

## REGLAS DEL JUEGO



**Modo ESPÍRITU, ¿ESTÁS AHÍ?** - 2 a 6 jugadores

### Objetivo del juego

¡Desenmascare a los otros jugadores de la noche antes que sea demasiado tarde!

Tiene 2 intentos durante el juego para encontrar la identidad secreta de cada jugador, no desperdicie sus 2 posibilidades sin haber investigado bien, isino de lo contrario es eliminado!

### Preparación del juego

- Tome las 24 cartas de los personajes, mezcle y distribuya una a cada jugador. Esta carta de personaje es secreta durante todo el juego, manténgala oculta frente a usted.
- Tome las cartas de Acción, elimine todas las cartas «Especial» del juego excepto las 4 cartas «Pequeño Bolso» y «Bolsa grande».
- Mézclelas y distribuya 6 a cada jugador.



## Cartas de personaje

Cantidad de cartas que puede jugar por turno.

2

EQUIPO DEL PERSONAJE:



= Equipo del Bien



= Equipo Demoníaco

**MÁXIMA DEBILIDAD.**

Cuando usted reciba la carta de Máxima Debilidad de su personaje, está desenmascarado, dé vuelta su carta para que su personaje pueda ser vista por todos. A partir de este momento usted está eliminado.

FANTASMA



Máxima debilidad  
Exorcismo

## Jugar

El jugador más antiguo comienza el juego. Juega 2 o 3 cartas de Acción según el número indicado en su carta del Personaje en la parte superior izquierda.

Para este modo de juego, el número de puntos de vida de los personajes no cuentan. Un jugador queda eliminado tan pronto se adivine su identidad secreta basándose en sus debilidades (ver ayuda al juego) siguiendo a los ataques sufridos (ver las fichas que están delante de él), o una carta de Máxima Debilidad.

Hay un total de 7 familias de cartas de Ataque:



Arma básica



Arma blanca



Arma de fuego



Arma incendiaria



Ataque sagrado



Ataque sobrenatural



Ataque demoníaco



### PUNTOS DE VIDA.

Valor no utilizado en este modo de juego.

Las DEBILIDADES del personaje.

Cuando recibe una carta de Ataque que corresponde a una de sus Debilidades, ponga la ficha amarilla correspondiente frente a usted. Si no tiene la Debilidad adecuada, ponga una ficha azul frente a usted. Si tiene una carta de Defensa para protegerse del ataque, no tome ninguna ficha.



## Las Debilidades de los personajes

Cada personaje del juego es solo vulnerable a 3 o 4 Debilidades de las 7 existentes.

Por ejemplo, el Fantasma no es vulnerable a las armas básicas, blancas y de fuego, ni a las armas incendiarias.

Si ataca al Fantasma con una carta de estas 4 familias de cartas, ninguno de estos ataques le afectará.

El jugador luego tomará una ficha correspondiente al símbolo del ataque que recibió, y lo pondrá frente a él en el lado azul para indicar que este tipo de ataque no funciona contra él.





Cada personaje tiene uno o varios equipamientos o capacidades básicas que permiten diferenciarlos y individualizarlo. Especialmente los protege de los 7 posibles ataques que puedan recibir.

Por ejemplo, el agente de policía, como todos los humanos, es insensible a los ataques sagrados (Cruz, Agua bendita ...).

Cuenta con un chaleco antibalas que forma parte del equipamiento básico que lo protege de las Armas de Fuego. También posee la Biblia que lo defiende de los Ataques Sobrenaturales. Sin embargo carece de protección frente a las Armas básicas, blancas y incendiarias. También está desamparado frente a los Ataques Demoníacos.

## Las fichas Debilidad



Cuando un jugador es atacado con una carta de ataque, debe mirar su carta de personaje para verificar si el ataque se corresponde con sus Debilidades. Ponga la ficha con el símbolo correspondiente al ataque recibido. La parte amarilla si tiene relación con su Debilidad, la azul si esta relación no existe. Si contrarresta el ataque con una carta de defensa, no tome ninguna ficha.

## El farol

Solo se puede echar un farol una sola vez durante la partida. El jugador puede fingir que el ataque fue eficaz o ineficaz aunque tenga la Debilidad. El objetivo es evitar ser identificado por los otros jugadores. Sin embargo, si recibe el mismo ataque por segunda vez o echó farol la primera vez, deberá decir la verdad y cambiar la ficha correspondiente al farol. Al final del juego será fácil ver si un jugador hizo trampa (Compare sus debilidades con las fichas recibidas durante el turno; Si engañó un ataque dos veces, se verá).

# Cartas de Defensa

Le permiten no tomar la ficha de Debilidad si el ataque le toca o no le toca para hacer más difícil la identificación de su personaje. En cada carta de Ataque, encontrará las cartas de Defensa que le protegen contra el ataque recibido.



Si una carta de Ataque, como p.ej. el Hacha de Plata, tiene 2 debilidades que deberían afectarle, tendrá que contrarrestar la Debilidad del Arma blanca y del Ataque demoníaco. Si es vulnerable a una sola de sus 2 debilidades, rechaza esta Debilidad y tome la ficha azul de la Debilidad que no le afecta.

## Máximas Debilidades

Cada personaje tiene una Máxima Debilidad



Niña  
Porrista  
Maestra



Doctor  
Esqueleto  
Momia



Sepulturero  
Camarógrafo  
Repartidor



Muñeca malvada  
Fantasma  
Dama de Blanco



Cura  
Medium  
Bruja



Zombie  
Vampiro



Oficial de policía  
Cazador  
Asesino serial  
Coronel



Hombre lobo  
Payaso malvado  
Demonio

**Estos son objetos que revelarán su personaje.**

**Si se encuentra una carta de Máxima Debilidad el personaje de uno de los jugadores, es eliminado del juego. Estas cartas no cuentan como una de sus 2 intentos para identificar y eliminar a un jugador.**

**Si la carta recibida no lo delata, póngala al frente de usted a lo largo del juego, los otros jugadores verán más fácilmente que no lo es, lo que facilitará la identificación de su personaje y puede disipar las dudas si varios personajes están cerca en términos de Debilidades.**

## **¿Cómo identificar el personaje de un jugador?**

**Debe atacarlo varias veces con sus cartas de Ataque para determinar sus debilidades y farol. También mire la cantidad de cartas que tiene por turno, luego, tan pronto como tenga 5, 6 o 7 fichas frente a él, intente revelarlo con la Ayuda al juego.**

## **Eliminar a otro jugador**

**La primera opción es jugar una carta de Máxima Debilidad contra otro jugador durante su turno.**

**También puede identificar su personaje secreto por deducción.**

**Para hacer esto, use la Ayuda al juego para identificar los personajes de otros jugadores analizando las fichas de Debilidad que tienen ante ellos.**

**Tiene 2 intentos durante el juego para tratar de eliminar a un oponente revelando su identidad secreta durante su turno. Si acierta desde el primer intento y elimina al jugador, todavía tiene 2 intentos para eliminar a otros jugadores. Por otro lado, si falla en su primera propuesta, solo le queda uno antes de ser eliminado.**

**Si todavía falla, está eliminado del juego.**

Si, p.ej., un jugador tiene frente a él las fichas amarillas del Arma básica y de los Ataques Sobrenaturales y Demoníacos y que las otras 4 fichas están en el lado azul, puede deducir directamente que el personaje es la Niña si cree que el jugador no echó farol.



Si tiene frente a él las fichas amarillas del Arma básica, del Ataque Sobrenatural, Ataque Demoníaco y del Arma de fuego y 3 fichas azules, entonces piensa que el personaje parece ser la Niña pero que el jugador echó un farol con el Arma de fuego. Atáquelo para verificar su farol con un ataque de Arma de fuego, tendrá que meter la ficha al lado azul porque recibe un segundo ataque contra su farol y se ve obligado a decir la verdad.

La Niña echó un farol con una ficha de Arma de fuego. Realice otro ataque con una carta de Arma de fuego para estar seguro.



# Posibles acciones durante una vuelta

Durante su turno, puede:

- Descartar una o 2 cartas, robar una o 2 y jugarlas durante este mismo turno.
- Subir a 6 cartas en la mano (7 u 8 si tiene el Pequeño bolso o Bolso grande).
- Jugar una o más cartas de Ataque contra uno o varios jugadores (pero sin tener en cuenta los PV de los ataques, solo sus Debilidades).
- Jugar una o más cartas de Máxima Debilidad contra uno o más jugadores para tratar de eliminarlos.
- Jugar una o más cartas Especial «Pequeño bolso o Bolso grande».
- Intentar eliminar a otro jugador revelando su personaje (ayúdale con la Ayuda al juego).



Si su carta de personaje indica que puede jugar 3 cartas, puede jugar 3 cartas de su elección, p.ej. una carta Ataque, una Máxima Debilidad y una «Especial» o sino 3 cartas de Ataque.

## Fin del juego

La última persona que no ha sido desenmascarada gana el juego. El segundo ganador es el que eliminó a la mayor cantidad de jugadores durante el juego si no es el último en juego.



Autor: J. Algaze  
Diseño gráfico e ilustraciones : S. Delacroix  
Refuerzo gráfico : Caroline Bordier



Publicado por Topi Games  
9 rue Pasteur 94130  
Nogent-sur-Marne - FRANCIA

[www.topi-games.com](http://www.topi-games.com)  
[contact@topi-games.com](mailto:contact@topi-games.com)