

## MANICOMIOS DE ARKHAM

### CREATIVE COMMONS

Reconocimiento-No comercial-Sin obras derivadas 3.0 España  
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/>

### INTRODUCCIÓN

Los manicomios de Arkham han abierto sus puertas y los residentes han escapado. Vagan por la ciudad como almas en pena. Tu trabajo es lograr que vuelvan al lugar del que nunca deberían haber salido. Conduce tu ambulancia por las calles de Arkham y devuelve a los perturbados a su manicomio. Y si crees que esto es una burda excusa para homenajear al Maestro, que Cthulhu te arrebatte la cordura para siempre.

### OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo de **MANICOMIOS DE ARKHAM** es recorrer la ciudad de Arkham, recoger el mayor número de perturbados y llevarlos en tu ambulancia de vuelta al manicomio.

En la sección **PUNTUACIÓN Y FINAL DEL JUEGO** se detallan las condiciones para la victoria.

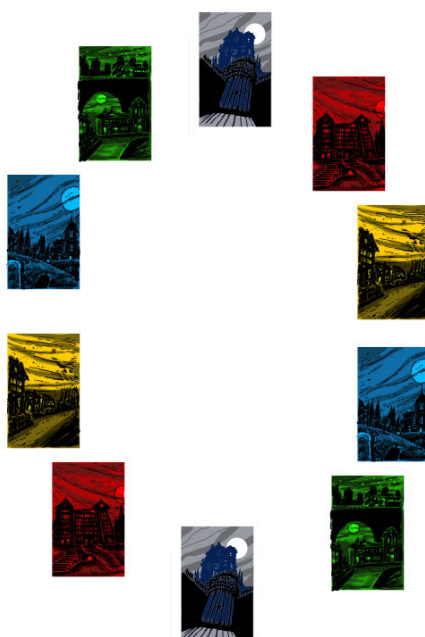
### COMPONENTES

Los componentes del juego son los siguientes:

- **10 cartas** que forman el mapa de la ciudad de Arkham: 8 ubicaciones (2 azules, 2 rojas, 2 verdes y 2 amarillas) y 2 manicomios.
- **36 cartas de perturbados** en cuatro colores distintos (9 azules, 9 rojas, 9 verdes y 9 amarillos), numeradas del 1 al 4, y distribuidas de la forma 1-1-1-2-2-3-3-4-4.
- **36 cartas de ambulancia (cartas de acción)** en cuatro colores distintos (9 azules, 9 rojas, 9 verdes y 9 amarillos), numeradas del 1 al 9.
- **4 cartas** que representan los vehículos de los jugadores.
- **1 carta** de orden de juego.
- **4 peones** que se utilizarán como vehículos sobre el mapa de la ciudad.
- **4 fichas** para el orden de juego.

## PREPARACIÓN

Cada jugador elige un color y coge las nueve **cartas de acción** correspondientes a dicho color, así como su peón y la carta de la ambulancia que representa su color, que pondrá frente a él sobre la mesa para que el resto de jugadores sepa cuál es su color. Se colocará la carta de orden de juego sobre la mesa, en el centro, y sobre ella se colocarán las cuatro fichas de orden de juego, una en cada casilla, de forma aleatoria. Las **cartas de perturbados** se barajan y se colocan en una pila, bocabajo, sobre la mesa (en el caso de tres jugadores se retiran previamente aquellas cartas del color no escogido). Las cartas que forman la ciudad de Arkham se colocan como muestra la imagen, formando un círculo de forma que los dos manicomios queden uno frente a otro separado por cuatro ubicaciones. Las ubicaciones entre ambos manicomios se colocan de forma aleatoria, dejando a cada lado una ubicación de cada color. Es decir, entre los dos manicomios habrá cuatro ubicaciones: una azul, una roja, una verde y una amarilla.



Una vez formada la ciudad de Arkham, se colocan todos los peones de los jugadores sobre un mismo manicomio y comienza el juego.

## JUEGO

Cada ronda se cogerán tantas cartas del mazo de perturbados como jugadores participen (excepto en el caso de 2 jugadores, que se cogerán 4) y se colocarán sobre la mesa, boca arriba, junto a la ciudad. Estas cartas representan los perturbados que pueden recogerse en esta ronda, y las denominaremos **la mano de locos**.

Cada jugador elegirá una carta de acción de su mano y la colocará boca abajo frente a él. Se descubrirán simultáneamente y se decidirá el orden de juego por el valor representado en cada carta. Comenzará el turno el jugador que haya jugado la carta de mayor valor, y continuará el turno de la misma manera con el resto de jugadores.

*Nota: En caso de jugar dos o más cartas con el mismo valor, el turno corresponderá al jugador cuya ficha esté colocada en la posición más baja de la carta de orden de juego.*

En cada turno el jugador podrá realizar las siguientes acciones:

- Mover. Ver **MOVIMIENTO**.
- Recoger perturbados. Ver **RECOGER PERTURBADOS**.
- Dejar perturbados. Ver **DEJAR PERTURBADOS**.

Después el turno le corresponderá al jugador que jugó la carta de acción de valor inmediatamente inferior, y así sucesivamente. Una vez todos los jugadores terminen sus acciones, concluye la ronda. Se descartan las cartas de acción jugadas y los perturbados de la mano de locos que no han sido recogidos. Las fichas de orden de juego avanzan una posición y rotan.

*Nota: Es decir, la ficha que estaba en el 2 pasa al 1, la que estaba en el 3 pasa al 2, la que estaba en el 4 pasa al 3 y la que estaba en el 1 rota y pasa al 4.*

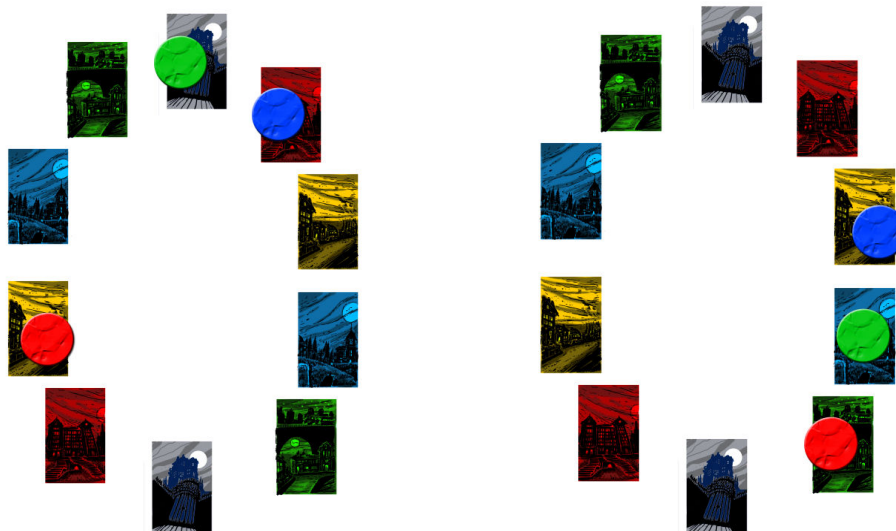
Comienza la siguiente ronda.

## MOVIMIENTO

Los jugadores deben mover su peón tantas cartas de ciudad como indica el valor de la carta de acción que han elegido, siguiendo el movimiento de las agujas del reloj sobre el círculo de cartas que forman la ciudad. Cada movimiento de una carta de ciudad a otra cuenta como un punto del valor de la carta de acción. Al mover, los jugadores deben respetar las siguientes reglas:

- El movimiento debe ser completo hasta alcanzar el valor de la carta de acción jugada, no puede interrumpirse voluntariamente.
- El movimiento no puede acabar en una carta de ciudad ocupada por otro jugador. Si eso ocurriera, tendrá que detenerse en la carta inmediatamente anterior.
- El lugar en el que se detenga el peón del **primer jugador de la ronda** al finalizar su movimiento determina el movimiento del resto de jugadores. **Ningún otro jugador podrá adelantar al peón del primer jugador, pero sí podrán adelantarse entre ellos.** *En la imagen (izquierda posición de inicio, derecha posición final) vemos un ejemplo: El jugador rojo juega la carta de acción 7, el verde la carta 6 y el azul la carta 3. Moverá primero el jugador rojo 7 cartas, hasta la carta de ubicación verde inferior. Después debería mover el jugador verde 6, pero como en su movimiento adelantaría al peón del jugador rojo, que es el primer jugador de la ronda, sólo podrá mover 3, hasta la carta de ubicación azul (al peón azul sí puede adelantarlo). El jugador azul moverá 1 ficha, hasta la carta de ubicación amarilla, porque aunque puede adelantar al jugador verde,*

*no puede ocupar la misma carta que el jugador rojo.*



- En su movimiento un jugador puede recoger y dejar perturbados, tal y como se explica en los siguientes apartados. Puede recoger y dejar tantos perturbados como su movimiento le permita. No es necesario detenerse para realizar estas acciones. El movimiento debe concluir con el valor de la carta de acción.

### **RECOGER PERTURBADOS**

Cuando un jugador en su movimiento (la carta de salida no cuenta) pasa por una carta de casa cuyo color coincide con el de un perturbado de la mano de locos, puede recoger a ese perturbado y llevarlo a su ambulancia siempre que:

- No haya ningún peón de otro jugador en esa casa.
- No lleve en su vehículo otro perturbado.

Las ambulancias no pueden llevar más de un perturbado.

Para indicar que el perturbado está en la ambulancia, el jugador cogerá la carta correspondiente y la colocará, boca arriba, sobre su carta de ambulancia.

### **DEJAR PERTURBADOS**

Cuando un jugador, en su movimiento, pasa por una carta de manicomio y lleva en su vehículo un perturbado, puede dejarlo para ser internado, siempre que no haya ningún peón de otro jugador en ese manicomio.

Para indicar que el perturbado está internado en el manicomio, el jugador colocará la carta correspondiente, boca arriba, verticalmente frente a él, fuera del vehículo.

### **PUNTUACIÓN Y FINAL DEL JUEGO**

El juego concluye tras nueve rondas (tantas como cartas de acción tienen los jugadores), cuando el último jugador ha realizado su movimiento. Entonces se cuentan los puntos obtenidos por cada jugador. El jugador con el mayor número de puntos es considerado ganador. En caso de empate, ambos ganan. Se determina la puntuación de esta forma:

- **Sólo puntúan los perturbados internados.** Si el jugador, al terminar el juego, lleva un perturbado en su ambulancia, **penalizará con 3 puntos menos.**
- Se obtiene, por cada perturbado internado en un manicomio, los puntos que indica la carta, excepto aquéllas cuyo color coincida con el del jugador, que valdrán el doble de puntos. *Por ejemplo, si el jugador verde tiene una dos cartas rojas con el valor 3 y 4 y dos verdes con el valor 1 y 3, sumará  $3+4=7$  puntos por las cartas rojas y  $(1+3)\times 2=8$  puntos por las cartas verdes.*
- El jugador que posea la mayor puntuación de perturbados de un mismo color obtiene 5 puntos adicionales. **Si hay un empate entre jugadores, no se puntúa.** *Por ejemplo, si el jugador azul tiene 2 cartas rojas (valor 1 y 3), 1 carta verde (valor 1) y 1 carta azul (valor 4) y el jugador verde tiene 1 carta verde (valor 2) y 2 cartas azules (valor 1 y 3), el jugador azul sumará 5 puntos adicionales porque posee la mayor puntuación de color rojo (4) y el jugador verde sumará 5 puntos adicionales porque posee la mayor puntuación de color verde (2). En perturbados azules hay un empate (4) y ninguno puntúa.*

## TÁCTICAS

Trata de impedir que los demás dejen perturbados en los manicomios colocando tu peón en esa carta de la ciudad de Arkham. Evita los bloqueos jugando cartas bajas. Busca los perturbados de tu color y evita que los demás hagan lo mismo. Presta atención a las puntuaciones de los diferentes colores para obtener las bonificaciones al final de la partida.