

Contents

OBJETIVO DE LA PARTIDA	2
Los Humanos:	2
La Cosa y los Infectados.	3
PREPARACIÓN DE LA PARTIDA	3
tipos de cartas	3
crear el mazo	3
ESTRUCTURA DE LA PARTIDA	3
debes seguir estos 3 pasos en orden:	3
1)	3
2)	4
Si robas una carta de ¡Pánico!,	4
Si robas una carta ¡Aléjate!	4
3)	4
Si hay un “obstáculo”	4
Tras completar los 3 pasos,	4
Al final de tu turno,	4
CAMBIO DE LUGAR	4
tras hacer el cambio de lugar,	4
El siguiente turno	4
ROLES	5
HUMANO	5
Si un Humano roba una carta “¡Infectado!” del mazo,	5
si otro jugador te pasa una carta “¡Infectado!”	5
INFECTADO	5
Si robas otra carta “¡Infectado!”	5
LA COSA	5
Un jugador recibirá la carta “La Cosa” al comienzo de la partida.	5
Superinfección:	5
ELIMINACIÓN	5
El “Lanzallamas”	5
La Cosa no puede quedarse nunca con la carta “Lanzallamas”	6
FIN DE LA PARTIDA	6
A) La Cosa es eliminada de la partida.	6
B) No queda ningún Humano en la partida.	6
La única excepción para los ganadores	6
Caso especial 1:	6
Caso especial 2:	6
CARTAS ¡ALÉJATE!	6

CARTAS DE CONTAGIO	6
La Cosa:	7
¡Infectado!:	7
Si robas esta carta,	7
Si eres Humano,	7
Si otro jugador te pasa una carta “¡Infectado!”	7
CARTAS DE ACCIÓN	7
Lanzallamas:	7
Análisis:	7
Hacha:	7
Sospecha:	7
Whisky:	7
Determinación:	7
Si hay cartas de ¡Pánico! en la parte superior del mazo,	8
Vigila tus espaldas:	8
“¡Cambio de lugar!:	8
¡Más vale que corras!:	8
Seducción:	8
CARTAS DE DEFENSA	8
Tras jugar una carta de defensa,	8
Si hay cartas de ¡Pánico! en la parte superior del mazo,	8
Aterrador:	8
Aquí estoy bien:	9
¡No, gracias!:	9
¡Fallaste!:	9
Si este jugador recibe una carta “¡Infectado!” durante el intercambio,	9
Si hay “obstáculos” en el camino,	9
¡Nada de barbacoas!:	9
CARTAS DE OBSTÁCULO	9
Cuarentena:	9
Puerta atrancada:	9
 CARTAS DE ¡PÁNICO!	 10
Si robas una carta de ¡Pánico! durante la fase de robo de tu turno,	10
Si debes robar por los efectos de otras cartas	10

OBJETIVO DE LA PARTIDA

Los Humanos:

trabajar juntos para identificar qué jugador es La Cosa y asarlo con una carta de “Lanzallamas”.

La Cosa y los Infectados.

destruir a todos los Humanos, convirtiéndolos en aliados Infectados o eliminándolos de la partida.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

tipos de cartas

(¡Aléjate! y ¡Pánico!) que se distinguen por el dorso y que se combinan para formar un solo mazo, además de una carta “de turno”.

crear el mazo

1. La carta “La Cosa” es única y no tiene número. Siempre debe incluirse en el mazo.
2. devuelve a la caja todas las cartas que tengan un número en la esquina inferior derecha mayor que la cantidad de jugadores,
3. deja aparte, de forma temporal, las cartas “¡Infectado!”, las cartas de ¡Pánico! (dorso rosa) y la carta “La Cosa”.
4. Baraja las demás cartas, roba 4 cartas por cada jugador, menos 1, y añádeles la carta “La Cosa”.
5. Vuelve a barajar estas cartas y repártele 4 a cada jugador.
6. Baraja todas las cartas restantes para formar un solo mazo y colocarlo boca abajo sobre la mesa.
- 7, Coloca la carta de turno delante del jugador inicial, con la flecha apuntando hacia la izquierda,

ESTRUCTURA DE LA PARTIDA

Los jugadores deben mantener las cartas de su mano ocultas a menos que una carta indique algo distinto. Los descartes se colocan en una pila de descartes boca abajo junto al mazo de robo.

debes seguir estos 3 pasos en orden:

1)

Roba 1 carta del mazo y añádela a tu mano.

2)

Si robas una carta de ¡Pánico!,

debes jugarla inmediatamente y descartarla boca abajo después de usarla.

Si robas una carta ¡Aléjate!

A) Descarta 1 carta de tu mano y ponla en la pila de descartes boca abajo,

B) Juega 1 carta ¡Aléjate! de tu mano, sigue sus instrucciones y descartarla boca abajo en la pila de descartes.

3)

Elige 1 carta ¡Aléjate! de tu mano y ofrecersela al siguiente jugador según el orden de juego. Ese jugador debe elegir una carta ¡Aléjate! de su mano e intercambiarla por la tuya (sin revelar ninguna de ellas).

Si hay un “obstáculo”

no intercambiáis ninguna carta.

Tras completar los 3 pasos,

dale la carta de turno al siguiente jugador y termina tu turno.

Al final de tu turno,

siempre tendrás 4 cartas en la mano.

CAMBIO DE LUGAR

Algunas cartas permiten cambiar de lugar con otros jugadores físicamente.

tras hacer el cambio de lugar,

el jugador que lo inició realizará su intercambio de cartas con el siguiente jugador desde su nueva ubicación, siguiendo la dirección activa del orden de juego

El siguiente turno

comienza con el jugador que ha sufrido el cambio de lugar,

ROLES

HUMANO

Si un Humano roba una carta “¡Infectado!” del mazo,

no queda Infectado. debes quedarte con ella o descartarla de forma normal.

si otro jugador te pasa una carta “¡Infectado!”

(¡el cual tendrá que ser La Cosa, porque sólo La Cosa puede hacer eso!), quedarás Infectado y asumirás un nuevo rol.

INFECTADO

Un Humano que reciba una carta “¡Infectado!” durante un intercambio de cartas se convierte en uno de los Infectados.

Si robas otra carta “¡Infectado!”

puedes descartarla o quedártela para pasársela a La Cosa, pero no puedes intercambiarla con ningún jugador Humano o Infectado.

Un jugador Infectado siempre tendrá una carta “¡Infectado!” en la mano.

LA COSA

Un jugador recibirá la carta “La Cosa” al comienzo de la partida.

Desde ese momento, asumirá el rol de La Cosa y no podrá descartarla ni intercambiarla.

La Cosa es la única que puede infectar a otros jugadores intercambiando cartas “¡Infectado!” con ellos, La Cosa es el único jugador que sabrá los roles de todos los jugadores de la partida y el único que puede declarar que no quedan Humanos en juego al final de la misma.

Superinfección:

si sólo tienes cartas “¡Infectado!” en la mano durante un intercambio de cartas y no eres un jugador Infectado intercambiando con La Cosa, no puede producirse el intercambio. Debes mostrar tu mano y quedas eliminado de la partida.

ELIMINACIÓN

El “Lanzallamas”

es la única carta que puede usarse para eliminar a otro jugador, independiente de su rol. Si sospechas que uno de los jugadores que tienes al lado (a tu

izquierda o a tu derecha) es parte del equipo rival, puedes jugar esta carta para eliminarlo. A menos que el jugador tenga una carta “¡Nada de barbacoas!” en la mano, queda eliminado de la partida.

La Cosa no puede quedarse nunca con la carta “Lanzallamas”
debe usarla, descartarla o intercambiarla con otro jugador.

FIN DE LA PARTIDA

A) La Cosa es eliminada de la partida.

Todos los jugadores revelan sus cartas para declarar en qué bando están. Los Humanos que sigan en la partida ganan como equipo. La Cosa, todos los Infectados y todos los jugadores eliminados pierden.

B) No queda ningún Humano en la partida.

La Cosa puede declarar que no quedan Humanos, Si La Cosa tiene razón, entonces La Cosa y todos los Infectados ganan como equipo. Todos los jugadores eliminados pierden.

La única excepción para los ganadores

es que si el último Humano de la partida acaba de ser Infectado, ¡sigue contando como Humano y por lo tanto pierde la partida!

Caso especial 1:

Si se da la poco frecuente situación de que La Cosa ha logrado infectar a todos los demás jugadores sin que haya sido eliminado ningún Humano de la partida, ¡La Cosa es el único ganador y todos los demás pierden!

Caso especial 2:

Sí La Cosa declara su victoria, pero hay otros Humanos en juego, éstos pueden revelar su identidad y ganar la partida, mientras que La Cosa, los Infectados y todos los jugadores eliminados pierden.

CARTAS ¡ALÉJATE!

CARTAS DE CONTAGIO

no pueden ser jugadas ni reveladas a otros jugadores a menos que lo requiera el efecto de una carta.

La Cosa:

Eres “La Cosa”,

¡Infectado!:

Si robas esta carta,
no estás Infectado y puedes descartarla si quieres.

Si eres Humano,
¡no puedes darle esta carta a ningún jugador!

Si otro jugador te pasa una carta “¡Infectado!”
(y sólo La Cosa puede hacerlo), quedas Infectado y puedes darle otras cartas “¡Infectado!” a La Cosa siempre debes quedarte al menos 1 carta “¡Infectado!”, y que NUNCA puedes descartar o intercambiar esa carta,

CARTAS DE ACCIÓN

sólo puedes jugarlas durante tu turno y nunca como respuesta a otra carta.

Lanzallamas:

Ésta es la única carta que puede eliminar a un jugador adyacente.

Análisis:

Si juegas esta carta sobre un jugador adyacente, debe mostrarte todas las cartas de su mano.

Hacha:

Puedes jugar esta carta sobre ti mismo o sobre un jugador adyacente para retirar una carta “Puerta atrancada” o “Cuarentena” que afecte a ese jugador.

Sospecha:

Coge 1 carta aleatoria de un jugador adyacente, mirala y devuélvesela.

Whisky:

Enséñales todas tus cartas a los demás jugadores. Esta carta sólo puedes jugarla sobre ti mismo.

Determinación:

Roba 3 cartas ¡Aléjate!, quédate con 1 en la mano y descarta el resto. A continuación, juega o descarta 1 carta. Puedes jugar otra carta “Determinación” en el mismo turno.

Si hay cartas de ¡Pánico! en la parte superior del mazo,
debes descartarlas sin mirarlas, hasta que haya 3 cartas ¡Aléjate! que puedas robar para resolver el efecto.

Vigila tus espaldas:

Invierte el orden de juego. Esto afecta tanto al orden de turnos como a los intercambios de cartas.

“¡Cambio de lugar!:

Cámbiate de sitio físicamente con un jugador que tengas al lado, salvo que te lo impida un obstáculo. Llévate tu mano de cartas al cambiar de lugar. A continuación, intercambia 1 carta con el siguiente jugador desde tu nueva ubicación y termina tu turno. El siguiente turno comienza con el jugador con el que hayas realizado el intercambio, siguiendo el orden de juego activo.

¡Más vale que corras!;

Cámbiate de sitio físicamente con cualquier jugador que no esté bajo los efectos de “Cuarentena”, ignorando cualquier carta “Puerta atrancada” que haya en la mesa. Llévate tu mano de cartas al cambiar de lugar. A continuación, intercambia 1 carta con el siguiente jugador desde tu nueva ubicación y termina tu turno. El siguiente turno comienza con el jugador con el que hayas realizado el intercambio, siguiendo el orden de juego activo.

Seducción:

Intercambia 1 carta con cualquier jugador que no esté en Cuarentena y luego termina tu turno.

CARTAS DE DEFENSA

sólo pueden jugarse como respuesta a una acción realizada por otro jugador o al efecto de una carta de ¡Pánico!,

Tras jugar una carta de defensa,

debes robar otra del mazo inmediatamente.

Si hay cartas de ¡Pánico! en la parte superior del mazo,
debes descartarlas sin mirarlas hasta que puedas robar 1 carta ¡Aléjate! para añadirla a tu mano.

Aterrador:

Niégate a un intercambio de cartas solicitado por un jugador o por el efecto de una carta. Mira la carta que te has negado a coger y devuélvesela a su dueño.

Aquí estoy bien:

Sólo puedes jugar esta carta como respuesta a una carta “¡Cambio de lugar!” o “¡Más vale que corras!” para cancelar su efecto.

¡No, gracias!:

Sólo puedes jugar esta carta como respuesta a un ofrecimiento de intercambio de cartas. Niégate a un intercambio de cartas solicitado por un jugador o por el efecto de una carta.

¡Fallaste!:

Niégate a un intercambio de cartas solicitado por un jugador o por el efecto de una carta. El siguiente jugador después de ti (siguiendo el orden de juego) debe intercambiar cartas en lugar de hacerlo tú.

Si este jugador recibe una carta “¡Infectado!” durante el intercambio, no queda Infectado, ¡pero sabrá que ha recibido una carta de La Cosa o de un jugador Infectado!

Si hay “obstáculos” en el camino, no se produce ningún intercambio, y el siguiente turno lo jugará el jugador siguiente a aquel que inició el intercambio.

¡Nada de barbacoas!:

Sólo puedes jugar esta carta como respuesta a una carta “Lanzallamas” para evitar ser eliminado de la partida.

CARTAS DE OBSTÁCULO

Estas cartas Permanecen en juego hasta que sean retiradas por otra carta.

Cuarentena:

Puedes jugar esta carta sobre un jugador adyacente de tu elección. Durante las 2 siguientes rondas, el jugador “en Cuarentena” robará, intercambiará y descartará cartas mostrándoselas siempre a los demás jugadores. no puede eliminar jugadores ni jugar o ser objetivo de cartas que permitan un cambio de lugar, salvo que la carta especifique algo distinto.

Puerta atrancada:

Puedes jugar esta carta sobre la mesa, entre un adyacente y tú. Ninguno de los dos podéis realizar acciones que tengan como objetivo al otro La carta permanece boca arriba entre ambos hasta que sea retirada por una carta “Hacha” o por el efecto de una carta de ¡Pánico!

Si los jugadores cambian de lugar por el efecto de otra carta, la “Puerta atrancada” sigue en su posición original de la mesa,

CARTAS DE ¡PÁNICO!

Si robas una carta de ¡Pánico! durante la fase de robo de tu turno,

debes jugarla inmediatamente y descartarla después de seguir sus instrucciones. Las cartas de ¡Pánico! nunca pueden ser parte de tu mano.

Si debes robar por los efectos de otras cartas

debes descartar todas las cartas de ¡Pánico! de la parte superior del mazo sin mirarlas, hasta que sea posible robar una carta ¡Aléjate! y añadirla a tu mano.