

REGLAMENTO

¡CUIDADO CON

BEETLEJUICE



10+ 2 a 6 JUGADORES 30 MIN

WB BEETLEJUICE and all related characters and elements © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. (s24)

COMPONENTES

8 dados, 28 cartas de Beetlejuice, 52 cartas de Residente.

ARGUMENTO

Tras convertirte en fantasma por culpa de un accidente, tu condena es embriar la casa en la que vivías durante los próximos 125 años.

Ninguno de los nuevos propietarios que intentan mudarse a ella periódicamente cumple tus exigentes normas de conservación del edificio, así que te pasas el tiempo intentando espantarlos.

Pero no olvides que no eres el único fantasma de la casa... Beetlejuice puede aparecerse de vez en cuando y entrometerse en tu empeño por asustar a los nuevos inquilinos. El avieso Beetlejuice puede unirse al juego en cualquier momento para recrearse con la oportunidad de desbaratar tus planes. Siempre que ande cerca, no te quepa duda de que habrá alguna trampa que evitar.

PREPARACIÓN

1. Baraja las cartas de Beetlejuice y colócalas bocabajo debajo de la tapa de la caja, que representa la tumba de Beetlejuice.
2. Coloca la base de la caja junto a la tumba de Beetlejuice. A lo largo de la partida irás descartando algunas cartas en ella.
3. Baraja las cartas de Residente y colócalas en el centro de la mesa para formar la pila de robo de la Casa.
4. Roba 3 cartas de Residente y colócalas bocarriba junto a la pila de la Casa.



CÓMO JUGAR

En tu turno, intenta asustar a los Residentes para conseguir el mayor número de puntos posible antes que tus oponentes... o que Beetlejuice.

Cada Residente solo puede ser asustado por combinaciones específicas de manifestaciones paranormales que puedes conseguir tirando los dados. Las caras de cada dado tienen símbolos que representan cada una de las manifestaciones paranormales que puedes invocar:

	Enjambre de cucarachas		Barbara transformada
	Aparición fantasmal		Adam transformado
	Cadáver decapitado		La sexta cara representa a Beetlejuice

Ejemplo de cartas:

Se asusta si sacas 3	Se asusta si sacas 3 o 3	Se asusta si sacas 3 Y 1

En tu turno, tira los dados hasta 3 veces. Entre cada tirada de dados puedes apartar 1 o más dados que quieras conservar.

Cada dado solo cuenta para la combinación de un único Residente. Si 2 cartas de Residente requieren el mismo símbolo, necesitarás varios dados que muestren ese símbolo.

Nunca se puede volver a tirar un dado que muestre el . Nunca se puede volver a tirar un solo dado. Siempre debes volver a tirar al menos 2, incluso si eso significa volver a tirar un dado que preferirías haber apartado.

FINAL DEL TURNO

Tu turno termina en cualquiera de las siguientes situaciones:

- **Después de 3 tiradas de dados**
 - Toma todos los Residentes que hayas conseguido asustar y, a continuación, revela nuevas cartas de Residente hasta que vuelva a haber 3 bocarriba sobre la mesa. Coloca los Residentes asustados que has tomado uno al lado del otro, bocarriba delante de ti.
- **Puedes terminar tu turno sin hacer las 3 tiradas si te vale el resultado o no quieres correr el riesgo de invocar a Beetlejuice.**
 - Toma todos los Residentes que hayas conseguido asustar y, a continuación, revela nuevas cartas de Residente hasta que vuelva a haber 3 bocarriba sobre la mesa.
- **Si tus dados muestran 3 o más símbolos de Beetlejuice...**
 - Termina tu turno de inmediato sin tomar ninguna carta de Residente, aunque tuvieras los símbolos necesarios para asustar a alguno.
 - Luego, invoca a Beetlejuice o destiéralo a su tumba (consulta la sección Beetlejuice).

BEETLEJUICE

Si un jugador saca 3 o más durante su turno, invoca al infame bioexorcista:

- Se alza de su tumba: mueve la tapa de la caja para revelar las cartas de Beetlejuice bocabajo.
- Asusta a un Residente: coloca al Residente que tenga el valor en puntos más alto bocabajo, junto a la tumba de Beetlejuice. A continuación, roba un nuevo Residente para sustituirlo.

Les gusta jugarretas a los jugadores: al comienzo de su turno, cada jugador debe robar una carta de Beetlejuice y aplicar su efecto antes de tirar los dados.

Desterrar a Beetlejuice:

Si sacas 3 o más cuando Beetlejuice ya está en juego, lo devuelves a su tumba. Termina tu turno de inmediato, sin recoger ninguna carta de Residente aunque cumplas los requisitos. Coloca las cartas de Beetlejuice en la base de la caja y vuelve a poner la tapa encima. Si se vuelve a invocar a Beetlejuice durante la partida, destapa las cartas y barájalas.

Hay 3 tipos de carta de Beetlejuice:

- Cuando un jugador roba una carta de 1 calavera, solo se le aplica a dicho jugador. Descarta la carta al final de su turno.
- Cuando un jugador roba una carta de 2 calaveras, aplica su efecto durante su turno y luego le da la carta a cualquier otro jugador. Al comienzo del turno del jugador receptor, este debe robar y aplicar una nueva carta de Beetlejuice además del efecto de la carta de 2 calaveras que le dieron.

Si tienes 2 cartas de 2 calaveras activas al final de tu turno, elige una para pasársela a otro jugador y descarta la otra en la tumba de Beetlejuice.



Cuando un jugador roba una carta de 3 calaveras, su efecto se aplica a todos los jugadores hasta que se envíe a Beetlejuice de vuelta a su tumba. Solo puede haber una carta de 3 calaveras activa en juego. Si se roba una nueva carta de 3 calaveras, sustituye a la existente, que se descarta en la tumba de Beetlejuice.

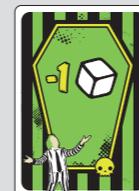
Al comienzo de su turno, los siguientes jugadores roban una nueva carta de Beetlejuice y aplican su efecto además del efecto de la carta de 3 calaveras ya en juego (a menos que se robe otra carta de 3 calaveras).

Efectos de las cartas de Beetlejuice:



1 tirada menos este turno.

Los efectos de las cartas de 3 calaveras y 1 calavera son acumulativos.



Retira 1 o 2 dados este turno.

Los efectos de las cartas de 3 calaveras y 1 calavera son acumulativos.



Si esta carta es visible después de robar una carta de Beetlejuice, reemplaza todos los Residentes del centro de la mesa antes de tirar los dados (pon los Residentes reemplazados debajo de la pila de robo de Casa).



No puedes usar uno o más símbolos de dados específicos para asustar a los Residentes.



Necesitas 4 símbolos de Beetlejuice para desterrar a Beetlejuice.



Manual para difuntos recientes. La pila de robo de Casa contiene un tipo especial de carta: el Manual para difuntos recientes.

Puedes tomarla si obtienes los 6 símbolos distintos en tu tirada de dados. Si cumples esta condición al final de tu turno, toma la carta y colócala frente a ti.

Al comienzo de cualquier turno posterior, antes de tirar los dados, puedes elegir tirar un solo dado y obtener una bonificación para ese turno en función del resultado:

	Elige el efecto que quieres aplicar.		Puedes invocar o desterrar a Beetlejuice.
	Ignora el efecto de cualquier carta de Beetlejuice.		Toma 1 Residente del centro de la mesa.
	Puedes tirar los dados hasta 4 veces.		Puedes volver a tirar un símbolo de Beetlejuice.

Tras aplicar el efecto, descarta el Manual para difuntos recientes, poniéndolo en la tumba de Beetlejuice, y tira tus dados.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando un jugador o Beetlejuice hayan asustado a 5 Residentes.

Si el final del juego lo desencadena...

- **Un jugador:** todos los jugadores suman los puntos de sus Residentes asustados. Quien tenga más puntos gana la partida.
- **Beetlejuice:** gana él y todos los jugadores pierden.

Opcional:

Una vez determinado el ganador, compara la puntuación de tus cartas de Residente con la de Beetlejuice, para ver si has superado al Fantasma de los fantasmas.

Modo «Experto»:

Antes de empezar la partida, los jugadores, de forma unánime, pueden decidir que el objetivo sea asustar a 8 Residentes en lugar de los 5 habituales para que el reto sea más difícil.

¡DISFRUTA DEL JUEGO!

**¡CUIDADO
CON**



REGLAMENTO