

POLTERGEIST



2-4



30 MIN



+12

UN JUEGO DE REBECA OLIVARES PARDO



Versión 1.3

CONTENIDO Y COMPONENTES

- 36 cartas.
- 12 fichas de investigación
- 4 investigadores
- 15 fichas de susto
- 1 manual de juego



EL JUEGO

¡Bienvenidos a Poltergeist!, conviértete en un investigador de lo paranormal, adéntrate en la casa para obtener los objetos y conocer los secretos de poltergeist. Pero ten cuidado, los fantasmas pueden arruinar tu partida.

- **Nº de jugadores:** 2-4 jugadores.
- **Tiempo de partida:** 30 minutos.
- **Edad recomendada:** 12+

¿CÓMO SE JUEGA?

Los investigadores se adentrarán en la casa para obtener los objetos y completar los secretos, deben tener cuidado con las apariciones de los fantasmas, ya que esto les restará puntaje al final de la partida. Los investigadores coleccionarán los símbolos y utilizarán las habilidades de las habitaciones para poder obtener la mayor cantidad de objetos y ser el mejor investigador de lo paranormal. Tienta la suerte y adéntrate en la búsqueda a través de las habitaciones.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Cada jugador elige un color, para esto debe tomar el **investigador** y las **fichas de investigación** de ese color. Aparta el fantasma de la habitación “bodega”, este solo se usa para **partidas malditas** (ver partidas malditas). Al centro de la mesa se arma una grilla de 3 x 3 con las cartas, como muestra la siguiente imagen, a esto lo conoceremos como la **casa**.

A un costado de la casa se coloca el mazo de



biblioteca, para esto se colocan 4 cartas en fila al lado del mazo, se coloca el mazo y se deja espacio para el descarte, como muestra la siguiente imagen.

A un lado o sobre la biblioteca se colocan los **secretos**, esto consiste en 3 cartas de secreto boca arriba y el mazo de secretos a su costado.

Finalmente, los jugadores deben colocar su investigador en alguna de las cuatro esquinas de la casa y definir el jugador inicial, el jugador inicial será el ultimo que haya visto un fantasma.

Importante: *Es necesario contar las historias para corroborar su veracidad y temporalidad. En caso de nadie poseer una historia pueden determinarlo como deseen los jugadores.*

TURNOS

El turno de los jugadores se estructura según el siguiente orden:

1. El jugador mueve su investigador hacia una habitación desocupada, el jugador **debe moverse todos los turnos**. *(ver reglas de movimiento)*.

2. El jugador elige entre colocar su ficha de investigación en uno de los símbolos de investigación (*ver fichas de investigación*) o realizar la acción de la habitación (*ver habitaciones y acción de la habitación*).
3. El jugador puede canjear sus fichas de investigación para reclamar una habitación o hacer un sahumero (*ver sahumero*).
4. El jugador rellena la casa, la biblioteca y/o los secretos en caso de ser necesario (*ver biblioteca y secretos*).
5. *El jugador finaliza su turno enunciando la frase “he visto gente muerta” o “no he visto gente muerta”, el jugador al enunciar esta frase da por finalizado su turno. *Solo si el jugador ha visto el reverso de alguna habitación.*

REGLAS DE MOVIMIENTO

El investigador puede moverse a cualquier habitación. Sin embargo, no puede posarse en la misma habitación que otro investigador, es decir, al posarse sobre la habitación el jugador bloquea su uso.



FICHAS DE INVESTIGACIÓN

Cada investigador posee 3 fichas de investigación, estas son utilizadas para conseguir los *símbolos de investigación* o efectuar las acciones de las habitaciones mediante las casillas dispuestas en la parte inferior de la carta o sobre el símbolo de la acción. Solo puede haber **una** ficha de investigación **por cada casilla** en la habitación, sin embargo, en el símbolo de la acción (esquina superior izquierda) **no hay límite de fichas de investigación**. Estos símbolos que obtendrán en las casillas les servirán para obtener las habitaciones o



hacer sahumeros en el transcurso de la partida (ver habitaciones y sahumero).

La ficha de investigación funciona de manera distinta sobre la **bodega**, esta es una habitación especial donde solo se puede usar la ficha de investigación sobre la acción de la habitación.

Luego de canjear tus fichas de investigación debes recuperarlas a tu reserva personal.

Importante: En caso de querer colocar una ficha de investigación y no poseer en la reserva personal, se debe recuperar una ficha de investigación de las colocadas con anterioridad.

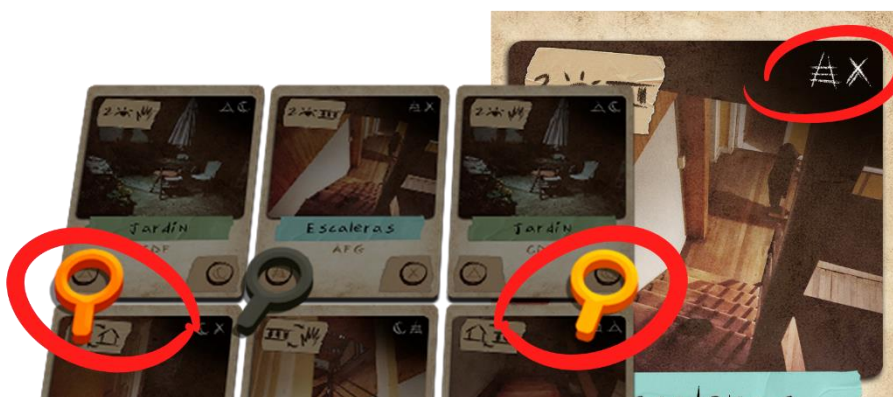
HABITACIONES

Cada habitación posee en su anverso dos símbolos de investigación (en la parte superior derecha) y dos casillas de investigación (en la parte inferior), estas casillas de investigación pueden ser reclamadas por los investigadores con sus fichas de investigación, para ello deben estar sobre la habitación y colocar su ficha de investigación sobre la casilla



correspondiente, ahora el investigador posee ese símbolo para ejecutar acciones.

Para poder reclamar las habitaciones, el investigador debe canjear 2 de sus fichas de investigación (previamente colocadas en casillas), inclusive pueden ser colocadas y reclamadas en la misma habitación.



Sus fichas de investigación deben estar en casillas que coincidan con los mismos símbolos de investigación que aparecen en la habitación que desea reclamar.

Cada vez que obtiene una habitación, el investigador debe recuperar sus fichas de investigación.

Importante: El investigador no puede reclamar una habitación si hay un investigador sobre la habitación, en caso de que haya fichas de investigación (propias o de

*otros investigadores) sobre la habitación, el investigador retirara dichas fichas y se las devolverá a sus investigadores, **esto ocurre solo al reclamar la habitación y al intercambiar cartas, en el caso de la acción de ver cartas la ficha bloquea.***

Luego de que el investigador haya reclamado una habitación esta será conocida como *habitación obtenida*, **al poseer 3 habitaciones obtenidas el jugador está obligado a revelarlas.**

- **En caso de lograr un secreto**, el jugador toma la carta de secreto y la guarda en su zona de juego.
- **En caso de no lograr un secreto**, el jugador debe descartar una de las habitaciones obtenidas.
- **En caso de que aparezca 1 o más fantasmas**, pasa uno de ellos boca arriba a la zona de juego del investigador (*ver fantasmas*).

Importante: el investigador **no puede mirar el reverso de las habitaciones** a no ser que lo consiga por acción de una habitación, esto incluye las habitaciones de la casa, la biblioteca e **inclusive las habitaciones obtenidas.**



En el reverso de cada habitación podemos encontrar 3 objetos y 1 fantasma. Los objetos posibles están señalados en el anverso de la habitación por un código de letras, el cual nos sirve para identificar las posibilidades que

encontraremos en su reverso, este código de letras hace referencia a la inicial de los objetos que se pueden encontrar en las habitaciones, por ejemplo: "C" de cuchillo, "F" de flauta, etc.

FANTASMAS

Cada tipo de habitación posee en su reverso un fantasma, este fantasma dependiendo de donde aparezca efectuara distintas acciones negativas, estas pueden ser: entregar fichas de susto y/o quedarse penando al jugador. En ambos casos esto genera perjuicio en la puntuación final de los jugadores.

- **Si el fantasma aparece al revelar las cartas de habitación obtenidas,** el fantasma se quedará penando al jugador restándole 5 puntos al final de la partida.



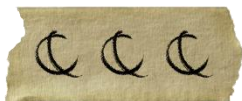
- Si el fantasma aparece al mirar las cartas de habitación en la casa o en la biblioteca, el jugador deberá tomar una ficha de susto, sin importar la cantidad de fantasmas vistos.



SAHUMERIO

El sahumero sirve para poder eliminar un fantasma que este penando al investigador o quitar como máximo 3 fichas de susto, para poder efectuar el sahumero debes juntar **3 simbolos iguales** y canjearlos.

Al devolver uno de los fantasmas que te penan debes colocarlo en el mazo de biblioteca, luego debes barajar el mazo y dejarlo en su posición nuevamente.



=



o



BIBLIOTECA

La biblioteca es un mercado de habitaciones del cual se irán reponiendo las habitaciones de la casa que sean reclamadas, este mercado puede interactuar de diversas maneras con la casa y los jugadores por medio de las acciones de las habitaciones (*ver acción de la habitación*). Los jugadores solo pueden interactuar con la Biblioteca, no con el mazo ni el descarte de la misma.



Cada vez que se deba reponer una habitación de la casa, primero se debe descartar una carta de la biblioteca (la del extremo derecho), luego se debe avanzar todas las cartas de la biblioteca hacia la derecha, finalmente **se saca la carta superior del mazo para reponer la biblioteca y luego la casa**. La biblioteca sirve como un medidor de la duración de la partida, por ende, al manejarlo se puede controlar -o no- la duración de la partida.

SECRETOS

Los secretos son los objetivos por los cuales competirán los jugadores para obtener puntos. Para canjear los secretos el jugador debe revelar sus habitaciones, esto ocurre de manera automática al tener 3 habitaciones obtenidas. Este mercado de objetivos está compuesto por 3 cartas. al ser canjeado algún secreto este debe ser repuesto.



SUSTOS

Cada vez que el investigador vea un fantasma en la casa o la biblioteca debe decir al final del turno *“he visto gente muerta”*. Luego de esto debe tomar una *ficha de susto*, sin importar la cantidad de fantasmas que hayas visto. En caso de que no queden fichas de susto en la reserva central, el investigador con más fichas de susto le pasará una de sus fichas al investigador recientemente asustado.

FIN DE LA PARTIDA

La partida acaba cuando...

...Se tenga que restablecer una carta de la casa y no queden en el **mazo** de la biblioteca, esto va a depender de la cantidad de jugadores, ya que el mazo se reestablece según la siguiente tabla:

Importante: Las cartas obtenidas no se rebelan hasta despues de contar el puntaje.

JUGADORES	VUELTAS DEL MAZO
2	0
3	1
4	2

PUNTUACIÓN

- Por cada secreto obtenido el jugador obtiene 6 puntos y por cada habitación obtenida sin revelar al final de la partida obtiene 1 punto.
- Por cada fantasma penando el jugador pierde 5 puntos y por cada ficha de susto pierde 1 punto.

Importante: En caso de empate gana el jugador que tenga menos fantasmas penando, si el empate persiste el que tenga menos fichas de susto, como última opción si el empate persiste ganara el jugador que tenga mas

cartas obtenidas sin revelar, de lo contrario se declara a ambos como los mejores investigadores.

PARTIDA MALDITA

La partida maldita es una modalidad de juego en donde al comienzo de la partida, los jugadores deben sacar sin ver cualquiera de las habitaciones de bodega, esta carta permanecerá oculta sin revelar su reverso.

PARTIDA LARGA

La partida más larga es una modalidad de juego en donde se jugarán mas rondas para darle la posibilidad a los jugadores de lograr más puntos -o hacer sahumeros-, para esto se debe agregar 1 vuelta al mazo extra, sin importar la cantidad de jugadores (*ver fin de la partida*).

ACCIÓN DE LA HABITACIÓN

Para hacer uso de la acción de la habitación los jugadores deben tener a su investigador sobre la carta y colocar su ficha de investigación sobre el símbolo.



Mira 2 cartas obtenidas, no debes acusar si hay o no fantasma.



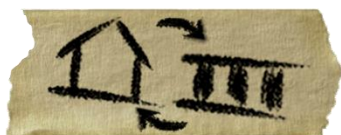
Mira 2 cartas de la biblioteca, si debes acusar si hay o no fantasma.



Mira 2 cartas de la casa, si debes acusar si hay o no fantasma. Luego debes descartas 1 carta de la biblioteca.



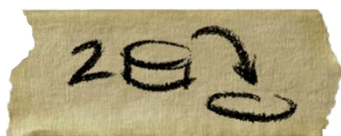
Intercambia 1 de tus cartas obtenidas con 1 de la casa.



Intercambia 1 carta de la casa con una de la biblioteca.



Intercambia 1 carta de la biblioteca con una carta obtenida.



Mueve 2 fichas de investigación que estén en la casa, pueden ser tuyas o de otro jugador.