



1-4 jugadores

A partir de 6 años, con un poco de ayuda.

La familia Bonsu ha quedado bloqueada en su nave, por culpa de un virus informático. Por suerte los Bonsu han sido previsores y han guardado una clave de seguridad repartida por todas las estancias de su nave. ¿Podéis ayudarles?.

Objetivo del juego

Entre todos los jugadores deben conseguir reunir CINCO claves y encontrarse todos en la sala de espera WAITING_R para conseguir acceder al control y liberar la nave del virus maligno que ha cerrado las compuertas y no les deja salir al exterior.

Preparación del juego

Para jugar se necesitará:

- Un peón para cada jugador (ver recortables)
- Un dado de seis caras numeradas del 1 al 6.
- Tablero
- Cartas del juego
- Una carta que representa la mascarilla.

Existen 3 cartas para cada sala (2 buenas y 1 mala). Antes de empezar, hay que barajar las tres cartas de cada sala sin mirarlas y colocar dos boca abajo al lado de la sala correspondiente. Las cartas no usadas se retiran del juego sin mirar.

Después, se debe asignar a cada jugador un rol de personaje con poderes especiales. Para hacerlo, cada jugador tirará el dado y obtendrá un rol según el número que salga. ¡No puede haber roles repetidos! Si te toca un rol que ya tiene otro jugador, vuelve a tirar.



ROLES

1. **Deportista:** Puede atajar el camino por el gimnasio GYM siempre que quiera (es decir, en cualquier momento puede pasar por el medio del gimnasio para ir a otra casilla).
2. **El Científico/a:** Si el equipo obtiene la clave del LAB, el científico (en ese momento) puede mirar las cartas de cualquier otra sala y dejar sólo la buena. Además, una vez el Científico/a entre en la WAITING_R, puede usar sus turnos siguientes para reunir al equipo: si tira el dado y saca un 1, un 2 o un 3 puede escoger un jugador y moverlo directamente a la WAITING_R.
3. **El Artista:** Si habéis encontrado una carta mala al LIVING_R, en el BALCONY o en la ENGINE_1, el Artista puede volver y coger la carta descartada (buena).
4. **La Enfermera/ro:** puede transformar una carta mala en una buena: para hacerlo deberá ir a la sala correspondiente, tirando el dado una vez y sacando un 4, un 5 o un 6. (Si quiere volver a intentarlo para la misma sala, deberá llegar de nuevo. No puede intentar arreglar una carta en el mismo momento de destaparla).
5. **El Cocinero/a:** cuando el cocinero cae en una sala (ya visitada o no), puede decidir intercambiarle la posición a otro jugador antes de hacer nada. Si el cocinero entra en la WAITING_R, le podrá cambiar la posición a un jugador, pero este jugador no podrá salir de la WAITING_R.
6. **Elige el rol que quieras.** No puedes escoger un rol que ya tanga otro jugador.

Desarrollo de la partida

Comienza el jugador que hace más días que no sale de casa y se continua en sentido contrario al reloj.

Por turnos, cada jugador tira el dado y avanza tantas casillas como indique el número.

CASILLAS DE SALA Si la casilla da acceso a una sala (START, 3, 6, 9, 10, 14, 15, 21), el jugador deberá girar una de les cartas de la sala. Cuando un jugador escoja la carta deberá hacerlo ¡sin darle la vuelta previamente!

La carta escogida (tanto si es buena como mala) se dejará, eso sí, boca arriba en la sala correspondiente y la otra carta se pondrá debajo.



Una vez se levante una carta y se obtenga la clave de una sala ya no se puede cambiar, excepto que el rol específico de un jugador lo permita.

CASILLAS ESPECIALES Si la casilla tiene un borde de líneas, quiere decir que pasa alguna cosa especial (mira más abajo).

Sala de espera WAITING_R: Si un jugador cae en una casilla con acceso a la sala de espera (16, 18, 20) puede decidir entrar. No se puede entrar en la sala de espera si no hay al menos cuatro cartas buenas destapadas sobre la mesa. Una vez un jugador entra en la sala de espera ya no podrá salir. Es necesario que TODOS los jugadores lleguen a la sala de espera una vez obtenidas las claves buenas para ganar el juego.

Gimnasio GYM. Solo puede acceder el deportista.

¡Distancia de seguridad! No puede haber nunca dos jugadores en la misma casilla. Si dos peones coinciden, el último en llegar debe ir directamente a la siguiente casilla que esté vacía (y seguir las indicaciones en caso de ser una casilla especial).

Final del juego

Los jugadores ganas cuando consiguen al menos CINCO claves y se encuentran TODOS en la sala de espera WAITING_R.

Los jugadores pierden si:

- Obtienen TRES claves malas y están visibles encima de la mesa. Si en algún momento se ha cambiado una carta mala por una buena gracias a los poderes de los jugadores, ésta no cuenta.
- Uno de los jugadores hace una mala referencia al juego, por ejemplo “este juego es muy aburrido.
- A media partida un jugador se salta el confinamiento y sale a jugar a la calle.

¿Te ha parecido fácil? Prueba de conseguir mínimo SEIS, SIETE, ¡o las OCHO claves! También puedes decidir que los jugadores pierden si obtienen DOS claves malas o mezclar solo una carta buena y una mala para cada sala cuando prepares la partida.



CASILLAS ESPECIALES

START/BALCÓN. Casilla de salida. También es la casilla del Balcón, quien caiga por primera vez debe elegir una carta.

3. Entrada Sala Videoconferencias **ENGINE_1**

5. ¡Lavabo ocupado! Ves directamente a la **casilla 18**

6. Entrada al **Lavabo WC**

8. LA MASCARILLA!! ¡Consigues la mascarilla! Cuando llegues a una casilla de sala, puedes usar la mascarilla para mirar las cartas antes de escoger una. Sólo hay una mascarilla y sólo se puede utilizar una vez en toda la partida. Evidentemente, la mascarilla no es transferible de un jugador a otro, la debe usar el jugador que la ha conseguido.

9. Entrada Cuarto de Limpieza **ENGINE_2**

10. Entrada Habitación **SLEEP_CAPSULE**

12. RESET!! El virus ha mutado y ha reiniciado la última sala que habéis visitado. Volver a barajar las tres cartas de esta sala y dejar dos boca abajo, como si no hubieseis entrado nunca.

14. Entrada **Estudio LAB**

15. Entrada **Cocina KITCHEN**

16. Entrada **Sala de Espera WAITING_R. Piénsatelo bien porque una vez entres no podrás volver a salir.**

17. ¡Tropiezas por el pasillo! Mala suerte, te estás un turno sin tirar (a la Enfermera no le afecta esta casilla)

18. Entrada **Sala de Espera WAITING_R. Piénsatelo bien porque una vez entres no podrás volver a salir.**

19. ¡Infección! El virus se esparce por una de las salas que ya habíais conseguido una clave buena. Se cambia la carta buena por la mala de la sala correspondiente (podéis elegir cuál de las salas ya conseguidas es la que se infecta. Si aún no habíais conseguido ninguna, la infección no tiene efecto y no pasa nada)

20. Entrada **Sala de Espera WAITING_R. Piénsatelo bien porque una vez entres no podrás volver a salir.**

21. Entrada **Comedor**

22. ¡RESET!! El virus ha mutado y ha reseteado la última sala que habéis visitado. Volver a barajar las tres cartas de esta sala y dejar dos boca abajo, como si no hubieseis entrado nunca.