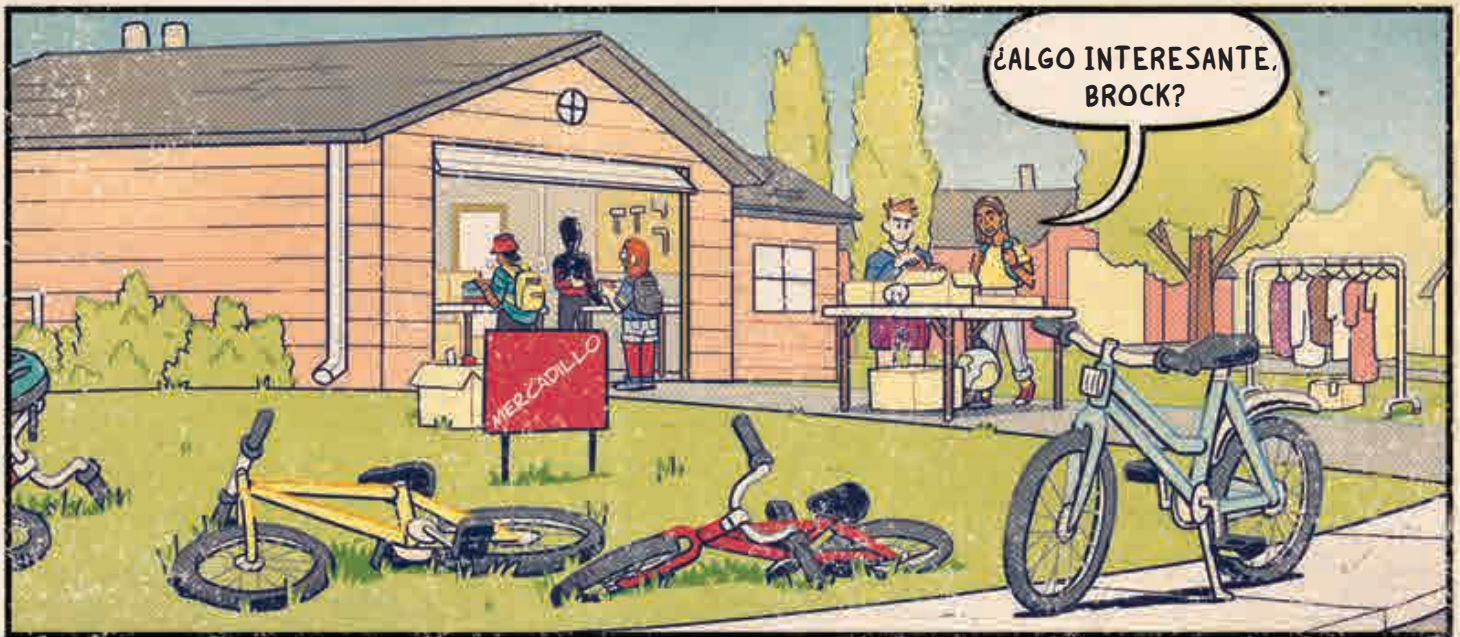
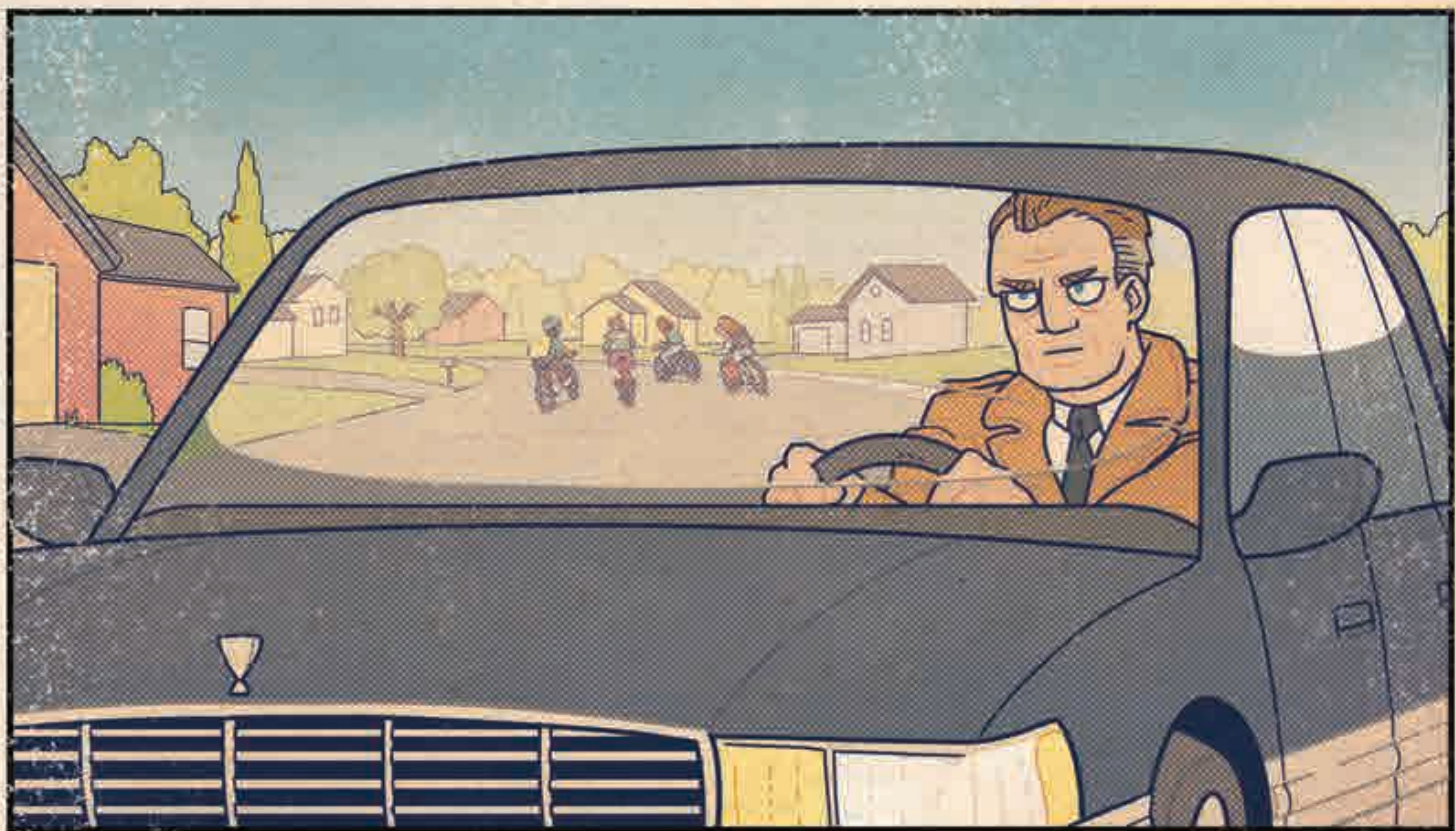


# LA INICIATIVA

GUÍA







# LA INICIATIVA



## INTRODUCCIÓN

**La Iniciativa** es un juego cooperativo para partidas de 1 a 4 jugadores. Todos los jugadores están en el mismo equipo, por lo que ganan o pierden la partida todos juntos.

En esta partida, tú y tus amigos interpretáis el papel de unos adolescentes del año 1994 que han encontrado un misterioso juego de mesa llamado **La clave**. No solo vais a representar a estos personajes en el juego, sino que vais a ayudarlos en el transcurso de un capítulo trascendental de su vida.

Para aprender a jugar, leed primero las instrucciones en las siguientes dos páginas (las páginas IV y V) y luego leed el reglamento de **La Clave** para saber cómo se juega una misión.

## MONTAJE DEL PANEL DE MISIÓN

Antes de jugar tu primera partida, debes montar el panel de misión insertando las 20 ventanas de plástico en su sitio.

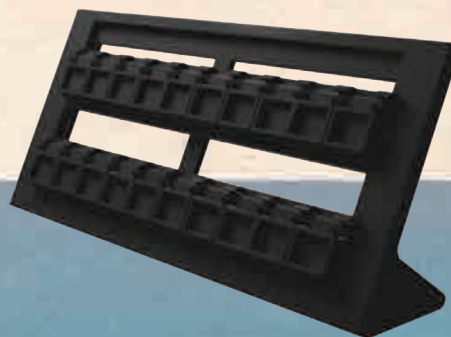
Presiona cada ventana contra el panel hasta que notes que sus puntos de enganche han quedado bien encajados.



# LISTA DE COMPONENTES



41 TARJETAS DE MISIÓN



1 PANEL DE MISIÓN



4 TARJETAS DE PERSONAJE



30 CARTAS DE SECRETO



1 TABLERO DE JUEGO DE DOBLE CARA



4 CARTAS DE ACCIÓN Y 1 CARTA DE MONTÓN DE DESCARTES



40 CARTAS DE RECURSO



REGLAMENTO DE LA CLAVE



8 PEONES  
Encaja cada ficha en una peana de plástico como se ve en la imagen.



14 FICHAS DE ELEMENTO



45 FICHAS DE PISTA

# RESUMEN DEL JUEGO

Este juego consiste en una serie de misiones interconectadas por un cómic. Al combinarlas, cuentan una historia completa denominada campaña. Dicha campaña está dividida en varios capítulos, cada uno de los cuales requiere de 30 a 60 minutos para completarlo. Cada capítulo empieza con la lectura de una página del cómic (que se haya en esta guía).

Cuando leas el cómic, dobla sus páginas de manera que solo puedas ver la que te han indicado. Sostenlo de forma que todos los jugadores puedan ver la página mientras la lees en voz alta. Léela por completo a menos que se te indique lo contrario.



Ejemplo de cómo sostener el cómic para leer una página en voz alta.

Todas las instrucciones de juego incluidas en el cómic aparecen dentro de un rectángulo rojo (como el recuadro «Alto» que hay al final de esta página). Cuando llegues a uno de estos recuadros, resuélvelo de inmediato. Muchas veces te dirán que juegues una misión concreta. Para ello, hay que buscar la tarjeta de misión indicada y jugarla siguiendo las reglas explicadas en el reglamento de **La Clave**.

Cada capítulo prosigue la historia que se ha ido contando a lo largo de los capítulos anteriores. Aun así, está permitido jugar un capítulo con más o menos jugadores que en el capítulo anterior, incluso distintos. Sin embargo, cada misión tiene una única solución y no pueden repetirla los mismos jugadores.

## DIARIO DE CAMPAÑA

La última página de esta guía contiene un diario de campaña que sirve para anotar cuál es el capítulo actual de la historia.

Antes de cada partida, busca la línea más alta sin ninguna anotación del registro de capítulos; dicha línea te indicará qué página del cómic debes leer. Lee esa página y sigue las instrucciones que contenga, como jugar una misión concreta. No leas más allá de esa página a menos que se te indique lo contrario.

Después de jugar una misión, **vuelve siempre al registro de capítulos** y anota en él si has ganado o perdido la misión. La historia continuará avanzando aunque hayas perdido, pero ganar misiones puede proporcionar alguna futura recompensa. El registro de capítulos puede indicarte que leas otra página del cómic antes de empezar el siguiente capítulo.



El capítulo 1 es el comienzo de la campaña, tal como se indica en la primera línea del registro de capítulos.

Pueden hacer falta ocho o más horas para completar todos los capítulos, pero no hay ninguna necesidad de jugarlos todos en una sola sesión (y hay más misiones para jugar después de terminar la campaña).

Se puede interrumpir la partida inmediatamente antes de empezar un nuevo capítulo. Para ello, solo hay que devolver todos los componentes a la caja del juego. La información que se ha escrito en el diario de campaña indicará qué página del cómic hay que leer cuando se reanude la partida.

Cada personaje posee una casilla de logro en el diario de campaña. Certos desafíos permitirán tachar estas casillas y otorgarán una recompensa en un momento posterior de la campaña.

## CARTAS DE SECRETO

Este juego incluye 30 cartas de secreto que contienen anotaciones de propietarios anteriores de **La Clave**, así como otro tipo de datos extraños que los personajes pueden hallar durante su aventura. Tal como sugiere su nombre, **no puedes mirar** las cartas de secreto a menos que se te indique que lo hagas (deja este mazo dentro de una de las bolsas incluidas en el juego para evitar ver alguna de sus cartas por accidente).

Cuando encuentres un componente que tiene la palabra «Secreto» seguida de un número o una letra, obtendrás la correspondiente carta de secreto. Mira los dorsos de las cartas del mazo de secretos para encontrar la que buscas, cógela y mira su anverso.

Si el **dorso** de una tarjeta de misión proporciona un secreto, coge esa carta antes de jugar la misión. Si es su anverso lo que proporciona un secreto, no cojas esa carta hasta que hayas completado la misión (la ganes o la pierdas).

**Ejemplo:** Acabas de jugar una misión cuya respuesta era 9. Encima de ese número aparece la palabra «Secreto», por lo que buscas en el mazo de cartas de secreto (mirando sus dorsos) la número 9, la coges y la lees.

Las cartas de secreto poseen todo tipo de efectos, pero muchas requieren que descifres un código. Esto requiere trabajar en equipo y está permitido usar lápiz, papel y cualquier otra herramienta excepto internet.

No hay ninguna penalización si no sois capaces de descifrar el código de un secreto, e incluso es posible que no se pueda usar esa carta de inmediato. Al obtener un secreto, hay que escribir su número en el diario de campaña y mantener esa carta separada del mazo de secretos. Los jugadores pueden consultar en cualquier momento los secretos obtenidos, así como las cartas de misión que ya han jugado.

Algunos componentes pueden indicarte que leas una página concreta de esta guía. Cuando encuentres un componente que tenga la palabra «Página» seguida de un número, debes buscar esa página y leerla.



### ALTO

Este libro contiene elementos ocultos de la historia. **NO LEAS** sus páginas hasta que te lo indiquen.

Una vez hayas leído el reglamento de **La Clave**, ya estarás preparado para empezar a jugar. Comienza leyendo la página 1 del cómic (la siguiente página de esta guía), tal como se indica en la primera línea del registro de capítulos.

# CAPÍTULO 1



SYDIENCMO = 28657



**ALTO**

**JUEGA** ahora la misión 1. Tras cada misión, consulta el diario de campaña (la última página de este libro).

# CAPÍTULO 2



**ALTO**

**JUEGA** ahora la misión 2.

# CAPÍTULO 3



**ALTO**

**JUEGA** ahora la misión 3.



# CAPÍTULO 4



**ALTO**

**NO JUEGUES** ninguna misión todavía.

Una de tus cartas de secreto explica cómo encontrar la hoja de reglas oculta. Cuando la tengas, lee la página 22.

Comprueba las cartas de misión 1, 2 y 3 para asegurarte de haber recuperado todas las cartas de secreto que proporcionan.

Si necesitas una pista, lee la página 21.

# CAPÍTULO 5



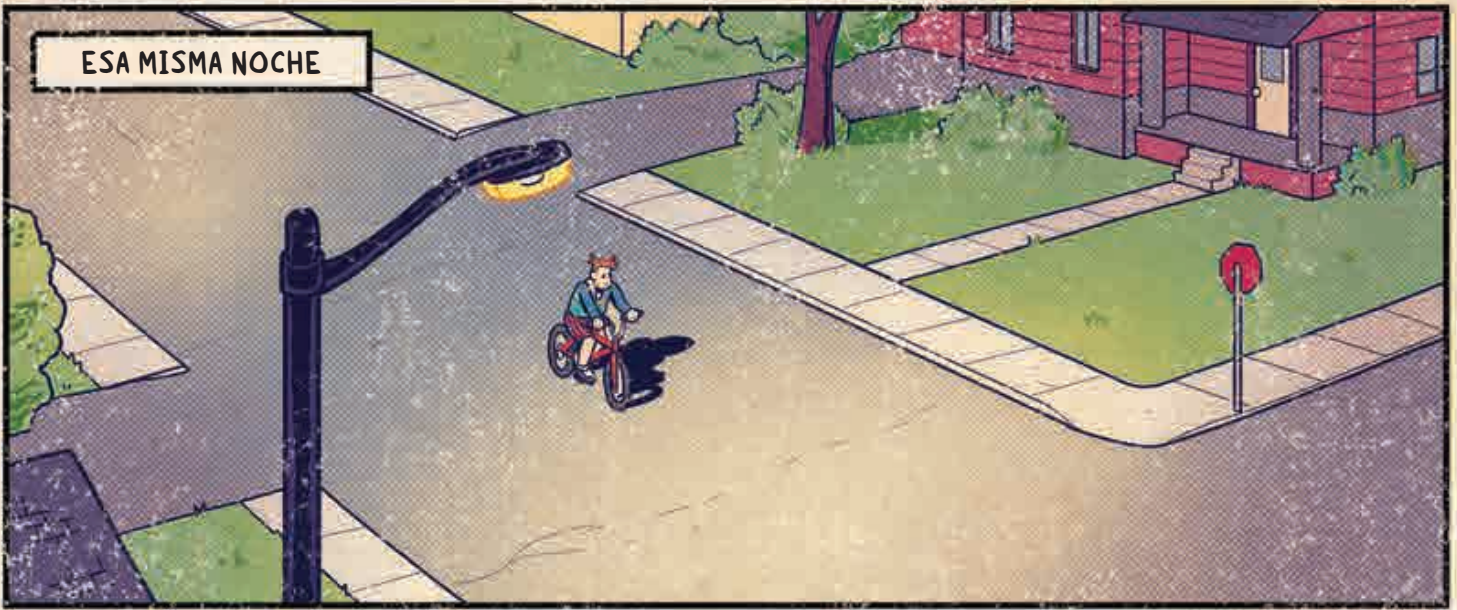
**CONTINÚA**

**NO JUEGUES** ninguna misión todavía.  
Lee la página 23.

# CAPÍTULO 6



# CAPÍTULO 7



**CONTINÚA**  
**NO JUEGES** ninguna misión todavía.  
Lee la página 25.

# CAPÍTULO 8



**CONTINÚA**

**NO JUEGUES** ninguna misión todavía.

Lee la página 27.

# CAPÍTULO 9



¡PSSST, PROTHNA!

UN PAJARITO ME HA DICHO QUE ESTA ASIGNATURA TE CUESTA.



VOY BIEN, JESSIE.



SI NECESITAS AYUDA, TENGO LA CLAVE DE RESPUESTAS PARA EL EXAMEN DE HOY.

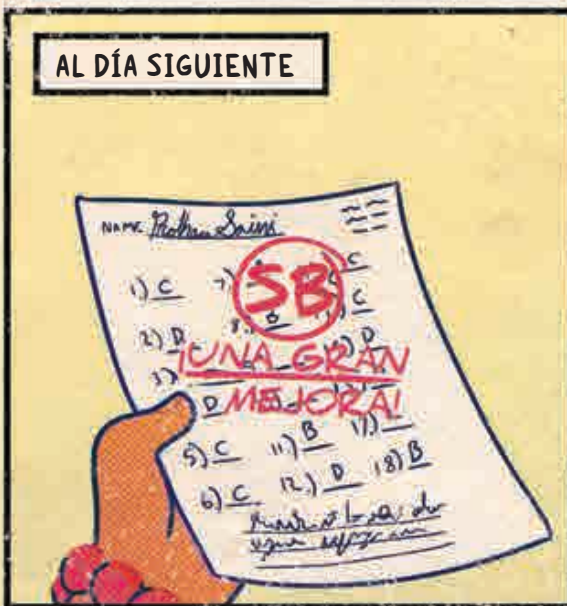
YA SABES, EL QUE VALE EL DIEZ POR CIENTO DE NUESTRA NOTA.

**ALTO**

**OBTÉN** el secreto 12. Si crees **AHORA MISMO** haber encontrado la frase en código que contiene, ignora el resto de esta página y lee la página 35. De lo contrario, sigue leyendo.



BUENO, VALE. DÉJAME VER.



AL DÍA SIGUIENTE

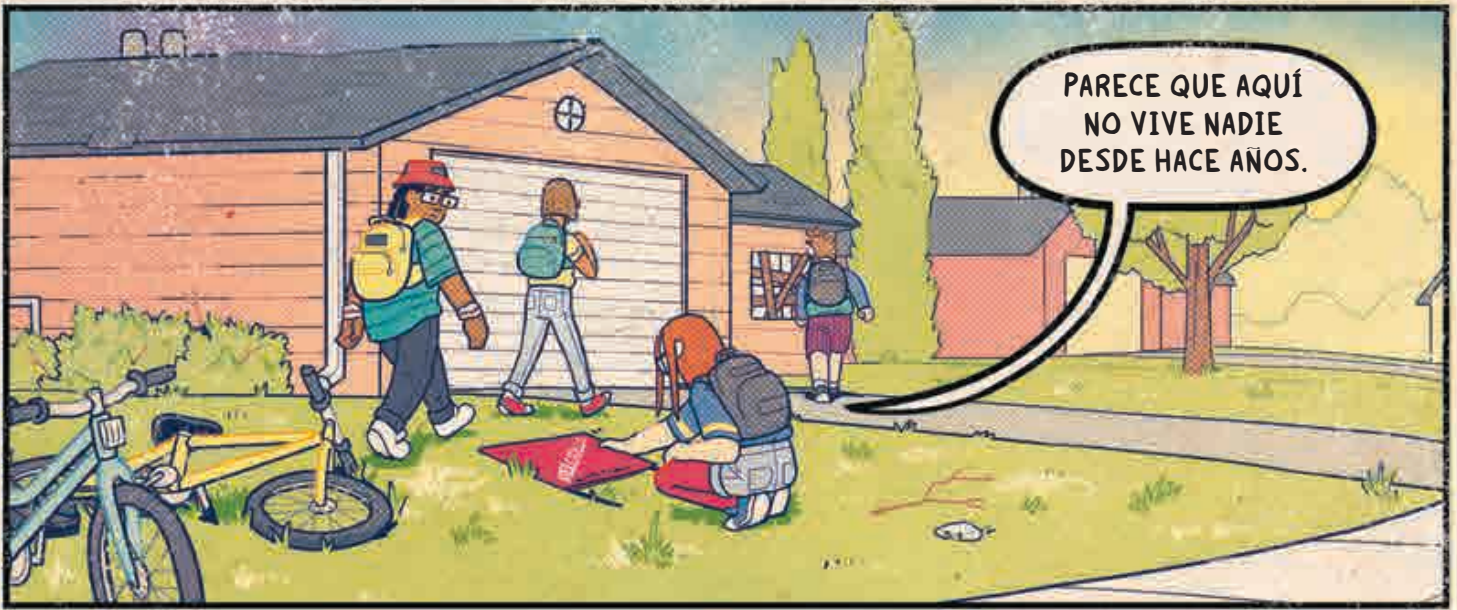


¡EH, PROTHNA! VAMOS A LA PIZZERÍA. ¿TE APUNTAS?

**ALTO**

**JUEGA** ahora la misión 9.

# CAPÍTULO 10



**ALTO**  
**NO JUEGES** ninguna misión todavía.  
Cuando sepas la combinación, sigue sus instrucciones.  
Si necesitas una pista, obtén el **SECRETO 20**.

# CAPÍTULO 11



**ALTO**

**NO JUEGUES** ninguna misión todavía.

Una de tus cartas de secreto explica qué página tienes que leer a continuación. Si necesitas una pista, lee la página 33.





**ALTO**

**NO JUEGUES** ninguna misión todavía.

Cuando resuelvas el secreto 19, mira en su interior para hallar el número en el cuadrado pequeño. Ve a ese número de página. Si necesitas una pista, lee la página 31.

# CAPÍTULO 13



## ALTO

**OBTÉN** el secreto 13. Si crees **AHORA MISMO** haber encontrado la frase en código que contiene, ignora el resto de esta página y lee la página 36. De lo contrario, sigue leyendo.



## ALTO

**OBTÉN** el secreto 21 y luego **JUEGA** la misión 13.

# CAPÍTULO 14



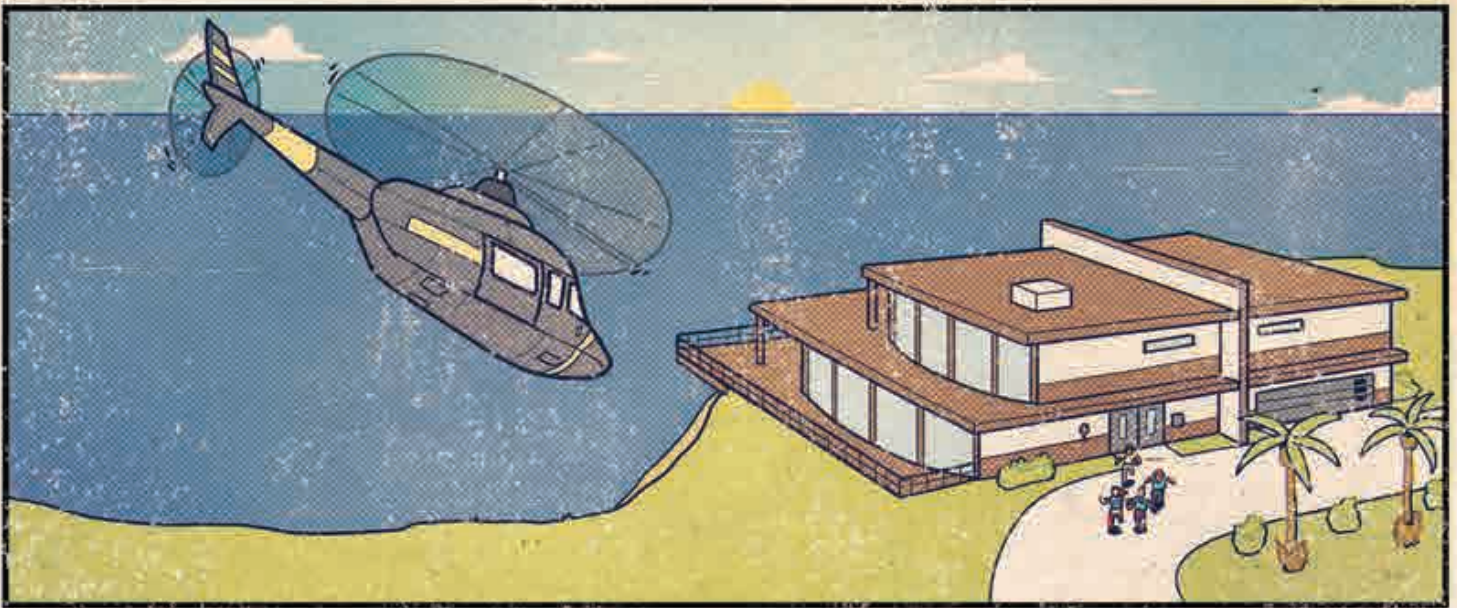
## ELEGIR UNA OPCIÓN

Como grupo, hay que elegir una de estas opciones:

**AYUDAR A TUEZ:** Juega la misión 14.

**ESCAPAR:** Juega la misión 15.

Independientemente de qué se escoja, tras preparar la misión, elige 1 habitación por cada 2 misiones que se hayan ganado. Revela la primera ficha de pista del montón de cada habitación elegida que no contenga un enemigo ni una caja fuerte. Descarta todas las trampas que se revelen de esta manera, ignorando sus efectos y sin activar las capacidades de los enemigos.



**HAS GANADO LA CAMPAÑA**

Ve a la **PÁGINA 41**, donde encontrarás reglas adicionales.



**HAS PERDIDO LA CAMPAÑA**

Ve a la **PÁGINA 41**, donde encontrarás reglas adicionales.

## MISIÓN 1 GANADA

Si has ganado la misión 1, empieza a leer por aquí.



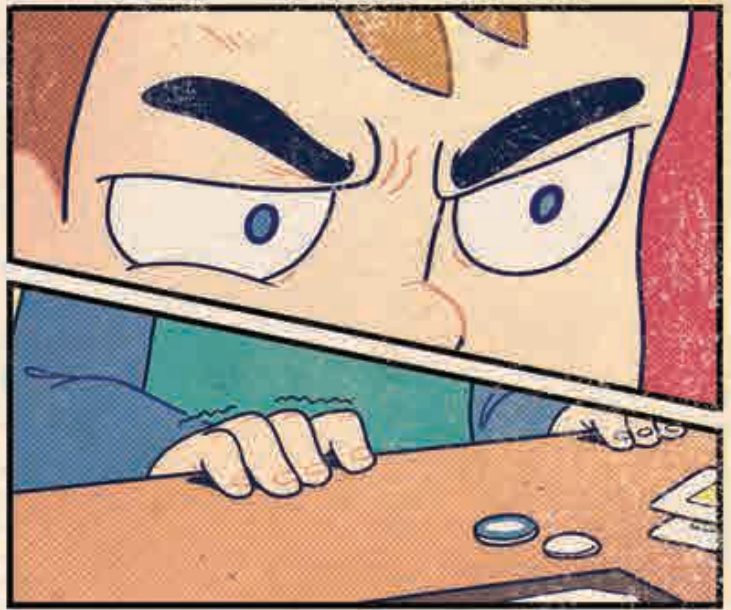
## MISIÓN 1 PERDIDA

Si has perdido la misión 1, empieza a leer por aquí.



## FIN DEL CAPÍTULO

**OBTÉN** el secreto 1. Al final de cada capítulo, consulta el diario de campaña para ver qué hacer a continuación.



 **FIN DEL CAPÍTULO**

Coge la carta de recurso verde (🟩) n.º 1 y **RETÍRALA** permanentemente del juego (no la rompas; ponla debajo del mazo de secretos). No podrá volver a usarse durante esta campaña.



### RECORDATORIO

Ganes o pierdas, no te olvides de obtener todas las cartas de secreto indicadas en la tarjeta de misión (en este caso, el secreto A).



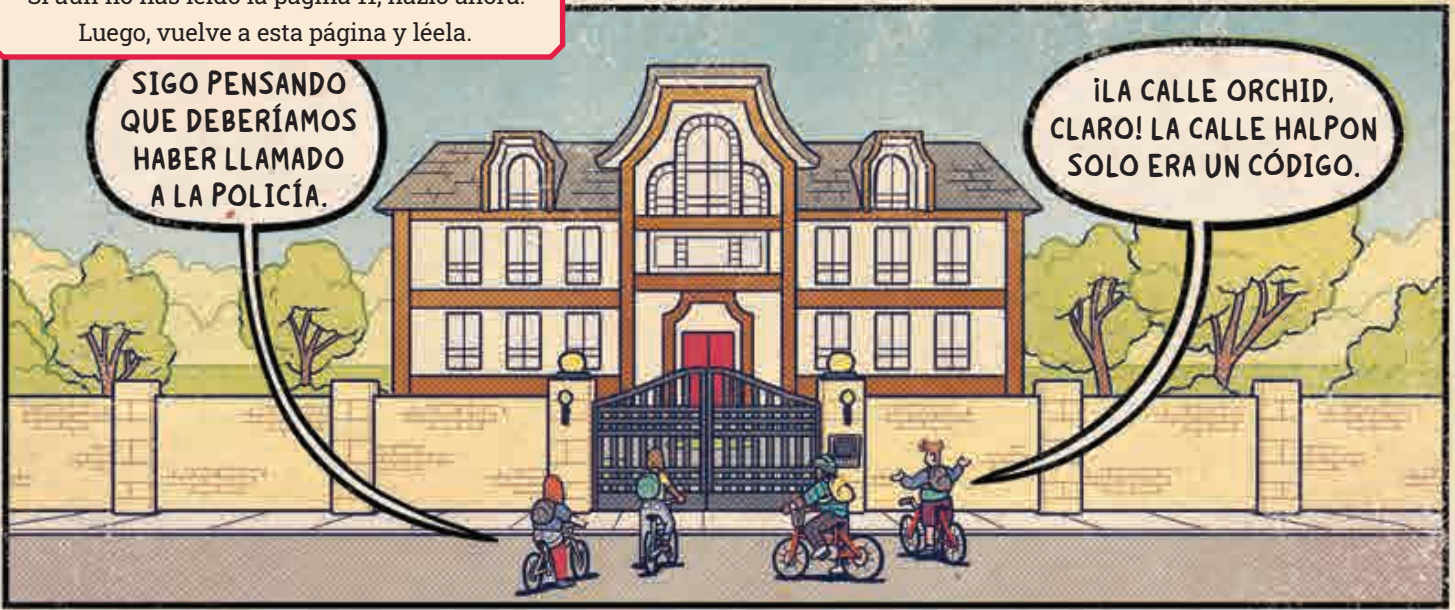
### FIN DEL CAPÍTULO





**ALTO**

Si aún no has leído la página 11, hazlo ahora.  
Luego, vuelve a esta página y léela.



SIGO PENSANDO QUE DEBERÍAMOS HABER LLAMADO A LA POLICÍA.

¡LA CALLE ORCHID, CLARO! LA CALLE HALPON SOLO ERA UN CÓDIGO.



PARECE ALGÚN TIPO DE TERMINAL DE ORDENADOR...

¿DE VERAS QUE VAMOS A COLARNOS EN LA MANSIÓN DE UN DESCONOCIDO?



HACER SALTAR UNA ALARMA ES UNA MANERA DE HABLAR CON LA POLICÍA.

¡NO! NO ME ESTOY COLANDO. SOLO ESTOY PROBANDO ESTE...



LA CLAVE

EMPEZAR PARTIDA

EHM... ¿CHICOS? QUIERE QUE JUGUEMOS A UN VIDEOJUEGO.



**ALTO**

**JUEGA** ahora la misión 11.



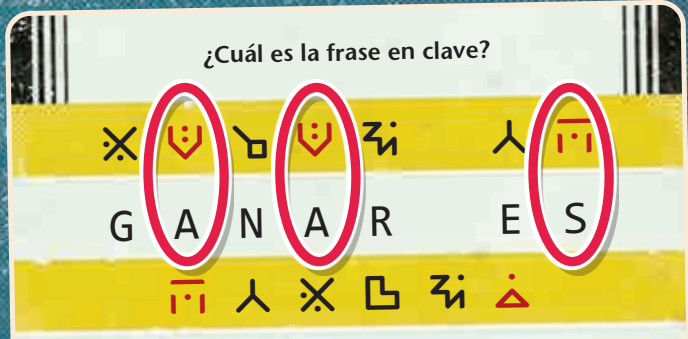
# INSTRUCCIONES

Intenta encontrar la hoja de reglas oculta usando la menor cantidad de pistas posible. Cuando la encuentres, ve a la página 22.



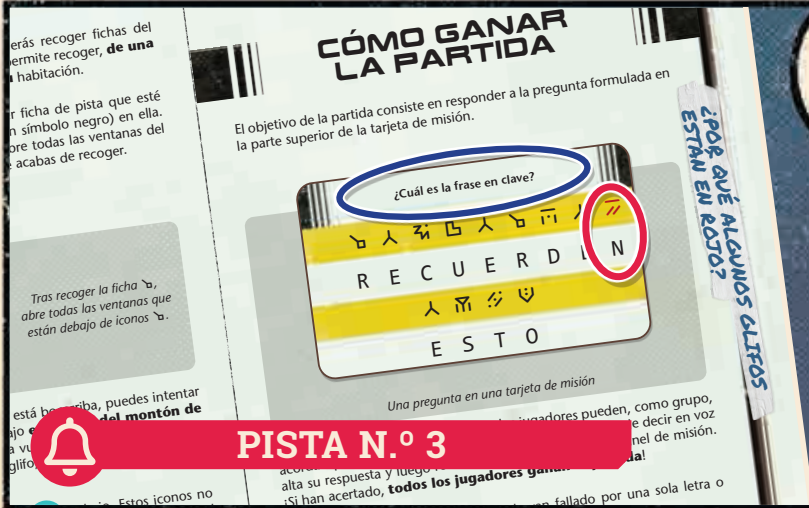
## PISTA N.º 1

PRIMERO, ME FIJÉ EN QUE LOS SÍMBOLOS DEL SECRETO 3 ERAN ROJOS.



## PISTA N.º 2

ASÍ QUE BUSQUÉ TODOS LOS SÍMBOLOS ROJOS EN CARTAS DE MISIÓN Y USÉ SUS LETRAS ASOCIADAS.



## PISTA N.º 3

PERO AÚN NOS FALTABA UN SÍMBOLO. ENTONCES RECORDÉ HABER VISTO UN SÍMBOLO ROJO EN EL REGLAMENTO.



**PISTA N.º 4**  
Examina el fondo de **TU** caja del juego para hallar el compartimento oculto y la hoja de reglas que contiene.

CON TODOS ESOS SÍMBOLOS, OBTUVE EL SIGUIENTE TEXTO: "FALSO FONDO".  
¡CON LO QUE MIRÉ DENTRO DE LA CAJA Y VI QUE TENÍA UN COMPARTIMENTO OCULTO!



### ALTO

LEE la hoja de reglas oculta y luego **JUEGA** la misión 4.



SABES QUE ESTA ES LA CALLE HALPERN Y NO LA CALLE HALPON. ¿VERDAD?

AGH. CREÍA HABER ENCONTRADO EL LUGAR CORRECTO.

TENÍA GANAS DE DARLE UN BUEN SUSTO A NUESTRO ACOSADOR.



DIRÍA QUE NO EXISTE NINGUNA CALLE LLAMADA HALPON.

PUES VAYA. ¿ALGUIEN QUIERE PIZZA? ME MUERO DE HAMBRE.



¿CÓMO TE VAN LAS CLASES DE HISTORIA?

UGH. LAS ODIÓ.



¡TENDRÉ TODO MEMORIZAR FECHAS AL AZAR Y SE ME DA FATAL! SI NO SACO UN SOBRESALIENTE, MIS PADRES ME MATARÁN.



NO TE PREOCUPES. HE TRAÍDO LA MEDICINA PERFECTA PARA SOSEGAR TU MENTE.

SE LLAMA LA CLAVE.

**ALTO**  
JUEGA ahora la misión 5.



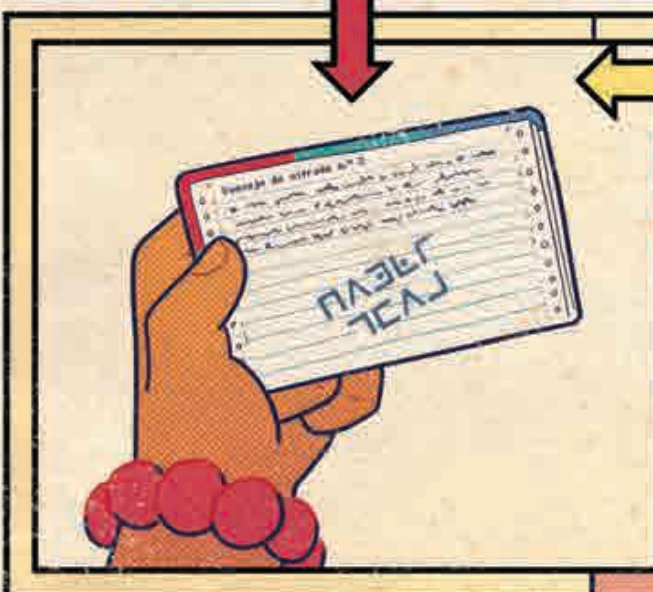
### LOGRO CONSEGUIDO

Si tienes el logro de Jenni, empieza a leer por aquí.



### LOGRO NO CONSEGUIDO

Si no tienes el logro de Jenni, empieza a leer por aquí.



### FIN DEL CAPÍTULO



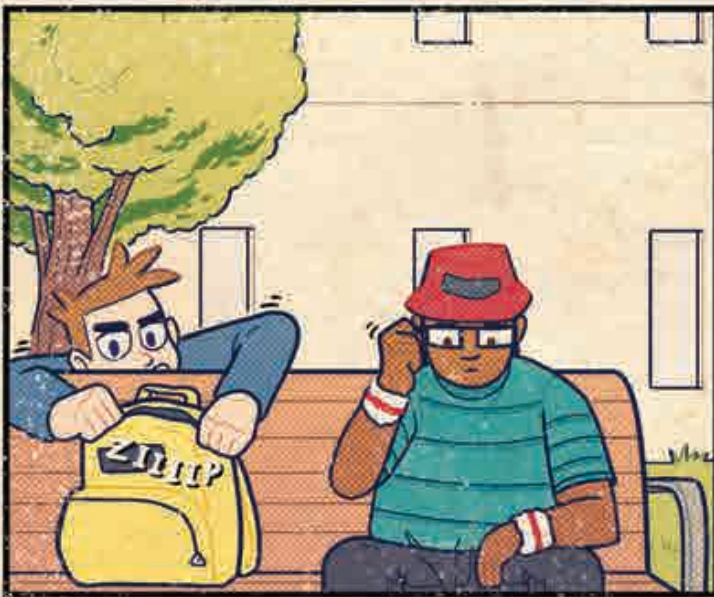
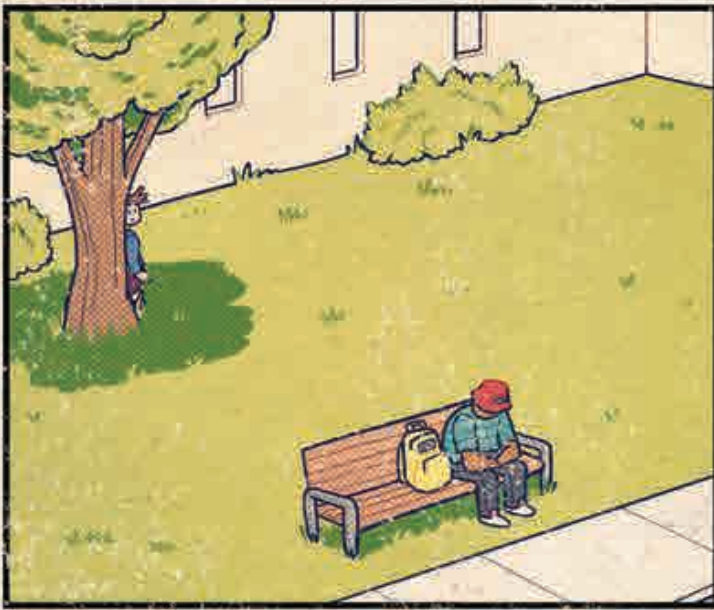
**ALTO**

**JUEGA** ahora la misión 7.



### FIN DEL CAPÍTULO

Coge la carta de recurso amarilla (🟡) n.º 1 y **RETÍRALA** permanentemente del juego (no la rompas; ponla debajo del mazo de secretos). No podrá volver a usarse durante esta campaña.



**ALTO**  
**OBTÉN** el secreto 5. Si crees **AHORA MISMO** haber encontrado la frase en código que contiene, ignora el resto de esta página y lee la página 38. De lo contrario, sigue leyendo.

**ALTO**  
**JUEGA** ahora la misión 8.

NF

R

EN

CO

IA

EL





AL MENOS HE ACERTADO UNA PREGUNTA DEL EXAMEN, PERO ESTO EMPIEZA A DAR MAL ROLLO.



¿POR QUÉ?



**ESPECIAL**

Si hiciste trampa en la misión 9 buscando la respuesta en internet y tienes el logro de Prothna, pierdes ese logro (táchalo del diario de campaña). Esto sigue contando como una victoria en el registro de capítulos.



¿CÓMO SABE ESTE JUEGO QUE ACABO DE TENER UN EXAMEN SOBRE PRESIDENTES DE LOS EE.UU.?

AHORA QUE LO DICES, ALGUNAS DE ESTAS MISIONES TAMBIÉN PARECEN SABER COSAS DE MÍ.



SÍ... ES MUY RARO. CREO QUE DEBERÍAMOS VOLVER A ESE MERCADILLO PARA OBTENER UNAS CUANTAS RESPUESTAS.



¿PATADA A LA PUERTA?

PATADA A LA PUERTA.



**FIN DEL CAPÍTULO**



¡MIRAD! ¡OTRA  
TARJETA DE MISIÓN  
DE LA CLAVE!



LA HAN DEJADO AQUÍ  
PARA NOSOTROS.  
JUGUÉMOSLA.



O PODRÍAMOS, YA SABÉIS,  
MIRAR DIRECTAMENTE  
LA RESPUESTA. SEGURO  
QUE NOS DICE CÓMO  
ABRIR LA CAJA FUERTE.

NO SOMOS TRAMPOSOS.  
HAGÁMOSLO  
CORRECTAMENTE.



**ALTO**

**JUEGA** ahora la misión 10.

¡ESTA MISIÓN ES IMPOSIBLE! ¿QUÉ ESTAMOS HACIENDO AQUÍ?

¿POR QUÉ ESTAMOS FISGONEANDO EN LA CASA DE UN DESCONOCIDO? ES COMO EL PRINCIPIO DE UNA PELÍCULA DE TERROR...

DEBERÍAMOS IRNOS.

¡IAHHH!

¡JENNI!

¿ESTÁS BIEN?!

SÍ, TRANQUILA.

ESPERO QUE NO TE HAYAS LASTIMADO. NOS QUEDA MUCHO TRABAJO POR HACER.

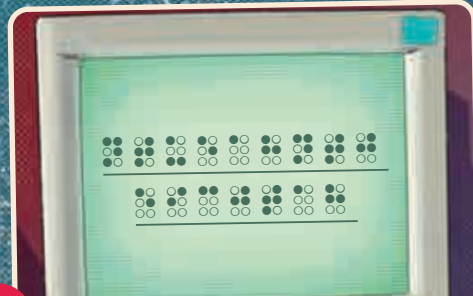
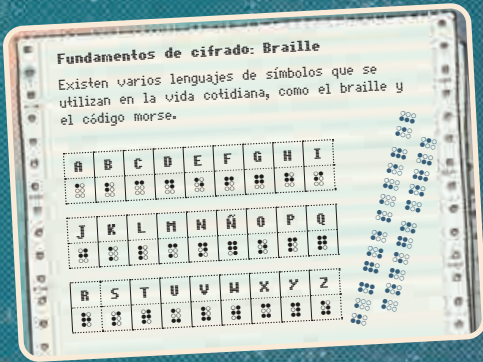
## FIN DEL CAPÍTULO

Coge la carta de recurso violeta (♠) n.º 1 y **RETÍRALA** permanentemente del juego (**no la rompas**; ponla debajo del mazo de secretos). No podrá volver a usarse durante esta campaña.



## INSTRUCCIONES

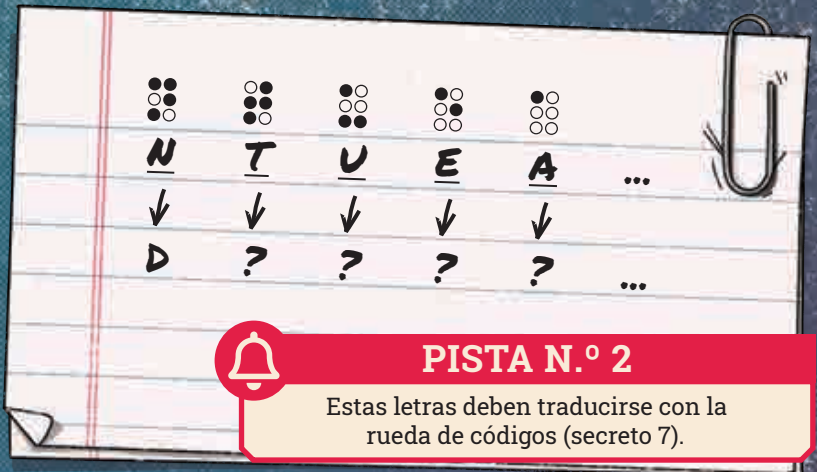
Intenta resolver el secreto 19 con la menor cantidad de pistas posible. Cuando lo hayas resuelto, ve al número de página que aparece en el pequeño cuadrado de ese componente.



### PISTA N.º 1

El secreto 19 tiene que traducirse del braille al alfabeto latino. Utiliza la clave del secreto 4 para traducirlo.

Tras pulsar en el teclado numérico los números que coinciden con las letras, encontrarás una rueda de códigos en el interior de la caja fuerte.



### PISTA N.º 2

Estas letras deben traducirse con la rueda de códigos (secreto 7).



### PISTA N.º 3

Esto da «Dentro del tablero». La cinta que recorre los bordes del tablero de juego puede despegarse con facilidad. Tras quitarla de los 4 lados, despliega el tablero de juego.



### PISTA N.º 4

Encuentra la esquina del tablero de juego que tiene un número dentro de un pequeño cuadrado. Ve al número de página indicado allí (34).



OH, MI DULCE ANGELITO.



¿QUÉ ES LO QUE TE HICIERON?



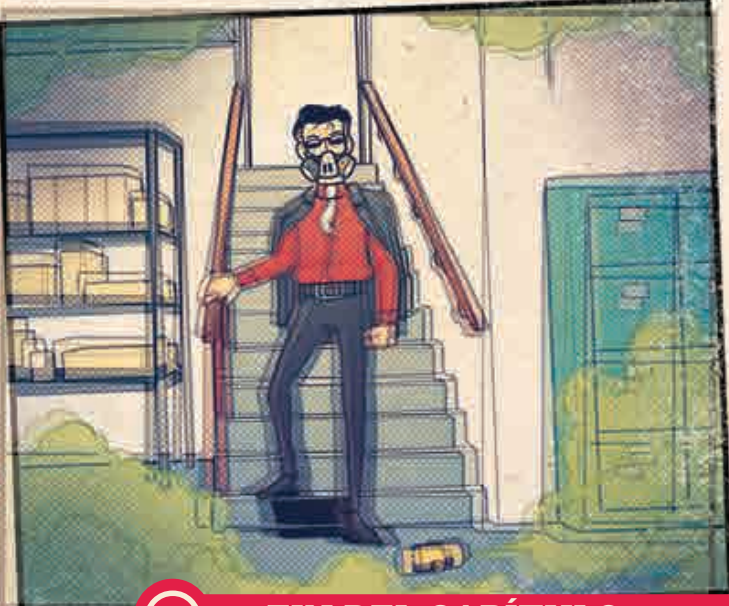
¿QUÉ HACÉIS AQUÍ? OS DIJE QUE OS FUÉRAIS A CASA. NO QUIERO QUE OS INVOLUCRÉIS EN ESTO COMO MI HIJA.



ELLA JUGÓ A LA CLAVE Y LUEGO SE ESCAPÓ EN BUSCA DE CÓDIGOS. ESPERABA ENCONTRARLA AQUÍ, PERO ESTÁ... ESTÁ...



¡TÚ ERES EL CULPABLE DE TODO! ¡MALDITO MONSTRUO!



FIN DEL CAPÍTULO



## INSTRUCCIONES

Intenta usar la menor cantidad de pistas posible para hallar el número oculto en una de vuestras cartas de secreto. Cuando lo encuentres, ve a esa página.

OS CONOZCO.  
CONOZCO VUESTROS SECRETOS.  
NADA QUEDA OCULTO PARA SIEMPRE.  
- SEÑOR TVEZ  
CALLE HALPON 18  
MISQUIYTOVET



### PISTA N.º 1



letras, encóndelas en el interior de la caja fuerte.



ALINEÉ LAS FLECHAS DE LA RUEDA DE CÓDIGOS Y LA USÉ PARA DESCIFRAR EL MENSAJE.

<u>H</u>	<u>A</u>	<u>L</u>	<u>P</u>	<u>O</u>	<u>N</u>
↓	↓	↓	↓	↓	
O	?	?	?	?	



### PISTA N.º 2

OS CONOZCO.  
CONOZCO VUESTROS SECRETOS.  
NADA QUEDA OCULTO PARA SIEMPRE.  
- SEÑOR TVEZ  
CALLE ~~HALPON 18~~ ORCHID  
MISQUIYTOVET



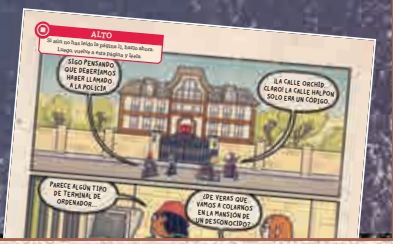
### PISTA N.º 3

También hay una serie de letras subrayadas. Utiliza la rueda de códigos para descifrarlas.



### PISTA N.º 4

Las letras son un código para indicar «Página veinte». Ve a esa página.





**ALTO**

**JUEGA** ahora la misión 12.



**STOP**

Si no sabías que la solución del secreto 12 era «SIN TRAMPA», no leas esta página. En vez de eso, vuelve a la página 9 y lee el resto de esa página.



**STOP**

**SEÑALA** el logro de Prothna en el diario de campaña. Luego **JUEGA** la misión 9.



Si no sabías que la solución del secreto 12 era «EXPLICAR LO QUE SABES», no leas esta página. En vez de eso, vuelve a la página 13 y lee el resto de esa página.



CONOZCO A ESE OTRO TIPO. LO VI LA NOCHE QUE ME LA PEGUÉ EN BICI.

ME DIJO QUE YO DEBÍA CONSEGUIRLE LA CLAVE.

ME DIJO QUE, SI NO LO HACÍA, LA ROBARÍA. SUPONGO LO HA HECHO.



¿PARA QUÉ LA QUIERE? ¿Y POR QUÉ NO NOS DIJISTE NADA?



YA TENÍAIS BASTANTES PREOCUPACIONES Y PENSÉ QUE SOLO OS ASUSTARÍA.

**ESPECIAL**  
OBTÉN el secreto 11.



ES UN HOMBRE PERTURBADO. ESTÁ OBSESIONADO CON MI JUEGO POR ALGÚN MOTIVO.



AYUDADME A ENCONTRARLO Y OS LO EXPLICARÉ TODO.

**ALTO**  
SEÑALA el logro de Brock en el diario de campaña y **OBTEN** el secreto 21. Luego **JUEGA** la misión 13.



ALTO

Si no sabías que la solución del secreto 2 era «DÍSELO TODO», no leas esta página. En vez de eso, vuelve a la página 6 y lee el resto de esa página.



ALTO

SEÑALA el logro de Jenni en el diario de campaña. Luego **JUEGA** la misión 6.



ALTO

Si no sabías que la solución del secreto 5 era «CONFIAR EN ÉL», no leas esta página. En vez de eso, vuelve a la página 27 y lee el resto de esa página.



YO, AH...  
>SUSPIRO<  
¿NUNCA TE HAS SENTIDO COMO SI ESTE NO FUERA TU SITIO?

¿Y ESO?



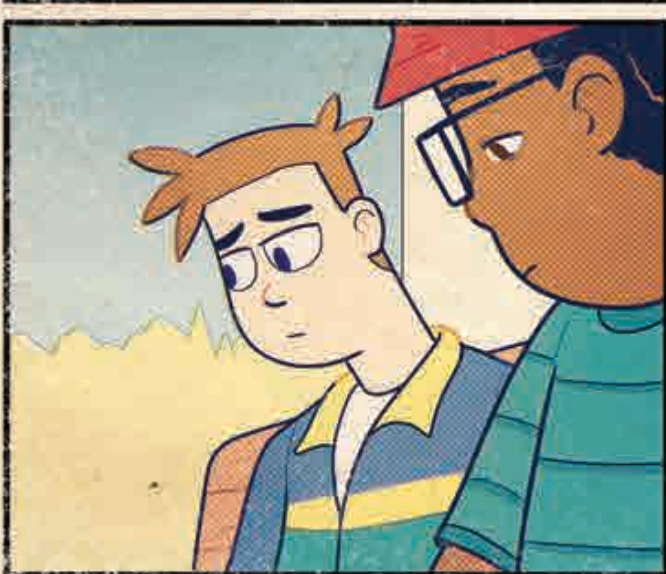
¿POR QUÉ ESTÁIS CONMIGO? SI NO OS HICIERA REÍR, ¿SEGUIRÍAIS QUERIÉNDOME CON VOSOTROS?

ES DECIR, A VECES NI TAN SIQUIERA QUIERO SALIR DE LA CAMA. PIENSO: «¿PARA QUÉ?»

ES DIFÍCIL ESTAR CONTENTO TODO EL RATO.

ESTE JUEGO HA ESTRECHADO NUESTRA AMISTAD, Y ESO ME GUSTA...

SOLO QUIERO ESTAR A GUSTO. SER DEL GRUPO.



TÍO. A VECES YO ME SIENTO IGUAL. CREO QUE TODOS LO HACEMOS.

PERO NO HACE FALTA QUE ESTÉS FELIZ. O HACIÉNDONOS REÍR. O LO QUE SEA.

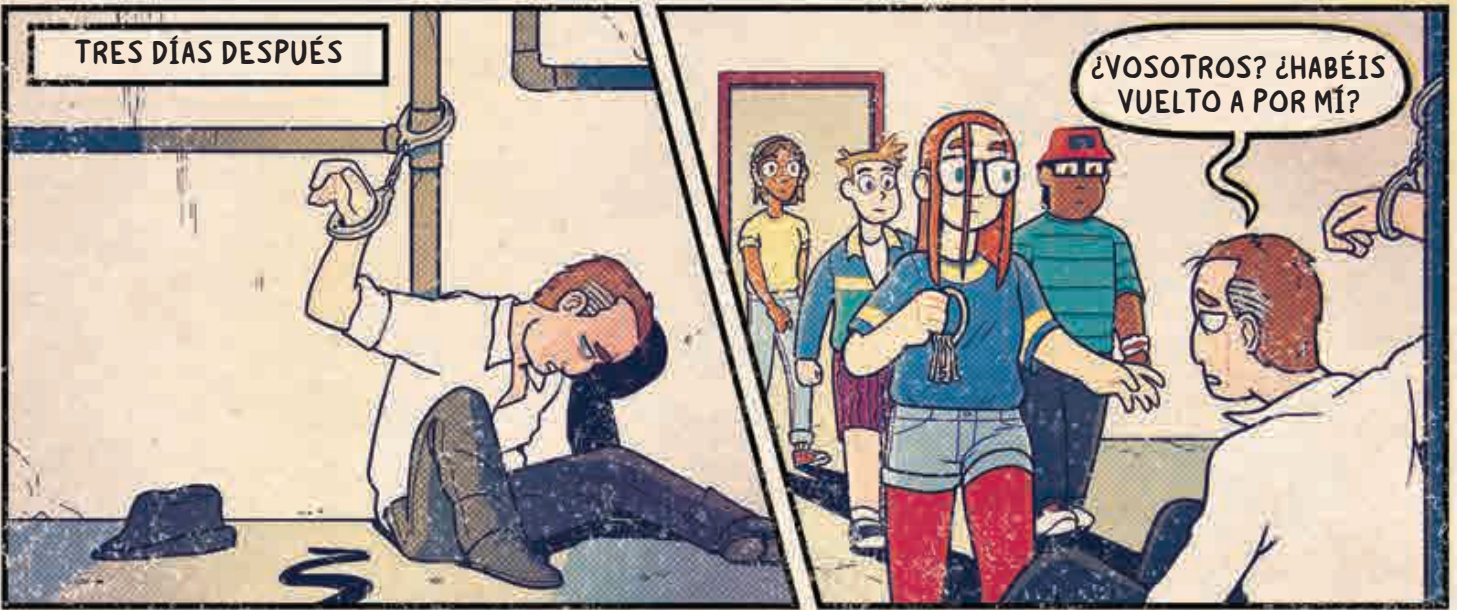
SOMOS AMIGOS, ¿VALE?



ALTO

SEÑALA el logro de Fil en el diario de campaña. Luego **JUEGA** la misión 8.

TRES DÍAS DESPUÉS



SUPONGO QUE HEMOS APRENDIDO UNA O DOS COSAS POR EL CAMINO.



¿DÓNDE ESTÁ EL SEÑOR TUEZ?



NI IDEA. NO LE HEMOS VISTO DESDE QUE RECHAZAMOS SU OFERTA.



DEBO ENCONTRARLE ANTES DE QUE RECLUTE A MÁS CRÍOS.

SI QUERÉIS AYUDARME, ME IRÍA BIEN QUE ME ECHARAN UNA MANO...



HAS GANADO LA CAMPAÑA

Ve a la **PÁGINA 41**, donde encontrarás reglas adicionales.



¡ESTÁ CERRADA!



VAYA, VAYA, VAYA. ¿QUÉ TENEMOS AQUÍ?



¡NOS HAN TRAÍDO A ESTE SITIO POR LA FUERZA! ¡POR FAVOR, DÉJENOS IR!

AH. ASÍ QUE ESPÍAS.



¿OS GUSTÓ ESTAR AQUÍ? ¿ESPIAR?



ESPERO QUE SÍ.

PORQUE NO OS IRÉIS JAMÁS.

**HAS PERDIDO LA CAMPAÑA**  
Ve a la **PÁGINA 41**, donde encontrarás reglas adicionales.

# LA INICIO

## REGLAS POSCAMPAÑA

¡Felicidades por completar la campaña! No era una tarea sencilla y deberías sentirte orgulloso. Si bien la historia se ha terminado, hemos incluido 24 misiones independientes que pondrán a prueba tus habilidades.

Aunque no forman parte de la historia principal, estas misiones adicionales ofrecen nuevos códigos por descifrar, secretos por revelar y desafíos completamente nuevos por superar. Son un poco más difíciles que una misión de campaña común.

Las misiones poscampaña están divididas en varias categorías que puedes jugar en cualquier orden, pero las misiones de una misma categoría sí que deben jugarse por orden. Por ejemplo, puedes jugar la Misión de Números 1 inmediatamente después de la Misión de Palabras 1, pero no podrás jugar la Misión de Palabras 3 hasta haber completado la Misión de Palabras 2 (independientemente de si la ganas o la pierdes).

Si se juega con menos de cuatro jugadores, se puede mirar el mapa que aparece en el dorso de la tarjeta de misión antes de escoger un personaje.

Algunas de estas misiones, como ocurría en las de campaña, proporcionarán cartas de secreto tras completarlas. Se gane o se pierda, hay que conservar las misiones completadas junto con todos los secretos que hayan proporcionado para poder consultarlas posteriormente (pueden escribirse en el diario de campaña como recordatorio). No existe ninguna penalización o recompensa por ganar o perder estas misiones.

Mientras resuelves misiones y secretos, tal vez descubras un puzle mucho más grande por resolver y que está oculto dentro del juego.

### CARTAS DE LOGRO

Al comienzo de cada partida que transcurra en **cualquier** tablero de juego rectangular grande (como el de la mansión), cada jugador recibe una carta de logro especial, independientemente de si ese personaje cumplió su logro durante la campaña. Consulta la página 21 para ver qué carta de logro recibe cada personaje, así como las reglas para su uso.

### CARTAS DE RECURSO PERDIDAS

Algunos efectos de la campaña quizás te obligaron a retirar cartas del mazo de recursos. Todas las cartas perdidas durante la campaña se devuelven al mazo de recursos y pueden usarse en las misiones poscampaña.

### PASADIZO SECRETO

Quando se juega una misión de poscampaña en el tablero de juego de la mansión, las dos habitaciones con el icono de pasadizo secreto están adyacentes entre ellas. Como todas las otras habitaciones adyacentes, los jugadores y los enemigos pueden moverse entre estas habitaciones, las cuales además se consideran cercanas entre ellas a efectos de capacidades.



Icono de pasadizo secreto

#### MISIONES DE PALABRAS

Misión 1

Misión 2

Misión 3

Misión 4

Misión 5

Misión 6

Misión 7

Misión 8

Misión 1

Misión 2

Misión 3

Misión 4

#### MISIONES ÚNICAS

4181	+				Q			3	+	55

# CIATIVA

## CRÉDITOS DEL JUEGO

Diseño del juego

**Corey Konieczka**

Ilustración de la caja

**Chan Chau**

Ilustraciones del cómic

**Andrew Rust-Mills**

Diseño gráfico

**David Ardila  
de InkVoltage**

Edición de texto

**Michael Hurley**

Revisión de texto

**Andrea Dell'Agnese  
& Julia Faeta**

Diseño plástico

**Michael Blomberg**

Equipo de producción

**Tim Najmolhoda,  
Liza Lundgren,  
y Justin Anger**

Traducción al español

**Alfred Moragas**

Revisión de la  
traducción al español

**Aurora C. Mena**

Pruebas de juego:

Dane Beltrami, Tony Bexley, Caitlin Bexley, Kathy Bishop, Jonathan Bove, Shaun Boyke, Abigail Carpenter, Jacob Carpenter, Jonas Carpenter, Ion Caza, Jim Chen, Yu-Cheng Chang, James Connor, Aaron Consentino, Caterina D'Agostini, Colby Dauch, Andrea Dell'Agnese, Matthew Delude, Wes Divin, Richard A. Edwards, William Edwards, Julia Faeta, Nathan Hajek, Jerry Hawthorne, Hannah Hester, Grace Holdinghaus, Sarah Huhn, Annie Konieczka, Dan Konieczka, Mat Konieczka, Shannon Konieczka, James Kniffen, Tracy Krause, Cathy Kropp-Stewart, Bryan Kulczykcki, Elizabeth Lapidow, Mike Lei, Alanna Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Timothy Meyer, Matthew Newman, Zap Riecken, Garrett Russell, Tana Russell, Brady Sadler, Riley Sadler, Andrew Schaff, Shellane Shattuck, Niki Shults, Nathanael Sovitzky, Ulrich Sovitzky, Ronan Sovitzky, Erica Spessot, Wade Stewart, Zach Tewalthomas, Jason Walden, Kendall Wilkerson, Felix Yeh, Jonathan Ying

## DESAFÍO DE DESCODIFICACIÓN

La Iniciativa Cifra siempre busca a los mejores aficionados a la descodificación de todo el mundo. ¡Descifrando una serie de puzzles y códigos cada vez más difíciles, hasta [REDACTED] personas pueden [REDACTED]

Para inscribros gratuitamente en la competición, enviad un email a [REDACTED]

TM/® & ©2020 Unexpected Games. Gamegenic y el logotipo de Gamegenic son TM y © Gamegenic GmbH, Alemania. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. ATENCIÓN: No apropiado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas. Peligro de Asfixia.

PUEDA HABER LETRAS Y NÚMEROS DUPLICADOS. ALGUNOS SÍMBOLOS PUEDEN REPRESENTAR VARIOS CARACTERES.

MISIONES DE  
PALABRAS

Misión 1

Misión 2

Misión 3

Misión 4

Misión 5

Misión 6

Misión 7

Misión 8

Misión 8

Misión 7

Misión 6

Misión 5

≡	△	∩	∪	∩	×	∩	∩	∩	∩
III=	S	17711	+	III	E	★	I	+	7

# DIARIO DE CAMPAÑA

¡LEE LAS REGLAS DE LAS PÁGINAS III-V DE ESTA GUÍA PARA APRENDER A UTILIZARLO!

## REGISTRO DE CAPÍTULOS

GANADO PERDIDO		CAPÍTULO
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>Capítulo 1:</b> Lee la página 1. Tras la misión 1: Lee la página 17.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>Capítulo 2:</b> Lee la página 2. Tras la misión 2: Lee la página 19.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>Capítulo 3:</b> Lee la página 3. Tras la misión 3, si la has <b>perdido</b> , lee la página 18.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>Capítulo 4:</b> Lee la página 4. <i>Nota: Fíjate en que muchos capítulos no tienen ningún icono  debajo de ellos. Estos capítulos se terminan tras jugar la misión.</i>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>Capítulo 5:</b> Lee la página 5.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>Capítulo 6:</b> Lee la página 6. Tras la misión 6, lee la página 24.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>Capítulo 7:</b> Lee la página 7.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>Capítulo 8:</b> Lee la página 8.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>Capítulo 9:</b> Lee la página 9. Tras la misión 9, si la has <b>perdido</b> , lee la página 26. Si la has <b>ganado</b> , lee la página 28.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>Capítulo 10:</b> Lee la página 10.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>Capítulo 11:</b> Lee la página 11.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>Capítulo 12:</b> Lee la página 12. Tras la misión 12, si la has <b>perdido</b> , lee la página 30.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>Capítulo 13:</b> Lee la página 13. Tras la misión 13, lee la página 32.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<b>Capítulo 14:</b> Lee la página 14. Después de la misión 14, lee la página que coincida con lo ocurrido: <ul style="list-style-type: none"> <li> Misión 14 ganada: Lee la página 15.</li> <li> Misión 14 perdida: Lee la página 16.</li> <li> Misión 15 ganada: Lee la página 39.</li> <li> Misión 15 perdida: Lee la página 40.</li> </ul>

## LOGROS

BROCK	FIL	JENNI	PROTHNA
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### SECRETOS HALLADOS

(Escribe su número a continuación)

## RESUMEN DE CAMPAÑA

Para empezar o continuar tu partida, sigue los siguientes pasos:

- Inicio del capítulo:** Busca la primera casilla sin tachar en el registro de capítulos. Lee la página del cómic especificada.
  - Sigue todas las instrucciones en esa página, incluido jugar una misión, obtener secretos o leer otras páginas.
- Tras la misión:** Señala la casilla de Ganado o Perdido del registro de capítulos. Luego, comprueba en el registro de capítulos si debes leer alguna otra página del cómic.

A continuación, puedes empezar otro capítulo siguiendo el paso 1 que se acaba de explicar o guardar el juego para volver a jugar otro día.

## RESUMEN DE TURNO

En tu turno, realiza los siguientes pasos:

- Acciones:** Realiza una o dos acciones, que pueden ser cualquiera de las siguientes:
  - Usar una carta de acción:** Juega una carta de tu mano sobre una carta de acción para resolver su capacidad. El valor de tu carta debe ser **mayor** que el de la carta que hay en lo alto del montón de esa carta de acción.
  - Usar tu acción especial:** Descarta dos cartas de tu mano para usar la acción especial de tu personaje.
- Completar la mano:** Roba cartas del mazo de recursos hasta tener cuatro cartas en tu mano. Esto es opcional cuando se está en peligro.