

UNSTABLE GAMES™



# TWISTED CRYPTIDS™



REGLAMENTO

# INTRODUCCIÓN

Hoy en día, es muy complicado que te hagan caso siendo un críptido. En este juego de estrategia de aprendizaje sencillo, tendrás que superar tu relación de amor-odio con los humanos y burlar a tus compañeros críptidos para ganarte el estatus de leyenda verdadera. Mientras los excursionistas, cazadores e investigadores se dispersan por la naturaleza con la esperanza de dar contigo, tú prepararás engaños elaborados, colocarás sueños perfectos y te esconderás discretamente entre las sombras mientras construyes tu mito. Incluso es posible que, de vez en cuando, expongas tu verdadero yo, pero ve con cuidado: la vulnerabilidad puede tener un precio.



# CONTENIDO



4 cartas de Criptido



36 cartas de Avistamiento

10 30  
12 fichas de Mito de doble cara

30 fichas de Humano

12 fichas de Escondite



Tablero de La Naturaleza



1 ficha de Participante Inicial



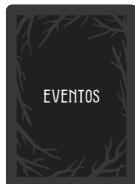
4 figuras de Criptidos



1 ficha de Socavón



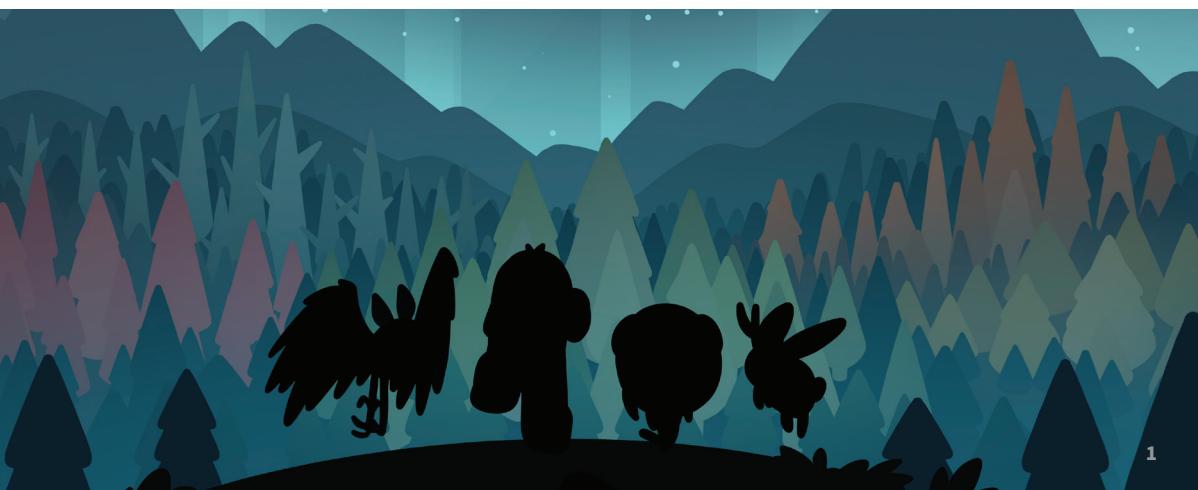
52 cartas de Acción



12 cartas de Evento



10 cartas de Rasgo Oculto

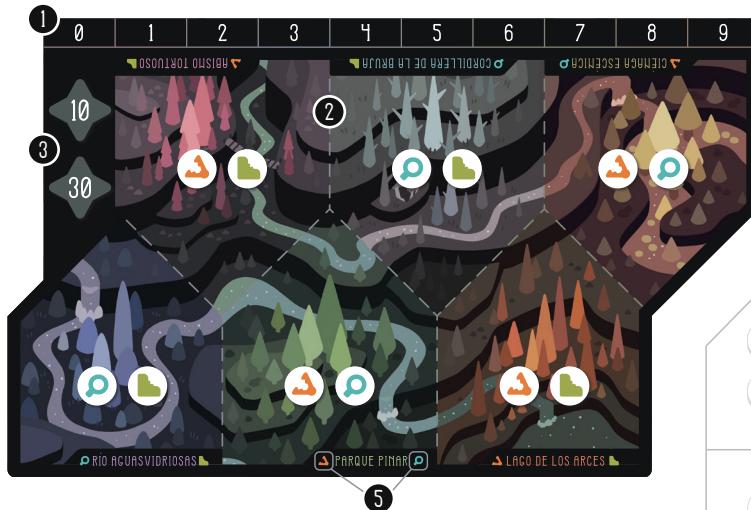


# PREPARACIÓN

Saca el tablero de la caja, despliégalos y colócalo en el centro del área de juego al alcance de todos los participantes. El tablero consta del **marcador de Mito** ① y de **La Naturaleza** ②, que se compone de 6 **Ubicaciones**. A continuación, coloca las **fichas de Mito** ③ junto al marcador de Mito. El Mito representa tu puntuación durante la partida y usarás el marcador de Mito y las fichas de Mito para llevar un registro de tus puntos.

Coloca las **fichas de Humano** en 3 Áreas de Descanso ④ (una por cada sabor de Humano) junto a La Naturaleza; luego, coloca las **fichas de Excursionista** ⑤, las **fichas de Cazador** ⑥ y las **fichas de Investigador** ⑦ en cada Ubicación con un símbolo ⑧ , o correspondiente ⑨.

Baraja el **mazo de Acciones** ⑩ y colócalo boca abajo al alcance de todos los participantes, dejando espacio cerca de él para una **pila de descartes** ⑪. A continuación, baraja el **mazo de Eventos** ⑫ y colócalo boca abajo al alcance de todos los participantes, dejando espacio cerca de él para una **pila de Evento Actual** ⑬.



Haz que cada participante elija un críptido y tome los componentes correspondientes: **1 carta de Críptido** ⑩, **1 figura de Críptido** ⑪, **9 cartas de Avistamiento** ⑫ y **3 fichas de Escondite** ⑬.



Después de elegir tu críptido, coloca tu carta de Críptido bocarriba frente a ti; a continuación, coloca tu figura de Críptido en el marcador de Mito en el Mito 5 (que representa tu puntuación inicial). Devuelve los críptidos restantes (con sus componentes correspondientes) a la caja de juego.

A continuación, baraja las **cartas de Rasgo Oculto** y reparte 2 a cada participante. Cada participante elige una de ellas y la coloca bocabajo sobre su carta de Críptido ⑭; luego, devuelve las cartas de Rasgo Oculto restantes a la caja de juego.

Ahora, puedes formar tus 3 **pilas**. Para crear una pila, elige en secreto 3 de tus cartas de Avistamiento y colócalas bocabajo en una pila en el orden que elijas; luego, repite este proceso con las cartas de Avistamiento restantes hasta que hayas formado 3 pilas (cada una con 3 cartas de Avistamiento). *Nota: la carta de Avistamiento bocabajo en la parte superior de cada pila será la primera de esa pila en revelarse.*

Después de formar tus pilas, coloca cada pila en una fila a la derecha de tu carta de Críptido ⑮. Cada pila corresponde a una de tus fichas de Escondite numeradas: la pila de la izquierda es la ficha de Escondite 1, la pila del medio es la ficha de Escondite 2 y la pila de la derecha es la ficha de Escondite 3.

Dale la **ficha de Participante Inicial** ⑯ a la última persona que haya visitado un parque; comenzará la partida como participante inicial.





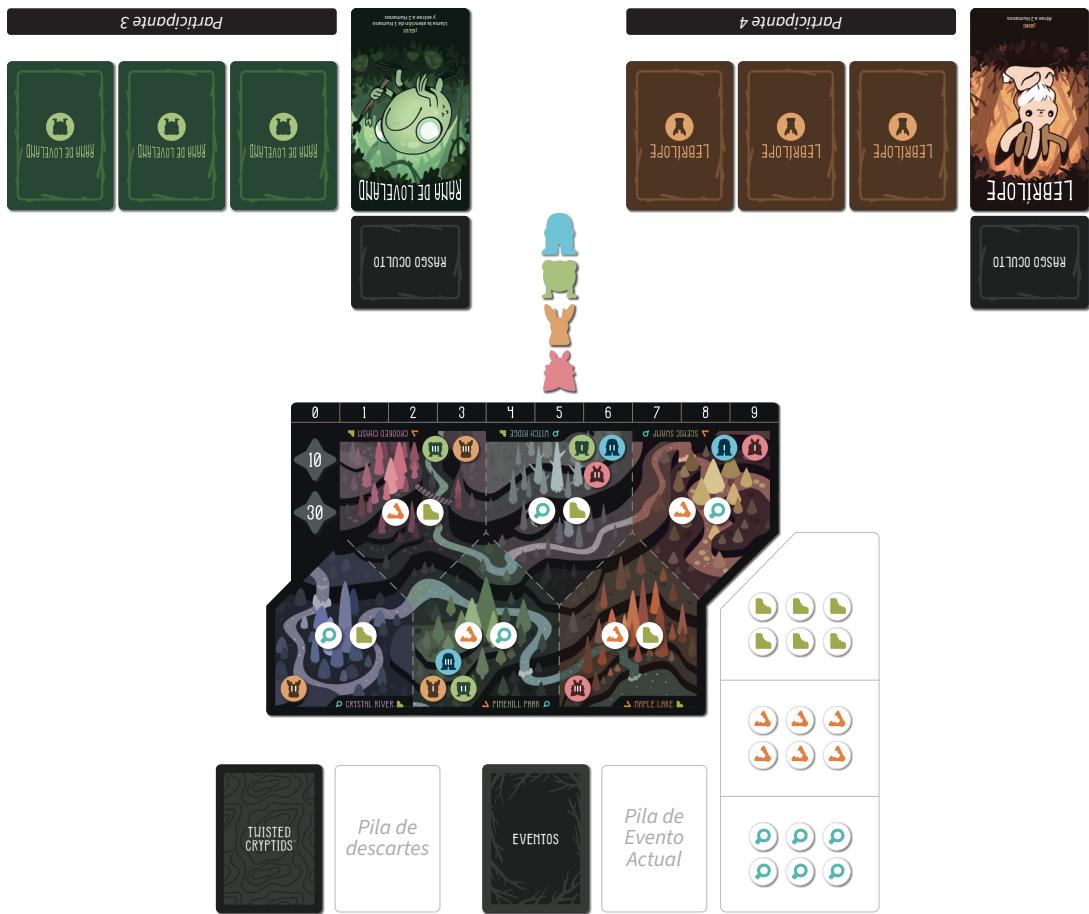
Siguiendo el orden de participantes (empezando por el participante inicial y siguiendo el sentido horario), coloca una de tus fichas de Escondite en una Ubicación de La Naturaleza. Una vez que todo el mundo haya colocado una ficha de Escondite, el participante inicial pasará la ficha de Participante Inicial al participante a su izquierda. Luego, siguiendo el orden de participantes (empezando por el nuevo participante inicial), coloca una segunda ficha de Escondite. Una vez que cada participante haya colocado su segunda ficha de Escondite, el participante inicial pasará la ficha de Participante Inicial al participante a su izquierda. Una última vez, siguiendo de nuevo el orden de participante, coloca tu última ficha de Escondite. Cuando todo el mundo haya colocado todas sus fichas de Escondite, el participante inicial pasará la ficha de Participante Inicial a la persona a su izquierda.

*Hay algunos detalles que deben tenerse en cuenta al colocar las fichas de Escondite:*

- No puedes colocar una ficha de Escondite en una Ubicación en la que ya haya una de tus fichas de Escondite.
- En partidas de 4 participantes, no puede haber fichas de Escondite de más de 3 participantes en una misma Ubicación.

Por último, reparte 5 cartas del mazo de Acciones a cada participante; estas cartas formarán tu mano. ¡Ya está todo listo para jugar! La partida comienza con el participante inicial y continúa siguiendo el orden de participantes.

Una vez terminada la preparación, el área de juego debería tener un aspecto como este:



Participante 2



Participante 1 (Primer participante)

# CÓMO SE JUEGA

*Twisted Cryptids* se juega en 5 rondas, y cada ronda se divide en 4 fases: Amanecer, Día, Anochecer y Noche.

## 1 FASE DE AMANECER

En la fase de Amanecer, los Humanos saldrán, llegarán y se moverán por La Naturaleza por su cuenta.

Al comienzo de la ronda, el participante inicial le dará la vuelta la carta superior del mazo de Eventos, la añadirá bocarriba a la pila de Evento Actual y resolverá los efectos indicados de arriba abajo (ve a la página 13 para más detalles sobre los eventos).

*Nota: si en algún momento no puedes resolver el efecto completo en una carta (por ejemplo, si no hay Investigadores en La Naturaleza para extraer, solo un Cazador en el Área de Descanso para atraer o solo 2 Excursionistas en una Ubicación cuando el efecto indique que muevas 3), resuelve el efecto en la medida de lo posible. Esto también se aplica a las cartas que se jueguen durante la fase de Día y los avistamientos que se revelen en la fase de Anochecer.*

La ronda pasará a la fase de Día.

## 2 FASE DE DÍA

Durante la fase de Día, usarás tu Poder de Críptido para mover a los Humanos por La Naturaleza en un intento de aumentar tu Mito.

Siguiendo el orden de participantes, en tu turno, llevarás a cabo una de las siguientes acciones:

- Jugar una carta de Acción de tu mano (ve a la página 12 para más detalles sobre las cartas de Acción).
- Descartar una carta de Acción para usar tu Poder de Críptido. Solo puedes llevar a cabo esta acción una vez por ronda (ve a la página 10 para más detalles sobre los Poderes de Críptido).
- Pasar el turno al siguiente participante.

Continúa jugando cartas de esta forma durante 3 turnos. Una vez que cada participante haya jugado sus 3 turnos, la ronda pasará a la fase de Anochecer.

## 3 FASE DE ANOCHECER

En la fase de Anochecer, ocurrirá un Encuentro en una Ubicación de La Naturaleza, que revelará lo que cada Críptido está (o no está) haciendo en esa Ubicación. Para determinar dónde tiene lugar el Encuentro, busca la Ubicación con la mayor cantidad de Humanos que tenga, al menos, 1 Escondite. Si hay varias Ubicaciones empatadas por la mayor cantidad de Humanos, el participante inicial elige en cuál de esas Ubicaciones se produce el encuentro.

Siguiendo el orden de participantes, si tienes un Escondite en la Ubicación del Encuentro, revelarás el Avistamiento superior de tu pila correspondiente.

Cuando reveles un Avistamiento, comienza ganando (o perdiendo) Mito en función de la distribución de Humanos en la Ubicación del Encuentro como se indica en la carta de Avistamiento. A continuación, resuelve el efecto de ese Avistamiento; luego, colócalo bocarriba a tu lado. Por último, toma tu Escondite de la Ubicación del Encuentro y colócalo en su pila correspondiente; luego, el siguiente participante que tenga un Escondite en la Ubicación del Encuentro revelará su Avistamiento.



2 de Mito por Excursionistas 0 de Mito por Cazadores + 6 de Mito por Investigadores

**Obtienes 4 de Mito**

Ejemplo de obtención de 4 de Mito

Si, durante la fase de Anochecer, revelas el último Avistamiento de una de tus pilas y ahora esa pila se ha agotado, devuelve la ficha de Escondite correspondiente a la caja de juego. No utilizarás más ese Escondite durante el resto de la partida.

Una vez que todos los participantes con Escondites en la Ubicación del Encuentro hayan revelado sus Avistamientos, la ronda pasará a la fase de Noche.

## 4 FASE DE NOCHE

Durante la fase de Noche, comenzarás a planear el día siguiente.

Siguiendo el orden de participantes, lleva a cabo los siguientes pasos:

- Si no tienes una ficha de Escondite en una de tus pilas, puedes mover uno de tus Escondites en La Naturaleza y colocarla en otra Ubicación.
- Si tienes una ficha de Escondite en una de tus pilas desde la fase de Anochecer, coloca esa ficha en una Ubicación diferente a la del Encuentro.
- Puedes descartar cualquier cantidad de cartas y luego robar del mazo de Acciones hasta que tengas 5 cartas en la mano. Si estás en la quinta ronda, omite este paso y descarta todas las cartas que te queden en la mano).

*Nota: si no hay suficientes cartas en el mazo para robar hasta que tengas 5 cartas en la mano, roba las cartas que quedan en el mazo de Acciones y, a continuación, baraja la pila de descartes y colócala bocabajo para formar un nuevo mazo de Acciones. Continúa robando hasta que tengas 5 cartas en la mano.*

Una vez que cada participante haya robado hasta 5 cartas, el participante inicial pasa la ficha de Participante Inicial a la persona que se encuentre a su izquierda, que ahora pasa a ser el participante inicial de la siguiente ronda.

# FIN DE LA PARTIDA

Una vez completadas 5 rondas, dale la vuelta a los Avistamientos restantes de tus pilas y a tu Rasgo Oculto antes de determinar quién ha ganado la partida.

- Gana 7 de Mito por cada Real que no se haya revelado durante la partida.
- Gana Mito adicional en función de tu nivel de cumplimiento del objetivo de tu Rasgo Oculto.

El participante con el mayor total de Mito gana la partida y se le considera la leyenda verdadera, mientras que los demás vuelven a casa a toda prisa antes de que los Humanos los atrapen.

En caso de empate, cuenta la cantidad de Humanos en las Ubicaciones donde tengas Escondites. Gana el participante empatado con la mayor cantidad de Humanos. Si continúa el empate, entonces, ambos compartís la victoria y debéis chocar los cinco porque ambos sois leyendas en esta ocasión (pero deberíais volver a jugar para determinar quién es la leyenda **verdadera**).



## Avistamientos no revelados



+7 de Mito de cada Real no revelado

## Avistamientos revelados



No reveles tus señuelos ni engaños

ERES DIRECTO			
No reveles tus señuelos ni engaños			
Señuelos y engaños revelados			
CANTIDAD	2	1	0
MITO ADICIONAL	7	14	21

Señuelos y engaños revelados

CANTIDAD	2	1	0
MITO ADICIONAL	7	14	21

+14 de Mito del objetivo de Rasgo Oculto

**TOTAL: 32 + 7 + 7 + 14 = 60 DE MITO**



# CONTENIDO

## CARTAS DE CRÍPTIDO

Como críptido, tienes un Poder de Críptido único que te ayudará durante la fase de Día. Una vez por ronda, puedes descartar una carta para usar ese Poder en tu turno.

*Nota: si tu Poder de Críptido incluye 2 efectos separados por Y, resuelve ambos efectos por separado. Eso significa que puedes resolverlos desde el mismo o desde diferentes Escondites.*



## CARTAS DE RASGO OCULTO

Los Rasgos Ocultos te dan un objetivo que intentar alcanzar antes del final de la partida para obtener Mito adicional. Cada uno tiene tres niveles; cuanto más alto sea tu nivel, más Mito conseguirás. Tienes que mantener tu Rasgo Oculto en secreto para los demás participantes hasta el final de la partida, pero puedes verlo en cualquier momento.

**ERES RETORCIDO**

Revela tus Reales

Reales revelados			
CANTIDAD	1	2	3
MITO ADICIONAL	6	14	22

**ERES HONESTO**

No reveles tus engaños

Engaños revelados			
CANTIDAD	2	1	0
MITO ADICIONAL	0	6	13

**ERES TRANQUILO**

No reveles tus señuelos

Señuelos revelados			
CANTIDAD	2	1	0
MITO ADICIONAL	0	6	13

## CARTAS DE AVISTAMIENTO

Los Avistamientos se colocan en pilas, ocultos para los demás participantes, hasta que se revelan; sin embargo, puedes mirarlos en cualquier momento. En la fase de Anochecer, revelarás Avistamientos de tus pilas. Los Avistamientos harán que ganes o pierdas Mito cuando se revelen durante un encuentro según la distribución de Humanos en la Ubicación del Encuentro. Cada carta de Avistamiento también indica un efecto que resolverás cuando se revele.

Hay 4 tipos de Avistamientos:

- **Señuelos:** ¡los sueños son objetos preparados para parecerse a ti! Úsalos para engañar a los Cazadores y ganar Mito. (*¡Ja! Eso no es más que un montón de palos, tontos.*)
- **Engaños:** obtén ayuda de las criaturas del bosque para idear Engaños y desviar a los Humanos de tu camino. Revela engaños a los Excursionistas para aumentar tu Mito. (*¿De verdad creen que tienes el aspecto de tres mapaches con una gabardina?*)
- **Siluetas:** ¡con poco se consigue mucho! Deja que los Humanos entrevean lo que no logran encontrar con las siluetas. Estos contornos sombríos entusiasman a los Investigadores y te permiten ganar Mito con cada Encuentro. (*¡En las revistas científicas se morirán de ganas de investigarte!*)
- **Real:** ser un criptido es difícil. A veces te gustaría levantar el velo y mostrarle al mundo cómo eres de verdad... incluso aunque haya consecuencias. ¡Los Avistamientos Reales son realmente tú! Exponte atacando, durmiendo o llevando a cabo tu actividad preferida ante los Humanos adecuados y obtén Mito como recompensa por tu valentía. Pero ¡ten cuidado! Ser vulnerable tiene un precio. (*No eres malvado, solo un ser incomprendido... Y tal vez un poco malvado.*)



Consejo: los Avistamientos Reales conllevan un riesgo alto y una recompensa alta; aunque puedes ganar muchos Mito revelándolos, podrías perder mucho Mito si los Humanos equivocados están en la Ubicación del Encuentro; sin embargo, por cada uno que no reveles, ganarás 7 de Mito al final de la partida. Elige sabiamente cuando organices tus pilas durante la preparación para mantener tus Reales en la parte superior, o dejarlos bien enterrados para que permanezcan ocultos durante toda la partida.

## CARTAS DE ACCIÓN

Estas cartas forman tu mano y las jugarás durante la fase de Día. Cada una de ellas indica una cantidad de Humanos, un sabor de Humanos y una función específica que te permitirá cambiar la distribución de los Humanos en La Naturaleza. Cuando juegues una carta de Acción, resuelve el efecto y, a continuación, colócala en la pila de descartes. Algunas cartas tienen dos efectos separados por **O BIEN**; cuando juegues una de estas cartas, elige y resuelve solo 1 de los efectos.

*Nota: solo puedes resolver parcialmente el efecto de una carta de Acción si no es posible resolverlo por completo. Por ejemplo, si juegas una carta con la que llamarías la atención de 2 Investigadores y hay 2 Investigadores en una Ubicación adyacente, tienes que llamar la atención de ambos; sin embargo, si solo hay 1 Investigador en la Ubicación adyacente, puedes jugar la carta, pero solo llamas la atención de 1 Investigador.*



### Tipos de funciones

- **Llamar la atención:** mueve a un Humano a la Ubicación de uno de tus Escondites desde una Ubicación adyacente. (*Debe haber sido el sonido de tu voz aterciopelada...*)
- **Asustar:** mueve a un Humano de la Ubicación de uno de tus Escondites a una Ubicación adyacente. (*jGRRR!*)
- **Atraer:** toma a un Humano del Área de Descanso correspondiente y colócalo en la Ubicación de uno de tus Escondites. (*Qué popular eres... ¡estás atrayendo a una multitud!*)
- **Extraer:** toma a un Humano de la Ubicación de uno de tus Escondites o de una Ubicación adyacente y colócalo de nuevo en su Área de Descanso correspondiente. (*Eh, a veces a un críptido le apetece un aperitivo... no te juzgo*).



## CARTAS DE EVENTO

Cada ronda, en la fase de Amanecer, tendrá lugar un nuevo evento. Estos eventos harán que los Humanos se muevan por La Naturaleza.

Algunos efectos pueden requerir que muevas a los Humanos «a» o «hacia» una Ubicación.

- **A:** cuando muevas a un Humano «a» una Ubicación, muévelo directamente a esa Ubicación.
- **HACIA:** cuando muevas a un Humano «hacia» una Ubicación, muévelo a una Ubicación adyacente en dirección a esa Ubicación. Esto puede provocar que el Humano se mueva a la Ubicación en cuestión o se mueva a una Ubicación más cercana a dicha Ubicación. Si hay 2 Ubicaciones adyacentes a la misma distancia al moverse «hacia» una Ubicación, elige a cuál de las dos mover al Humano.



*Nota: cuando resuelvas el efecto de un evento, si varias Ubicaciones cumplen con los requisitos del efecto, elige una de esas Ubicaciones y resuelve el efecto desde esa Ubicación. Si un efecto requiere que selecciones una Ubicación con la menor cantidad de Humanos, puede que tengas que elegir una con cero Humanos.*

Algunos efectos pueden requerir que «distribuyas Humanos» a Ubicaciones adyacentes. Para ello, saca a todos los Humanos indicados de su Ubicación actual y colócalos en las Ubicaciones adyacentes distribuyéndolos de la forma más equitativa posible. Si no puedes distribuirlos de forma equitativa, elige a cuál de esas Ubicaciones irá un Humano adicional.

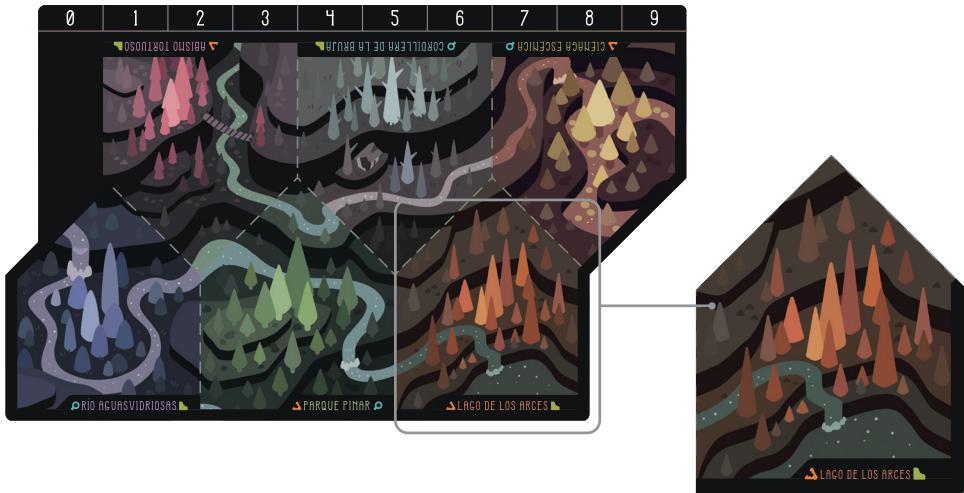
## FICHAS DE ESCONDITE

Durante la preparación, colocarás tus Escondites en Ubicaciones y podrás mover uno de ellos cada ronda durante la fase de Noche. Cada Escondite corresponde a una de tus pilas.



## LA NATURALEZA

La Naturaleza, que incluye 6 Ubicaciones diferentes, es el tablero en el que te esconderás durante la partida. El tablero también cuenta con el marcador de Mito, que usarás para llevar la cuenta de tu Mito.



## FICHAS DE HUMANO

Los Humanos son la crema y nata de *Twisted Cryptids*. (*¡Están deliciosos!*)

En cada ronda, los atraerás a ciertas Ubicaciones para aumentar tu Mito o los alejarás para evitar que te vean. Los Humanos vienen en tres sabores (o tipos) diferentes:



Los Excursionistas son los Humanos habituales; no te buscan, pero pueden sentir curiosidad si te encuentran. En la fase de Amanecer, los encontrarás vagando por La Naturaleza y viendo el paisaje. Se les despista fácilmente con engaños y, por lo general, te dejarán en paz si te encuentran durmiendo.



Los Cazadores son Humanos astutos que te siguen la pista. En la fase de Amanecer, tienden a moverse en grupos mientras te buscan, y pueden moverse bastante rápido. Sin embargo, puedes frustrar sus planes con señuelos ingeniosos y tienden a tener miedo cuando te ven a punto de saltar y atacar.



Los Investigadores son los Humanos más eruditos que quieren demostrar que existes y estudiarte. En la fase de Amanecer, pueden moverse lentamente entre las Ubicaciones, buscándote en áreas menos concurridas. Suelen emocionarse con solo ver tu silueta, pero se sienten eufóricos cuando te atrapan haciendo algo tonto o mundano.

*Nota: algunos efectos no especifican un tipo de Humano. Estos efectos utilizan un símbolo  en lugar de uno de los 3 tipos de Humano anteriores. Al resolver uno de estos efectos, puedes elegir cualquier Humano.*

## FIGURAS DE CRÍPTIDO

Tu figura de Críptido se usa para indicar tu puntuación en el marcador de Mito. Cuando ganes o pierdas Mito, mueve tu figura de Críptido por el marcador de Mito la cantidad indicada de casillas.



## FICHAS DE MITO



Para marcar tu Mito actual, utilizarás tanto el marcador de Mito como las fichas de Mito. En cualquier momento, si tienes que avanzar tu figura de Críptido más allá del 9 en el marcador de Mito al obtener Mito, toma una ficha de Mito y continúa en el marcador de Mito desde el 0. De forma similar, si quieras moverte hacia atrás desde el 0 al perder Mito, devuelve una ficha de Mito (si tienes alguna) y continúa hacia atrás en el marcador de Mito desde el 9. Tu Mito no puede bajar de 0.



Las fichas de Mito tienen dos lados: uno representa 10 de Mito y el otro 30 de Mito. Cuando tengas 3 fichas de Mito con el lado 10, devuelve dos de ellas y dale la vuelta a la restante para mostrar el lado 30.

## FICHA DE PARTICIPANTE INICIAL



Esta ficha indica quién es el participante inicial. Al final de cada fase de Noche, la ficha de Participante Inicial se pasa en el sentido horario, cambiando así al participante inicial para la siguiente ronda. El orden de participantes siempre comienza con el participante inicial y continúa en sentido horario.

## FICHA DE SOCAVÓN (SOLO PARA PARTIDAS DE 2 PARTICIPANTES)



En partidas de 2 participantes, coloca la ficha de Socavón en la Ciénaga Escénica al comienzo de la preparación. No se pueden colocar ni mover Humanos ni Escondites en esta Ubicación.

¡Muy bien! Has leído las reglas y ahora sabes todo lo necesario para jugar a *Twisted Cryptids*. En las siguientes dos páginas, encontrarás una sección que resume las fases y los términos clave a los que puedes acudir si tienes dudas mientras juegas.

# RESUMEN RÁPIDO

El orden de participantes comienza con el participante inicial y continúa en sentido horario.

## FASE DE AMANECER

El participante inicial le da vuelta un nuevo evento y lo resuelve de arriba abajo.

Al buscar la Ubicación con menos Humanos o tipo de Humano, se incluyen las Ubicaciones en las que no haya ninguno.

## FASE DE DÍA

En orden de participantes, se juegan 3 turnos.

En tu turno, puedes llevar a cabo una de las siguientes acciones:

- Jugar una carta de tu mano.
- Descartar una carta para usar tu Poder de Críptido (una vez por ronda).
- Pasar el turno al siguiente participante.

## FASE DE ANOCHECER

El Encuentro ocurre en la Ubicación en la que haya más Humanos y al menos 1 Escondite.

En orden de participantes, si tienes un Escondite en el Encuentro:

- Revela el Avistamiento superior de esa pila.
- Resuélvelo de arriba abajo.
- Coloca tu Escondite en la parte superior de esa pila.

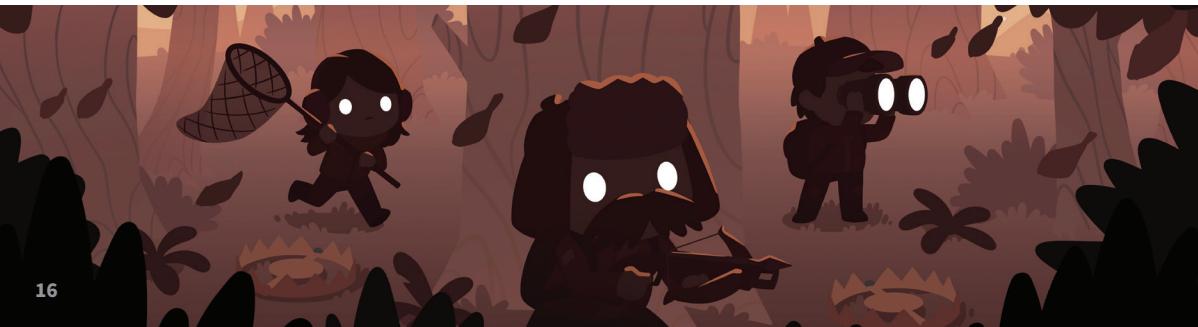
## FASE DE NOCHE

En orden de participantes, sigue los siguientes pasos:

- Si no tienes un Escondite en una pila, puedes mover un Escondite.
- Si tienes un Escondite en una pila, colócalo en una Ubicación (no puede ser la del Encuentro).
- Puedes descartar cualquier carta de tu mano y luego volver a robar hasta 5 cartas (ese paso se omite en la ronda 5).

Pasa la ficha de Participante Inicial en sentido horario y comienza la siguiente ronda.

La partida terminará después de 5 rondas (ve a la página 8 para más detalles sobre la puntuación).





## RESOLVER EFECTOS

Si no puedes resolver el efecto completo de una carta, resuelve el efecto en la medida de lo posible. Si varias Ubicaciones cumplen con los requisitos del efecto, elige una de ellas y resuelve el efecto desde esa Ubicación.

## AL MOVER HUMANOS

«A» significa que los moverás directamente a una Ubicación.

«Hacia» significa que los acercarás una Ubicación.

## FUNCIONES

- **Llamar la atención:** desde una Ubicación adyacente a la Ubicación de tu Escondite.
- **Asustar:** desde la Ubicación de tu Escondite a una Ubicación adyacente.
- **Atraer:** desde el Área de Descanso correspondiente a la Ubicación de tu Escondite.
- **Extraer:** desde la Ubicación de tu Escondite o una Ubicación adyacente al Área de Descanso correspondiente.

## MOVER LOS ESCONDITES

- No puedes colocar una ficha de Escondite en una Ubicación en la que ya haya una de tus fichas de Escondite.
- En partidas de 4 participantes, no puede haber fichas de Escondite de más de 3 participantes en una misma Ubicación.

## VOLVER A FORMAR EL MAZO DE ACCIONES

Si en algún momento se agota el mazo de Acciones, baraja la pila de descartes y colócala bocabajo para formar un nuevo mazo de Acciones.

# TWISTED CRYPTIDS™



Para más recursos, visita [unstablegames.com/twistedcryptids](https://unstablegames.com/twistedcryptids), donde podrás encontrar un videotutorial, nuestro apartado de preguntas frecuentes sobre *Twisted Cryptids*, siempre en constante crecimiento, y las últimas expansiones y productos de *Twisted Cryptids*.