REGLAMENTO

Índice

COMPONENTES 2

PREPARACIÓN 3

VICTORIA Y DERROTA 4

DESARROLLO DE LA PARTIDA 4

1. ROBAR Y ELEGIR CARTAS 4

Carta de Pandilla Scooby 4

Carta de Monstruo. 4

2. REVELAR 5

3. ¡ACCIÓN! 5

Turno de personaje de la Pandilla Scooby 5

Turno del Monstruo 7

FIN DE LA RONDA 8

FIN DE LA PARTIDA 8

MODO SOLITARIO 8

De qué va el juego

***¡Caracoles!** ¡Un monstruo está aterrorizando a los lugareños, que se están marchando en lo que tardan en hacer las maletas! La Pandilla Scooby acude al rescate. ¿Podrán capturar al monstruo antes de que espante a toda la ciudad?*

En este juego cooperativo para 1 a 5 jugadores, adoptas el papel de uno de los personajes de la Pandilla Scooby, cada uno de los cuales cuenta con su propia capacidad única. La Pandilla debe recorrer 8 ubicaciones a pie o en la Máquina del Misterio y trabajar en equipo para reunir recursos con los que construir trampas. Cuando las tengan, podrán al fin capturar al Monstruo antes de que toda la ciudad se convierta en una auténtica ciudad fantasma. Para resolver el caso y detener al monstruo, la Pandilla Scooby necesitará una buena combinación de eficacia, planificación y algo de suerte... ¡y vivirá un montón de situaciones disparatadas por el camino!

CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO: *Fred Perret y Guilherme Goulart* ***JEFE DE DESARROLLO Y MODO SOLITARIO:*** *Alex Olteanu* ***ILUSTRACIONES:*** *Hanna-Barbera Productions y Hannah Cardoso* ***ILUSTRACIÓN DE LA CAJA Y EL TABLERO:*** *Hannah Cardoso* ***DISEÑO GRÁFICO:*** *Gabriel Burghi y Max Duarte* ***DIRECTOR ARTÍSTICO:*** *Mathieu Harlaut* ***ESCULTURAS:*** *Edgar Ramos y Aragorn Marks* ***INGENIERÍA:*** *Vincent Fontaine* ***PRODUCCIÓN:*** *Raquel Fukuda (Directora), Marcela Fabreti (Directora), Thiago Aranha, Rebecca Ho, Isadora Leite, Thiago Meyer, Shafiq Rizuan, Kenneth Tan y Gregory Varghese* ***TEXTOS:*** *Eric Kelley* ***EDICIÓN:*** *Jason Koepp* ***TRADUCCIÓN:*** *Ángel Martínez Murillo* ***LICENCIAS:*** *Geoff Skinner* ***PUBLICACIÓN:*** *David Preti* ***PRUEBAS DE JUEGO:*** *Ricardo Kuma, Fabul Henrique, Luiza Pirajá, Pedro Ivo Costa, Thaissa Lamha, Fernando Costa (in memoriam), Adriano Trotta, Édipo Bela, Marcos Vinícius Teodoro Costa, Víctor Hugo Costa Santos, Marcel de Lima Marigo, Angélica Pereira dos Santos Carlos, Cristiano Silva, Rodrigo Sampaio Rodriguez, Dayane Caste, Felipe Akio Arse, Felippe Barretto, Hendric Sueitt, Débora Kamogawa, Hudson William da Silva, Eduardo Marcelino Miglioranci, Renato Gois Figueiredo, Rennan Gonçalves da Penha, Gabriel Garcia, Felipe Abreu, Vitor Garcia, Daniel Fidalgo, Rodrigo Sonnesso, Robert Coelho, Amanda Angelo, Pedro Henrique, Bárbara Côrtes, Bianca Mancini y Viola Bafile*

AGRADECIMIENTOS: *¡Es un honor haber diseñado un juego que celebra los legendarios dibujos animados que nos acompañaron en nuestra infancia y que ahora disfrutamos con nuestros hijos!*

SCOOBY-DOO y todos los personajes y elementos relacionados son © y ™ de Hanna-Barbera. ESCUDO DE WB: © y ™ WBEI. (s22)

ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE. RECOMENDADO PARA MAYORES DE 10 AÑOS.

Componentes

5 tarjetas de la Pandilla Scooby

5 figuras de la Pandilla Scooby
(Scooby-Doo, Shaggy, Vilma, Daphne y Fred)

3 figuras de Monstruos
(Fantasma Verde, Rastreador y Payaso Fantasma)

1 La Máquina del Misterio

1 tarjeta de La Máquina del Misterio

3 tarjetas de Monstruo

30 cartas de Pandilla Scooby

12 cartas de Monstruo

24 fichas de Visitante

6 fichas de Monstruo

5 fichas de Movimiento de monstruo

40 fichas de Recurso

18 cartas de Trampa

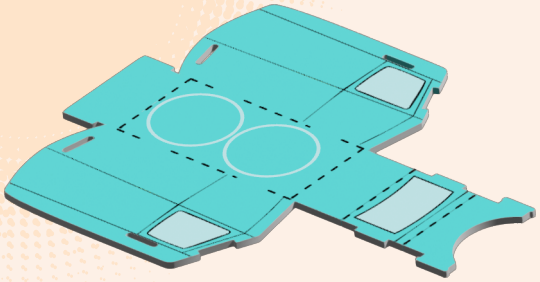
2 fichas de Embrujo

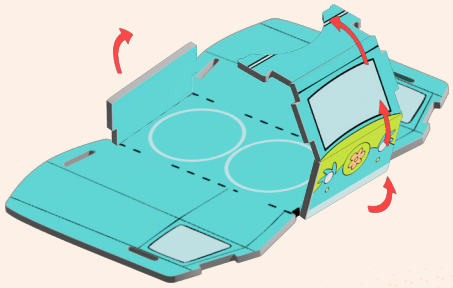
1 tablero de ciudad

3 fichas de Gasolina

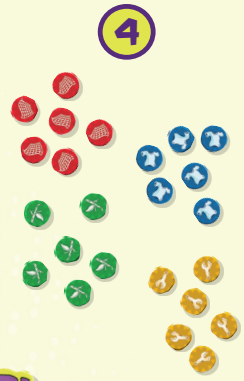
5 fichas de Capacidad de doble cara

Montaje de la Máquina del Misterio





Preparación



1) Pon el tablero de ciudad al alcance de todos los jugadores.

2) Baraja las cartas de Pandilla Scooby y ponlas bocabajo en el espacio de mazo de Robo del tablero de ciudad. Este es el mazo de Robo.

3) Baraja las cartas de Monstruo y ponlas bocabajo en el espacio de mazo de Monstruo del tablero de ciudad. Este es el mazo de Monstruo.

4) Ordena las fichas de Recurso por tipo: **Red**, **Ropa**, **Ramas**, y **Herramientas**, y ponlas en suministros separados al alcance de todos los jugadores.

5) Pon todas las fichas de Movimiento del Monstruo y de Embrujo al alcance de todos los jugadores.

6) Pon 3 fichas de Visitante en los espacios de Visitante indicados de cada una de las 8 ubicaciones del tablero de ciudad.

7) Pon la Máquina del Misterio en la ubicación del Castillo de Vasquez. A continuación, pon la tarjeta de La Máquina del Misterio junto al tablero de ciudad y todas las fichas de Gasolina en los espacios indicados en ella.

8) Cada jugador elige 1 personaje de la Pandilla Scooby con el que jugar y coge la figura y la tarjeta correspondientes. A continuación, pon cada figura en la ubicación inicial que indica su tarjeta. Cada jugador pone 1 ficha de Capacidad bocarriba (la cara del sándwich) en el espacio indicado en su tarjeta de Pandilla Scooby.

9) Baraja las tarjetas de Monstruo, roba 1 y ponla al alcance de todos los jugadores. Pon la figura de Monstruo correspondiente en la ubicación de la Cabaña de la bruja. A continuación, devuelve las figuras y cartas de Monstruo restantes a la caja del juego. Como alternativa, los jugadores pueden elegir un Monstruo.

10) Seleccionad el nivel de dificultad de la partida (**Fácil**, **Normal**, o **Difícil**) Coge las cartas de Trampa de ese nivel. A continuación, baraja las cartas de Trampa y roba cartas según el número de jugadores:

- De 1 a 3 jugadores: 4 Trampas
- 4 o 5 jugadores: 5 Trampas

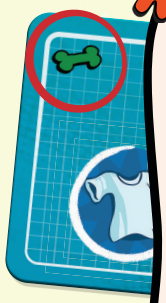
11) Pon fichas de Monstruo según el nivel de dificultad elegido: 6 fichas si es Fácil, 5 si es Normal o Difícil.

12) A continuación, pon las cartas de Trampa bocarriba al alcance de todos los jugadores, formando una línea junto al tablero de ciudad. ¡Ya podéis empezar la partida!

Victoria y derrota

Los jugadores ganan la partida cuando completan todas las Trampas en juego.
Los jugadores pierden de inmediato la partida si en cualquier momento se cumplen 1 o más de estas condiciones:

- Una tercera ubicación está a punto de sufrir un Embrujo.
- No quedan más **fichas de Monstruo** en el espacio de fichas de Monstruo cuando hace falta coger una.
- No quedan suficientes cartas de Pandilla Scooby para repartir entre los jugadores.



Nivel de dificultad

***Fácil**: 6 fichas de Monstruo en juego.*
Se necesitan de 3 a 4 recursos por Trampa.

***Normal**: 5 fichas de Monstruo en juego.*
Se necesitan de 4 a 5 recursos por Trampa.

***Difícil**: 5 fichas de Monstruo en juego.*
Se necesitan de 4 a 5 recursos por Trampa.
Además, al completarlas aplican un efecto permanente para el resto de la partida (ver página 6).

*No hace falta añadir todas las cartas de **Trampa del nivel Difícil** al mismo tiempo. Para una progresión gradual del nivel **Normal** al **Difícil**, los jugadores pueden sustituir algunas de las **Trampas de nivel Normal** por las del nivel **Difícil**.*

Desarrollo del juego

El juego se desarrolla en una serie de rondas, cada una de las cuales consta de las siguientes fases:

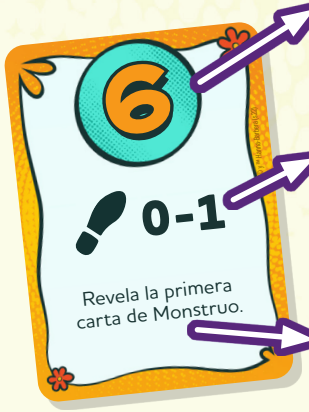
1) Robar y elegir cartas
2) Revelar
3) ¡Acción!

1. Robar y elegir cartas

Cada jugador roba 2 cartas del mazo de Robo, en el orden que prefiera. A continuación, sin decirle cuál a los demás jugadores, cada uno elige 1 carta para jugarla ese turno y se la pone bocabajo delante. La carta restante la pone bocabajo en el espacio del Mazo de Reserva en el tablero de ciudad. El jugador no puede revelar el contenido de ninguna de estas cartas en este momento, pero puede dar pistas vagas como «¡No puedo llegar a la Máquina del Misterio!» o «¡Corro muy rápido este turno!».

Si en algún momento los jugadores necesitan robar cartas del mazo de Robo y no queda ninguna, baraja el mazo de Reserva para crear un nuevo mazo de Robo y colócalo bocabajo en el espacio del mazo de Robo. Si aun así no quedan suficientes cartas para robar, los jugadores pierden de inmediato la partida.

Carta de Pandilla Scooby



Iniciativa
Todos los personajes, incluido el Monstruo, resuelven sus **acciones en orden ascendente de Iniciativa** (de menor a mayor).

Movimiento
Indica el número de ubicaciones que un personaje de la Pandilla Scooby puede mover por el tablero de ciudad.

Efecto
Efecto adicional del que se puede beneficiar un personaje de la Pandilla Scooby en este turno, si lo hay.

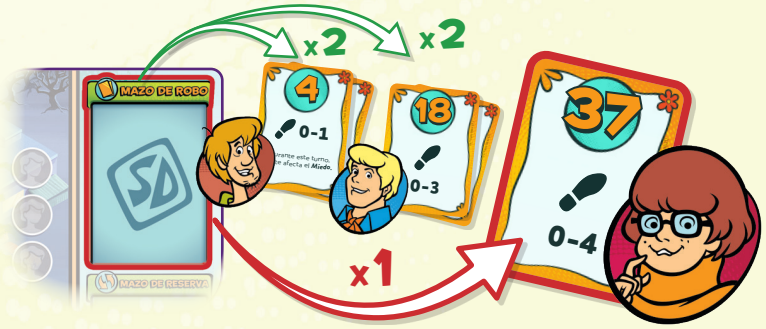
Carta de Monstruo

Iniciativa
Todos los personajes, incluido el Monstruo, resuelven sus **acciones en orden ascendente de Iniciativa** (de menor a mayor).

Movimiento
Muestra el número de movimientos del Monstruo en este turno y el camino que seguirá (azul, rojo o verde).

Efecto
Efecto adicional del que se puede beneficiar un Monstruo en este turno, si lo hay.

***Ejemplo**: Al principio de la ronda, Shaggy y Fred roban 2 cartas cada uno. Vilma también debería robar 2 cartas, pero no hay suficientes cartas en el mazo de Robo. Solo puede robar la última.*



*Vilma vuelve a barajar el mazo de Reserva para crear un nuevo mazo de Robo y lo pone **bocabajo** en el espacio del mazo de Robo. Ahora puede robar otra carta de él. Si aun así no quedasen suficientes cartas en el mazo de Robo, los jugadores perderían la partida.*

2. REVELAR

Todos los jugadores revelan su carta elegida a la vez. Los jugadores cogen la primera carta del mazo de Monstruo, la revelan y la ponen junto al tablero de ciudad. Compara la Iniciativa de todas las cartas de Pandilla Scooby y de la carta de Monstruo para determinar el orden en que jugarán todos los personajes. El orden de los turnos cambia de una ronda a otra en función de la Iniciativa.

***Ejemplo**: Shaggy tiene Iniciativa 4, Fred 18, Vilma 37 y el Monstruo 12. Por tanto, en esta ronda, Shaggy juega primero, seguido por el Monstruo, luego Fred y, finalmente, Vilma.*

3. ¡ACCIÓN!

Durante la fase de acción, los jugadores juegan sus turnos por orden de Iniciativa. Ten en cuenta que los turnos de los personajes de la Pandilla Scooby funcionan de forma diferente a los del Monstruo.

TURNO DE PERSONAJE DE LA PANDILLA SCOOBY

Cuando, siguiendo el orden de Iniciativa, le toque el turno a un personaje de la Pandilla Scooby, este realiza los siguientes pasos en orden:

1) Mover
2) Usar la acción de ubicación

1. Mover

Los jugadores pueden mover su figura de la Pandilla Scooby hasta el número de ubicaciones que indique la carta de Pandilla Scooby jugada. Solo pueden moverse por las ubicaciones indicadas por la **señal de tráfico**. They may also choose to not move, staying in their current Location. También pueden optar por no moverse y quedarse en su ubicación actual. Las **líneas rojas** del tablero de ciudad son caminos bloqueados e impiden el paso de los personajes.

Cuando una figura de la Pandilla Scooby se mueve, puede pasar libremente por donde estén otras figuras de la Pandilla Scooby, pero debe terminar su movimiento en un lugar en el que no haya otras figuras de la Pandilla Scooby.

***Importante**: Aunque normalmente solo puede haber 1 personaje de la Pandilla Scooby por ubicación, el **Almacén general de Fin del Pantano** es la única ubicación en la que puede haber un personaje de la Pandilla Scooby adicional.*

¡MIEDO!

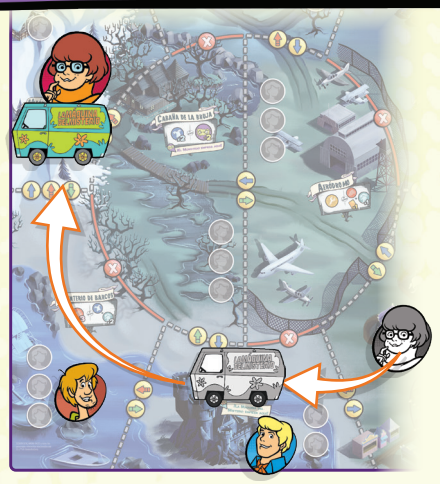
Los personajes de la Pandilla Scooby sufren Miedo cuando entran en la ubicación donde está el Monstruo o este entra en la suya. ¡Sin embargo, comenzar el turno en la misma ubicación que el Monstruo no causa Miedo! Cada vez que un personaje de la Pandilla Scooby sufra Miedo, pon las 2 primeras cartas del mazo de Robo en el mazo de Descarte, bocarriba.

La Máquina del Misterio

La Máquina del Misterio comienza la partida en el Castillo de Vasquez. Si la Máquina del Misterio está en una ubicación, dicha ubicación puede contener un personaje de la Pandilla Scooby adicional. Un personaje de la Pandilla Scooby que termine su movimiento en una ubicación donde esté la Máquina del Misterio puede descartar 1 **ficha de Gasolina** de la tarjeta de La Máquina del Misterio (retirándola del juego) para mover su figura y la Máquina del Misterio a cualquier otra ubicación del tablero de ciudad. Moverse con la Máquina del Misterio es parte del paso de Mover de los personajes de la Pandilla Scooby. Por lo tanto, tiene lugar antes de usar la acción de ubicación (consulta la página 6). Sin embargo, es importante tener en cuenta que, si no quedan fichas de Gasolina en la tarjeta de La Máquina del Misterio, esta no podrá moverse de su ubicación actual, ¡así que úsala con prudencia!

Además, al mover con la Máquina del Misterio, el personaje de la Pandilla Scooby puede llevarse consigo a otro de la Pandilla que estuviera en la ubicación inicial de la Máquina del Misterio, siempre que la ubicación final pueda contener a todos los personajes de la Pandilla Scooby.

***Ejemplo**: Vilma está actualmente en la Feria y solo puede mover hasta 1 ubicación. Sin embargo, quiere terminar su movimiento en el Mesón El fin del lobo para usar su acción de ubicación. Por tanto, mueve al Castillo de Vasquez, donde está la Máquina del Misterio. Fred también está en el Castillo de Vasquez. Sin embargo, como la Máquina del Misterio está allí, puede contener un personaje de la Pandilla Scooby adicional. Por tanto, Vilma gasta **1 ficha de Gasolina** de la tarjeta de*



La Máquina del Misterio y mueve al Mesón El fin del lobo junto con la Máquina del Misterio. Si Fred hubiera querido, podría haber acompañado a Vilma en el viaje. La Máquina del Misterio se queda en el Mesón El fin del lobo hasta que se vuelva a usar.

2. Usar la acción de ubicación

Una vez que un personaje de la Pandilla Scooby termina su movimiento (o decide no mover), puede usar 1 de las acciones disponibles en la ubicación de destino:

Recuperar cartas de Pandilla Scooby

Pon encima del mazo de Reserva, bocabajo, el número indicado de cartas de Pandilla Scooby de encima del mazo de Descarte.

x1 Recupera **1** carta de Pandilla Scooby.

x2 Recupera **2** cartas de Pandilla Scooby.

x Recupera un número de cartas de Pandilla Scooby **igual al número de personajes de la Pandilla.**

Restaurar fichas de Visitante

Coge el número indicado de fichas de Visitante descartadas y ponlas en espacios de Visitante vacíos de cualquier ubicación.

x1 Restaura **1** ficha de Visitante.

x2 Restaura **2** fichas de Visitante.

Retirar fichas de Monstruo

Retira el número indicado de fichas de Monstruo de cualquier ubicación o componente y devuélvelas al espacio de fichas de Monstruo.

-1 Retira **1** ficha de Monstruo.

-2 Retira **2** fichas de Monstruo.

Reunir recursos

Cuando un personaje de la Pandilla Scooby obtiene Recursos, coge las fichas indicadas del suministro y las pone en los espacios para fichas de su tarjeta de Pandilla Scooby. Cada tarjeta puede contener un máximo de 6 fichas de Recurso, 1 por espacio. Si un personaje de la Pandilla Scooby va a obtener más Recursos que el número de espacios disponibles, debe seleccionar cuáles se queda y devolver el resto al suministro.

? x2 Descarta **1** o o para obtener **2**

Fabricar Trampas

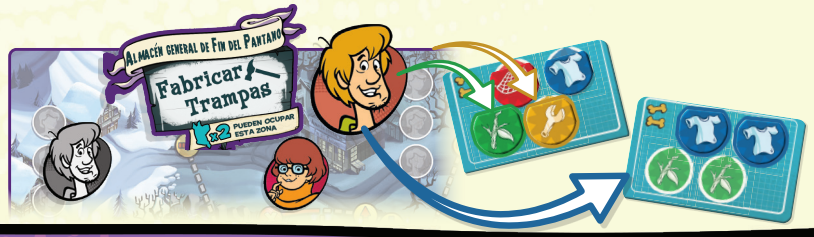
Esta acción es exclusiva de la ubicación **Almacén general de Fin del Pantano**. Cada carta de Trampa especifica el número y tipo de fichas de Recurso que se necesitan para completarla. El personaje de la Pandilla Scooby coge cualquier número de sus fichas de Recurso que coincidan con la Trampa elegida y las pone en el espacio correspondiente. Una vez que los jugadores comienzan a fabricar una trampa, deben terminarla antes de fabricar una nueva.

Una Trampa se completa cuando tiene todos los Recursos indicados en ella. En ese momento se le da la vuelta a la carta y todas las fichas de Recurso utilizadas para fabricarla se devuelven al suministro. Si al personaje de la Pandilla Scooby le quedan Recursos, puede empezar a fabricar una nueva Trampa durante la misma acción. ¡Cuando completen todas las Trampas, el Monstruo queda atrapado de inmediato y los jugadores ganan la partida!

***Nota**: En la **dificultad Fácil**, los jugadores pueden fabricar más de 1 Trampa al mismo tiempo.*

*En la **dificultad Difícil**, cada carta de Trampa tiene un efecto indicado en su dorso que perjudica a los jugadores durante el resto de la partida. Este efecto se activa una vez que la Trampa se completa y se le da la vuelta a su carta. Los jugadores no pueden mirar el efecto para elegir qué carta de Trampa completar primero.*

***Ejemplo 1**: Shaggy se encuentra actualmente en el Mesón El fin del lobo. Fred está en la Heladería y Vilma en el Almacén general de Fin del Pantano. Shaggy tiene la Iniciativa y suficientes Recursos para completar una carta de Trampa. Mueve al **Almacén general de Fin del Pantano**. Vilma está allí, pero en esta ubicación caben hasta 2 personajes de la Pandilla Scooby. Una vez allí, Shaggy realiza la acción de ubicación y completa una carta de Trampa con **1** y **1**. Le da la vuelta a la carta y todas las fichas de Recurso que tenía encima se devuelven al suministro. Como todavía le quedan **2**, empieza una nueva Trampa.*



***Ejemplo 2**: Fred está actualmente en el Almacén general de Fin del Pantano. Como puede mover hasta 2 Ubicaciones, Fred decide moverse a la **Feria** para usar su acción de ubicación, con lo que puede **Retirar 1 ficha de Monstruo** y **Restaurar 2 fichas de Visitante**. Decide retirar 1 ficha de Monstruo del Castillo de Vasquez y poner 2 fichas de Visitante en el Cementerio de barcos.*

USAR UNA CAPACIDAD ESPECIAL

Cada personaje de la pandilla Scooby tiene una capacidad única. Esta capacidad puede usarse en cualquier momento durante su turno, además de su movimiento y acción de ubicación, pero solo una vez por partida. Cuando uses la capacidad, dale la vuelta a la ficha de de la tarjeta de la Pandilla Scooby para ponerla por el lado de .

REGLAS PARA 2 JUGADORES

En una partida de 2 jugadores, hay un paso adicional al comienzo de una ronda. Antes de robar cartas del mazo, los jugadores eligen a un personaje de la Pandilla Scooby para que sea el Líder esa ronda. En lugar de robar 2 cartas de la Pandilla Scooby, el Líder roba 3 y elige 2 para la ronda siguiendo el orden de Iniciativa. Resuelve cada carta por separado. Excepción: Las cartas que otorgan inmunidad al Miedo solo protegen a un personaje de la Pandilla Scooby durante su turno, no durante toda la ronda.

TURNO DEL MONSTRUO

Cuando, siguiendo el orden de Iniciativa, le toca el turno al Monstruo, este realiza los siguientes pasos en orden:

Comprobar la activación del Monstruo

Lee la carta de Monstruo y busca el símbolo en la parte inferior. Si está presente, el símbolo indica que la capacidad del Monstruo se activa este turno. Algunos Monstruos tienen además **reglas pasivas** en una barra inferior; estas reglas están vigentes en todo momento.

Las capacidades de los Monstruos son únicas para cada uno, pero todos utilizan fichas de Monstruo de diferentes maneras cuando se activan. Si el Monstruo activa alguna vez su capacidad y no quedan fichas para colocar, ¡los jugadores pierden de inmediato la partida!

Movimiento del Monstruo

Las cartas de Monstruo indican cuántas ubicaciones mueve el Monstruo este turno, así como el camino que sigue (azul, rojo o verde). Mueve el Monstruo en el tablero de ciudad como indique la carta de Monstruo y por las ubicaciones señaladas por las **señales de tráfico** . Recuerda que los personajes de la Pandilla Scooby sufren **Miedo** cuando entran en la ubicación donde está el Monstruo o este entra en la suya (consulta la página 5 sección ¡Miedo!).

***Nota**: Si les ayuda a planificar su turno, los jugadores pueden colocar **fichas de Movimiento del Monstruo** en las ubicaciones por las que se moverá.*

***Ejemplo**: Se revela una carta de Monstruo con Iniciativa 19. Muestra 2 flechas verdes (2) así que el Payaso Fantasma seguirá las flechas verdes indicadas en las señales de tráfico del tablero de ciudad. Eso significa que el Monstruo se mueve dos veces. Este turno, se moverá de la Cabaña de la bruja al Aeródromo y luego a la Feria. En la parte inferior de la carta de Monstruo, aparece el símbolo de capacidad de Monstruo . Eso significa que la capacidad del Monstruo está activa durante este turno, por lo que el Payaso Fantasma añade 1 ficha de Monstruo a un espacio de ficha de Visitante vacío en cada ubicación en la que entre, además de espantar a los Visitantes. Cuando le toque el turno por Iniciativa, se mueve por las ubicaciones marcadas. De este modo, cuando el Payaso Fantasma entra en el Aeródromo, los jugadores retiran 1 ficha de Visitante y añaden 1 ficha de Monstruo. Luego, cuando el Monstruo entra en la Feria, los jugadores retiran 1 ficha de Visitante pero no añaden ninguna ficha de Monstruo ya que solo puede haber 1 por ubicación. Shaggy, que está en la Feria, sufre Miedo, lo que significa que los jugadores deben poner las 2 primeras cartas del mazo de Robo en el mazo de Descarte, bocarriba.*

Espantar a los visitantes

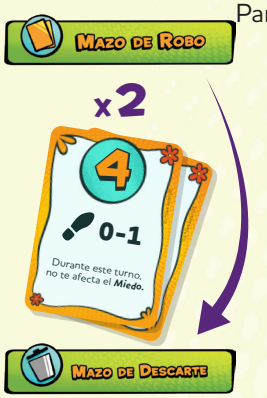
Cada vez que un Monstruo entre en una ubicación, retira 1 **ficha de Visitante** de ella. Si un lugar pierde a su último Visitante, sufre un Embrujo.

Embrujo

Cuando una ubicación sufra un Embrujo, coge 1 ficha de Embrujo y ponla en esa ubicación, tapando sus acciones. Si en algún momento hay 2 ubicaciones con Embrujo y una tercera va a sufrir un Embrujo, ¡los jugadores pierden de inmediato la partida!

Mientras una ubicación tenga un Embrujo, se le aplican las siguientes reglas:

- Los jugadores no pueden realizar ninguna acción de ubicación allí.
- Ya no se pueden poner fichas de Visitante en ella.
- Si una ubicación tiene 1 ficha de Monstruo, permanece ahí hasta que se desembruje.



Para desembrujar una ubicación, un personaje de la Pandilla Scooby debe realizar la acción de Embrujo mientras está en ella. Pon las 2 primeras cartas del mazo de Robo en el mazo de Descarte, bocarriba. Después, retira la ficha de Embrujo y pon 3 **fichas de Visitante** en esa ubicación.

Fin de la ronda

La ronda termina cuando todos los personajes de la Pandilla Scooby y el Monstruo han jugado sus turnos. Al final de cada ronda, pon todas las cartas de Pandilla Scooby usadas en el mazo de Descarte, bocarriba. Coloca la carta de Monstruo usada bocarriba junto al mazo de Monstruos, formando el mazo de Descarte de Monstruo. Devuelve las fichas de Movimiento del Monstruo usadas al suministro. A continuación, empieza una nueva ronda.

Fin de la partida

Los jugadores ganan la partida cuando completan todas las trampas. Los jugadores pierden la partida cuando se cumple alguna de las condiciones de derrota (consulta la página 4, sección Victoria y derrota).

Modo solitario

El modo solitario se juega como el estándar, con los siguientes cambios:

Preparación

En lugar de elegir un personaje de la Pandilla Scooby, juega como Shaggy, con Scooby-Doo como tu compañero. Coge la tarjeta de Shaggy y póntela delante. Luego, coge la tarjeta de Scooby y ponla al lado de la de Shaggy. Roba 3 cartas del mazo de Robo y ponlas bocarriba junto a la tarjeta de Scooby. Esas 3 cartas son las únicas disponibles para Scooby en toda la partida.

Desarrollo del juego

- Al principio de cada ronda, roba 3 cartas de Pandilla Scooby del mazo de Robo y quédate con 2. Descarta la restante poniéndola en el mazo de Reserva, bocabajo. Juega 2 turnos con Shaggy. Al igual que en el modo estándar, cuando toque el turno de Iniciativa de las cartas elegidas, mueve a Shaggy y usa una acción de ubicación y cualquier otro efecto indicado en la carta.
- Las cartas de Scooby se pueden usar en cualquier ronda. Si decides usar una, resuélvela cuando toque su turno de Iniciativa y juega un turno normal con Scooby (además de los 2 turnos de Shaggy). Cuando termine el turno de Scooby, pon la carta usada bocarriba en el mazo de Descarte. Los efectos de las cartas de Scooby se usan como siempre, excepto las cartas que protegen a Scooby del Miedo. Las cartas de Pandilla Scooby 4 y 36 no tienen efecto con Scooby en una partidaen solitario.
- La capacidad de Scooby-Doo se puede usar en cualquier momento, pero solo una vez por partida.
- En el Mesón El fin del lobo, recupera solo 1 carta.

***Nota**: Puedes asignar las fichas de Recurso que lleva Scooby usando la capacidad especial de Shaggy.*