

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**

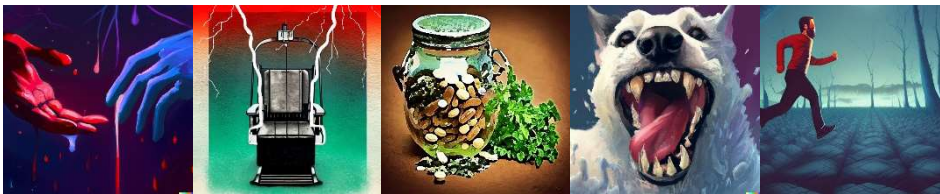


O



a elegir una

- **Acción principal**



O



a elegir una

- **Acción secundaria**

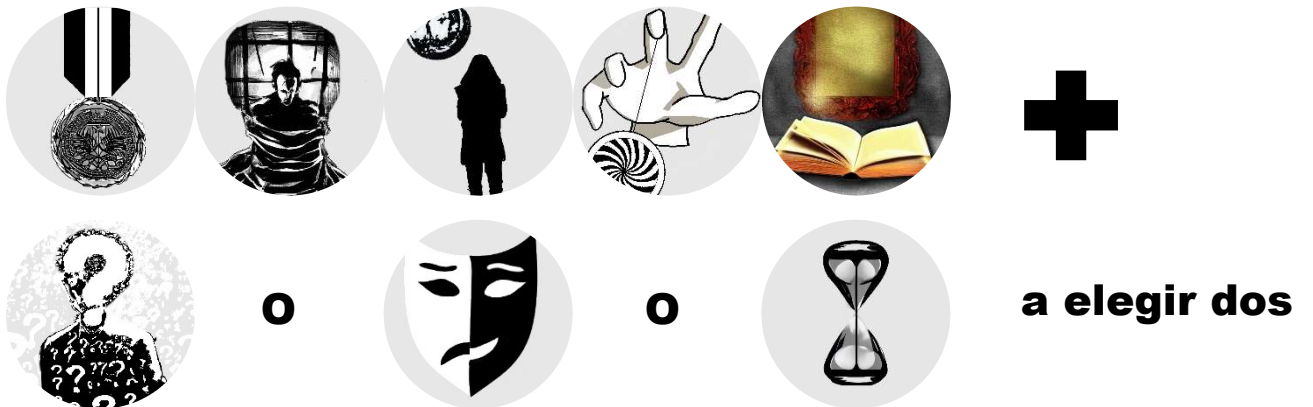


O



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**



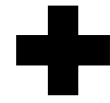
- **Acción principal**



- **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. **La carta elegida por lobotomía debe mostrarse a la vista de todos los jugadores.**



- **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). Además, **si tras el primer linchamiento algún jugador se ha quedado con una única carta, no podrá activar el despertar hasta que haya finalizado el segundo linchamiento.**



- **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

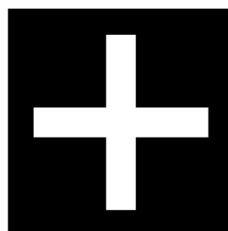
Muerte



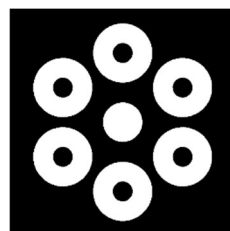
Muerte inminente



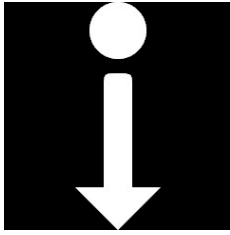
Resucitar



El Director



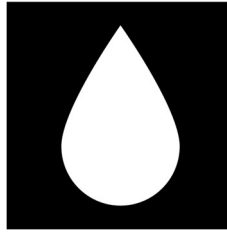
John Flick



La parca



Pacto de sangre



Pacto de sangre (bipolar)



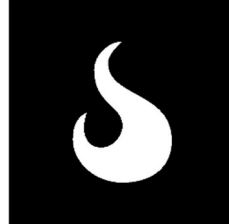
Lobotomía



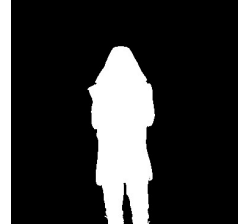
Lobotomía (bipolar)



Profeta



Melancolía



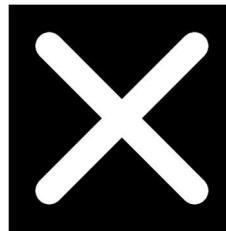
Juego de azar



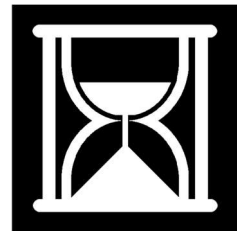
Juego de azar (bipolar)



Hostilidad



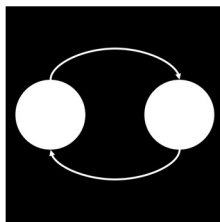
Paciencia



Cirujano



Cambio de habitación



Leproso



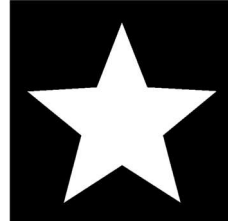
Celda de aislamiento



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" (🐉):** Puedes levantarte a espiar en todos los turnos de la noche, incluso estar despierta como si fueras el narrador. Además, el jugador que mate esta carta perderá el voto en los linchamientos el resto de la partida. Si esta carta muere por la acción de varios jugadores (varios amotinados la atacan o varias personas la linchan), entonces puedes decidir cuál de las personas que te han atacado perderá su voto.
- **Larry Owls, "el sonámbulo" (🐉):** En tu turno, levanta una carta de un jugador como cada noche. A la mañana siguiente, antes de revelar las muertes, anuncia que tienes el despertar de "el sonámbulo" y muestra ante todos los jugadores la carta que has visto por la noche. Además, si Larry Owls ha muerto por la noche, también lo hará la carta que has enseñado a todos. No puedes repetir jugador hasta que no hayas mostrado una carta de todos los demás jugadores, pero sí puedes repetir cartas que hubieras visto en rondas anteriores.
- **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. Para usarlo, debes anunciar en voz alta que tienes el despertar de Mary Firth.
- **"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. Ahora, cada vez que selecciones a un jugador (sea amotinado o no) debe indicarte la posición de su carta de personaje principal. Además, dicho jugador no puede realizar ninguna acción contra ti a lo largo de toda esa ronda completa (incluido día y noche). Puedes seleccionar una vez a cada jugador desde que actives el despertar. Para usarlo debes anunciar en voz alta que tienes el despertar de El archivo.

- **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). Además, John Flick se vuelve inmune a muerte por linchamiento el resto de la partida. Sin embargo, deberás anunciar que tienes el despertar para que surja efecto.
- **Arthur (🔪):** Esta carta se vuelve inmune al ataque de los amotinados (protección constante). Además, puedes seguir protegiendo una carta adicional cada noche en tu turno.
- **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 (en vez de dos), la siguiente noche te levantarás a matar a alguien y nadie más podrá quitar la vida esa noche. Además, tienes un turno adicional al final de cada noche donde podrás comprobar si han obedecido tus designios. Cada noche que te desobedezcan, puedes cambiar la posición de las fichas de muerte que haya en el tablero, pero solo entre las cartas de los jugadores que han sido atacados (no puedes cambiar una muerte de un jugador a otro distinto). 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.

13. Cartas Personalizadas

Como alternativa a las cartas de personaje principal, se pueden utilizar cartas personalizadas para cada jugador en un modo de juego alternativo. En este modo de juego, el objetivo de cada jugador es independiente de su carta principal, por lo que una misma carta tendrá distintos objetivos en diferentes partidas. Al principio de la partida, tras repartir las cartas, se reparte una carta de objetivo a cada jugador, que será la que marcará sus decisiones a lo largo de la partida. Como en el modo normal de juego, el pacto de sangre se impone a cualquier objetivo que tenga el jugador.

En este modo de juego, la carta de objetivo se revelará a la vista de todos cuando muera la carta principal de cada jugador. En el caso de que un jugador no tenga ninguna carta principal (por efecto del cirujano, Wakerfield o Ciborg), deberá revelar su objetivo cuando muera la mejor de las cartas que tenga en su poder. En caso de tener varias cartas del mismo grupo (personaje principal, personaje secundario, acción principal y acción secundaria), se revelará el objetivo cuando muera alguna de las cartas del mejor grupo disponible.

Cartas de Objetivo

- **Internos:** Buscan desvelar a todos los amotinados (y al renegado si hay).
- **Amotinados:** Buscan acabar con todas las cartas del tablero del resto de jugadores. Los jugadores que pertenezcan a este bando pueden levantarse a matar cada noche en el turno de los amotinados.
- **Renegado:** Finge que ayuda a los amotinados durante la partida y puede levantarse con ellos a matar cada noche, 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.
- **Traidor:** Al principio de la partida debe elegir un bando: internos o amotinados. Si la primera noche se levanta con los amotinados a matar, será un amotinado; en caso contrario, será un interno. Sin embargo, para ganar debe conseguir que pierda su propio bando; es decir, si va con los amotinados debe tratar de que ganen los internos y si va con los internos debe tratar de que ganen los amotinados.
- **Inquisidor:** Su objetivo es conocer la verdad que se esconde tras las paredes del manicomio. Para ello debe lograr descubrir los secretos de los jugadores:
 - o Qué jugadores tienen a las Siamesas.
 - o Qué jugadores tienen a los Compañeros de celda.
 - o Qué jugador tiene la carta de Pacto de sangre.
 - oCuál es el objetivo de cada jugador.

Si logra descubrir todos los secretos, puede revelarlos y gana la partida.

Los objetivos que estarán activos en cada partida dependerán del número de jugadores (sin contar al narrador externo):

- **4 jugadores**
 - o Internos: 2
 - o Amotinados: 2
- **5 jugadores**
 - o Internos: 2
 - o Amotinados: 2
 - o Traidor: 1

- **6 jugadores**
 - Internos: 3
 - Amotinados: 2
 - Renegado: 1
- **7 jugadores**
 - Internos: 3
 - Amotinados: 2
 - Renegado: 1
 - Inquisidor: 1

Cartas de Personaje Personalizadas

Estas cartas de personaje sustituyen a las cartas de personaje principal del modo normal de juego. Cada carta tendrá un poder base, que puede emplearse para cualquier objetivo, y un poder adicional que podrá usarse solamente cuando el objetivo **no sea** el de amotinados, el de renegado o el de traidor si elige despertarse con los amotinados (ya que los amotinados y el renegado ya tienen como poder extra el poder levantarse cada noche a matar).

- **Pablo “El Arquitecto” (👤):** Posee los planos originales y conoce todos los escondrijos del manicomio. Puedes ocultarte de los demás tras una carta a tu elección. **Aunque el arquitecto muera, puedes seguir usando tu poder y no tienes que desvelar tu objetivo hasta que no muera también la carta tras la cual te has escondido.** Además, en tu turno puedes desencadenar una **construcción caótica: selecciona a un jugador y márcalo con la carta auxiliar del Laberinto, del cual podrás ver su carta de personalidad y usarla en su lugar esa ronda**, pero sólo puedes hacerlo una vez por jugador.

*** Poder extra (si no es amotinado):** Al seleccionar a un jugador, **además de poder usar su carta de personalidad, podrás ver el objetivo de dicho jugador.**

*** Despertar "Laberinto de la mente":** Puedes entender la estructura mental de una persona y usarla a tu favor. **Cada ronda puedes despertarte en un turno por la noche a tu elección, junto con el jugador que posea el poder original, pero no puedes levantarte en los turnos de cartas de Personaje Principal ni de rasgos de Personalidad.** El Arquitecto puede obligar a que se use el poder esa noche, incluso si el jugador con el poder original no quiere, pero deberéis decidir sobre quién usar el poder de la carta entre los dos. Si no conseguís poneros de acuerdo, el poder se usa por duplicado (una vez lo usa el jugador con la carta original y otra El Arquitecto), pero ambos estáis despiertos en los dos casos. Las cartas que tengan un poder de un solo uso que aún no se haya gastado, pueden usarlo una vez en presencia de El Arquitecto sin perder su poder para rondas posteriores. Las cartas que ya hayan gastado su poder, lo recuperan por una noche si El Arquitecto se levanta en ese turno. Además, **cundo la carta de El Arquitecto muera, te quedas con la carta con la que te hayas despertado por la noche y el jugador que tuviera dicha carta se queda con la carta de El Arquitecto muerta en su lugar.**

- **Noe “Gas de la risa” (👤):** Dicen que cuando nació, en vez de llorar se rio. Consiguió un trabajo en el manicomio y se encarga de controlar a los presos más problemáticos con

gas de la risa. Cada noche, **puedes decir en voz alta una carta y dicha carta no se levantará por un ataque de risa. Además, el jugador con dicha carta deberá levantar la mano.** Sin embargo, no podrás repetir carta.

*** Poder extra (si no es amotinado):** Cuando esta carta muera, **los amotinados sufrirán un ataque de risa y no podrán levantarse la siguiente ronda.** Además, **podrás levantarte en su lugar por la noche y matar tantas cartas como amotinados queden vivos** (el renegado cuenta como amotinado para este poder).

*** Despertar “Muerto de risa”:** Tienes dos comprimidos con alta concentración de gas de la risa, que pueden llegar a matar al sujeto por asfixia. Cada noche, selecciona como siempre una carta para que no se levante. **Cuando la carta de “Gas de la risa” sea atacada por primera vez, puedes gastar un comprimido para que muera en tu lugar la carta que habías seleccionado esa ronda. La segunda vez que la carta de “Gas de la risa” sea atacada, morirá finalmente, pero el jugador que tenga la carta que habías seleccionado esa ronda perderá el voto en los linchamientos el resto de la partida.** Además, puedes volver a seleccionar cartas que ya hubieras escogido antes de tener el despertar.

- **Clara “La Ludópata” (♫):** Su adicción comenzó con los juegos de mesa, pero acabó en el manicomio por jugar a la ruleta rusa. **Cada ronda puedes hacer una de las siguientes apuestas** (hasta un máximo de 4 veces cada tipo de apuesta por partida):

- **Apostar por qué jugador irá ganando al final de la ronda:** Si aciertas, en tu turno la ronda siguiente puedes levantar una carta de otro jugador para verla.
- **Apostar por qué grupo de cartas sufrirá alguna muerte** (personaje principal o secundario y carta de acción principal o secundaria): Si muere una carta del grupo seleccionado, puedes matar una carta en tu turno la ronda siguiente.
- **Apostar por los compañeros de celda:** Si muere un compañero de celda, puedes elegir 1 recompensa a elegir entre matar una carta, ver una carta o coger una carta de evento.
- **Apostar por una carta concreta:** Si dicha carta muere, puedes elegir 2 recompensas a elegir entre matar una carta, ver una carta o coger un evento.
- **Apostar por las siamesas:** Si las siamesas mueren, recibes 3 recompensas (matar una carta, ver una carta y coger un evento) o puedes activar un despertar.

Sin embargo, apostar es peligroso.

- Si apuestas por qué jugador irá ganando y al final de la ronda dicho jugador va el último, esta carta se muere.
- Si apuestas por qué carta o grupo de cartas va a morir y al final de la ronda no ha muerto ninguna carta, esta carta se muere.

*** Poder extra (si no es amotinado):** Ninguno.

*** Despertar “Última baza”:** Aunque la partida no esté a tu favor, siempre tienes un as bajo la manga. Cada ronda, **puedes realizar dos apuestas en vez de una y ya no tienes límite en el número de apuestas que puedes hacer de cada tipo.** Además, **esta carta no**

morirá aunque te equivoques completamente en tus apuestas, pero debes anunciar que tienes el despertar de La ludópata para poder emplear el poder.

- **Nerea “La Chef” (👩):** Encargada de alimentar a los internos, para que la desnutrición no sea una causa adicional a su locura. Cada ronda, puedes preparar la comida a un jugador. **Ambos jugadores tendréis un pacto temporal durante esa ronda, por lo que os trataréis de ayudar mutuamente** (como si estuvierais en el mismo bando). Sólo puedes crear un pacto con cada jugador. Además, **al principio de la partida puedes usar el poder de una comida especial:**

- **Brócoli:** en la primera ronda, coloca un brócoli sobre una carta de cada jugador. Cuando a un jugador le toque usar el poder de la carta que tiene el brócoli, tiene dos opciones: no usar su poder esa ronda (y más tarde podrá librarse del brócoli) o usar su poder normalmente, pero mantiene el brócoli sobre la carta. Al final de cada ronda, tras el linchamiento, cada jugador podrá (si quiere) retirar los brócolis que tenga sobre las cartas que NO haya usado esa ronda y colocarlos sobre las cartas del jugador a su izquierda. Además, por cada brócoli que se mantiene en su sitio (por estar sobre una carta que SÍ se ha usado esa ronda) habrá que añadir un brócoli adicional de la reserva al centro de la mesa. Cuando sea el turno de la chef, podrá repartir entre los jugadores los brócolis adicionales que haya en el centro (sólo puede añadir un máximo de 1 brócoli adicional a cada jugador por ronda, a no ser que en el centro de la mesa haya más brócolis que jugadores). Además, la carta de la chef es inmune al brócoli, por lo que siempre podrá retirarlos de su carta aunque use su poder. **Si en algún momento de la partida una carta llega a tener 3 brócolis, dicha carta muere** y los 3 brócolis que tenía se retiran del juego. Si una carta muere, pero no a causa de los brócolis, los brócolis que tuviera encima se dejan en el centro de la mesa para que los recoloque la chef en su turno.

*** Poder extra (si no es amotinado):** Cuando esta carta muera, **puedes (si quieres) destruir todas las cartas de comida en juego para devolverla a la vida** (aunque tendrás que mostrar tu objetivo a todos en cualquier caso).

*** Despertar “Comida rápida”:** El bajo presupuesto del manicomio no da para comprar comida de calidad y algunos internos del manicomio están sufriendo las consecuencias. **Solo hacen falta dos brócolis para matar una carta.** Además, **cada vez que una carta muera por efecto de los brócolis, la ronda siguiente podrás robar su poder con despertar.** Sin embargo, deberás anunciar que tienes el despertar de La chef para que surta efecto.

- **David “El Saltamundos” (👤):** Dice tener una conexión con el multiverso de los juegos de mesa y puede extraer su poder de los juegos de otras dimensiones. **Al inicio de la partida, selecciona un juego de mesa** (Bang o Ciudadelas de momento) y coloca sobre la mesa el mazo de cartas de dicho juego. Cada ronda, en tu turno, **puedes coger una carta del mazo que te otorgará un poder especial de un solo uso.** Puedes decidir si usarlo esa misma ronda o guardarlo para más adelante.

- Si eliges el Bang, no puedes tener en la mano más cartas que vidas, pero puedes usar varias cartas por turno.
- Si eliges Ciudades, no puedes usar más de un poder por ronda (incluso si tienes varias cartas en la mano).

*** Poder extra (si no es amotinado):** Ninguno, pero los mazos de cada juego habrá que personalizarlos en función del objetivo en la partida.

*** Despertar “Bang”:** Cada ronda, **puedes coger 2 cartas del mazo y quedarte la que prefieras**. Además, **podrás coger una carta de personaje del Bang** que te dará un poder extra el resto de la partida. Por último, **a partir de ahora serás el Sherif** y podrás repartir aleatoriamente el resto de roles del Bang a los otros jugadores. Cada vez que un jugador acabe con un forajido, podrá robar una carta del mazo del Bang como recompensa. El alguacil no podrá atacarte directamente y ganarás la partida inmediatamente si acabas con todos los forajidos y el renegado (tengas el objetivo que tengas). Sin embargo, también puedes ganar si logras completar tu objetivo original en la partida.

- **Ainhoa “La Médium” (👁):** Sus poderes psíquicos le permiten ver los espíritus de los internos del manicomio. Cada ronda **puedes emplear el poder de una carta muerta de un jugador**, pero no puedes repetir jugador.

*** Poder extra (si no es amotinado):** Cada ronda **puedes ver el objetivo de un jugador**.

*** Despertar “Transición realmática”:** **Se ha producido una separación entre tu cuerpo físico y tu cuerpo espiritual, entre los que alternarás cada ronda**. Al activar el despertar, podrás elegir si comienzas en tu cuerpo físico o espiritual, pero las siguientes rondas tendrás que ir alternando entre uno y otro obligatoriamente. El cambio de modo se produce después del linchamiento en cada ronda.

- **Modo espiritual:** No podrás linchar ni realizar ninguna acción durante el día, pero nadie podrá atacarte durante el día. Por la noche, podrás seguir usando tu poder habitual, pero puedes usar el poder de cualquier carta muerta, incluso si pertenece a un jugador que ya habías elegido anteriormente, aunque no puedes repetir carta. Sin embargo, por la noche eres vulnerable y podrán atacarte.
- **Modo físico:** No podrás levantarte por la noche ni usar tu poder habitual, pero nadie podrá atacarte por la noche. Además, antes de que caiga la noche podrás seleccionar a un jugador que tendrá que jugar esa ronda empleando solamente los poderes de sus cartas muertas (en vez de las vivas), pero solo puedes seleccionar una vez a cada jugador. En este modo podrás linchar, pero por el día serás vulnerable y podrán atacarte.

Para usar el despertar, tendrás que anunciarlo en voz alta.

- **David “El Cyborg” (👁/⚡):** Mitad humano mitad máquina. Sus conocimientos de mecánica le permiten sustituir partes dañadas de su cuerpo por otras biomecánicas. **Esta carta es inmortal. Cada vez que sea atacada, el jugador debe cambiarla por otra carta que siga viva de otro jugador y ambas cartas continúan con vida**. El poder de esta

carta es válido toda la partida y para cualquier jugador que la tenga. Además, **cada vez que esta carta muera, el jugador que la tenía originalmente al principio de la partida gana un punto**. Dichos puntos pueden guardarse o usarse (en su turno) para:

- 1 pt: Puedes levantar una carta o el objetivo de un jugador.
- 2 pt: Puedes matar una carta.
- 3 pt: Puedes revivir una carta que estuviera muerta.

*** Poder extra (si no es amotinado):** Ninguno.

*** Despertar “Máquina de matar”:** Con las piezas rotas empleadas para reparar su cuerpo, Cyborg puede crear 2 robots asesinos. **Cada noche, puedes matar una carta mientras alguno de los robots siga con vida**. Además, **cada vez que seas atacado, uno de tus robots dará su vida por ti**, de manera que para matarte definitivamente tendrán que matar primero a tus robots. Sin embargo, tendrás que anunciar en voz alta que tienes el despertar de Cyborg para poder usarlo.

- **Silvia “La Alquimista” (✱):** Realizó experimentos con humanos para encontrar la fórmula de la inmortalidad. Tras sufrir un trágico accidente, consiguió mantenerse con vida usando el resultado de sus experimentos. Esta carta ya está muerta, por lo que, cuando la maten, nada cambia y **no tiene que mostrar cuál es su objetivo en la partida hasta que no pierda todas sus cartas**.

*** Poder extra (si no es amotinado):** Cuando mueran todas sus cartas y **tras revelar su objetivo, puede revivir una de sus 4 cartas y activar su despertar** (al ser la única carta viva restante).

*** Despertar “Sacrificio Vital”:** Puedes sacrificar esta carta para revivir todas las cartas muertas de un jugador. No puede aplicarse a jugadores con las 4 cartas muertas (están fuera de la partida). También puedes usar sobre ti este poder para resucitar tus otras 3 cartas. Al aplicar este despertar, **la carta de La Alquimista muere para siempre y no podrá ser resucitada en toda la partida**, ni con eventos ni con otros despertares.

- **Edwin-kun “El Otaku” (☺):** Una persona adelantada a su tiempo. Iba por la calle vestido de personajes de anime, lo cual no estaba bien visto en el siglo XIV, y acabó en un manicomio. Tienes 3 cartas de haki (referencias a One Piece) de un uso cada una:
 - **Haki de armadura ofensivo:** Puedes matar una carta.
 - **Haki de armadura defensivo:** Puedes poner un escudo sobre una carta. La primera vez que esa carta sea atacada, el escudo absorbe el daño y la carta sigue viva.
 - **Haki de observación:** Puedes predecir la muerte de una carta, marcándola. Hasta que dicha carta no muera, la carta de El Otaku no puede morir.

*** Poder extra (si no es amotinado):** Justo antes de usar una carta de haki, **puedes levantar una carta de un jugador para verla**.

* **Despertar “Haki del Rey”**: Mientras esta carta esté viva, **solo pueden levantarse por la noche los personajes principales**. Todas las demás cartas no podrán levantarse. Además, **recuperas el poder de tus otros hakis** que ya hayas gastado. Para usarlo, coloca sobre la mesa la carta auxiliar del Haki del rey.

- **Bea “La Maestra Vudú” (☷)**: Lleva años perfeccionando la técnica del vudú como instrumento de tortura. Cada turno, **puedes hacer vudú a una carta que absorberá todo el mal que le hagan a ese jugador ese turno** (incluye muertes, acusación de John Flick, la guadaña de la parca, ataque por linchamiento, melancolía...).

* **Poder extra (si no es amotinado)**: Cuando esta carta muera, **todos los efectos negativos que haya sufrido el jugador con la carta de “La Maestra Vudú” esta ronda (en esta o en otras cartas) pueden aplicarse sobre otras cartas del tablero**.

* **Despertar “Maldición final”**: Mientras este despertar esté activo, **cualquier jugador que aplique un efecto negativo sobre esta carta también deberá aplicarlo sobre una de sus propias cartas**. Los efectos negativos incluyen la acusación de John Flick, la marca de La Parca, cualquier intento de matar la carta, etc.

Si los amotinados intentan matar esta carta por la noche, tendrán que decidir por unanimidad qué amotinado perderá también una carta por la maldición. Si no hay consenso sobre qué carta de los amotinados debe morir, la Maestra Vudú no podrá ser atacada y seguirá con vida.

Si esta carta muere por linchamiento, los jugadores que la han linchado deberán hacer un segundo linchamiento y lincharse entre ellos para decidir qué carta sufre el efecto de la maldición.

Para que este despertar surta efecto, debes anunciar en voz alta que tienes el despertar de la Maestra Vudú.

- **Aitor “El Último Superviviente” (☼)**: La leyenda cuenta que este personaje mítico recorre cada noche los pasillos del manicomio, pero nadie ha sido capaz de verle la cara. **Si esta carta llega a morir en las primeras 3 rondas, se acaba la partida y el jugador que la tenga gana al instante**.

* **Poder extra (si no es amotinado)**: No lo necesita.

* **Despertar “Instinto de Supervivencia”**: Esta carta **es inmortal las siguientes 3 rondas a la activación de su despertar**, pero debes mostrar esta carta a todos los jugadores.

- **Andrés “El Relojero” (⌚)**: Tiene una obsesión por el momento en que deben suceder las cosas y controla que los hechos del manicomio tengan lugar a su debido tiempo. **Al principio de la partida, baraja 4 números del 1 al 4 y colócalos aleatoriamente y boca arriba debajo de tus cuatro cartas. Cuando ataquen a una de tus cartas, antes de revelarla se debe enseñar el número que tenía debajo. Si ya han muerto todas las cartas con un número inferior, dicha carta muere; en caso contrario, se deja el número a la vista y continúa con vida. Por tanto, para acabar por completo con el jugador que**

tenga El Relojero, hay que matar primero a la carta con el número 1, después al 2, 3 y 4 sucesivamente y en ese orden. Además, **cada vez que se desvele un número, el relojero obtendrá un poder adicional** (en función del número que se desvele) que podrá usar en su turno por la noche:

- 1) Puedes levantar una carta o un objetivo de un jugador.
- 2) Puedes matar una carta.
- 3) Puedes eliminar de la mesa un modificador (Flecha de John Flick, guadaña de la parca, calavera de muerte, etc.). No puede usarse con modificadores de eventos ni despertares.
- 4) Puedes mover uno de los números de una de tus cartas que siga con vida a cualquier otra carta viva del tablero, la cual se regirá por las mismas normas que el resto de cartas con números. No puede haber una carta con 2 números simultáneamente.

Aunque la carta de El Relojero muera o sea desactivada por melancolía u otro poder, el efecto de los números sigue activo el resto de la partida, pero ya no podrá levantarse a usar sus poderes adicionales por la noche.

*** Poder extra (si no es amotinado):** Ninguno.

*** Despertar "Control del tiempo":** Puedes controlar el tiempo dentro del manicomio, pero las leyes del universo te obligan a actuar dentro de unos límites que limitan tus acciones a 3 poderes de un solo uso cada uno:

- **Viaje al pasado:** Puedes restablecer el tablero a como estaba la ronda anterior, justo después de los linchamientos. Este poder solamente afecta al estado de las cartas, que estaban vivas o muertas, pero no restaura los eventos o poderes que se hayan gastado en la última ronda ni restaura la posición anterior de los modificadores que hubiera sobre las cartas. Para emplear este poder, debes anunciar en voz alta que quieres un viaje al pasado después de los linchamientos.
- **Detener el tiempo:** Cada ronda puedes seleccionar a un jugador y marcarle con la carta auxiliar de Detener el tiempo. **Dicho jugador no podrá actuar de ninguna manera durante la siguiente ronda** (ni usar sus poderes por la noche, ni linchar, ni usar su rasgo de personalidad), **pero tampoco podrá ser atacado en toda la ronda.** Puedes elegir a cualquier jugador (incluido tú mismo).
- **Viaje al futuro:** Puedes ver distintos futuros alternativos de la partida, pero en todos ellos hay una constante común: el número de cartas se va reduciendo ronda tras ronda. En tu turno por la noche, **debes acabar con una carta de cada jugador, incluido tú mismo.** Sin embargo, ya que no tienes el poder de predecir el desenlace de la partida, **no puedes atacar a aquellos jugadores que tengan una sola carta viva.**

- **María "La Médico" (👩):** Su entrega total al estudio de la medicina le permite ayudar a los integrantes del manicomio en sus últimos momentos. **Al final de cada noche, puedes ver una de las cartas que van a morir.** Además, tienes 3 poderes adicionales, aunque solamente puedes usar uno cada ronda:

- **Carro de paradas:** Puedes salvar una de las cartas que van a morir. Solamente puedes usarlo una vez por partida.

- **Coma inducido:** Puedes quitar la calavera de una de las cartas que van a morir y, a cambio, inducirle un coma poniendo sobre ella la carta auxiliar de Coma Inducido. Esa carta seguirá con vida hasta que sea atacada de nuevo, pero pierde todos sus poderes el resto de la partida. Puedes usarlo hasta 3 veces por partida, y puede haber varias cartas en coma simultáneamente en el tablero.
- **Trasplante de órganos:** Solo puedes aplicar este poder sobre la carta que hayas decidido ver de las que van a morir esa noche. Retira la calavera de esa carta y a cambio coloca sobre ella el icono auxiliar de Trasplante de Órganos. Dicha carta seguirá con vida, pero a partir de ese momento será “La Médico” la que se levante por la noche a usar el poder de esa carta en vez de su dueño original. Este poder solamente funciona con cartas que se levanten de noche. Puedes usar este poder tantas veces como quieras, pero solo puede haber un Trasplante de Órganos en el tablero. Si quieres crear un nuevo Trasplante, debes eliminar el anterior y colocar una calavera sobre esa carta en su lugar (ya que sin el Trasplante la carta no puede sobrevivir).

* **Poder extra (si no es amotinado):** Puedes usar el poder de Carro de paradas (salvar carta) hasta 3 veces por partida en vez de solamente 1.

* **Despertar “Virus mortal”:** Cansada de que nadie aprecie tu trabajo y el manicomio entero se vuelva en tu contra, decides liberar un virus mortal al que tú eres inmune. **Comienza colocando un icono auxiliar de Virus sobre uno de los jugadores.** Cada ronda, en el turno de La Médico, puedes hacer dos tareas (puedes usar ambas cada ronda):

- **Incrementar carga vírica:** Puedes añadir un icono de Virus adicional sobre un jugador que ya esté infectado.
- **Propagación del virus:** Puedes infectar a un jugador que esté sentado al lado de otro que ya esté infectado. Una vez hayas infectado a todos los jugadores menos a ti, puedes sustituir este poder por un segundo uso de Incrementar carga vírica cada ronda.

Cuando un jugador tenga dos iconos de Virus, La Médico puede retirar ambos y a cambio matar una de sus cartas. Si un jugador tiene 4 iconos de Virus, La Médico puede retirarlos y a cambio matar todas sus cartas a la vez. Para matar las cartas, simplemente sustituye los iconos de Virus por los iconos de Muerte (calaveras) en la carta o cartas que vayas a matar esa noche.

Cartas de Evento

- **Visita al psiquiatra (👤):** El psiquiatra del manicomio te hace replantearte tus acciones y ya no tienes claro tu objetivo en la vida. **Puedes cambiar el objetivo de dos jugadores a tu elección.** Para ello, emplea la carta auxiliar del psiquiatra.

- **La caja de Pandora (☼):** La excesiva curiosidad de un interno ha creado una situación inesperada. **Puedes desactivar de forma permanente el despertar de una carta.**
- **Recuerdos traumáticos (☹):** Recuerdas un trauma de la infancia que cambió tu forma de ser drásticamente. **Puedes intercambiar las cartas de rasgos de personalidad de dos jugadores a tu elección.**

Cartas de Acontecimiento

En partidas con muchos jugadores, pueden introducirse una serie de acontecimientos que ocurran a lo largo de la partida con el objetivo de reducir la duración de la partida. Los acontecimientos no buscan beneficiar a ningún jugador en concreto, sino que tratan a todos los jugadores de forma equitativa, haciendo que se puedan mantener las estrategias que ya estaban en juego, pero con un factor sorpresa para hacer el juego más divertido.

Los acontecimientos narran otros aspectos del día a día del manicomio en los que no se profundiza en el modo normal de juego. **Puede activarse un máximo de un acontecimiento por ronda y se hará visible al final del día, tras finalizar los linchamientos.**

Los acontecimientos no podrán activarse si el personaje de “El Anarquista” está en la partida, ya que es este personaje el que determina los acontecimientos que ocurren.

1. Acontecimientos periódicos

Este grupo de acontecimientos **tendrán lugar cada ronda** o cada dos rondas (en función del número de jugadores y de cuánto se quiera acortar la partida).

- **Eclipse de Sol:** Un eclipse de Sol impide que la luz del amanecer entre en el manicomio, por lo que **esa ronda no se hará de día**. Tras finalizar la noche, se desvelarán las muertes y se continuará con la siguiente noche, omitiendo todos los eventos de día y el linchamiento.
- **Alerta roja:** Una emergencia inesperada pone al manicomio en estado de alerta y se mantiene una estrecha vigilancia sobre los internos toda la noche, por lo que no podrán actuar. Durante **la siguiente ronda no habrá noche** y se pasará directamente al día siguiente.
- **Corte de electricidad:** Un rayo ha cortado el suministro eléctrico a todo el manicomio de forma temporal, limitando las acciones de los presos en la oscuridad. **Todas las cartas de acción principal quedan inactivas durante una ronda.**
- **Terapia de grupo:** Algunos de los internos más problemáticos han sido convocados a una terapia de grupo para tratar de entenderse mejor mutuamente. **Todas las cartas de personaje principal quedan inactivas durante una ronda.**
- **Reconocimiento médico:** Ha llegado el día del reconocimiento médico de los internos y algunos recibirán un cambio de medicación que les producirá efectos secundarios durante una temporada. **Todas las cartas de personaje secundario quedan inactivas durante una ronda.**

- **Dos pájaros de un tiro:** El gerente del manicomio quiere acabar con las peleas entre los internos y está buscando la forma de deshacerse de los más problemáticos. **Si durante esta ronda hay empate en el linchamiento, debe morir una carta de cada uno de los jugadores que estén empatados a más votos.** Para ello, quienes hayan señalado a cada jugador, votarán de nuevo para decidir qué carta se muere.
- **Jugada arriesgada:** Algunos de los internos no pueden soportar la monótona rutina del manicomio y deciden registrar algunos puestos de guardia con menos vigilancia para pasar el rato y, con suerte, obtener algún pequeño tesoro en su búsqueda. Sin embargo, saben que si les pillan las consecuencias serán terribles, aunque es parte de la diversión. **Cada jugador puede, una vez a lo largo del resto de la partida, matar una de sus propias cartas (anulando cualquier efecto secundario que tuviera al morir) y, a cambio, robar una carta de evento.**
- **Fiesta nocturna:** Como cada año, ha llegado la noche de fiesta en el manicomio, en la cual los vigilantes dan manga ancha a los internos para que disfruten de la noche sin imponerles muchas restricciones. Mientras todos se divierten, algunos internos están atentos a los amotinados, buscando cualquier oportunidad para acabar con ellos. **Si durante la próxima noche no muere ninguna carta, por el día habrá un doble linchamiento.** Si además el jugador con la carta de amnesia aplica su poder esa ronda, se realizarán 3 linchamientos.
- **Hora de la siesta:** Los amotinados han cogido la costumbre de actuar de noche, por lo que nadie espera que actúen durante el día. Sin embargo, mientras todos duermen la siesta pueden cobrarse su próxima víctima. **Si durante el próximo linchamiento no muere nadie, los amotinados podrán matar 2 cartas la siguiente noche. Además, si esa ronda no actúan los amotinados debido a que le toca matar a la parca, será la parca la que mate 2 veces esa noche.**

2. Acontecimientos puntuales

Este grupo de acontecimientos **se activarán cuando se desvele el objetivo de algún jugador.** En este caso, el jugador que ha revelado su objetivo cogerá un acontecimiento puntual del mazo y otro periódico, y elegirá cuál quiere que sea activado, tras lo cual devolverá el otro al mazo y lo barajará. Si varios jugadores han tenido que desvelar sus objetivos esa ronda, deben ponerse de acuerdo sobre cuál de los dos acontecimientos se activará.

- **Día de visitas:** Una vez al mes, el manicomio abre sus puertas para que familiares y amigos de los internos puedan acudir a hacerles una visita, obligando a los internos a tener un comportamiento ejemplar durante un día si no quieren sufrir las consecuencias. **Cada jugador debe elegir entre comportarse debidamente y anular el poder de sus 4 cartas durante una ronda completa o sufrir las consecuencias de su comportamiento inadecuado y matarse una carta (anulando cualquier efecto secundario que tuviera al morir).**
- **Todos para uno:** El nuevo guarda de seguridad está abusando de exceso de autoridad y la vida en el manicomio se está volviendo cada vez más dura. En esta situación, algunos

de los internos han decidido unir sus fuerzas contra el nuevo enemigo común. En un acto de confianza mutua, los internos comparten información entre ellos. **Cada jugador debe mostrar al resto una de sus cartas que sigan vivas y que no haya sido mostrada previamente** (por ejemplo, no vale enseñar una carta de siamesa que ya haya sido atacada y todo el mundo sepa qué carta es).

- **Investigación policial:** Una minuciosa investigación ha destapado el mercado negro del manicomio, donde se revendían ciertos medicamentos experimentales. Muchos internos han perdido una valiosa fuente de ingresos y estarán bajo una estrecha vigilancia, por lo que les será más difícil influir en el manicomio en rondas posteriores. **A partir de este momento, cada jugador tendrá que eliminar una de sus cartas del tablero de forma permanente, por lo que solamente se jugará con 3 cartas. Pueden eliminarse cartas muertas, pero éstas no podrán revivir ni sus poderes podrán ser robados.**
- **Cuerpo de espionaje:** Un grupo de valientes internos se ha infiltrado entre los amotinados para conseguir información de sus próximos golpes y obtener protección frente a sus matones. Sin embargo, si uno de ellos es descubierto, le obligarán a confesar todo lo que sabe y los demás caerán con él. **Cada jugador debe marcar una de sus cartas, que quedará vinculada a las demás. Cada vez que una carta marcada es atacada, se dejará la calavera (carta auxiliar de muerte) sobre la carta, pero por el momento no morirá ni tendrá que mostrarse a la vista de todos. Sin embargo, cuando todas menos una de las cartas marcadas hayan sido atacadas, todas ellas mueren en el acto (incluyendo la que no ha sido atacada) y se levantan a la vista de todos.**

Cartas Auxiliares



Cuerpo físico



Cuerpo espiritual



Cuerpo espionaje



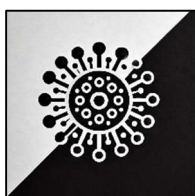
Recuerdos



Coma Inducido



Virus



Trasplante



14. Turnos de Noche con Cartas Personalizadas

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) El último superviviente (solo la primera ronda, debe anunciar quién es a todos).
- 6) El Relojero 1 (solo la primera noche, coloca los números bajo sus cartas)
- 7) Eventos noche.
- 8) El Arquitecto (la primera ronda debe crear el vínculo con otra carta).
- 9) La Maestra Vudú.
- 10) Melancolía (no actúa la primera ronda).
- 11) Gas de la risa.

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

- 12) La Ludópata.
- 13) El Otaku.
- 14) El Cyborg.
- 15) La Chef.
- 16) La Médium

- Se despiertan todos los jugadores para ver qué poder ha robado La Médium. Si ha robado un poder que actúa antes, lo usa en cuanto se vuelvan a dormir los jugadores.

- 17) El Saltamundos.
- 18) El archivo.
- 19) La parca.
- 20) John Flick.
- 21) Profeta.
- 22) Muerte dulce.
- 23) Arthur.
- 24) Amotinados.
- 25) Arthur 2.
- 26) Terapia electroshock.
- 27) El Relojero 2 (solo si tiene números a la vista).
- 28) Terapia opio y barbitúricos.
- 29) Terapia lobotomía.
- 30) Muerte dulce 2.
- 31) Cataléptico.
- 32) La Médico.
- 33) Juego de azar.
- 34) Paciencia.

- 35) Neuroticismo (primera ronda para elegir a qué jugador controla y después solo rondas pares para indicarle a quién debe linchar).
- 36) Ansiedad social.

15. Más Preguntas Frecuentes

- 1) Si el jugador con la carta de El Arquitecto pierde sus 4 cartas, pero la carta con la que se ha vinculado sigue viva, ¿puede continuar jugando?

Respuesta: No, si un jugador pierde sus 4 cartas está fuera de la partida y los poderes que tuviera activos se anulan inmediatamente.

- 2) ¿Puede emplearse el poder de Paciencia para mantener con vida una carta que muera por causa de los brócolis?

Respuesta: No, el poder de Paciencia solo puede emplearse sobre cartas que vayan a morir por una calavera (carta auxiliar de muerte).

- 3) ¿Qué efecto tiene infecto de rabia en el nuevo modo personalizado?

Respuesta: En este modo de juego, infecto de rabia hará que se levante el objetivo del primer amotinado por la izquierda, pero no hará que muera ninguna carta.

- 4) ¿Cuando atacan solo a una Siamesa (pero no a la otra) o atacan al Cyborg, se considera que esas cartas han muerto momentáneamente (para resucitar justo después) o nunca llegan a morir, a la hora de tener en cuenta el poder de El profeta o de otros efectos secundarios que se activan tras la muerte?

Respuesta: Si atacan al Cyborg o solamente a una Siamesa, se considera que dichas cartas nunca llegan a morir, por lo que El profeta u otros efectos que se activan tras la muerte no se activarían ese turno si se han aplicado sobre esas cartas.

- 5) Si con La médium robas el poder de La ludópata y aciertas la apuesta, ¿puedes cobrar la recompensa el turno siguiente, aún sabiendo que La médium sólo puede robar el poder durante una ronda?

Respuesta: Sí, puedes cobrar la apuesta el turno siguiente siempre que la carta de La médium siga con vida.

- 6) Si ha habido cambios de cartas entre jugadores, ¿cuál es la carta principal que debe tenerse en cuenta para aplicar el efecto de El archivo o Lobotomía?

Respuesta: La carta principal de un jugador siempre será su mejor carta (1. Personaje principal, 2. Personaje secundario, 3. Acción principal, 4. Acción secundaria). En caso de empate entre dos o más cartas, se considera principal la que el jugador tuviera al inicio de la partida. En caso de que ninguna se tuviera originalmente, la carta principal será la primera por la izquierda entre las que están empatadas.

- 7) Debido a cartas que roban poderes, o que permiten usar de nuevo el poder de otras cartas, pueden aparecer varios modificadores iguales en el tablero de juego. ¿Cuál es el número máximo de modificadores iguales (de los que solamente debería haber 1 en circunstancias normales, como la flecha de John Flick, la guadaña de La Parca, las llamas de El profeta...) que puede haber sobre el tablero simultáneamente?

Respuesta: El número máximo de modificadores iguales que puede haber sobre el tablero simultáneamente es de 2. Si algún poder permite añadir más de 2, no se puede aplicar el poder.