

El manicomio de Bethlem

Un grupo de internos en el Manicomio de Bethlem ha planeado un motín y para escapar pretende eliminar a todos aquellos que no se unan a su revuelta. Los demás internos deben pararles los pies antes de que sea demasiado tarde, mientras se enfrentan a las adversidades de la propia institución.

1. Contenidos

- 7 cartas de personaje principal
- 7 cartas de personaje secundario
- 7 cartas de acción principal
- 7 cartas de acción secundaria
- 8 cartas de personalidad
- 14 cartas de evento
- 24 cartas auxiliares

2. Objetivo del juego

El objetivo del juego de cada jugador dependerá de la carta que tenga como personaje principal. Existen tres bandos principales:

- Los **amotinados** (Daniel, Nathaniel y Richard Dadd) buscan acabar con todas las cartas del tablero del resto de jugadores.
- Los **internos** (Ali “la muda”, Larry Owls “el sonámbulo” y Mary Firth) buscan acabar con las tres cartas de los amotinados.
- El **director** (Krugman “el director”) busca mantener el equilibrio en el manicomio. Para ganar, debe acabar con todos los personajes principales o secundarios del resto de jugadores. Si esta carta está viva, debe acabar con el resto de personajes principales para ganar. Si muere, el jugador debe acabar con el resto de personajes secundarios para ganar.

Además de estos tres bandos principales, hay otros bandos secundarios que pueden tener distintos objetivos:

- **Richard Dadd** finge que ayuda a los amotinados durante la partida, pero su verdadero objetivo es ser el último jugador en pie. Para ganar, debe acabar con todas las cartas del resto de jugadores antes de que gane otro bando.
- Si dos jugadores están vinculados por un **pacto de sangre**, deben ser los únicos supervivientes para ganar la partida. Este objetivo es prioritario frente a los objetivos principales.
- Si dos jugadores están vinculados por un **pacto de sangre de odio** (pacto de sangre bajo el efecto del bipolar), deben tratar de matarse mutuamente. Si uno de ellos acaba con la última carta del otro jugador, gana la partida. Este objetivo es prioritario frente a los objetivos principales.

3. Preparación del juego

En primer lugar, debe seleccionarse un **narrador** que guíe la partida y narre los hechos que sucedan en el manicomio. El jugador que haga de narrador solamente tendrá una carta, la carta

de personalidad llamada **Cuentacuentos**. El narrador podrá ver todo lo que sucede a lo largo de la partida, tanto por el día como por la noche, y dispondrá de toda la información.

Para jugadores experimentados, es posible jugar sin un narrador externo, haciendo que alguien haga de narrador al mismo tiempo que juega con el resto de sus cartas. En estos casos, el narrador no dispone de toda la información ni podrá ver todo lo que sucede por la noche. En esta modalidad, tampoco se empleará la habilidad de la carta Cuentacuentos.

Después, se reparte a cada jugador una **carta de personaje principal (P1)**, una **carta de personaje secundario (P2)**, una **carta de acción principal (A1)** y una **carta de acción secundaria (A2)**. Estas 4 cartas representan las vidas de cada jugador. Si un jugador pierde todas sus cartas, es eliminado de la partida.

Estos cuatro grupos se identifican por su reverso en rojo. Además, cada grupo de cartas está identificado con un icono en la esquina superior izquierda:

- **Carta de personaje principal (P1):** Amotinados / internos / director.



- **Carta de personaje secundario (P2):**



- **Carta de acción principal (A1):**



- **Carta de acción secundaria (A2):**



A continuación, cada jugador sitúa sobre la mesa sus 4 cartas boca abajo y en fila en el orden que prefiera.

ATENCIÓN: En este juego importan tanto las cartas como sus posiciones. A menos que una carta especial autorice el movimiento, no deben cambiarse de posición en toda la partida. Las posiciones se enumeran de izquierda a derecha con números del 1 al 4.

Cada jugador también recibe una **carta de personalidad**, que también debe colocarse boca abajo y separada del resto. Estas cartas otorgan un poder especial al jugador que podrá ser usado durante toda la partida. Las cartas de personalidad no tienen vida, por lo que no pueden ser atacadas. Estas cartas se identifican por su reverso amarillo.

Por otro lado, se prepara el mazo de **cartas de evento** y se coloca boca abajo en el centro del tablero. Las cartas de evento se caracterizan por su reverso azul.

Finalmente, se colocan las **cartas auxiliares** en el centro de la mesa para poder usarlas durante la partida. Estas pequeñas cartas están en blanco y negro y tienen forma cuadrada.

4. La partida

La partida consta de distintas rondas en las que los jugadores deberán realizar acciones e interactuar entre ellos para alcanzar sus objetivos. Cada ronda consta de 2 partes: **la noche y el día**. La mayoría de las cartas actúan durante la noche, unas pocas durante el día y algunas cartas de personalidad tanto por la noche como por el día.

- Las cartas que actúan de **noche** están marcadas por una **luna** en dos esquinas:



- Las cartas que actúan de **día** están marcadas por un **sol** en dos esquinas:



- Las cartas que pueden actuar tanto **por la noche como por el día** tienen **una luna en una esquina y un sol en la otra**.

Cada jugador podrá usar el poder de sus cartas cuando sea su turno. Hay dos tipos de cartas en función de sus poderes:

- **Cartas con poderes ilimitados:** Pueden usar sus poderes en todas las rondas de la partida. Son las **cartas de personaje (P1 y P2)** y las **cartas de personalidad**.
- **Cartas de un uso:** Únicamente tienen un uso, por lo que hay que escoger el momento adecuado para usarlas. Son las **cartas de acción (A1 y A2)** y las **cartas de evento**.

1) La noche

Todos los jugadores cierran los ojos y el narrador les hace despertar en su turno. Los turnos de la noche están marcados por las distintas cartas, por lo que un mismo jugador puede tener que levantarse varias veces. El narrador siempre dirá a qué carta le toca actuar (nunca a qué jugador, para no desvelar su identidad) y será cada jugador quien tenga que saber cuáles son sus cartas para levantarse a actuar en su turno. El orden en el que actúan las cartas por la noche se encuentra en la sección **Turnos noche: guía para el narrador**.

El acontecimiento principal de la noche es el ataque de los amotinados, que se levantarán en su turno para matar una carta. Debe haber consenso entre los amotinados para matar una carta.

Para indicar las acciones que se van realizando durante la noche, se emplean las **cartas auxiliares**. Estas cartas son las más pequeñas y únicamente representan un icono en blanco y negro.

Al finalizar la primera noche, deben enseñarse las **cartas de personalidad que actúan durante el día**, que permanecerán boca arriba toda la partida.

2) El día

Por el día, todos los jugadores abren los ojos y se desvelan las muertes que han ocurrido esa noche. El día es el momento para que los jugadores hablen entre ellos y expongan sus teorías sobre quiénes pueden ser los amotinados, pero no vale desvelar la identidad de ninguna carta concreta, tanto propia como de otro jugador. También será la ocasión de emplear los poderes de las cartas que actúan durante el día.

Al final del día, se produce un **linchamiento**, donde todos los jugadores deben señalar simultáneamente a la persona que quieran linchar. **La persona con más votos será la que sea linchada.** Para decidir qué carta morirá, los jugadores que hayan votado a la persona elegida deben votar de nuevo a sus cartas y **la carta con más votos morirá. En caso de empate en cualquiera de las votaciones, no morirá ninguna carta.**

Tras el linchamiento, **el jugador que vaya perdiendo puede robar una carta de evento** del mazo. Se considerará que va perdiendo el jugador con menos cartas. En caso de empate, irá perdiendo el jugador que tenga muertas sus cartas más importantes, siendo de mayor a menor importancia: P1, P2, A1, A2. Si también hay empate en este caso, todos los jugadores empatados roban una carta de evento.

Una vez acabada la ronda, vuelve la noche y comienza una nueva ronda. En el momento en que uno de los jugadores alcance alguno de los objetivos descritos en la sección **Objetivo del juego**, se acaba la partida.

5. Modos de juego

El modo normal de juego está pensado para jugar de **5 a 8 jugadores, siendo uno de ellos el narrador externo**, o de **4 a 7 jugadores si el narrador también es un jugador**. Adicionalmente, hay **dos modos especiales de juego para 2 y 3 jugadores**. En función del número de jugadores, algunas cartas de personaje y de acción deben retirarse de la partida para equilibrar el juego.

Modo normal de juego

En el modo normal de juego, se siguen las reglas explicadas hasta el momento y únicamente deberán retirarse algunas cartas en función del número de jugadores. Este es el modo de juego recomendado y por el que deberían empezar los jugadores sin experiencia. Si alguno de los jugadores presentes ya tiene experiencia en el juego, dicho jugador es quien debería tomar el papel de narrador y guiar la partida para poder ayudar al resto de jugadores.

- 8 jugadores

Deben emplearse todas las cartas y debe haber un narrador externo, que únicamente tendrá la carta de Cuentacuentos.

- 7 jugadores

Si no se juega con un narrador externo deben usarse todas las cartas, como en el **caso de 8 jugadores, salvo la carta de Cuentacuentos**.

Si se emplea un narrador externo, se recomienda jugar con las siguientes cartas:

- **Personajes principales**



- **Personajes secundarios**

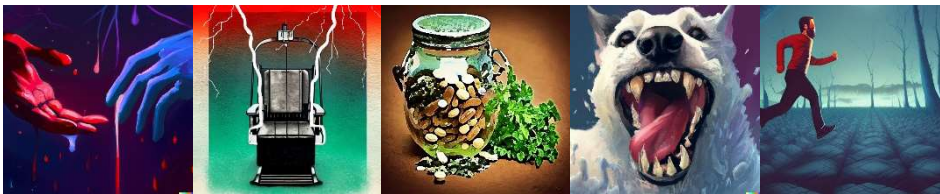


O



a elegir una

- **Acción principal**



O



a elegir una

- **Acción secundaria**

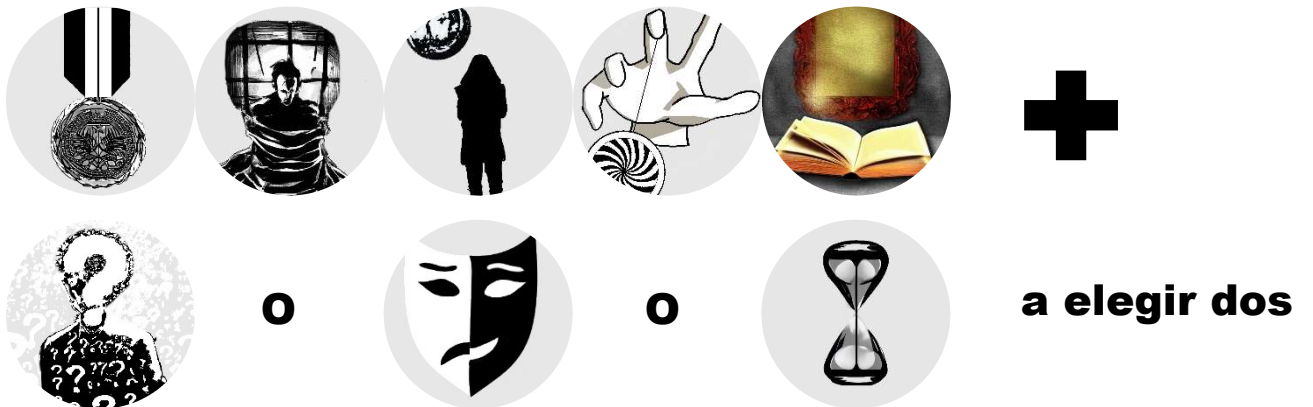


O



a elegir una

- **Personalidad**



- 6 jugadores

Si no se juega con un narrador externo deben usarse las cartas del caso de 7 jugadores, salvo la carta de Cuentacuentos.

Si se emplea un narrador externo, se recomienda jugar con las siguientes cartas:

- **Personajes principales**



- **Personajes secundarios**



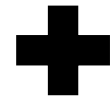
- **Acción principal**



- **Acción secundaria**



- **Personalidad**



a elegir dos

- 5 jugadores

Si no se juega con un narrador externo deben usarse las cartas del caso de 6 jugadores, salvo la carta de Cuentacuentos.

Si se emplea un narrador externo, se recomienda jugar con las siguientes cartas:

- **Personajes principales**



- **Personajes secundarios**



- **Acción principal**



- **Acción secundaria**



- **Personalidad**



a elegir una

• **4 jugadores**

Si no se juega con un narrador externo deben usarse las cartas del caso de 5 jugadores, salvo la carta de Cuentacuentos.

Si se emplea un narrador externo, se recomienda jugar al modo de juego para 3 jugadores, añadiendo un narrador que guíe la partida.

Modo 3 jugadores

En este modo de juego, solamente 3 jugadores participarán en la partida y no se empleará un narrador externo. En caso de querer jugar con un narrador externo, deberá buscarse un cuarto jugador que tome ese papel.

A diferencia del modo normal de juego, **solamente habrá dos bandos: los amotinados y los internos. Todos los objetivos adicionales que aparecen al principio de estas instrucciones quedan anulados, independientemente de las cartas que tenga cada jugador.**

Antes de repartir las cartas, los jugadores deben dividirse en los dos bandos. El jugador que vaya solo dispondrá del doble de cartas (dos de cada grupo, excepto de personalidad que solo tendrá una) y podrá elegir si quiere jugar en el bando de los amotinados o en el de los internos, pero **debe tener los dos personajes principales pertenecientes al mismo bando.**

Para los linchamientos, **las rondas impares linchará el jugador que va solo y las rondas pares lincharán los otros dos jugadores.** En este modo de juego, **cambia el poder de John Flick: la carta a la que apunte no podrá ser linchada esa ronda, pero no podrá repetir carta dos rondas consecutivas.**

En este modo, se recomienda jugar con las siguientes cartas:

- **Personajes principales**



- **Personajes secundarios**



O



a elegir un grupo

- **Acción principal**



- **Acción secundaria**



- **Personalidad**



Modo 2 jugadores

Este modo de juego es bastante similar al modo para 3 jugadores, pero ambos bandos estarán formados por un solo jugador. Cada jugador tendrá el doble de cartas que en el modo normal de juego (dos de cada grupo, excepto de personalidad que solo tendrá una).

A diferencia del modo normal de juego, **solamente habrá dos bandos: los amotinados y los internos. Todos los objetivos adicionales que aparecen al principio de estas instrucciones quedan anulados, independientemente de las cartas que tenga cada jugador.**

En este modo de juego, ambos jugadores sabrán qué cartas tiene el rival. Sin embargo, sobre el tablero solo tendrán 4 cartas más la carta de personalidad. A medida que vayan muriendo sus cartas de personaje y de acción, deberán ir las cambiando por cartas vivas que tengan en la reserva.

Para repartir las cartas, primero se reparten las dos cartas de amotinado (Daniel y Nathaniel) a un jugador y las dos cartas de interno al otro (Larry Owls “el sonámbulo” y Krugman “el director”). A continuación, los jugadores irán eligiendo por turnos el resto de cartas de una en una hasta que ambos jugadores tengan dos cartas de cada grupo y una carta de personalidad.

Para los linchamientos, **las rondas impares linchará un jugador y las rondas pares el otro.** Además, **cambia el poder de John Flick: la carta a la que apunte no podrá ser linchada esa ronda, pero no podrá repetir carta dos rondas consecutivas.** Se recomienda jugar con las siguientes cartas:

- **Personajes principales**



- **Personajes secundarios**

A elegir 4 de las 6 opciones. **Comienza eligiendo el jugador que va con los amotinados.** La primera siamesa solo puede escogerse como primera opción. Si un jugador coge una siamesa y el rival no coge la otra, se debe gastar la segunda opción en coger la otra.



Acción principal (comienza eligiendo el jugador que va con los internos)



- **Acción secundaria (comienza eligiendo el jugador que va con los amotinados)**



- **Personalidad (comienza eligiendo el jugador que va con los internos)**



6. Las cartas

Las cartas que pueden actuar de día están marcadas con el icono ☀, las que pueden actuar por la noche con el icono 🌙, y las que pueden actuar tanto de día como de noche están marcadas con ambos iconos.

Cartas de Personaje

1. Grupo Principal

- **Daniel (🌙):** Era un hombre violento que al llegar al manicomio se convirtió en el líder del motín. Como líder, **tras atacar cada noche con los amotinados puedes volver a hacerlo en solitario**. En caso de que cayeras en el intento, Richard Dadd ocuparía tu lugar atacando por separado después del ataque grupal.
- **Nathaniel (🌙):** Bedel que llevado por el ansia de poder y promesas de recompensa en el exterior colabora con los amotinados. Sigues el plan de Daniel para destruirlos a todos y **atacas con los amotinados cada noche**.
- **Richard Dadd (🌙):** Ingresó en el manicomio convencido de que su padre es el diablo. En esta institución encontró su propio infierno. **Finges que ayudas a los amotinados y atacas con ellos cada noche, pero tu verdadero plan es ser el único superviviente**. Si Daniel cae, ocuparías su lugar atacando por separado después del ataque grupal.
- **Ali, “la muda” (🌙):** Tienes un sueño ligero y si quieres **puedes levantarte a espiar a los amotinados cada noche**, pero si te descubren irán a por ti. Además, **puedes levantarte una sola vez en el turno de un personaje principal o secundario (a elegir uno, excepto Siamesas)** para descubrir su identidad, aunque **no puedes dejarte ver**.
- **Larry Owls, “el sonámbulo” (🌙):** Este personaje deambula cada noche por los pasillos de la institución y por ello es capaz de ver cosas. Cada noche en tu turno **puedes ver la identidad de una carta del tablero a tu elección**.



- **Mary Firth (☞):** Carterista y maestra del disfraz. Durante tu turno **elige a un jugador (el narrador le avisará sin decir su nombre y sin despertarlo)** y, si es un amotinado (Daniel, Nathaniel o Richard Dadd), te lo hará saber, asintiendo o negando con la cabeza, y no podrá levantarse con los amotinados esa noche. Además, **podrás elegir si quieres levantarte en su lugar fingiendo ser un amotinado o no.** Puedes suplantar una sola vez a cada amotinado.



- **Krugman “El Director” (☞):** Trata de evitar que reine el caos infiltrándose entre los presos. Para ello, cada noche **puedes tomar el poder de una carta que ya esté muerta y emplearlo esa ronda**, pero no podrás repetir carta. Usa la carta auxiliar del director para indicar de qué carta vas a coger el poder esa noche. El narrador te anunciará en la ronda correspondiente a la carta muerta para que te despiertes. Si tomas el poder de un amotinado, primero se despertarán los amotinados para matar y, después, se levantará el director para matar él solo. **Si esta carta está con vida, debes conseguir que mueran todas las cartas de personajes principales del resto de jugadores para ganar. Si esta carta muere, aún puedes ganar si consigues que mueran todas las cartas de personaje secundario del resto de jugadores.**



2. Grupo Secundario

El archivo (☞): Es uno de los encargados del manicomio y guarda la llave del archivo con las historias clínicas. Cada noche, **puedes señalar a uno de los jugadores (el narrador le avisará sin decir su nombre y sin despertarlo)** y, si es un amotinado, debe indicarte la posición de su carta de amotinado con un número del 1 al 4 (de izquierda a derecha). En caso de fallar, el poder del archivo se pierde.



- **John Flick (☞):** Actúa como un juez entre los presos del manicomio y puede influir en sus decisiones. Cada noche, **puedes acusar a una carta para que tenga un voto adicional en el linchamiento** al día siguiente. Para ello, emplea la carta auxiliar de John Flick.



- **Arthur (☞):** Es un amable gigante con pocas luces, pero con un gran corazón. Te encerraron por tu aspecto grotesco, pero quien goza de tu amistad sabe que no eres ningún monstruo. Cada noche, **pon una carta bajo tu protección (solamente el narrador y tú sabréis cuál es)**, pero no podrás repetir carta dos rondas consecutivas. **Tras el turno de los amotinados, dicha carta no muere en el caso de haber sido atacada.**



- **Wakerfield (☼):** Encerrada por su ideología, va contra el sistema y está dispuesta a sacrificarse ante una condena injusta. **Si muere una carta del tablero, antes de que sea mostrada a todos puedes decidir si quedarte con ella y que muera Wakerfield en su lugar.**



- **Siamesas (x2) (☺):** Unidas desde su nacimiento, son inseparables y se protegen mutuamente. **Las siamesas solo pueden morir si ambas cartas son atacadas simultáneamente (el mismo día o la misma noche).** Si solamente una de ellas es atacada, el ataque fracasa y continúa con vida. Los jugadores que tengan las siamesas se conocerán durante la primera noche, pero no sabrán qué carta del otro jugador es la siamesa.



- **La parca (☹):** La encarnación de la muerte, dedicada a cortar el hilo de la vida de los mortales. Cada noche, **selecciona una carta (usando la carta auxiliar de la parca) y todos deberán tratar de acabar con ella**, pero no podrás seleccionar la misma carta dos rondas consecutivas. **Si desobedecen tus designios dos rondas seguidas, la siguiente noche te levantarás a matar a alguien y nadie más podrá quitar la vida esa noche.**



Cartas de Acción

1. Grupo Principal

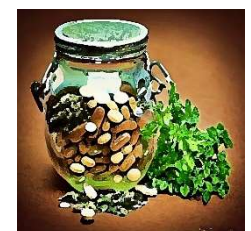
- **Pacto de sangre (☹):** Debes activarla en el primer turno de la primera noche para ligar el destino de dos jugadores (también es posible vincularte a ti mismo con alguien). Debes indicar si vas a realizar un pacto de sangre normal o un pacto de odio (en caso de que tengas la personalidad de Bipolaridad) usando la carta auxiliar de pacto de sangre. Los dos deben ser los únicos supervivientes para poder escapar del manicomio, pero si uno pierde todas sus cartas de vida el otro muere irremediablemente. Los jugadores que han vinculado sus destinos no deben saber quién ha realizado el pacto de sangre, por lo que tras señalar a los dos jugadores que van a realizar el pacto, el jugador con Pacto de sangre cierra los ojos de nuevo. A continuación, el narrador llama a los jugadores vinculados para que se conozcan (sin decir en voz alta quienes son los que deben levantarse).



- **Terapia – electroshock (☹):** Un integrante del manicomio ha sido condenado a la silla eléctrica por su comportamiento. **Puedes acabar con la vida de una de las cartas de un jugador.** Para ello, emplea la carta auxiliar de muerte.



- **Terapia – opio y barbitúricos (☹):** Te has colado en la enfermería para robar algunas medicinas y otras sustancias. **Puedes salvar la vida a una de las cartas que vayan a morir esa noche.** Para ello, retira la carta auxiliar de muerte de una de las cartas.



- **Terapia – Lobotomía (♫):** Una terapia experimental permite suprimir los problemas mentales de los pacientes. **Si la aplicas sobre alguno de los amotinados (Daniel, Nathaniel o Richard Dadd), recuperan la cordura y cambian de bando el resto de la partida,** por lo que tratarán de acabar con los amotinados, pero pierden el derecho a voto en los linchamientos. Para ello, emplea la carta auxiliar de lobotomía.



- **Infecto de rabia (☼):** Antes de morir, has contagiado la rabia al amotinado (Daniel, Nathaniel o Richard Dadd) más cercano por tu izquierda, que perderá la vida la próxima ronda por la enfermedad.



- **Manía persecutoria (☼):** Antes de morir, tu obsesión por la venganza te permite llevarte contigo a la tumba una carta del tablero a tu elección.



- **Profeta (♫):** Tienes poderes sobrenaturales y visiones divinas, pero nadie cree en tus palabras. Para demostrar tu poder, **selecciona dos cartas de un mismo jugador, una viva y una muerta. Cuando la carta que aún vive muera, la que está muerta resucitará.** Para seleccionar ambas cartas, usa las cartas auxiliares del profeta.



2. Grupo Secundario

- **El Cataléptico (♫):** Padeces una enfermedad conocida como catalepsia, que hace que te den por muerto, aunque aún sigues vivo. **La primera vez que maten esta carta durante la noche, devuélvela a la vida en tu turno como si nada hubiera pasado.**



- **Amnesia (☼):** Tus problemas de memoria te impiden recordar el resultado del último linchamiento, por lo que **puedes pedir que se realice un segundo linchamiento en una ronda a tu elección.** Sin embargo, debes decir en voz alta al resto de jugadores que tienes la carta de Amnesia (aunque no indicar su posición).



- **Muerte dulce (♫):** El pirómano del manicomio se ha dejado encendida la estufa de una habitación y corre peligro de morir intoxicado. **En tu turno, elige una carta de cualquier jugador (que solo conoceréis tú y el narrador). Si esa carta no es atacada en los próximos dos turnos la tuya morirá; pero si tu carta es atacada durante esos dos turnos, la carta elegida será la que muera en tu lugar.**



- **Compañeros de celda (x3) (♫):** Tienes un fuerte vínculo con tus compañeros de celda, a los que conocerás en la primera noche. **Cuando muera esta carta, también lo hará la carta que se encuentre en la misma posición sobre el tablero de los otros dos jugadores con los que compartes celda.**



- **Juego de azar (♫):** Tienes adicción al juego y no temes los riesgos. **En tu turno, coloca la carta auxiliar “ficha de juego” sobre una carta de un jugador cualquiera. Cada ronda, el jugador que la posea deberá mover la ficha sobre una carta del jugador que tenga a su izquierda. Cuando esta carta muera, la carta sobre la que se encuentre la ficha también lo hará.**



Cartas de Personalidad

- **Responsabilidad (★):** Tu capacidad de liderazgo y tu buen juicio te han proporcionado una posición privilegiada entre los presos del manicomio, quienes confían en tu criterio. Por ello, **cada día tu voto en el linchamiento vale doble.**



- **Hostilidad (★):** Tienes un fuerte carácter y te han encargado dirigir el día a día del manicomio con mano dura. **Cada día, puedes sancionar a un jugador, impidiéndole votar durante el linchamiento,** pero no puedes elegir dos veces a una misma persona hasta que no hayas vetado a todos los demás jugadores. Para ello, emplea la carta auxiliar de hostilidad.



- **Melancolía (♫):** El confinamiento te genera depresión y transmites ese sentimiento a los que te rodean. Cada noche **puedes elegir una carta del tablero,** usando la carta auxiliar de melancolía, y provocarle un ataque de melancolía, **impidiéndole actuar durante esa ronda completa.** No puedes elegir por segunda vez una carta de un mismo jugador hasta que no hayas vetado una vez a todos los demás jugadores. **La primera noche, esta carta no actúa.** Si una carta muere estando bajo el efecto de melancolía, todos los efectos que pudiera activar dicha carta al morir quedan anulados. Además, otros poderes pasivos de dicha carta quedan anulados esa ronda (e.g. una siamesa puede morir aunque la otra esté viva si está bajo el efecto de melancolía).



- **Ansiedad social (♫):** Te cuesta soportar la vida en el manicomio y necesitas interactuar con los demás presos para sentirte integrado. Cada ronda, **puedes hacer una pregunta de “sí o no” a un jugador, sin preguntarle directamente por la identidad de sus cartas,** pero no puedes elegir dos veces a una misma persona hasta que no hayas preguntado a todos los demás jugadores.



- **Neuroticismo (☞):** Tu capacidad de convicción hace que otros presos te obedezcan. **La primera noche, elige a un jugador, el cual seguirá tus instrucciones y votará en el linchamiento según le indiques cada ronda, pero solamente te obedecerá los turnos pares.**



- **Bipolaridad (☞/☼):** Posees una doble personalidad y tu comportamiento es opuesto a lo esperado en algunas ocasiones. **Cuando uses una carta de acción, puedes decidir si tendrá el efecto normal o el opuesto** (ver lista de efectos opuestos para el bipolar).



- **Paciencia (☞):** Suelen subestimarte por actuar pausadamente, pero sabes esperar al momento adecuado para hacer tu jugada. **Al final de cada noche, selecciona una de las cartas que hayan sido atacadas**, mediante la carta auxiliar de paciencia. **Dicha carta morirá, pero no hasta la siguiente ronda.** No puedes elegir la misma carta dos rondas consecutivas.



- **Cuentacuentos (☞/☼):** Tu habilidad para contar historias te ha convertido en el narrador de los hechos que suceden en el manicomio. **No dispondrás de más cartas, pero estarás despierto durante toda la partida para presenciar el desenlace de los acontecimientos.** Además, cada jugador podrá hacerte una pregunta sobre el futuro que debes responder.



Cartas de Evento

- **Provocaste al barbero (☼):** Un preso ha provocado la ira del barbero del manicomio y no escapará a su navaja. **Puedes acabar con la vida de una carta a tu elección.**
- **Confesión (☼):** Te sientes culpable por tus actos y buscas expiar tus pecados. **Puedes mostrar ante todos los jugadores la identidad de una carta del tablero a tu elección.**
- **Milagrero (☼):** Algunos milagros son posibles para este extraño personaje que vive en el manicomio. **Puedes restaurar el poder de una carta de acción que ya haya sido usada (salvo Pacto de sangre).**
- **Indulto de Lord Percy (☼):** Te has agraciado con el honorable Lord Percy y te concederá una petición. **Puedes salvar de la muerte a la carta elegida durante el linchamiento, antes de que sea mostrada a todos.**
- **Cirujano Brian Crowther (☞):** Experto en cirugía plástica, es capaz de cambiar el aspecto de una persona. **Puedes intercambiar dos cartas cualesquiera del tablero a tu elección, pero ten cuidado con las consecuencias....** Para ello, emplea las cartas auxiliares de cirujano.

- **Historia clínica – Perfil neurótico (☞):** Puedes conocer la identidad de la persona con la personalidad de Neuroticismo y qué jugador sigue sus órdenes. Para ello, al activar el evento el narrador indicará a los jugadores correspondientes que se identifiquen (sin que se enteren el resto de jugadores).
- **Historia clínica – Siamesas (☞):** Puedes conocer la identidad de las dos siamesas que se esconden en el manicomio. Para ello, al activar el evento el narrador indicará a los jugadores correspondientes que se identifiquen (sin que se enteren el resto de jugadores).
- **Historia clínica – Secretos del hospital (☞):** Puedes conocer quién ha sido el culpable de realizar el ritual del pacto de sangre y quiénes son los jugadores que han vinculado sus destinos. Para ello, al activar el evento el narrador indicará a los jugadores correspondientes que se identifiquen (sin que se enteren el resto de jugadores).
- **Cambio de habitación (☞):** Una distracción llama la atención de los guardias y dos presos se intercambian las celdas. **Puedes intercambiar la posición de dos cartas de un mismo jugador.** Para ello, emplea las cartas auxiliares de cambio de habitación.
- **Leproso (☞):** Has contraído la lepra, pero no serás el único que sufra. **Selecciona una carta y morirá inevitablemente, sin posibilidad de que sea salvada y sin que pueda emplear su poder al morir (si lo tiene).** Para ello, emplea la carta auxiliar de leproso.
- **Terapia de hipnosis (☞):** Puedes hipnotizar a un jugador y hacerle creer que tiene el poder de una carta adicional (ver lista de posibles hipnosis), pero solamente durante una noche y no puedes hipnotizarte a ti mismo. El narrador avisará al jugador hipnotizado sin decir su nombre y el hipnotista deberá indicarle en voz alta qué poder podrá usar esa noche. El narrador llamará al jugador hipnotizado para que se levante individualmente justo después de que la carta original con dicho poder haya actuado.
- **Síndrome de Nostradamus (☼):** Escribe una profecía con una parte a la vista de todos y otra parte oculta. **Si en las próximas dos rondas se cumple la primera parte de la profecía, entonces la segunda parte se hará realidad.**
- **Despertar (☼):** Puedes aprovechar el poder latente que había en una de tus cartas activando su despertar (ver lista de despertar). Usa una carta auxiliar de despertar.
- **Celda de aislamiento (☞):** Un preso ha sido aislado del resto tras una pelea. **Selecciona una carta y quedará inactiva durante una ronda, pero tampoco podrá ser atacada.** Para ello, emplea la carta auxiliar de celda de aislamiento.

Cartas Auxiliares

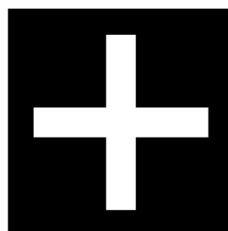
Muerte



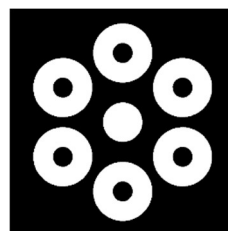
Muerte inminente



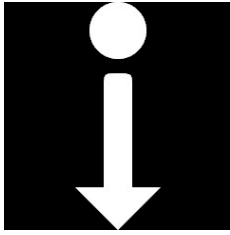
Resucitar



El Director



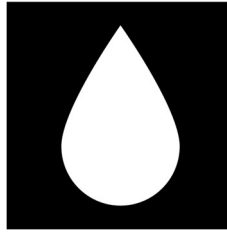
John Flick



La parca



Pacto de sangre



Pacto de sangre (bipolar)



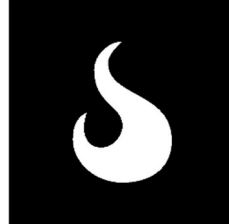
Lobotomía



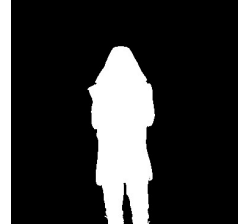
Lobotomía (bipolar)



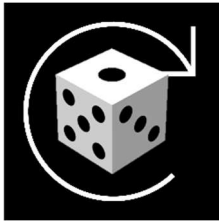
Profeta



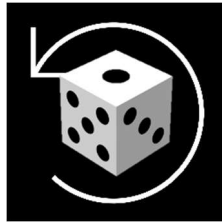
Melancolía



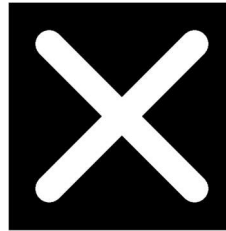
Juego de azar



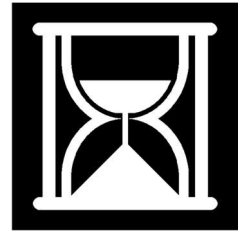
Juego de azar (bipolar)



Hostilidad



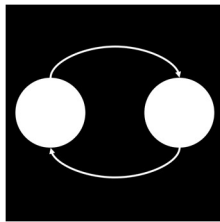
Paciencia



Cirujano



Cambio de habitación



Leproso



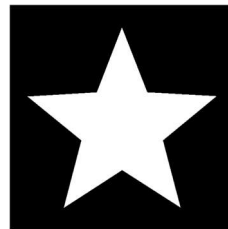
Celda de aislamiento



Daniel (despertar)



Despertar



7. Turnos noche: guía para el narrador

Al comenzar la noche, todos los personajes cierran los ojos y el narrador irá indicando cuándo debe levantarse cada uno. Las cartas de personalidad que actúan durante el día no deben enseñarse hasta después de la primera noche. Los turnos por la noche deben seguir el siguiente orden:

- 1) Preguntas al narrador (sólo si hay un narrador externo con la carta Cuentacuentos y no se aplica la primera ronda).
- 2) Pacto de sangre (solo la primera ronda).
- 3) Siamesas (solo la primera ronda).
- 4) Compañeros de celda (solo la primera ronda).
- 5) Eventos noche.
- 6) Melancolía (no actúa la primera ronda).

- Se despiertan todos los jugadores para ver qué carta no actuará esa noche por el efecto de Melancolía.

- 7) El director (no actúa la primera ronda): El narrador anuncia qué poder empleará esa ronda, para que pueda levantarse más adelante.
- 8) Larry Owls “el sonámbulo”.
- 9) El archivo.
- 10) Mary Firth.
- 11) La parca.
- 12) John Flick.
- 13) Profeta.
- 14) Muerte dulce.
- 15) Arthur.
- 16) Amotinados.
- 17) Amotinados 2: Daniel.
- 18) Arthur 2.
- 19) Terapia electroshock.
- 20) Terapia opio y barbitúricos.
- 21) Terapia lobotomía.
- 22) Muerte dulce 2.
- 23) Cataléptico.
- 24) Juego de azar.
- 25) Paciencia.
- 26) Neuroticismo (primera ronda para elegir a qué jugador controla y después solo rondas pares para indicarle a quién debe linchar).
- 27) Ansiedad social.

8. Lista de efectos opuestos para el bipolar

La personalidad de **Bipolaridad**, permite al jugador que la posee emplear el efecto normal de sus cartas de acción o el efecto opuesto, debido a su doble personalidad. El efecto opuesto para cada carta de acción es el siguiente (cambios respecto al original en otro color):

1. Grupo Principal

- **Pacto de sangre (♣)**: Debes activarla en el primer turno de la primera noche para ligar el destino de dos jugadores. **Ambos jugadores sienten un intenso odio mutuamente. Si uno de los dos consigue acabar con la última carta de vida del otro, automáticamente gana la partida y se acaba el juego.**
- **Terapia – electroshock (♣)**: Un integrante del manicomio ha sido indultado y se librará de la silla eléctrica por su comportamiento. **Puedes salvar la vida de una de las cartas que vayan a morir esa noche.**
- **Terapia – opio y barbitúricos (♣)**: Te has colado en la enfermería para robar algunas medicinas y otras sustancias. **Puedes acabar con la vida de una de las cartas de un jugador.**
- **Terapia – Lobotomía (♣)**: Una fallida terapia experimental permite potenciar la locura del paciente. **Si la aplicas sobre una carta de personaje principal de los internos (Ali “la muda”, Larry Owls “el sonámbulo” o Mary Firth), pierde la cordura y cambia de bando el resto de la partida, tratando de ganar con los amotinados, pero pierde el derecho a voto en los linchamientos.**
- **Infecto de rabia (♣)**: Antes de morir, has contagiado la rabia al amotinado (Daniel, Nathaniel o Richard Dadd) más cercano por tu **derecha**, que perderá la vida la próxima ronda por la enfermedad.
- **Manía persecutoria (♣)**: Antes de morir, empleas tus últimas fuerzas para ayudar a un amigo. **Puedes salvar una carta del tablero que fuera a morir (esta carta tiene prioridad al morir si varias cartas son atacadas a la vez).**
- **Profeta (♣)**: Tienes poderes sobrenaturales y visiones divinas, pero nadie cree en tus palabras. Para demostrar tu poder, selecciona dos cartas de un mismo jugador, **ambas vivas. Cuando una de las dos muera, la otra también morirá.**

2. Grupo Secundario

- **Cataléptico (♣)**: La primera vez que maten esta carta durante el **día**, devuélvela a la vida en tu turno como si nada hubiera pasado.
- **Amnesia (♣)**: Tus problemas de memoria te impiden recordar el resultado del último linchamiento, por lo que **puedes pedir que se cancele un linchamiento antes de que se produzca en una ronda a tu elección.**
- **Muerte dulce (♣)**: En tu turno, elige una carta de cualquier jugador. **Si tu carta no es atacada en los próximos dos turnos la carta elegida morirá; pero si la carta elegida es atacada durante esos dos turnos, la tuya será la que muera en su lugar.**
- **Compañeros de celda (x3) (♣)**: Cuando muera esta carta, también lo hará la carta que se encuentre en la **posición opuesta** sobre el tablero de los otros dos jugadores con los que compartes celda.
- **Juego de azar (♣)**: En tu turno, coloca la “ficha de juego” sobre una carta de un jugador cualquiera. Cada ronda, el jugador que la posea deberá mover la ficha sobre una carta del jugador que tenga a su **derecha**. Cuando esta carta muera, la carta sobre la que se encuentre la ficha también lo hará.

9. Lista de despertar

Los despertares son poderes especiales que se activan cuando a un jugador le queda una sola carta o si se usa el evento **Despertar** sobre una de las cartas de un jugador. Esos poderes se suman a los poderes normales de la carta. Al despertar una carta, coloca sobre ella una carta auxiliar de despertar. Las cartas de personaje pueden mantener su despertar el resto de la partida a no ser que se especifique lo contrario. Las cartas de acción pueden emplear su poder de despertar una sola vez, pero podrán usarlo incluso si ya han gastado el poder normal de la carta.

Cartas de Personaje

1. Grupo Principal

- **Daniel (☞):** En tu turno, y una sola vez, puedes seleccionar a un jugador y marcarle con la carta auxiliar de despertar de Daniel. Desde ese momento, el objetivo del jugador cambia y debe tratar de que los amotinados ganen la partida. Sin embargo, los internos no necesitan acabar con el nuevo amotinado para poder ganar.
- **Nathaniel (☞):** En el turno de los amotinados, y una sola vez, tras comunicar a tus compañeros que tienes el despertar, puedes matar a la mitad de las cartas del tablero que continúen con vida y no pertenezcan a un jugador que tenga una carta de amotinado.
- **Richard Dadd (☞):** A la vista de todos, debes desvelar que eres Richard Dadd, enseñando a todos tu carta. Desde ese momento, únicamente podrás morir por ataques indirectos (infecto de rabia, compañeros de celda, juego de azar...) o por acción del leproso.
- **Ali, "la muda" (☞):** Cada vez que sea tu turno, puedes levantarte a espiar en todos los turnos de la noche.
- **Larry Owls, "el sonámbulo" (☞):** Cada vez que sea tu turno, puedes levantar las 4 cartas de un jugador a la vez.
- **Mary Firth (☞):** Si aciertas al señalar a un amotinado, además de poder suplantarle esa ronda, dicho amotinado no podrá volver a levantarse para matar el resto de la partida. Solo puedes usarlo una vez, pero puedes señalar a cualquier jugador, incluso si ya le habías señalado previamente.
- **"El Director" (☞):** Cada vez que tomes prestado un poder de una carta, podrás usar el despertar correspondiente a dicha carta.

2. Grupo Secundario

- **El archivo (☞):** Recuperas tu poder (en caso de que lo hubieras perdido) y no lo volverás a perder, aunque falles al señalar a un amotinado.
- **John Flick (☞):** La carta que señales cada noche, será la que muera en el linchamiento en caso de que el jugador acusado tenga mayoría de votos en contra (no es necesario hacer una segunda votación para decidir qué carta del jugador muere). Sin embargo, deberás anunciar que tienes el despertar para que surja efecto.
- **Arthur (☞):** Puedes proteger dos cartas cada noche del ataque de los amotinados, pero no puedes repetir cartas dos rondas consecutivas.
- **Wakerfield (☼):** Puedes mirar qué cartas son las que van a morir antes de decidir si quieres salvar una y que muera Wakerfield en su lugar. Además, al quedarte con una carta, puedes usar el despertar que tenga dicha carta.

- **Siamesas (x2) (♫)**: Para que una siamesa pueda morir, la carta que se encuentre en la misma posición del jugador que tenga la otra siamesa debe estar muerta. En caso contrario, la siamesa permanece con vida, incluso si ambas siamesas son atacadas simultáneamente.
- **La parca (♫)**: Si desobedecen tus designios una sola ronda, la siguiente noche te levantarás a matar a alguien y nadie más podrá quitar la vida esa noche. Sin embargo, deberás anunciar que tienes el despertar para que surja efecto.

Cartas de Acción

1. Grupo Principal

- **Pacto de sangre (♫)**: Esta carta solo podrá morir si alguno de los jugadores que han vinculado sus destinos ha muerto previamente. Si solo queda en juego esta carta y las de los jugadores que comparten el vínculo, también se considera que han ganado la partida.
- **Terapia – electroshock (♫)**: Puedes acabar con la vida de una de las cartas de un jugador de forma inevitable (no puede ser salvada). Para ello, emplea la carta auxiliar de muerte inevitable.
- **Terapia – opio y barbitúricos (♫)**: Puedes salvar la vida a una de las cartas que estén muertas, incluso si murieron hace varias rondas. Para ello, emplea la carta auxiliar de resucitar.
- **Terapia – Lobotomía (♫)**: El jugador que cambia de bando no pierde el derecho a voto en los linchamientos.
- **Infecto de rabia (☼)**: El amotinado más cercano por tu izquierda perderá la vida inmediatamente.
- **Manía persecutoria (☼)**: Puedes llevarte contigo a la tumba dos cartas del tablero a tu elección.
- **Profeta (♫)**: Las dos cartas que selecciones pueden pertenecer a jugadores diferentes.

2. Grupo Secundario

- **Cataléptico (♫)**: La primera vez que maten esta carta durante la noche, devuélvela a la vida y mata una carta a tu elección del tablero.
- **Amnesia (☼)**: Al pedir que se realice un segundo linchamiento, puedes decidir qué jugador será el que deba perder una carta esa ronda y únicamente se linchará para decidir la carta que muere.
- **Muerte dulce (♫)**: Si ni la carta elegida ni esta carta son atacada en los próximos dos turnos, la tuya permanecerá con vida. Además, cuando esta carta muera, podrá llevarse a la tumba la carta que había seleccionado anteriormente.
- **Compañeros de celda (x3) (♫)**: Cuando esta carta muera, puedes resucitar tus cartas que hayan muerto por el efecto de las otras cartas de compañeros de celda.
- **Juego de azar (♫)**: Cuando esta carta muera por primera vez, puedes hacer una suposición sobre a qué grupo pertenece la carta sobre la que se encuentra la “ficha de juego” (personaje principal, personaje secundario, acción principal o acción secundario). Si aciertas, esta carta permanecerá con vida y la ficha de juego continuará en movimiento.

10. Efectos del bipolar: lista de despertar

Los despertares son poderes especiales que se activan cuando a un jugador le queda una sola carta o si se usa el evento Despertar sobre una de las cartas de un jugador. Esos poderes se suman a los poderes normales de la carta. Al despertar una carta, coloca sobre ella una carta auxiliar de despertar. En caso de tener la carta de personalidad de Bipolaridad, pueden usarse unos despertares opuestos a los normales. El efecto opuesto para cada despertar es el siguiente (cambios respecto al original en otro color):

Cartas de Acción

1. Grupo Principal

- **Pacto de sangre (♣):** Esta carta solo podrá morir si alguno de los jugadores que han vinculado sus destinos ha muerto previamente (no cambia su Despertar).
- **Terapia – electroshock (♣):** Puedes salvar la vida a una de las cartas que estén muertas, incluso si murieron hace varias rondas.
- **Terapia – opio y barbitúricos (♣):** Puedes acabar con la vida de una de las cartas de un jugador de forma inevitable (no puede ser salvada).
- **Terapia – Lobotomía (♣):** El jugador que cambia de bando no pierde el derecho a voto en los linchamientos (no cambia su Despertar).
- **Infecto de rabia (♣):** El amotinado más cercano por tu derecha perderá la vida inmediatamente.
- **Manía persecutoria (♣):** Al morir, Puedes salvar la vida a una de las cartas que estén muertas, incluso si murieron hace varias rondas (esta carta tiene prioridad al morir si varias cartas son atacadas a la vez).
- **Profeta (♣):** Las dos cartas que selecciones pueden pertenecer a jugadores diferentes (no cambia su Despertar).

2. Grupo Secundario

- **Cataléptico (♣):** La primera vez que maten esta carta durante el día, devuélvela a la vida y mata una carta a tu elección del tablero.
- **Amnesia (♣):** Puedes pedir que se realice un segundo linchamiento, pero sólo podrá votarse a cartas muertas y la carta que sea elegida por mayoría resucitará.
- **Muerte dulce (♣):** Si ni la carta elegida ni esta carta son atacada en los próximos dos turnos, la carta elegida permanecerá con vida. Además, cuando esta carta muera, podrá resucitar la carta que había seleccionado anteriormente.
- **Compañeros de celda (x3) (♣):** Cuando esta carta muera, puedes resucitar tus cartas que hayan muerto por el efecto de las otras cartas de compañeros de celda (no cambia su Despertar).
- **Juego de azar (♣):** Cuando esta carta muera, puedes hacer una suposición sobre a qué grupo pertenece la carta sobre la que se encuentra la “ficha de juego” (personaje principal, personaje secundario, acción principal o acción secundario). Si aciertas, esta carta permanecerá con vida y la ficha de juego continuará en movimiento (no cambia su Despertar).

11. Lista de posibles hipnosis

A continuación, se nombran los poderes que se pueden ceder a otro jugador durante una ronda a través de la carta de evento Terapia de hipnosis. El poder de hipnosis escogido deberá decirse en voz alta y el narrador llamará al jugador hipnotizado para que actúe justo después del turno de la carta que tiene el poder original. La hipnosis no anula los otros poderes de las cartas del jugador hipnotizado, ni el poder de la carta original con el poder que se ha elegido como terapia de hipnosis.

- Larry Owls “el sonámbulo”.
- El archivo.
- Arthur.
- Terapia – Electroshock.
- Terapia – Opio y barbitúricos.
- Terapia – Lobotomía.
- Amnesia.

12. Preguntas frecuentes

1) Si una carta de personaje principal (P1) es pasada por un jugador a otro por el efecto del Cirujano o de Wakerfield, ¿cuál es el nuevo bando de ambos jugadores?

- **Respuesta:** El objetivo principal es, en primer lugar, el pacto de sangre si alguno de los jugadores tiene un vínculo con otro jugador. En caso contrario, si un jugador tiene la carta de Richard Dadd, debe ser el único superviviente independientemente de sus otras cartas. Para el resto de casos: a) si se tiene al menos una carta de amotinado, ese deberá ser el objetivo; b) si no se tiene una carta de amotinado, pero se tiene a Krugman “el director”, debe jugarse para ganar según su propio objetivo; c) si solo se tienen cartas de internos o no se tiene ningún personaje principal, debe jugarse en el bando de los internos, por lo que se ganará cuando todas las cartas de amotinado (Daniel, Nathaniel y Richard Dadd) hayan caído.

2) Si el pacto de sangre es usado sobre Richard Dadd, ¿qué objetivo tiene prioridad?

- **Respuesta:** Si un jugador con la carta de Richard Dadd es seleccionado para formar parte del pacto de sangre, puede decidir si despertarse para ver al jugador con el que comparte vínculo o no. Si se despierta, su objetivo será el marcado por el pacto de sangre. Si no se despierta, el vínculo no se completa y debe jugar como Richard Dadd.

3) ¿Los poderes de las cartas pueden usarse sobre uno mismo?

- Sí, cualquier poder de cualquier carta puede usarse sobre uno mismo a no ser que en la propia carta se especifique lo contrario.

4) Si hay cambio de cartas por efecto del cirujano o Wakerfield, ¿puede Mary Firth volver a elegir a un mismo jugador?

- No, Mary Firth únicamente puede elegir una vez a cada jugador durante la partida.