

FRANÇOIS ROUZÉ

ROOM-25

TEMPORADAS 1 Y 2



«¡Bienvenidos, estimados candidatos! Habéis sido seleccionados por el Ministerio de Entretenimiento para formar parte de nuestro fabuloso espectáculo. Gracias a nuestra emisión de alta definición a nivel mundial, podréis deleitar a millones de espectadores sobreviviendo a las trampas mortales de nuestro Complejo. ¡Disponéis de un tiempo limitado para escapar! ¡Empecemos ya! Y no olvidéis sonreír: ¡las cámaras os están grabando!».

En un futuro cercano, un concurso de televisión llamado Room 25 traspasa cualquier límite del decoro en un esfuerzo por sorprender a los televidentes y mejorar sus datos de audiencia. Los candidatos son encerrados en las 25 habitaciones del Complejo, que está plagado de peligros y cuenta con una sola salida.

OBJETIVOS DEL JUEGO

En el modo COOPERATIVO, los jugadores controlan a prisioneros que intentan encontrar la Habitación 25 y escapar juntos antes de que termine la cuenta atrás.

En el modo SOSPECHA, hay uno o dos guardias infiltrados entre los prisioneros para evitar su huida, ya sea haciéndoles perder el tiempo o consiguiendo que se metan en trampas.

CONTENIDO DE LA TEMPORADA 1

- 32 fichas de Habitación
 - 1 tablero de Cuenta atrás de doble cara: una para 8 turnos de juego y otra para 10 turnos de juego
 - 6 fichas de Identidad: 2 de Guardia y 4 de Prisionero
 - 6 contadores de Control
- Para cada personaje:**
- 1 miniatura
 - 4 contadores de Acción Básica
 - 1 contador de Recordatorio
 - 1 marcador de Ronda
 - 1 hoja de personaje

CONTENIDO DE LA TEMPORADA 2

- 15 fichas de Habitación
 - 4 miniaturas
 - 16 contadores de Acción Básica
 - 58 cartas de M.A.C.
 - 8 contadores de Adrenalina
- Para Alice y Bruce:**
- 2 fichas de Identidad (Prisioneros)
 - 14 marcadores
 - 1 contador de Oculto para cada uno

REGLAS DE INICIO RÁPIDO

Para hacerte una primera idea general del juego, no tengas en cuenta las secciones de las reglas con la etiqueta TEMPORADA 2 y ~~usa la cara de las hojas de personaje que no muestran su capacidad especial~~. Tras unas cuantas partidas, aplica estas secciones de las reglas para descubrir toda la profundidad de la que es capaz este juego. ~~Usa la otra cara de tu hoja de personaje para mostrar su capacidad especial única~~, así como los efectos de todas las habitaciones del juego. Incorpora nuevos desafíos incluyendo cartas de LOCURA en el mazo de cartas de M.A.C.

Ejemplo: en una partida de 5 jugadores, en modo Sospecha, el tablero de Cuenta atrás se coloca con la cara de 10 rondas bocarriba, ya que la partida durará 10 rondas. Después, todos los marcadores de Ronda se ponen sobre el tablero, siguiendo el orden de turno, y con el último jugador en la casilla de -10.

PREPARACIÓN

«¡Candidatos! Aquí están vuestros treinta segundos de fama: ¿quiénes sois y a qué os dedicáis?».

EQUIPO PARA CADA JUGADOR

- ▶ Cada jugador elige un personaje y toma los correspondientes componentes:
 - 1 miniatura
 - 4 contadores de Acción Básica (Mover, Mirar, Empujar, Controlar)
 - 1 marcador de Ronda
 - 1 contador de Recordatorio
 - 1 contador de Adrenalina
 - 1 hoja de personaje

TEMPORADA 2

- ~~Usa la cara de la hoja de personaje que muestra su capacidad especial~~
- Toma el contador de capacidad especial específico del personaje
- Emmett recibe dos contadores de Cerradura
- Alice recibe su contador de Oculto (con la base de plástico)
- Sarah recibe dos Habitaciones Vacías
- Bruce recibe una Habitación Vacía y su contador de Oculto (con la base de plástico)

CUENTA ATRÁS

Dependiendo del modo de juego elegido y del número de personajes, una partida puede durar entre 6 y 10 rondas.

Coloca sobre la mesa el tablero de Cuenta atrás, ~~de modo que muestre la cara correspondiente al modo de juego elegido (ver páginas 5 y 6)~~.

Modo SOSPECHA: ~~cara de 10 rondas~~.

Modo COOPERATIVO: ~~cara de 8 rondas~~.

El jugador que haya visto un *reality* de televisión más recientemente será el primer jugador. Coloca los marcadores de Ronda de forma que reflejen el orden de sus jugadores en la mesa, en el sentido de las agujas del reloj. El marcador de Ronda del último jugador (el que está sentado a la derecha del primer jugador) se coloca en la casilla del tablero de Cuenta atrás que corresponda con el número de rondas de la partida (ver abajo).

MODO DE JUEGO	NÚMERO DE PERSONAJES	NÚMEROS DE RONDAS
SOSPECHA	4 – 6 PERSONAJES	10
	7 PERSONAJES	9
	8 PERSONAJES	8
COOPERATIVO	4 PERSONAJES	8
	5 PERSONAJES	7
	6 PERSONAJES	6



UN JUEGO DE FRANÇOIS ROUZÉ

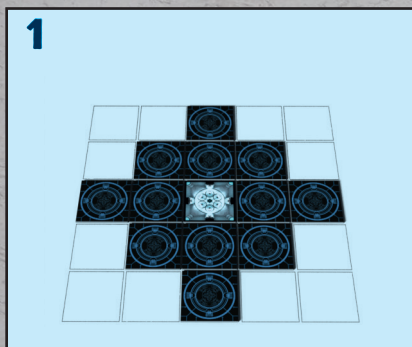
AGRADECIMIENTOS ESPECIALES: a mi esposa Mélanie y mis hijos Pauline y Matthieu por su apoyo. A todos mis amigos, a quienes participaron en las pruebas de juego en Lyon, sabéis cuánto significa esto para mí, y a Gaëtan por su especialísimo papel en el desarrollo del juego. A Hicham, Matthieu, Yann y Arnaud por confiar en mí y darme mi primera oportunidad de llegar a los jugadores de todo el mundo. A ti por comprar este juego: espero que os proporcione a ti y tus amigos incontables horas de diversión y disfrute.

Ilustraciones y diseño gráfico de Daniel Balage y Camille Durand-Kriegel.

CONSTRUCCIÓN DEL COMPLEJO

El Complejo es un tablero cuadrado formado por 25 habitaciones. Independientemente del modo de juego elegido, sigue estas instrucciones para crear el tablero de juego.

- ▶ Elige la composición de Complejo con la que quieras jugar, dependiendo del modo de juego y la dificultad de la partida (páginas 5 y 6).
- ▶ Coloca la Habitación Central en el centro de la mesa.
- ▶ Aparta la HABITACIÓN 25 y las siguientes habitaciones si las estás usando: CLAVE, MONITORES, MÓVIL y ROBOTS.
- ▶ Baraja el resto de las fichas de Habitación y coloca 12 de ellas bocabajo formando una cruz, tal como se muestra en la ilustración 1, abajo.
- ▶ Después toma las habitaciones que habías apartado (deberías tener un total de 12 fichas de Habitación llegados a este punto), barájalas bocabajo y colócalas en las zonas de salida, tal como se muestra en la ilustración 2, abajo.



PREPARACIÓN Y PISTA INICIAL

- ▶ Coloca las miniaturas de todos los jugadores en la Habitación Central.
- ▶ Todos los jugadores cuentan con una pista inicial. Durante la primera ronda, antes de la primera fase de Programación, cada jugador mira en secreto una de las cuatro habitaciones adyacentes a la Habitación Central, y después vuelve a darle la vuelta y colocarla donde estaba. **Aviso:** cada jugador mira sólo UNA habitación, incluso si juega con más de un personaje.

Y ahora, ¡que empiece el espectáculo!



DESARROLLO DEL JUEGO

Dependiendo del modo de juego y del número de jugadores, las partidas duran entre 6 y 10 rondas. Cada ronda consiste en 3 fases diferentes:

- **PROGRAMACIÓN:** todos los jugadores programan simultáneamente hasta 2 acciones por ronda y, si quieren, pueden programar una acción de ADRENALINA, aunque sólo una vez por partida.
- **ACCIÓN:** por orden de turno, los jugadores resuelven su primera acción y después la segunda.
- **CUENTA ATRÁS:** adelanta el marcador de Ronda y cambia el orden de turno.

1. PROGRAMACIÓN

Cada jugador dispone de 4 acciones básicas: Mirar, Mover, Empujar y Controlar. Se describen en la página 4.

TEMPORADA 2

Si juegas con las reglas ULTIMATE, cada personaje tiene ahora su propia capacidad especial; se describen en las páginas 11 y 12.

Cada jugador elige dos acciones y las coloca frente a sí, bocabajo, en las correspondientes casillas de su hoja de personaje.

La acción situada arriba (Acción 1) se resolverá antes que la situada abajo (Acción 2). El orden en el que se realizan las acciones es importante.

Las acciones restantes deben dejarse a un lado, bocabajo, para evitar cualquier posible confusión.

Los jugadores eligen sus acciones en secreto y de forma simultánea.

Un jugador también puede decidir programar sólo una acción. En ese caso, la acción programada se coloca entre esas dos casillas de programación. Después, durante la fase de Acción, el jugador podrá elegir si jugarla durante el turno de la primera acción o durante el turno de la segunda acción (ver más adelante).

TEMPORADA 2

CONTADOR DE ADRENALINA:

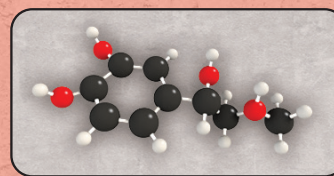
El contador de Adrenalina permite al personaje realizar una tercera acción, una vez por partida. La adrenalina también permite a los jugadores usar sus capacidades especiales.

Durante la fase de Programación, cada jugador debe decidir si usa o no su contador de Adrenalina. Si desea hacerlo, coloca el contador en la casilla titulada a tal efecto en su hoja de personaje.

El contador de Adrenalina siempre se activa durante la fase de Acción, incluso si un personaje sólo ha realizado una acción durante la ronda...

- **Una vez programado, no se puede recuperar el contador de Adrenalina**

Ejemplo: durante la fase de Programación, el jugador que eligió a Alice decide usar su acción de Mirar como Acción 1, poniendo el contador de esa acción bocabajo sobre la correspondiente casilla, y su acción de Mover como Acción 2, haciendo lo propio. También decide usar su contador de Adrenalina, así que realizará una tercera acción a su elección después de que todos los demás jugadores hayan resuelto sus dos acciones. Para esta tercera acción puede seleccionar cualquiera de sus contadores, incluso los de Mirar y Mover, que ya ha usado en esta ronda.



2. ACCIÓN

- ▶ El primer jugador revela su primera acción y la resuelve inmediatamente.
- ▶ Después, siguiendo el orden de turno, el siguiente jugador hace lo mismo, y así hasta que todos los jugadores hayan resuelto su primera acción.
- ▶ Los jugadores resuelven su segunda acción siguiendo el mismo proceso.
- ▶ Cada acción programada DEBE resolverse, incluso si resulta perjudicial para el jugador que la eligió.
- ▶ Si una acción no puede completarse, se pierde; por ejemplo, si un jugador programó la acción de Empujar y está solo en la habitación.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACCIONES

Importante: se considera que una habitación es adyacente a un personaje si está ubicada ortogonalmente junto a la habitación en la que se encuentra, esto es, **EXCLUYENDO** las diagonales.



MIRAR

Elige y mira en secreto una habitación adyacente a tu personaje. Después de mirarla, vuelve a colocarla bocabajo donde estaba. La única información que puedes dar al respecto, si quieres, es su código de color: rojo, amarillo, verde o azul. **NO** puedes enseñársela a otros jugadores ni comunicar su nombre.



MOVER

Mueve tu personaje a una habitación adyacente. Si la habitación sigue oculta, révelala cuando llegues a ella. Coloca tu personaje sobre la ficha de Habitación bocarriba. La habitación permanecerá revelada durante el resto de la partida. Después, aplica los efectos de la habitación inmediatamente (ver página 6). El efecto de la habitación se activa cada vez que un personaje, a excepción de los robots, entra en ella.



EMPUJAR

Mueve a una habitación adyacente a un personaje que se encuentre en la misma habitación que tú. Tu personaje se queda donde está y el personaje empujado se ve afectado inmediatamente por la habitación en la que ha aterrizado. Si la ficha de Habitación estaba bocabajo, se revela. No se puede empujar a robots ni a personajes ocultos.

Excepción: está **ESTRICTAMENTE PROHIBIDO** empujar desde la Habitación Central, pero es posible empujar hacia la Habitación Central. Si estás en la **CELDA DE PRISIÓN**, sólo puedes empujar hacia una habitación ocupada o hacia la **HABITACIÓN CENTRAL**.



CONTROLAR

Mueve todas las habitaciones de la fila o columna del tablero que ocupe tu personaje, en la dirección que desees, vertical u horizontalmente.

Todas las habitaciones de esa fila o columna se desplazan un espacio en la misma dirección, moviendo con ellas a los personajes que se encuentren en su interior (los personajes se quedan en la misma habitación en la que estaban).

La habitación que está al final de la fila o columna sale del Complejo y se coloca en el extremo contrario (ver abajo).

Después, se toma un contador de Control y se coloca junto a la línea o columna que se acaba de mover, con la flecha apuntando en la dirección del movimiento.

Aviso 1: la Habitación Central **NO PUEDE** ser movida y permanece siempre en el centro del Complejo. Por lo tanto, es **IMPOSIBLE** usar la acción de Control para mover la fila o la columna que incluyen esta habitación.

Aviso 2: una fila o columna puede ser movida varias veces durante una ronda, pero **SIEMPRE** en la **MISMA** dirección.



Tras las dos primeras acciones de la fase de Acción, si al menos un jugador ha programado una acción de Adrenalina, la fase de Acción continúa. Por orden de turno, cada jugador que ha programado una acción de Adrenalina realiza inmediatamente una de las cuatro acciones básicas (Mirar, Mover, Empujar o Controlar). Incluso se puede repetir una acción que ya se haya realizado durante esa ronda o una acción que se haya perdido debido a una penalización (ver cartas M.A.C.).

» El contador de Adrenalina se retira entonces del juego.

» Marcadores de recordatorio

Cada jugador tiene un marcador de Recordatorio que puede usar en cualquier momento de su turno, además de realizar sus acciones. Se puede poner el marcador en cualquier habitación del tablero que siga oculta, como recordatorio. El marcador se recupera sólo cuando la habitación en la que se encuentra es revelada. Una vez recuperado, el marcador de Recordatorio se puede volver a usar normalmente.



3. CUENTA ATRÁS

Cuando se han resuelto todas las acciones, la RONDA TERMINA:

» Cada jugador recupera todas sus acciones y las devuelve a su mano para poder volver a usarlas en la siguiente ronda. Se retira también cualquier contador de Control del tablero.

» El primer jugador se convierte en el último jugador; mueve su marcador de Ronda al final de la fila del tablero de Cuenta atrás, haciendo así que esta avance. El jugador sentado a su izquierda se convierte en el nuevo primer jugador.

Nota: si un personaje es eliminado, se le da la vuelta a su marcador de Ronda para que muestre la cara de la calavera. Cuando el marcador de Ronda de ese personaje vaya a llegar a la primera posición, el siguiente jugador se convierte automáticamente en el primer jugador de la ronda.



» El primer jugador anuncia en voz alta el número de rondas restantes.

ESCAPAR DEL COMPLEJO

Para escapar del Complejo, los personajes tienen que:

- » Activar la Habitación de la Clave (sólo en modo Cooperativo).
- » Encontrar la Habitación 25 y conseguir que entren en ella todos los prisioneros.
- » Mover la Habitación 25, con todos los prisioneros dentro, desde una zona de SALIDA al exterior del Complejo, usando una acción de CONTROL (ver página 3).

Nota: en el modo Sospecha, los prisioneros pueden escaparse incluso si hay uno o dos guardias en la Habitación 25.



Ejemplo: todos los personajes se encuentran en la Habitación 25. Para ganar la partida, tienen que mover la Habitación 25 al exterior del Complejo. Jugando un contador de la acción de Control se puede mover la línea o fila que incluye la Habitación 25 en la dirección adecuada.

MODO DE JUEGO: SOSPECHA

«Estimados candidatos, estáis encerrados en un peligroso laberinto y debéis escapar. ¡Pero eso no es todo! Nuestro equipo de guardias está también aquí para “ayudaros”. ¡¿A que es maravilloso?!».

» objetivo

Los prisioneros DEBEN llegar a la Habitación 25 y sacarla del Complejo. Los guardias intentarán evitar la huida de los prisioneros de cualquier modo, incluida la eliminación.

» Preparación

NÚMERO DE JUGADORES	FICHAS DE IDENTIDAD	NÚMERO DE RONDAS
4	3 PRISIONEROS + 1 GUARDIA	10
5	4 PRISIONEROS + 1 GUARDIA O BIEN 3 PRISIONEROS + 2 GUARDIAS *	10
6	4 PRISIONEROS + 2 GUARDIAS	10
7	5 PRISIONEROS + 2 GUARDIAS	9
8	6 PRISIONEROS + 2 GUARDIAS	8

* Si hay 5 jugadores, podéis jugar con 1 o con 2 guardias (pero no olvidéis usar las habitaciones correctas, para mantener el equilibrio del juego).

Reparte una ficha de Identidad a cada jugador. Después de mirarla en secreto, cada jugador la coloca bocabajo frente a sí.

» desarrollo del juego

El desarrollo general del juego es el mismo que el explicado en las páginas 2 y 3, pero con los siguientes ajustes.



» ¡Alarma!

Si un personaje entra en la Habitación 25 antes de que la cuenta atrás llegue a la ronda -5, salta la alarma. Mueve inmediatamente los marcadores de Ronda de todos los personajes para que el último jugador quede en la casilla de -5 del tablero de Cuenta atrás.

» Los guardias revelan su identidad

Una vez que se ha revelado la Habitación 25, los guardias tienen la oportunidad de revelar su identidad en cualquier momento de su turno, dándole la vuelta a su ficha de Identidad. A partir de la siguiente ronda y durante el resto de la partida, los guardias pierden sus contadores de Adrenalina y ya no tienen que programar sus acciones. Cuando llega

su turno, pueden elegir libremente cualquier acción, usando las correspondientes fichas de Acción y resolviéndolas inmediatamente. La segunda acción no puede ser igual que la primera.

» La identidad de prisionero

Los prisioneros NUNCA deben revelar su identidad durante la partida, excepto en las situaciones especiales que se especifican más adelante.

» Eliminación de personajes

Si es eliminado un personaje, su identidad sigue siendo secreta.

Si es eliminado un segundo personaje, el primer personaje eliminado DEBE revelar su identidad.

- Si el primer personaje eliminado es un guardia, el juego continúa.
- Si el primer personaje eliminado es un prisionero, el segundo personaje eliminado DEBE revelar su identidad.
- Si el segundo personaje eliminado es un guardia, el juego continúa.
- Si el segundo personaje eliminado es también un prisionero, la partida termina y los guardias ganan.

Importante: al principio de la ÚLTIMA RONDA de la cuenta atrás, antes de la programación, TODOS los personajes eliminados deben revelar su identidad.

» quitarse las máscaras

Cuando más de la mitad de los PERSONAJES vivos han llegado a la Habitación 25, todos los personajes que estén fuera de ella o hayan sido eliminados deben revelar su identidad. Los PRISIONEROS aún pueden seguir escapándose durante la última ronda de la cuenta atrás si sólo hubo un PRISIONERO incapaz de llegar a la HABITACIÓN 25.

Ejemplo: en una partida de SOSPECHA de 4 jugadores, deben escapar al menos 2 PRISIONEROS. En una partida de 7 jugadores, al menos 4 jugadores deben llegar a la HABITACIÓN 25 antes de poder escapar.

» condiciones de victoria

Los PRISIONEROS ganan la partida:

- Si TODOS los prisioneros están en la Habitación 25 y la sacan del Complejo por medio de la acción de Controlar antes de que termine la cuenta atrás.
- Si sólo un prisionero ha sido eliminado, los demás pueden escapar pero SÓLO durante la ÚLTIMA RONDA de la cuenta atrás.
- Si sólo un prisionero no pudo llegar a la Habitación 25 y no murió ningún prisionero, los demás pueden escapar pero SÓLO durante la ÚLTIMA RONDA de la cuenta atrás.

Los GUARDIAS ganan la partida:

- Si dos prisioneros son eliminados.
- Si los prisioneros no consiguieron escapar antes de la ÚLTIMA RONDA de la cuenta atrás.

Modo Sospecha con 1 guardia



Modo Sospecha con 2 guardias



TEMPORADA 2

Crea un Complejo a tu gusto. Te ofrecemos algunas sugerencias, basadas en el número de jugadores, para que se mantenga el equilibrio del juego.

HABITACIONES	Modo Sospecha con 1 guardia (4 o 5 jugadores)	Modo Sospecha con 2 guardias (de 5 a 8 jugadores)
AZUL	Habitación Central + Habitación 25	
VERDE	5 a tu elección	7 a tu elección, incluida 1 Habitación de Regeneración y 1 Habitación de Robots
AMARILLA	8 a tu elección	8 a tu elección
ROJA	2 Habitaciones Mortales + 10 a tu elección	8 a tu elección, incluida 1 Habitación Mortal

Aviso: durante la preparación, las Habitaciones de Robots son parte de las 12 habitaciones que se colocan en las zonas de salida, como la Habitación de Monitores, la Habitación de la Clave y la Habitación Móvil (ver página 3).

MODO DE JUEGO: COOPERATIVO

«Estimados candidatos, habéis decidido “hacer piña”, y yo os felicito por ello. ¡Para celebrarlo, los productores han hecho un 20% de descuento del tiempo disponible para escapar!».

» Preparación

NÚMERO DE JUGADORES	NÚMERO DE PERSONAJES	NÚMERO DE RONDAS
1	4*	8
2	4 (2 POR JUGADOR)*	8
3	(2 POR JUGADOR)*	6
4	4	8
5	5	7
6	6	6

* En las partidas de 1, 2 o 3 jugadores, cada jugador maneja a varios personajes. Cada personaje se juega de forma independiente y tiene sus propias fichas de Acción, etc. Las acciones deben jugarse boca abajo, excepto si hay un solo jugador.

» Condición de victoria

TODOS los personajes deben escapar antes de que se acabe el tiempo. Si un personaje es eliminado, todos los jugadores pierden la partida.

En primer lugar, debéis activar la Habitación de la Clave (ver página 7), y después todos los personajes deben escapar en la Habitación 25 antes de que se termine el tiempo.

» Desarrollo del juego

- Sólo se usan las cartas M.A.C. básicas.
- En cada ronda EXCEPTO la última ronda: ANTES de cada fase de Programación roba 2 cartas M.A.C. y aplica sus efectos en orden de robo.

LOCURA

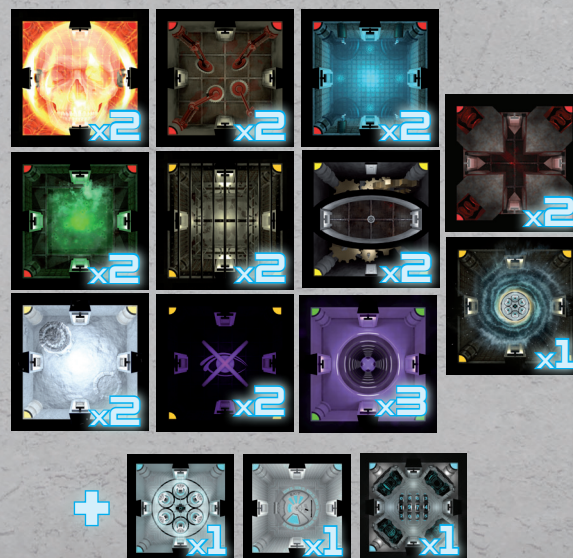
Si estáis listos para un desafío mayor, ¡probad con las reglas de Locura!

- Juega sin los contadores de Recordatorio y Adrenalina.
- Juega con todas las cartas M.A.C. (Básicas + Locura), a excepción de las cartas de CASTIGO de los personajes ausentes.
- Roba una carta M.A.C. después de la fase de Programación, otra carta M.A.C. después de la resolución de la primera acción del último jugador, y una tercera carta M.A.C. después de la resolución de la segunda acción del último jugador. Esto significa que con las reglas de LOCURA siempre robarás 3 cartas M.A.C. por turno, a excepción del último turno.

Cooperativo: primera partida



Cooperativo: normal



CARTAS M.A.C. (MOVIMIENTO AUTÓNOMO DEL COMPLEJO)

«A partir de este momento, el Complejo se moverá por sí mismo, y lo hará en vuestra contra...».



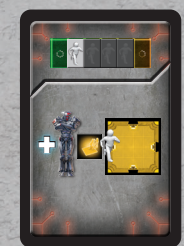
Las cartas M.A.C. generan eventos inmediatos que afectan al Complejo y a los personajes. Estas cartas hacen el modo Cooperativo mucho más difícil. También pueden ofrecerte una ayuda inesperada si usas una o dos de las Habitaciones M.A.C. en tu Complejo (ver página 6). Las cartas M.A.C. tienen dos niveles de dificultad:

- 39 cartas Básicas, que incluyen cartas de Movimiento del Complejo y cartas de Castigo.
- 19 cartas de Locura, que son más variadas y están pensadas para usar con las reglas de Locura del modo Cooperativo, aunque también puedes usarlas en el otro modo de juego.

Nota: los jugadores pueden mirar la pila de descartes de cartas M.A.C. en cualquier momento del juego.



BÁSICAS



LOCURA

Temporada 2
Crea un Complejo a tu gusto. Te ofrecemos algunas sugerencias para que se mantenga el equilibrio del juego.

AZUL	Habitación Central + Habitación 25 + Habitación de la Clave
VERDE	4 habitaciones verdes, a excepción de la Habitación de Regeneración
AMARILLO	7 habitaciones amarillas a tu elección o aleatorias
ROJO	1 habitación roja a tu elección o aleatoria, incluidas las 2 Habitaciones Mortales

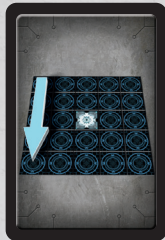
Aviso: durante la preparación, las Habitaciones de Robots son parte de las 12 habitaciones que se colocan en las zonas de salida, al igual que la Habitación de Monitores, la Habitación de la Clave y la Habitación Móvil (ver página 3).

DESCRIPCIÓN DE LAS CARTAS M.A.C.

TEMPORADA 2

CARTAS BÁSICAS

Movimiento del complejo (x32)



Mueve la fila o columna señalada por una flecha en la carta, al igual que si estuvieses usando una acción de Controlar.

Las cartas de Movimiento del Complejo deben tratarse con la misma orientación durante toda la partida. La forma más fácil de hacerlo es asignarle a un solo jugador la labor de aplicarlas, ya que su punto de vista del tablero no cambiará.

Símbolos adicionales:



Aplica el efecto dos veces (mueve la fila o columna dos espacios).



Al igual que sucede con la acción de Controlar, cada carta de Movimiento del Complejo obliga a añadir al tablero un contador de Control, que se retirará al final de la ronda. La misma fila o columna no puede moverse en dos direcciones diferentes durante la misma ronda. Si una carta va en contra de esta regla, el movimiento de esa carta se ignora.

castigo (x7)

Los personajes que aparecen en la carta pierden uno de los siguientes contadores de Acción durante el resto de la partida: Mirar, Controlar o usar su capacidad especial. No pueden realizar esta acción durante el resto de la partida. Si esa acción ha sido ya programada, pero aún no se ha resuelto, se pierde.



Aclaraciones:

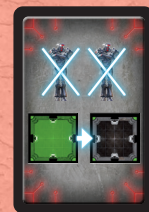
- Un mismo personaje puede sufrir los efectos de varias cartas de Castigo y perder así varias acciones posibles.
- Si un jugador roba esta carta al activar una Habitación M.A.C. (ver página 10), su personaje es el único que sufre sus efectos, independientemente de quién aparezca en la carta.

Las habitaciones de la Temporada 2 son más complicadas y peligrosas.

CARTAS DE LOCURA



Cuando aparezca este símbolo en la parte superior de una carta de Locura, será el primer jugador en el orden de turnos quien la resuelva.



Apagón (x1)

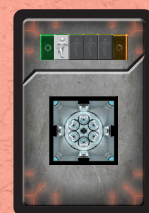
Todos los robots son destruidos y todas las habitaciones verdes son sustituidas por Habitaciones Vacías (incluso si hay alguien dentro).



interferencias (x2)

Esta carta se deja bocarriba sobre la mesa hasta el final de la ronda.

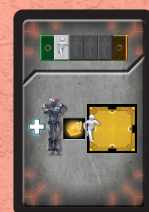
Modo Cooperativo: Durante toda esta ronda la comunicación está prohibida y los jugadores no podrán intercambiar ninguna información por ningún medio (incluidos el habla, la escritura y la gestualización).



rebobinar (x1)

El primer jugador coloca a su personaje en la Habitación Central inmediatamente. Sus acciones programadas no cambian.

Alice es inmune a este efecto.



Robot (x2)

Si el personaje del primer jugador se encuentra en una habitación roja o azul, esta carta no tiene efecto.

Mueve un robot a la habitación donde se encuentre el primer jugador, o coloca un robot allí si no hay ninguno en juego. Ese robot empuja entonces al personaje del primer jugador a una habitación amarilla adyacente de su elección (de haberla).



Bomba de relojería (x2)

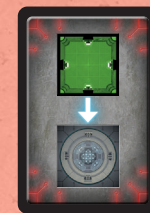
Esta carta se deja bocarriba sobre la mesa hasta el final de la ronda.

Si la segunda bomba de relojería se roba esa ronda, todos los personajes que se encuentren en habitaciones rojas mueren inmediatamente.



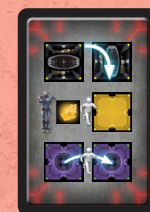
cerradura (x1)

El primer jugador coloca un contador de Cerradura en una habitación adyacente y visible que no sea azul. Sólo Emmett puede entrar en esta habitación. Si no quedan contadores de Cerradura disponibles, Emmett debe mover uno de los que ya están en el tablero.



Habitaciones inoperativas (1 de cada)

Todas las Habitaciones Vacías del color mostrado en la carta (verde, amarillo o rojo) se ponen bocabajo.



caos (x2)

Se rota la Habitación Giratoria en un giro de 90°.

Los personajes presentes en la misma habitación que un robot son empujados a una habitación amarilla adyacente de su elección (de haberla).

Los personajes presentes en un Túnel son trasladados a otro Túnel visible.



Aceleración (x2)

Durante esa ronda, cualquier personaje que use la acción de Controlar mueve la fila o columna que ha seleccionado dos veces en la dirección elegida.



Pánico (x3)

El primer jugador aplica el siguiente efecto a su personaje:

Franck: el contador de Adrenalina es descartado pero puede recuperarse usando su capacidad especial.

Jennifer: si está en una habitación amarilla, todos los personajes adyacentes acuden a su habitación. Si está en una habitación de otro color, esta carta no tiene efecto.

Kevin: intercambia las posiciones de dos habitaciones adyacentes (excepto habitaciones azules visibles). Si una o más de las habitaciones adyacentes están ocupadas, deben elegirse para el intercambio (si es posible).

Emmett: coloca un contador de Cerradura en la habitación que ocupa. Este efecto se anula si la habitación es azul.

Max: carga con todos los personajes que están en su misma habitación hasta una habitación amarilla adyacente de su elección. Este efecto se anula si no hay habitaciones amarillas adyacentes.

Sarah: reemplaza la habitación no-azul que ocupa por una Habitación Vacía de su reserva. Si su reserva está agotada, esta carta no tiene efecto.

Bruce: empuja a todos los personajes que estén en la misma habitación que él a habitaciones amarillas adyacentes de su elección. Esta carta no tiene efecto si no hay habitaciones amarillas adyacentes.

Alice: sin efecto.

HABITACIONES TEMPORADAS 1 Y 2

HABITACIONES AZULES ENTRADA Y SALIDA



La habitación en la que empiezan el juego todos los personajes. Aquí sólo se pueden realizar las acciones de Mirar y Mover. Esta habitación no puede moverse de ningún modo y permanecerá en el centro del tablero de juego toda la partida.



La habitación de salida del Complejo.
Modo Cooperativo: después de que la Habitación de la Clave haya sido activada, cuando todos los personajes se encuentren en esta habitación los jugadores habrán ganado la partida.
Modo Sospecha: cuando todos los prisioneros se encuentren en esta habitación, debe usarse la acción de Controlar para sacarla del Complejo y ganar así la partida.



Esta habitación es obligatoria en el modo Cooperativo.
Cuando un personaje entra en la Habitación de la Clave, esta se activa. Reemplázala con una Habitación Vacía; no puedes escapar del Complejo en la Habitación 25 hasta que lo hayas hecho.

HABITACIONES VERDES SEGURAS



Esta habitación está vacía y no tiene ningún efecto.



Cuando se revele, intercambia el lugar de esta habitación con el de cualquier habitación oculta del tablero, moviendo a tu personaje con ella. La habitación oculta permanece oculta. Si todas las habitaciones han sido ya reveladas, esta habitación no tiene efecto.



Desliza cualquier fila o columna del tablero (a excepción de la central) en la dirección que elijas. Mueve todas las habitaciones un espacio, siguiendo el mismo proceso que con la acción de Controlar (ver página 4).



Elige cualquier ficha de habitación y resuelve una acción de Mirar como si tu personaje estuviese adyacente a esa habitación.

ROBOTS

Los robots aparecen cuando se activan las Habitaciones de Robots (ver columna derecha). Los robots destruidos no vuelven a la caja del juego, sino a su reserva.
Los robots pueden usarse para explorar el Complejo, pero también pueden empujar a los personajes (con su beneplácito o sin él). Esas son las dos únicas cosas que pueden hacer. Los robots son muy útiles en el modo Cooperativo, pero pueden provocar una hecatombe en el modo Sospecha.



Cada vez que un personaje entre en esta habitación, hay que aplicar los siguientes efectos:

- Coloca una miniatura de robot en esta habitación.
- Advertencia:** si las dos Habitaciones de Robot están visibles y entras en una de ellas, coloca en juego un nuevo robot si no hay ya dos miniaturas de robot en el Complejo.
- Dale una orden de Mover o Empujar a cualquier robot que ya se encuentre en el Complejo (sea cual sea la distancia que lo separa de esta habitación).

MANUAL DE USO

Un robot sólo puede Mover o Empujar. Cuando haya 2 robots en el Complejo y un personaje piratee un robot o entre en una Habitación de Robots, este elige qué robot cumple sus órdenes.

» orden de mover

El jugador mueve al robot a una habitación adyacente a su habitación actual. Si la habitación está oculta, revélala inmediatamente.

Muy importante:

- Un robot nunca aplica los efectos de una habitación (incluidas las de Robots, Regeneración, Temporizador y Clave). La Habitación Giratoria los obliga a moverse en una de las dos direcciones indicadas.
- Si un robot entra en una habitación roja, es destruido inmediatamente.
- Puede entrar en una habitación con un contador de Cerradura, pero no en un espacio inaccesible, esto es, que contenga un contador de No Pasar.

Detalles:

- Si un robot entra en la Habitación de Desguace o el Baño de ácido, todos sus ocupantes, incluido el robot, son eliminados.
- Si un robot revela una Habitación de Desguace o la Habitación Inundada, esa habitación queda inaccesible inmediatamente.

» orden de empujar

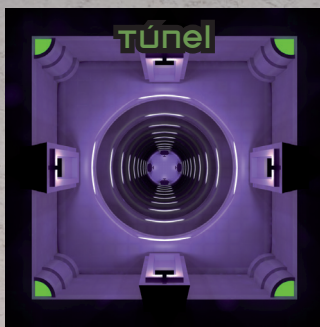
El robot empuja a un personaje a una habitación adyacente.

Importante: esta orden no se puede realizar si el robot se encuentra en una habitación azul (Habitación 25, Habitación Central, o Habitación de la Clave).

Detalles:

- El robot no puede ser cargado ni empujado, ni siquiera por otro robot.
- Los robots no tienen capacidad para mirar o controlar las habitaciones.

HABITACIONES TEMPORADAS 1 Y 2



Mueve inmediatamente a tu personaje a otro Túnel visible de tu elección, si es posible. Si los tres Túneles están visibles, el jugador elige a cuál de los otros dos se mueve su personaje. De forma similar, si un personaje es empujado a un Túnel o se ve atraído a este, y los otros dos están visibles, el jugador puede decidir a cuál de ellos se mueve.



Cuando un personaje entra en la Habitación de Regeneración, todos los personajes que han sido eliminados regresan a la Habitación Central; después, la Habitación de Regeneración queda destruida. Si no se ha eliminado a ningún jugador, esta habitación no tiene ningún efecto y permanece en juego revelada.

Los personajes que vuelvan al juego de este modo deben darles la vuelta a sus fichas del tablero de Cuenta atrás (de modo que la cara de la calavera quede bocabajo). Los personajes cuyos marcadores hayan sido retirados del tablero de Cuenta atrás vuelven a colocar sus marcadores en su posición previa, desplazando los marcadores de los demás personajes para que el número actual de ronda no cambie. Los personajes regenerados podrán programar acciones durante la siguiente fase de Programación.

TEMPORADA 2

Modo Sospecha:

- Un personaje que es regenerado conserva la identidad que tenía.
- Los contadores de Adrenalina que se descartaran antes de que los personajes fueran eliminados no se recuperan.

HABITACIONES AMARILLAS OBSTACULO



Toma la miniatura de tu personaje y colócala en la Habitación Central.



Los personajes sólo pueden moverse de la Celda de prisión a una habitación adyacente si hay un personaje en ella O BIEN si la habitación adyacente es la Habitación Central.

Detalles:

- Un robot que esté en una habitación adyacente se considera un personaje a efectos de las reglas de la Celda de prisión.

Las habitaciones de la Temporada 2 son más complicadas y peligrosas.



Los personajes que se encuentren en esta habitación sólo pueden programar 1 acción durante la fase de Programación y NO PUEDEN programar su contador de Adrenalina.

Modo Sospecha: los personajes cuya identidad de guardia se haya revelado antes de su turno sólo pueden realizar una acción durante la fase de Acción.



Cada vez que un personaje entre en esta habitación, debes rotarla para que el pasillo se alinee con la habitación de la que procede ese personaje. Esta habitación consiste en un pasillo rotatorio que sólo tiene dos salidas, en lugar de las cuatro que son habituales.

Los personajes que se encuentren en esta habitación sólo pueden Mover, Mirar o Empujar a través de las salidas del pasillo.

Las demás capacidades y la acción de Controlar no se ven afectadas por la orientación del pasillo.

Detalles:

- Si un personaje es atraído a esta habitación por Jennifer o Bruce, el pasillo adopta la orientación de la habitación de la que sacaron al personaje.
- Los robots también están sujetos a los efectos de la Habitación Giratoria.
- Las cuatro habitaciones que rodean a la Habitación Giratoria siguen considerándose adyacentes a esta. Por ejemplo, Bruce puede imitar a un personaje que esté en esta habitación si se encuentra en cualquiera de las cuatro habitaciones adyacentes, incluso si no está alineada con la Habitación Giratoria.



Roba una carta del mazo de cartas M.A.C. y resuélvela. Si su efecto se aplica a un personaje específico, como sucede con las cartas de Castigo, tu personaje sufre los efectos en su lugar. Si una carta tiene el símbolo de Roba de nuevo, roba una nueva carta y resuélvela.



Tu turno termina inmediatamente. Anula cualquier acción programada que aún no se haya resuelto, de haberla. Podrás volver a programar tus acciones normalmente a partir de la siguiente fase de Programación.

Aclaraciones:

- Franck puede seguir recuperando el contador de Adrenalina usando su capacidad especial.
- Un personaje bajo los efectos de la Habitación de la Paranoia que se encuentre en la Habitación de los Espejos pierde su contador de Adrenalina, si lo tiene. Sin embargo, no pierde sus acciones restantes porque no se habían programado.
- En el modo Sospecha, los guardias pierden su contador de Adrenalina, si lo tienen. Sin embargo, no pierden sus acciones restantes porque no programan sus acciones.

HABITACIONES TEMPORADAS 1 Y 2

HABITACIONES AMARILLAS OBSTACULO



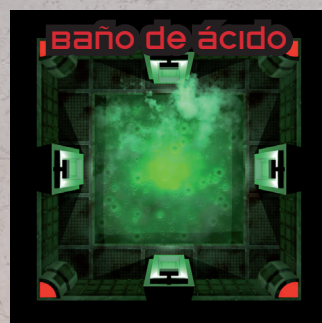
Los personajes que se encuentren en esta habitación no pueden resolver la acción de Mirar.



Elige un personaje que se encuentre en una habitación adyacente y colócalo junto a tu personaje en esta habitación, si es posible. El personaje elegido no activa los efectos de la Salida falsa.

Las habitaciones de la Temporada 2 son más complicadas y peligrosas.

HABITACIONES ROJAS PELIGRO MORTAL



Cuando un personaje entra en el Baño de ácido, y otro personaje está ya en esta habitación, elimina al primer personaje que entró en ella.



Los personajes que entren en la Habitación Trampa deben abandonarla con su siguiente acción. Si un personaje no puede salir de la Habitación Trampa, es eliminado.



Una vez que se revele, esta habitación queda inaccesible durante el resto de la partida. Coloca un contador de No Pasar en esta habitación para recordarlo. Si un personaje que ha entrado en la Habitación Inundada no ha salido de ella después de realizar su segunda acción de la siguiente ronda, es eliminado.



Si un personaje entra en la Habitación Mortal es eliminado.



Elige una habitación oculta del Complejo. Intercambia la Habitación de las Ilusiones con la habitación elegida, dejando la Habitación de las Ilusiones revelada en el espacio que antes ocupaba la habitación oculta. Revela la habitación oculta, coloca a tu personaje en ella y resuelve sus efectos como si tu personaje acabase de entrar en la habitación. Si no queda ninguna habitación oculta, esta habitación no tiene efecto.



La Habitación de Desguace sólo se activa cuando un robot entra en ella o cuando un personaje sale de su interior. Cuando se active, elimina a todos los personajes que se encuentren en la Habitación de Desguace y coloca un contador de No Pasar sobre la ficha. A partir de este momento la habitación queda inaccesible.

TEMPORADA 2
Como sucede con todas las habitaciones rojas, cualquier robot que entre en ella es destruido inmediatamente.



Si no se ha llegado aún a la ronda final, haz avanzar un espacio todos los marcadores de Ronda, conservando el orden de turno al hacerlo. Si esta es la ronda final, el personaje que entró en la Habitación del Temporizador es eliminado. Después de que la Habitación del Temporizador haya sido resuelta, retira su ficha del Complejo y sustitúyela por una Habitación Vacía.



Cuando un personaje entra en esta habitación, se barajan todos sus contadores de acción, incluidos los programados para esta ronda, y se forma una pila con ellos, bocabajo. Cuando le llegue el turno al personaje, revela el primer contador de la pila, resuelve esa acción y descarta después el contador. Este efecto persiste hasta que se cumpla una de las siguientes condiciones:

- Cuando la pila de contadores del personaje está agotada al empezar la fase de Programación.
- Cuando el personaje abandona la Habitación de la Paranoia. Si un personaje sale de esta habitación con su primera acción, seguirá robando su contador para elegir la segunda acción de su turno.

Si un personaje usa su último contador de Acción de la pila como su primera acción, no realizará una segunda acción esa ronda.

Si un personaje ha programado su contador de Adrenalina, puede elegir la acción que desee resolver, como sucede normalmente.

Si un personaje ha perdido alguno de sus contadores de Acción debido a una carta de Castigo, esos contadores no se barajan ni se incluyen en la pila. En el modo Sospecha, esta habitación también afecta a los guardias, ya se haya revelado o no su identidad.

TEMPORADA 2

Aclaración sobre la acción de Adrenalina: si un jugador ha programado su acción de Adrenalina, puede elegir la acción que quiera.

Modo Sospecha: la Habitación de la Paranoia también afecta a los guardias, ya se haya revelado o no su identidad.

Si un personaje ha perdido alguno de sus contadores de Acción debido a una carta de Castigo, esos contadores no se barajan ni se incluyen en la pila.



Además de los componentes indicados en las listas de contenido, el juego contiene 4 contadores de **No Pasar**. Cuando una Habitación Inundada o una Habitación de Desguace queden inaccesibles, coloca uno de estos contadores encima. Permanece allí durante el resto de la partida.

Sólo la capacidad especial de Emmett puede retirarlos (ver página 12).

CAPACIDADES ESPECIALES

Cada personaje tiene una capacidad especial.

Cada una de estas capacidades especiales está representada por un contador especial propio de cada personaje, que se añade a los cuatro contadores de Acción Básica (Mirar, Mover, Empujar y Controlar). Durante su fase de Programación, los jugadores seleccionarán dos de estos cinco contadores.

Importante: las capacidades especiales **NO** se pueden usar en la Habitación Central, **NI TAMPOCO** se pueden usar mediante el empleo del contador de Adrenalina.

JENNIFER: ATRAER

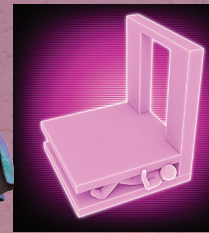


Mueve inmediatamente a un personaje adyacente de tu elección a la habitación en la que te encuentras. El personaje atraído aplica los efectos de la habitación.

Aclaraciones:

- Jennifer no puede atraer a alguien a la Habitación Inundada.
- Jennifer no puede atraer a alguien a una habitación cerrada, a excepción de Emmett, que es inmune a las cerraduras (ver capacidad especial de Emmett).
- Si Jennifer atrae a alguien al Baño de ácido, ella es eliminada.
- Jennifer no puede atraer a los robots ni a los personajes ocultos (Alice o Bruce).

ALICE: OCULTARSE



Al principio de la partida, Alice recibe su contador de Oculto (con la base de plástico).

Alice desaparece hasta su siguiente acción, independientemente de cuándo suceda. Durante este tiempo, emplaza su miniatura con su contador de Oculto. Un personaje oculto no puede ser empujado, atraído ni cargado. Su habitación se sigue considerando ocupada y sus efectos se aplican normalmente (Baño de ácido, Habitación de Desguace, Habitación Inundada, etc.). El personaje se hace visible en cuanto realiza una acción. Reemplaza su contador de Oculto por su miniatura habitual.

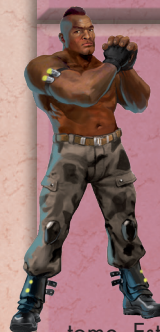
Aclaraciones:

- Alice puede quedarse oculta toda una ronda si esa es su única acción.
- Las cartas M.A.C. de Castigo, Pánico y Rebobinar nunca la afectan, ni siquiera si entra en una Habitación M.A.C.

» INMUNIDAD A LOS ROBOTS

Se trata de un secreto, pero Alice es una androide. Incluso cuando no está oculta, puede decidir que no se deja empujar por un robot. En ese caso, el robot empujará a otro personaje que se encuentre en la misma habitación, de haberlo.

MAX: CARGAR



Max se encuentra en una habitación ocupada por algún personaje más, puede cargar con este en su movimiento.

Max y el personaje con el que cargue se ven los dos afectados por la habitación de destino al mismo tiempo y del mismo modo. Si la habitación requiere que se tome una decisión, será el jugador de Max quien la tome. Esto significa que se mira la misma habitación cuando se llega a la Habitación de Monitores, que la Habitación Móvil sólo se mueve una vez, que la Habitación de Control sólo mueve habitaciones una vez, que ambos personajes se mueven al mismo Túnel y son eliminados si van a la Habitación Mortal, y que si van al Baño de ácido será Max quien decida qué personaje es eliminado.

Aclaraciones:

- Con esta capacidad especial, los dos personajes pueden sobrevivir a la Habitación de Desguace saliendo juntos de ella.
- La acción de Cargar no tiene efecto alguno si no hay nadie más en la habitación cuando se revela.
- No se puede cargar con un robot.



EMMETT



Al principio de la partida, Emmett recibe 2 contadores de Cerradura.

Emmett dispone de dos capacidades especiales, que se programan con el mismo contador. Decide cuál quiere llevar a cabo cuando se revela la acción. Si una de sus capacidades especiales no se puede jugar cuando le llega el momento de resolverse, debe usar su otra capacidad especial.

REACTIVAR

Retira un contador de No Pasar de una habitación adyacente, si está vacía. Después, la ficha de la habitación se pone bocabajo.

CERRAR

Coloca un contador de Cerradura en la habitación que ocupa Emmett o en una habitación adyacente y visible. No se pueden cerrar las habitaciones azules. Mientras la cerradura siga allí, la habitación es inaccesible para todos, a excepción de los robots y el propio Emmett. Un personaje que se encuentre en el interior de una habitación cerrada puede salir de ella (voluntariamente o a la fuerza), y puede empujar a otro personaje que también se encuentre en su interior para que salga de ella.

Aclaraciones:

- Si los dos contadores de Cerradura están ya sobre el tablero y se vuelve a realizar la acción de Cerrar, Emmett decide cuál de ellos mueve, sea quien sea el personaje que realice la acción.
- No puedes poner las dos cerraduras en la misma habitación.
- Si Emmett es eliminado, todos los contadores de Cerradura se retiran del Complejo (incluso los que estén allí por una carta M.A.C. de Cerradura).



» INMUNIDAD A CERRADURAS

Emmett puede entrar en las habitaciones que estén cerradas por un contador de Cerradura. Puede ser atraído o empujado a su interior por otro personaje. No puede entrar en las habitaciones inaccesibles (las que tienen un contador de No Pasar).



SARAH



Al principio de la partida, Sarah recibe 2 Habitaciones Vacías.

Sarah dispone de dos capacidades especiales, que se programan con el mismo contador. Decide cuál quiere llevar a cabo cuando se revela la acción. Si una de sus capacidades especiales no se puede jugar cuando le llega el momento de resolverse, debe usar su otra capacidad especial.

SABOTEAR UNA HABITACIÓN

Reemplaza la habitación (no-azul) que ocupe por una de sus Habitaciones Vacías. La habitación reemplazada se descarta.

Sarah puede sabotear hasta 2 habitaciones por partida.

Aclaraciones:

- Si Sarah se encuentra en una habitación azul, esta acción no tiene efecto.
- Sarah puede sabotear una Habitación Trampa en la que entró con su anterior acción. Si lo hace, no es eliminada.
- Sabotear una Habitación de Robots no destruye a ningún robot.
- Aunque la habitación que sabotee Sarah sea una Habitación Vacía, sigue perdiendo una de sus Habitaciones Vacías al hacerlo.

SABOTEAR UN ROBOT

Sarah destruye un robot que haya en su habitación actual. Si no hay ningún robot en su habitación, debe sabotear la habitación en su lugar (ver más arriba).



KEVIN «K»



Kevin dispone de dos capacidades especiales, que se programan con el mismo contador. Decide cuál quiere llevar a cabo cuando se revela la acción. Si una de sus capacidades especiales no se puede jugar cuando le llega el momento de resolverse, debe usar su otra capacidad especial.

PIRATEAR EL COMPLEJO

Intercambia de lugar dos habitaciones adyacentes a Kevin que NO sean habitaciones azules visibles (como la Habitación Central, la Habitación 25...). Los personajes que se encuentren en esas habitaciones se mueven con ellas.

PIRATEAR UN ROBOT

Dale inmediatamente una orden de MOVER o EMPUJAR a un robot que se encuentre en cualquier lugar del Complejo.



BRUCE: IMITAR



Al principio de la partida, Bruce recibe una Habitación Vacía y su contador de Oculto (con la base de plástico).

Bruce puede usar parte de la capacidad especial de otro personaje que se encuentre en su misma habitación o en una habitación adyacente. Debido a esto, a veces tendrá varias opciones diferentes de uso de esta capacidad especial. Si una de esas opciones no es posible, DEBE elegir otra.

Estos son los efectos que Bruce puede provocar imitando a otro personaje:

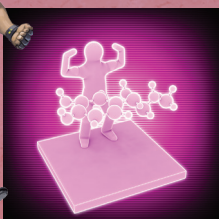
- **Jennifer:** Bruce imita el efecto de la capacidad de Atraer. Si se usa este efecto con Jennifer, ella puede decidir no moverse. Esta acción puede seguir realizándose, independientemente de su decisión.
- **Franck:** Bruce sólo puede imitar el efecto de la capacidad de Recuperar si Franck se encuentra en su misma habitación.
- **Max:** Bruce puede usar la capacidad de Cargar. Sin embargo, no puede cargar con Max.
- **Kevin:** Bruce sólo puede usar la capacidad de Piratear un robot de Kevin. No puede piratear el Complejo.
- **Emmett:** Bruce sólo puede imitar la capacidad de Reactivar de Emmett. No puede colocar cerraduras.
- **Alice:** Bruce imita el efecto de la capacidad de Ocultarse. Sigue siendo visible para Alice, que puede empujarle aunque esté oculto.
- **Sarah:** Bruce puede imitar la capacidad de Sabotear una habitación de Sarah usando la Habitación Vacía que recibió al principio de la partida, pero sólo puede hacerlo una vez. No puede sabotear a los robots.

Aclaraciones:

- La capacidad especial de Bruce no tiene efecto si no hay ningún personaje cerca cuando llega el momento de resolver esta acción. Si hay varios personajes cerca, Bruce elige qué capacidad especial quiere imitar.
- Bruce carece de las inmunidades de otros personajes, como la de Alice a los robots y la de Emmett a las cerraduras.



FRANCK: RECUPERAR



Recupera tu contador de Adrenalina si lo usaste en una ronda anterior.

Puedes programarlo en la siguiente ronda.

Aclaración:

Esta capacidad no tiene ningún efecto si aún tienes el contador de Adrenalina.