

TWISTED CRYPTIDS

REFERENCIA
RÁPIDA

RESOLUCION DE EFECTOS

Si alguna vez no puedes realizar completamente el efecto de una carta, resuélvelo parcialmente en la medida en que sea posible. Si múltiples Sitios cumplen el requisito del efecto, elige uno de esos Sitios y resuelve el efecto desde ese Sitio.

CUANDO SE MUEVEN HUMANOS

- “TO” significa que los moverás directamente a un Sitio
- “TOWARD” significa que los moverás a un Sitio más cercano



FUNCIONES

- **ACERCAR (LURE):** Mueve a un humano al Sitio de uno de tus Escondites desde un Sitio adyacente.
- **ASUSTAR (SCARE):** Mueve a un humano desde el Sitio de uno de tus Escondites a un Sitio adyacente.
- **ATRAER (ATTRACT):** Lleva a un humano desde el Área de descanso correspondiente al Sitio de uno de tus Escondites.
- **EXTRAER (EXTRACT):** Toma a un humano desde el Sitio de uno de tus Escondites en un Sitio adyacente y colócalo de vuelta en su Área de descanso correspondiente.
- **ACERCAR FUERTE (STRONG LURE):** Mueve a un humano al Sitio de uno de tus Escondites desde un Sitio a hasta dos Sitios de distancia.
- **SUSTO FUERTE (STRONG SCARE):** Mueve a un humano desde el Sitio de uno de tus Escondites a un Sitio a hasta dos Sitios de distancia.

MOVER TUS ESCONDITES

- No puedes colocar una Ficha de Escondite en un Sitio que ya tenga una de tus Fichas de Escondite.
- Para 4 jugadores: No puede haber más de 3 fichas de escondite en la misma zona.
- Para 5-6 jugadores: No puede haber más de 4 fichas de escondite en la misma zona.

REINICIAR EL MAZO PRINCIPAL

Si en cualquier momento el mazo de Acción se queda sin cartas, baraja la pila de descarte y colócala boca abajo para formar un nuevo mazo de Acción.



AMANECECER

El Primer Jugador revela un nuevo Evento y lo resuelve de arriba hacia abajo.

El sitio con menos Humanos incluye aquel donde no haya Humanos ni Humanos del tipo específico del evento.

DÍA

En orden de turno (tendrás 3 turnos)

Durante tu turno, puedes realizar una de las siguientes Acciones:

- ✓ Jugar una carta de tu mano
- ✓ Descarta una carta para usar tu Poder Críptico (Una vez por ronda)
- ✓ Pasar el turno al siguiente jugador

ATARDECER

El Encuentro ocurre en el sitio que tiene más Humanos y al menos un Punto de Escondite.

En orden de jugador, si tienes una Ficha de Escondite en el sitio del Encuentro:

- ✓ Revela la carta de Avistamiento De la parte superior del Montón
- ✓ Resuélvela de arriba hacia abajo
- ✓ Coloca tu Ficha de Escondite encima del Montón

NOCHE

En orden de jugador, realiza los siguientes pasos:

- ✓ Si no tienes una ficha de Escondite en un Montón, puedes mover un Punto de Escondite.
- ✓ Si tienes una ficha de Escondite en un Montón, colócalo en un Sitio. (No puedes tener más de 1 ficha de escondite en en mismo sitio, ni ponerlo en el lugar donde fue el encuentro previo)
- ✓ Descarta cartas de tu mano si lo deseas, luego roba hasta tener 5 cartas (omitir en la Ronda Final)
- ✓ El turno pasa al siguiente Jugador

PASA EL TOKEN DE PRIMER JUGADOR EN SENTIDO HORARIO

LUEGO INICIA LA SIGUIENTE RONDA

EL JUEGO TERMINA DESPUÉS DE 5 RONDAS

TWISTED CRYPTIDS

REFERENCIA
RÁPIDA

RESOLUCION DE EFECTOS

Si alguna vez no puedes realizar completamente el efecto de una carta, resuélvelo parcialmente en la medida en que sea posible. Si múltiples Sitios cumplen el requisito del efecto, elige uno de esos Sitios y resuelve el efecto desde ese Sitio.

CUANDO SE MUEVEN HUMANOS

- “TO” significa que los moverás directamente a un Sitio
- “TOWARD” significa que los moverás a un Sitio más cercano

FUNCIONES

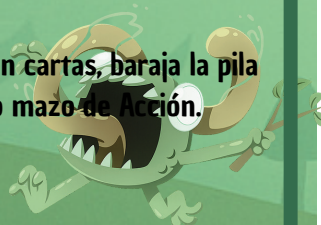
- **ACERCAR (LURE):** Mueve a un humano al Sitio de uno de tus Escondites desde un Sitio adyacente.
- **ASUSTAR (SCARE):** Mueve a un humano desde el Sitio de uno de tus Escondites a un Sitio adyacente.
- **ATRAER (ATTRACT):** Lleva a un humano desde el Área de descanso correspondiente al Sitio de uno de tus Escondites.
- **EXTRAER (EXTRACT):** Toma a un humano desde el Sitio de uno de tus Escondites en un Sitio adyacente y colócalo de vuelta en su Área de descanso correspondiente.
- **ACERCAR FUERTE (STRONG LURE):** Mueve a un humano al Sitio de uno de tus Escondites desde un Sitio a hasta dos Sitios de distancia.
- **SUSTO FUERTE (STRONG SCARE):** Mueve a un humano desde el Sitio de uno de tus Escondites a un Sitio a hasta dos Sitios de distancia.

MOVER TUS ESCONDITES

- No puedes colocar una Ficha de Escondite en un Sitio que ya tenga una de tus Fichas de Escondite.
- Para 4 jugadores: No puede haber más de 3 fichas de escondite en la misma zona.
- Para 5-6 jugadores: No puede haber más de 4 fichas de escondite en la misma zona.

REINICIAR EL MAZO PRINCIPAL

Si en cualquier momento el mazo de Acción se queda sin cartas, baraja la pila de descarte y colócala boca abajo para formar un nuevo mazo de Acción.



AMANECECER

El Primer Jugador revela un nuevo Evento y lo resuelve de arriba hacia abajo.

El sitio con menos Humanos incluye aquel donde no haya Humanos ni Humanos del tipo específico del evento.

DÍA

En orden de turno (tendrás 3 turnos)

Durante tu turno, puedes realizar una de las siguientes Acciones:

- ✓ Jugar una carta de tu mano
- ✓ Descarta una carta para usar tu Poder Críptico (Una vez por ronda)
- ✓ Pasar el turno al siguiente jugador

ATARDECER

El Encuentro ocurre en el sitio que tiene más Humanos y al menos un Punto de Escondite.

En orden de jugador, si tienes una Ficha de Escondite en el sitio del Encuentro:

- ✓ Revela la carta de Avistamiento De la parte superior del Montón
- ✓ Resuélvela de arriba hacia abajo
- ✓ Coloca tu Ficha de Escondite encima del Montón

NOCHE

En orden de jugador, realiza los siguientes pasos:

- ✓ Si no tienes una ficha de Escondite en un Montón, puedes mover un Punto de Escondite.
- ✓ Si tienes una ficha de Escondite en un Montón, colócalo en un Sitio. (No puedes tener más de 1 ficha de escondite en en mismo sitio, ni ponerlo en el lugar donde fue el encuentro previo)
- ✓ Descarta cartas de tu mano si lo deseas, luego roba hasta tener 5 cartas (omitir en la Ronda Final)
- ✓ El turno pasa al siguiente Jugador

PASA EL TOKEN DE PRIMER JUGADOR EN SENTIDO HORARIO

LUEGO INICIA LA SIGUIENTE RONDA

EL JUEGO TERMINA DESPUÉS DE 5 RONDAS

TWISTED CRYPTIDS

REFERENCIA
RÁPIDA

RESOLUCION DE EFECTOS

Si alguna vez no puedes realizar completamente el efecto de una carta, resuélvelo parcialmente en la medida en que sea posible. Si múltiples Sitios cumplen el requisito del efecto, elige uno de esos Sitios y resuelve el efecto desde ese Sitio.

CUANDO SE MUEVEN HUMANOS

- “TO” significa que los moverás directamente a un Sitio
- “TOWARD” significa que los moverás a un Sitio más cercano

FUNCIONES

- **ACERCAR (LURE):** Mueve a un humano al Sitio de uno de tus Escondites desde un Sitio adyacente.
- **ASUSTAR (SCARE):** Mueve a un humano desde el Sitio de uno de tus Escondites a un Sitio adyacente.
- **ATRAER (ATTRACT):** Lleva a un humano desde el Área de descanso correspondiente al Sitio de uno de tus Escondites.
- **EXTRAER (EXTRACT):** Toma a un humano desde el Sitio de uno de tus Escondites en un Sitio adyacente y colócalo de vuelta en su Área de descanso correspondiente.
- **ACERCAR FUERTE (STRONG LURE):** Mueve a un humano al Sitio de uno de tus Escondites desde un Sitio a hasta dos Sitios de distancia.
- **SUSTO FUERTE (STRONG SCARE):** Mueve a un humano desde el Sitio de uno de tus Escondites a un Sitio a hasta dos Sitios de distancia.

MOVER TUS ESCONDITES

- No puedes colocar una Ficha de Escondite en un Sitio que ya tenga una de tus Fichas de Escondite.
- Para 4 jugadores: No puede haber más de 3 fichas de escondite en la misma zona.
- Para 5-6 jugadores: No puede haber más de 4 fichas de escondite en la misma zona.

REINICIAR EL MAZO PRINCIPAL

Si en cualquier momento el mazo de Acción se queda sin cartas, baraja la pila de descarte y colócala boca abajo para formar un nuevo mazo de Acción.



AMANECECER

El Primer Jugador revela un nuevo Evento y lo resuelve de arriba hacia abajo.

El sitio con menos Humanos incluye aquel donde no haya Humanos ni Humanos del tipo específico del evento.

DÍA

En orden de turno (tendrás 3 turnos)

Durante tu turno, puedes realizar una de las siguientes Acciones:

- ✓ Jugar una carta de tu mano
- ✓ Descarta una carta para usar tu Poder Críptico (Una vez por ronda)
- ✓ Pasar el turno al siguiente jugador

ATARDECER

El Encuentro ocurre en el sitio que tiene más Humanos y al menos un Punto de Escondite.

En orden de jugador, si tienes una Ficha de Escondite en el sitio del Encuentro:

- ✓ Revela la carta de Avistamiento De la parte superior del Montón
- ✓ Resuélvela de arriba hacia abajo
- ✓ Coloca tu Ficha de Escondite encima del Montón

NOCHE

En orden de jugador, realiza los siguientes pasos:

- ✓ Si no tienes una ficha de Escondite en un Montón, puedes mover un Punto de Escondite.
- ✓ Si tienes una ficha de Escondite en un Montón, colócalo en un Sitio. (No puedes tener más de 1 ficha de escondite en en mismo sitio, ni ponerlo en el lugar donde fue el encuentro previo)
- ✓ Descarta cartas de tu mano si lo deseas, luego roba hasta tener 5 cartas (omitir en la Ronda Final)
- ✓ El turno pasa al siguiente Jugador

PASA EL TOKEN DE PRIMER JUGADOR EN SENTIDO HORARIO

LUEGO INICIA LA SIGUIENTE RONDA

EL JUEGO TERMINA DESPUÉS DE 5 RONDAS

TWISTED CRYPTIDS

REFERENCIA
RÁPIDA

RESOLUCION DE EFECTOS

Si alguna vez no puedes realizar completamente el efecto de una carta, resuélvelo parcialmente en la medida en que sea posible. Si múltiples Sitios cumplen el requisito del efecto, elige uno de esos Sitios y resuelve el efecto desde ese Sitio.

CUANDO SE MUEVEN HUMANOS

- “TO” significa que los moverás directamente a un Sitio
- “TOWARD” significa que los moverás a un Sitio más cercano



FUNCIONES

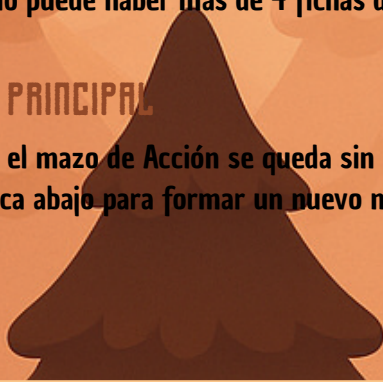
- **ACERCAR (LURE):** Mueve a un humano al Sitio de uno de tus Escondites desde un Sitio adyacente.
- **ASUSTAR (SCARE):** Mueve a un humano desde el Sitio de uno de tus Escondites a un Sitio adyacente.
- **ATRAER (ATTRACT):** Lleva a un humano desde el Área de descanso correspondiente al Sitio de uno de tus Escondites.
- **EXTRAER (EXTRACT):** Toma a un humano desde el Sitio de uno de tus Escondites en un Sitio adyacente y colócalo de vuelta en su Área de descanso correspondiente.
- **ACERCAR FUERTE (STRONG LURE):** Mueve a un humano al Sitio de uno de tus Escondites desde un Sitio a hasta dos Sitios de distancia.
- **SUSTO FUERTE (STRONG SCARE):** Mueve a un humano desde el Sitio de uno de tus Escondites a un Sitio a hasta dos Sitios de distancia.

MOVER TUS ESCONDITES

- No puedes colocar una Ficha de Escondite en un Sitio que ya tenga una de tus Fichas de Escondite.
- Para 4 jugadores: No puede haber más de 3 fichas de escondite en la misma zona.
- Para 5-6 jugadores: No puede haber más de 4 fichas de escondite en la misma zona.

REINICIAR EL MAZO PRINCIPAL

Si en cualquier momento el mazo de Acción se queda sin cartas, baraja la pila de descarte y colócala boca abajo para formar un nuevo mazo de Acción.



AMANECECER

El Primer Jugador revela un nuevo Evento y lo resuelve de arriba hacia abajo.

El sitio con menos Humanos incluye aquel donde no haya Humanos ni Humanos del tipo específico del evento.

DÍA

En orden de turno (tendrás 3 turnos)

Durante tu turno, puedes realizar una de las siguientes Acciones:

- ✓ Jugar una carta de tu mano
- ✓ Descarta una carta para usar tu Poder Críptico (Una vez por ronda)
- ✓ Pasar el turno al siguiente jugador

ATARDECER

El Encuentro ocurre en el sitio que tiene más Humanos y al menos un Punto de Escondite.

En orden de jugador, si tienes una Ficha de Escondite en el sitio del Encuentro:

- ✓ Revela la carta de Avistamiento De la parte superior del Montón
- ✓ Resuélvela de arriba hacia abajo
- ✓ Coloca tu Ficha de Escondite encima del Montón

NOCHE

En orden de jugador, realiza los siguientes pasos:

- ✓ Si no tienes una ficha de Escondite en un Montón, puedes mover un Punto de Escondite.
- ✓ Si tienes una ficha de Escondite en un Montón, colócalo en un Sitio. (No puedes tener más de 1 ficha de escondite en en mismo sitio, ni ponerlo en el lugar donde fue el encuentro previo)
- ✓ Descarta cartas de tu mano si lo deseas, luego roba hasta tener 5 cartas (omitir en la Ronda Final)
- ✓ El turno pasa al siguiente Jugador

PASA EL TOKEN DE PRIMER JUGADOR EN SENTIDO HORARIO
LUEGO INICIA LA SIGUIENTE RONDA
EL JUEGO TERMINA DESPUÉS DE 5 RONDAS