

JUEGO: LA COSA

Jugadores: 4 a 12

OBJETIVO DE LA PARTIDA

Al comienzo del juego, todos los jugadores son humanos, excepto el que recibe la carta de "La Cosa" en la primera ronda.

A partir de ese momento, ese jugador asume el papel de La Cosa y no puede descartar ni intercambiar esta carta.

A) Los Humanos:

Su objetivo es trabajar juntos para identificar qué jugador es La Cosa y asarlo con una carta de "Lanzallamas".

B) La Cosa y los Infectados.

Un Humano se convertirá en La Cosa en el primer turno. Su objetivo es destruir a todos los Humanos, convirtiéndolos en aliados Infectados o eliminándolos de la partida.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Hay 2 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".

Antes de empezar la partida, debes crear el mazo siguiendo estos pasos en orden:

1. La carta "La Cosa" es única y no tiene número. Siempre debe incluirse en el mazo.

2. Las demás cartas que debes usar dependen de la cantidad de jugadores: devuelve a la caja todas las cartas que tengan un número en la esquina inferior derecha mayor que la cantidad de jugadores, ya que no se usarán en la partida.

Por ejemplo, en una partida de 6 jugadores, debes descartar todas las cartas que tengan los números del 7 al 12. En esta partida sólo se usarán las cartas numeradas del 4 al 6,

3. De las cartas que sí juegan, 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". Por ejemplo, en una partida de 6 jugadores, roba 23 cartas ($6 \times 4 - 1$) y añádeles La Cosa para tener 24,

5. Vuelve a barajar estas cartas y repártele 4 a cada jugador. Uno de ellos recibirá la carta “La Cosa” y asumirá inmediatamente el rol de La Cosa.

6. Baraja todas las cartas restantes (incluidas las que dejaste aparte de forma temporal) 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, de forma que el orden de los turnos sea en el sentido de las agujas del reloj.

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. La partida se juega a lo largo de distintos turnos. Al comienzo de la misma, los turnos pasarán en el sentido de las agujas del reloj, comenzando por el jugador que esté a la izquierda de quien repartiera las cartas (este orden puede cambiar durante la partida). En tu turno, 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! (de dorso verde), debes elegir 1 de estas 2 acciones:

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

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” entre el siguiente jugador y tú, como una “Puerta atrancada” o una “Cuarentena”, 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. En este momento comienza el turno del siguiente jugador.

Nota 1: El intercambio al final de tu turno siempre tiene lugar con las cartas boca abajo, y siempre con el siguiente jugador según el orden de juego, a menos que una carta indique algo distinto.

Nota 2: Cuando juegues una carta, sólo puede ser jugada sobre el jugador adyacente que elijas, ya sea el de tu izquierda o el de tu derecha, a menos que la carta diga algo distinto.

Nota 3: Todas las cartas descartadas se colocan siempre en la pila de descartes boca abajo. Si el mazo de cartas se acaba, baraja la pila de descartes y forma un nuevo mazo.

CAMBIO DE LUGAR

Algunas cartas permiten cambiar de lugar con otros jugadores físicamente. El cambio de lugar puede serle útil a cualquier jugador para escapar de una situación difícil o para seguir a un jugador al que quiera eliminar o ayudar. A La Cosa puede resultarle útil para huir o para infectar a otros jugadores que estén alejados de su posición actual. Cualquier cambio de lugar podría levantar sospechas, ¡así que es muy importante elegir el momento adecuado para actuar!

En cualquier caso, 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 (en el sentido de las agujas del reloj o alrevés). El siguiente turno comienza con el jugador que ha sufrido el cambio de lugar, siguiendo el orden de juego activo. Cuando se produce un cambio de lugar, los jugadores siempre se llevan su mano de cartas.

LOS ROLES

Durante la partida, tendrás 1, de estos 3 roles:

1) HUMANO

Al comienzo de los todos los jugadores son Humanos excepto el que reciba la carta “La Cosa” en la primera ronda.

Como Humano, tu objetivo es identificar qué jugador es La Cosa y calcinarlo con una carta “Lanzallamas”.

Seguirás siendo Humano hasta que La Cosa te pase una carta “¡Infectado!”

Si un Humano roba una carta “¡Infectado!” del mazo, no queda Infectado. No puedes intercambiar esa carta con otro jugador, sino que debes quedarte con ella o descartarla de forma normal. Pero 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.

Consejo de juego: Las cartas del mazo pueden ser útiles para protegerte, cambiar de sitio en la mesa, darte pistas sobre los roles de los demás jugadores o revelar tus propias cartas y demostrar que no estás Infectado para que los demás Humanos no te eliminen por error. Para ganar, ¡tendrás que seguir la partida atentamente e intentar averiguar contra quién luchas y con quién puedes aliarte para eliminar a los Infectados y a La Cosa!

2) INFECTADO

Un Humano que reciba una carta “¡Infectado!” durante un intercambio de cartas se convierte en uno de los Infectados. No puedes descartar tu carta de “¡Infectado!”. Ahora eres aliado de La Cosa y debes lograr evitar que se revele su identidad, tratando de confundir a sus enemigos y sembrar la sospecha entre los Humanos.

Si robas otra carta “¡Infectado!” del mazo (además de la que te pasó La Cosa), puedes descartarla o quedártela para pasársela a La Cosa, pero no puedes intercambiarla con ningún jugador Humano o Infectado.

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

3) 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.

El objetivo de La Cosa es aniquilar a los Humanos o convertirlos en Infectados pasándoles una carta “¡Infectado!”.

La Cosa es la única que puede infectar a otros jugadores intercambiando cartas “¡Infectado!” con ellos. Así pues, 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. La Cosa puede recibir cartas “¡Infectado!” mediante intercambios de cartas con los jugadores Infectados.

Para sobrevivir, La Cosa debe tratar de ocultar su identidad y arrojar sospechas sobre los demás, para que los Humanos no puedan encontrarla y calcinarla.

Nota: Durante la partida, es perfectamente válido hablar con el resto de jugadores. Puedes anunciar tu identidad o marcarte un farol realizando afirmaciones falsas que puedan arrojar sospechas sobre otros jugadores, pero nunca debes mostrarle tus cartas a nadie a menos que te lo exija una carta. Serán los demás jugadores quienes deban decidir si confían en ti o no, quienes juzguen comportamiento y elijan si unirse a ti, eliminarte o huir.

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, independientemente 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. Debe poner todas sus cartas en la pila de descartes sin revelarlas.

ATENCIÓN: La Cosa no puede quedarse nunca con la carta “Lanzallamas” en la mano, y debe usarla, descartarla o intercambiarla con otro jugador. Si los jugadores descubren que La Cosa tiene el Lanzallamas en la mano cuando no es su turno, perderá la partida inmediatamente junto con todos los jugadores Infectados.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina en el momento en el que:

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, Todos los jugadores revelan sus cartas para declarar en qué bando están. 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: Si 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!

Las cartas ¡Aléjate! son parte del mazo y deben añadirse a tu mano tras robarlas, para poder jugarlas en el momento apropiado, Se pueden dividir en 4 tipos en función de sus efectos: CONTAGIO, ACCIÓN, DEFENSA Y OBSTÁCULOS.

CARTAS DE CONTAGIO

Estas cartas tienen su nombre escrito en rojo, y no pueden ser jugadas ni reveladas a otros jugadores a menos que lo requiera el efecto de una carta.

- La Cosa: Eres “La Cosa”, y tu objetivo es infectar o destruir a los Humanos. NO PUEDES descartar o intercambiar esta carta, incluso si el efecto de una carta te pide hacerlo.
- ¡Infectado!: Si robas esta carta, no estás Infectado y puedes descartarla si quieres. Pero recuerda esto: ¡si alguien descubre que tienes esta carta, pensará que estás

Infectado! 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 (únicamente a ella). Pero recuerda que siempre debes quedarte al menos 1 carta “¡Infectado!”, y que NUNCA puedes descartar o intercambiar esa carta, incluso si el efecto de una carta te pide hacerlo.

CARTAS DE ACCIÓN

Estas cartas tienen su nombre escrito en verde, sólo puedes jugarlas durante tu turno y nunca como respuesta a otra carta. Debes descartarlas tras usarlas.

- 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. Así que si el turno pasaba hacia la izquierda, ahora lo hace hacia la derecha. 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 como “Cuarentena” o “Puerta atrancada”, 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

Estas cartas tienen su nombre escrito en azul, sólo pueden jugarse como respuesta a una acción realizada por otro jugador o al efecto de una carta de ¡Pánico!, y se descartan tras

usarlas. 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:** 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. 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!:** 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. 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, como una “Puerta atrancada” o “Cuarentena”, 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 tienen su nombre escrito en amarillo y te permiten aislarte a ti mismo o a otros jugadores. 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. Además, no puede eliminar jugadores ni jugar o ser objetivo de cartas que permitan un cambio de lugar, salvo que la carta especifique algo distinto. Por ejemplo, si el jugador que está bajo los efectos de una “Cuarentena” es La Cosa, tendrá que tener en cuenta que todos los ofrecimientos de cartas “¡Infectado!” serán visibles para todos. La “Cuarentena” puede ser retirada y descartada antes de que acabe el plazo de 2 rondas si se usó una carta “Hacha” o mediante el efecto de algunas cartas de ¡Pánico!.
- **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 (jugar cartas, intercambiar cartas y cambiar de lugar). 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, pero los jugadores afectados por ella podrían cambiar.

CARTAS DE ¡PÁNICO!

Las cartas de ¡Pánico! son parte del mazo, y se trata de eventos aleatorios que pueden añadir suspense a la partida.

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.

Sólo puedes jugar una carta de ¡Pánico! durante la fase de robo, al comienzo de tu turno.

Si debes robar por los efectos de otras cartas (como cartas de defensa, la carta “Determinación” o algunas cartas de ¡Pánico!), 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.