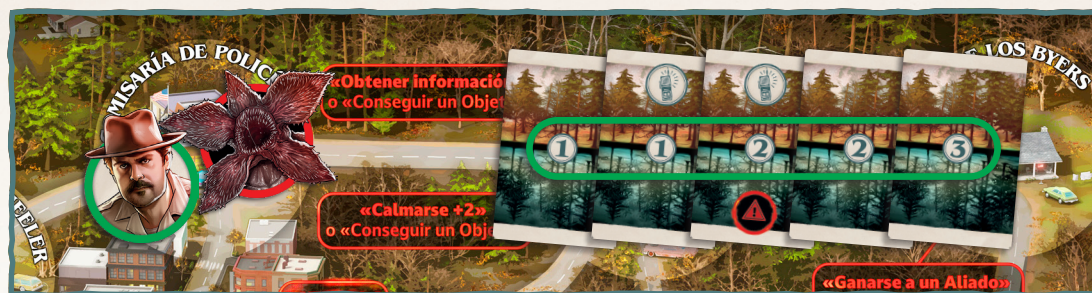
DEMOPERROS – TEMPORADA 2

El jugador activo escoge una de las pilas del grupo de espacios «Demoperros» y debe superarla.

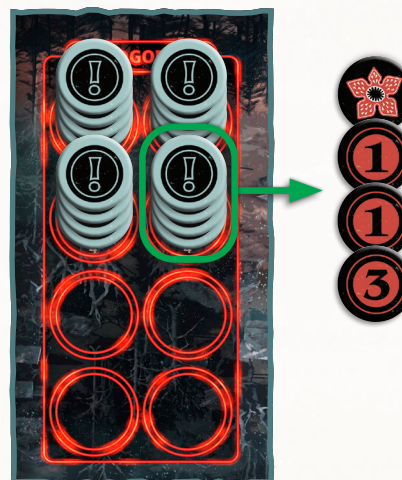
- **Éxito:** el jugador activo retira la pila, y también retira del tablero de juego la miniatura del Demoperro destruido. Aunque los Demoperros pueden destruirse mediante una acción «Pelear» o retirarse del tablero de juego debido a algún efecto de juego, también es posible que se engendren más Demoperros durante la partida, con lo que volverían al tablero de juego (consulta la página 11).

NOTA: los Personajes que estén en el mismo Lugar que un Enemigo **deben** realizar una acción «Pelear». En el raro caso de que, al realizar esa acción, un jugador no tenga cartas de acción en la mano, se considera que su valor de la acción es 0.

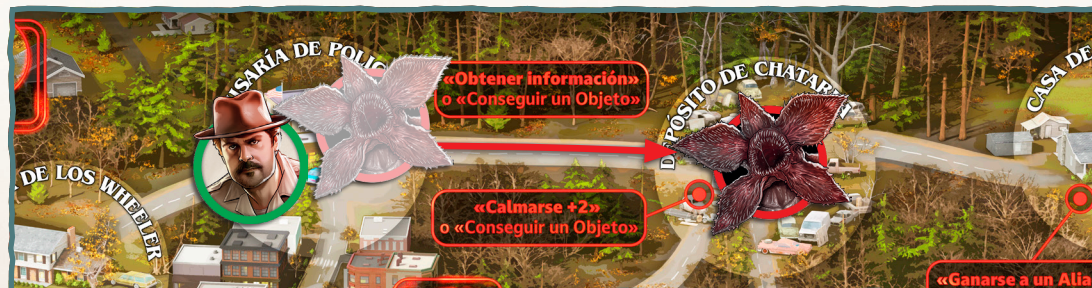
Ejemplo: Hopper está en el Lugar «Comisaría de policía» con el Demogorgon y decide no moverse, por lo que debe realizar una acción «Pelear». Juega 5 cartas de acción que le dan un valor de la acción de 9.



A continuación, escoge una de las pilas del grupo de espacios «Demogorgon» y revela sus 4 fichas: 2 fichas de valor 1, 1 ficha de valor 3 y 1 ficha de Demogorgon, cuyo valor es 4 porque hay cuatro pilas en el grupo de espacios «Demogorgon». El valor de la pila total también es 9, ¡así que la acción es un éxito!



Hopper retira la pila pertinente y mueve la miniatura del Demogorgon al Lugar «Depósito de chatarra».



■ «DESTRUIR ZARCILLOS»


Esta acción es exclusiva de la Temporada 2. Cada acción «Destruir Zarcillos» solo tiene una pila asociada, de manera que el jugador activo debe superar la pila del grupo de espacios «Zarcillos» asociado al Lugar donde esté.

- **Éxito:** el jugador activo retira la pila. Las pilas de los grupos de espacios «Zarcillos» interactúan con las cartas de Escena, por lo que los Personajes reducen sus posibilidades de sufrir Miedo al retirarlas. Además, las fichas de las pilas de los grupos de espacios «Zarcillos» suman una bonificación al valor de la pila asociada a la acción de Lugar «Cerrar el Portal» que debe superarse para ganar la partida.
- **Lugares:** los «Túneles del oeste», el «Nido» y los «Túneles del este» en la Temporada 2.





■ «CERRAR EL PORTAL»


Esta acción es exclusiva de la Temporada 2 y solo puede realizarse **después** de que se haya rescatado a Will (consulta la página 13).

El valor de la pila asociada a la acción de Lugar «Cerrar el Portal» es igual a su valor de la pila total más la **cantidad** de  que tenga cada pila de los grupos de espacios «Zarcillos» (es decir, de 0 a 12) y de Demoperros presentes en el tablero de juego (es decir, de 0 a 4).

- **Éxito:** el jugador activo retira la pila. El espacio de fichas asociado a la acción de Lugar «Cerrar el Portal» debe estar vacío para que los jugadores ganen la partida (consulta la página 11).
- **Lugares:** el «Portal» en la Temporada 2.

Ejemplo: Joyce está en el Lugar «Portal» y realiza una acción «Cerrar el Portal». Como sabe que la primera ficha de la pila asociada a esa acción tiene un valor de 2, ya que estaba revelada debido a un efecto de juego, juega 4 cartas de acción. Además, dado que Jonathan es su Aliado y él cuenta como si hubiera un Personaje en el Lugar de Joyce, ella obtiene una bonificación de valor de 2 , de manera que su valor de la acción total es 10. La pila asociada a la acción de Lugar «Cerrar el Portal» tiene 4  al iniciarse la partida, así que Joyce revela esas fichas y comprueba que el valor de la pila es 8.



Hay un total de 4  repartidas entre las pilas de los grupos de espacios «Zarcillos»: 3 en el Lugar «Túneles del oeste» y 1 en el Lugar «Nido» (el espacio de fichas del Lugar «Túneles del este» está vacío). Además, hay 1 Demoperro en el tablero de juego, de manera que el valor de la pila total es 13. Por tanto, Joyce falla la acción.



Joyce sufre 3 puntos de Miedo, mezcla las fichas de la pila, devuelve 1 de las fichas a la reserva y vuelve a colocar la pila en su espacio.



- RESUMEN DE LAS REGLAS -

Se decide qué Temporada se va a jugar y se lleva a cabo su preparación. Tras ello, la partida empieza.

TURNO DE JUGADOR

Cada turno de jugador tiene cuatro pasos que deben realizarse en orden:

1. Mover
2. Realizar una acción
3. Reponer la mano
4. Revelar Escenas

■ 1. MOVER

El Personaje se mueve por los caminos un número de Lugares igual o menor su valor de movimiento total:

- El jugador suma el valor de las cartas que ha jugado (si ha jugado alguna) al movimiento básico de su Personaje.
- A menos que se indique otra cosa, si el Personaje entra en un Lugar donde haya un Enemigo, su paso «Mover» termina inmediatamente.
- Los Personajes solo pueden salir de un Lugar donde haya un Enemigo si ya empiezan su turno en ese Lugar.

■ 2. REALIZAR UNA ACCIÓN


El jugador puede realizar una acción dependiendo del Lugar donde esté su Personaje y de si hay uno o más Enemigos allí:

- Si el Personaje termina su paso «Mover» en un Lugar donde **no haya** ningún Enemigo, puede realizar una acción de Lugar.
- Si el Personaje termina su paso «Mover» en un Lugar donde haya al menos un Enemigo, **debe** realizar una acción «Pelear».


■ 3. REPONER LA MANO

El jugador roba cartas de acción de la parte superior del mazo hasta tener 5 cartas en su mano.

■ 4. REVELAR ESCENAS

De una en una, el jugador revela y resuelve un número de cartas de Escena igual al número del Acto en curso más la cantidad de  que ha jugado en su turno.


Si el jugador revela una carta de Escena «Al caer el día», resuelve su efecto y deja de revelar cartas de Escena. A continuación, vuelve a barajar el mazo de Escena junto con su pila de descarte para formar un mazo nuevo.

RECUERDA: Si algún efecto de juego indica a los jugadores que añadan  a una pila y esto va a provocar que se exceda el límite de 4 fichas, cada Personaje sufre 1 punto de Miedo por cada ficha que no se haya podido añadir a la pila.

TIPOS DE ACCIONES

SIN OPOSICIÓN: no están asociadas a ninguna pila y se resuelven sin ningún impedimento.

CON OPOSICIÓN: para resolverlas, debe superarse el valor de la pila asociada a la acción:

1. Jugar cartas de acción y determinar el valor de la acción total.
2. Calcular el valor de la pila total.
3. Comparar el valor de la acción total con el valor de la pila total:
 - **Si es igual o mayor:** la acción es un éxito. El jugador retira la pila y resuelve la acción.
 - **Si es menor:** la acción falla y el jugador no puede resolverla, sino que debe hacer lo siguiente:
 1. Sufrir un Miedo equivalente a la diferencia entre el valor de la acción y el valor de la pila.
 2. Mezclar las  de la pila y retirar 1 ficha al azar.
 3. Volver a colocar la pila en su espacio con las fichas bocabajo.

GANAR O PERDER

La partida termina inmediatamente como victoria:

TEMPORADA 1: cuando se salva a Will retirando todas las pilas de los espacios asociados a la acción de Lugar «Rescatar a Will».

TEMPORADA 2: cuando, en este orden, se salva a Will y se cierra el Portal. Para ello, en primer lugar hay que retirar todas las pilas de los espacios asociados a las acciones «Rescatar a Will» y, a continuación, retirar la pila del espacio asociado a la acción «Cerrar el Portal».

Los jugadores pierden la partida inmediatamente si ocurre una de estas dos cosas:

- Uno o más Personajes quedan Aterrorizados.
- Si el indicador de Once llega a la casilla del Acto 3 y hay que volver a barajar el mazo de acción.

