

THE ARCADE SERIES

# Crazy Museum

BY TRENCADAUS

## PROTOTIPO

Estas reglas están  
sujetas a cambios

1-4 jugadores  
60'  
12+



Este sello certifica que verificado que el producto rigurosos estándares de capacidad de entretenimiento. Para garantizar una total compatibilidad con tus hábitos de juego, procura buscar siempre este sello cuando compres juegos y accesorios.

TRENCADAUS ha cumple con nuestros fabricación, fiabilidad y Para garantizar una total

\*Este juego requiere de una actitud positiva y muchas ganas de disfrutar.

### **PRECAUCIONES:**

- a) Este juego se ha creado con mucho cariño: debe guardarse en un lugar que no esté expuesto a temperaturas extremadamente frías o calientes, y debe evitarse ser almacenado por largos periodos de tiempo. Juega con él a menudo y toma medidas para prevenir caídas y golpes.
- b) Maneja las piezas con suavidad y cuidado, evitando cualquier manipulación brusca. El incumplimiento de estas recomendaciones podría resultar en daños al juego.
- c) Evita el uso de lenguaje ofensivo o la aplicación de fuerza excesiva contra tus oponentes, ya que esto podría causar daños a los componentes del juego.

**Nota:** A pesar de la alta competitividad y tensión que este juego puede generar, desde TRENCADAUS os recordamos que se trata simplemente de un juego. El objetivo principal es divertirse.

**Gracias por elegir a TRENCADAUS y el juego de  
THE ARCADE SERIES: Crazy Museum™.**

**OBJETO DEL JUEGO:**

El Gran Museo ha recibido la colección de reliquias más impresionante que jamás se haya visto junta. Entre las leyendas que rodean a estos objetos y su incalculable valor en el mercado negro, sabes que no puedes dejar escapar esta oportunidad... ¡Y esta noche es perfecta para pasar a la acción!

Después de haberte ocultado en el museo durante el día, y ahora que el museo ya ha cerrado sus puertas, tu misión es evitar que el guardia de seguridad te descubra mientras buscas los objetos que has estado escondiendo para poder robar las reliquias. Si sólo pudieras recordar dónde están...

Pero, ¡espera! Puede que no sólo tú hayas tenido esta idea.

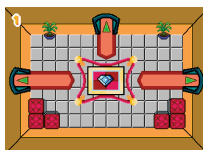
Deberás darte prisa para ser el primero en robar el mayor número de reliquias. Pero ten cuidado, es mejor no despertar a la temible momia que descansa en el museo...

¡Prepárate para una emocionante aventura!

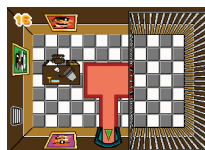
Por favor, lee el folleto de instrucciones para asegurar el correcto uso de tu juego y sus componentes. Consérvalo para futuras consultas.

## 1. COMPONENTES:

• 17 cartas de sala:

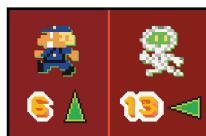


Sala Inicial



Garita

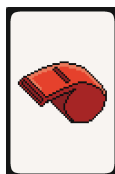
• 17 cartas de encuentro:



Dirección del movimiento

Número de sala a la que se desplazan

• 8 cartas de Rata Amigo:



Objeto que puedes mandar a la sala que quieras

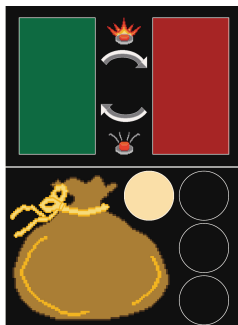
- 16 cartas de Máquina expendedora:



Objeto  
para usar  
o dejar en  
una sala  
por la que  
pases

- 4 Tableros de jugador:

Zona de acción



Zona de descanso

Botín

Objetos

- 40 marcadores de acción (10 de cada color):



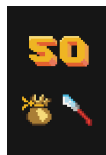
- 5 marcadores de nivel de alerta:



· 20 marcadores de Queso:



· 16 marcadores de Reliquia:



Valor de la Reliquia

Objetos  
necesarios para  
robar la Reliquia

· 16 marcadores de Objeto:



2x Llave



2x Palanca



2x Cortador



2x Pesos



3x Guardia



1x Momia



4x Escalera

· 8 meeples de madera:



4x Ladrones



1x Momia



3x Guardia

## 2. CÓMO JUGAR:

Crazy Museum se desarrolla a lo largo de varias rondas.

Durante cada ronda, los jugadores tienen la oportunidad de desplazar a sus ladrones por el museo, explorándolo mientras se va creando, y de realizar varias acciones para robar la mayor cantidad de reliquias posibles.

Una vez todos los jugadores terminan su turno, el GUARDIA de seguridad se mueve siguiendo su ruta, intentando descubrir a los ladrones. Cada vez que atrape a uno de ellos o encuentre algo sospechoso, su nivel de alerta aumentará, permitiéndole explorar más habitaciones por ronda.

Después del GUARDIA, la MOMIA avanza imparable por el museo. ¡Pobre del que se cruce en su camino!

El juego termina cuando se han robado todas las reliquias. Para más información, consulta "Final del Juego" en la página 17.

### Preparación:

1. Coloca la carta de **sala inicial** en la mesa. Baraja el resto de **cartas de sala**.
2. Baraja las cartas de **encuentro** entre los guardias y la momia. Coloca la pila sobre la mesa, al alcance de todos los jugadores.
3. Haz lo mismo con las cartas de **rata amiga** y, luego, con las de **máquina expendedora**.
4. Cada jugador elige a uno de los ladrones y coge su tablero de jugador, 10 marcadores de acción y 5 marcadores de queso.
5. Los jugadores colocan a su ladrón en la sala inicial y los 10 marcadores de acción en la zona de acción de su tablero (el recuadro de la izquierda).
6. Cada jugador roba una carta de **máquina expendedora** para tenerla en la mano.
7. Se decide entre todos el **nivel de dificultad** y qué jugador empieza. La ronda sigue las agujas del reloj.

### Creación del Museo:

Cada partida de **Crazy Museum™** es única. El Gran Museo se crea de manera aleatoria a medida que los jugadores descubren nuevas salas.

Al mover su ladrón a una nueva sala, **a través de una de las puertas**, el jugador coge la primera carta de sala de la pila y la coloca en contacto con la puerta que haya escogido.

Las salas tienen una orientación marcada por un número, que debe respetarse siempre, incluso si las puertas de ambas habitaciones no coinciden.

Al descubrir una nueva sala, se coloca en ella un marcador de **reliquia** y uno de **objeto** al azar, boca abajo.

De este modo, el museo se va creando hasta que se agotan las cartas y los marcadores.

A partir de entonces, las puertas de las salas que no conducen a otras salas se considerarán **SALIDAS** del museo.

## El turno del jugador:

### Movimiento

La **primera vez** por turno que un jugador mueve a su ladrón a una sala adyacente, la cual esté conectada al menos por una puerta, este movimiento será siempre gratuito.

Si no hay ninguna sala descubierta, el jugador coge la primera carta de sala de la pila y la coloca al lado de la puerta escogida, respetando su orientación. No es necesario que las puertas de ambas salas coincidan. También coloca un marcador de reliquia y uno de objeto, boca abajo, en la sala recién descubierta.

Un ladrón podrá desplazarse a una sala siempre y cuando haya por lo menos una puerta que las conecte. Si **dos puertas** unen las salas por el mismo punto, el ladrón puede ir de una a otra con **normalidad**. Sin embargo, cuando sólo hay **una puerta** conectando ambas salas:

- Si la puerta está en la sala desde la cual comienza el ladrón, el movimiento se realiza con normalidad
- Si la puerta está en la sala hacia la cual quiere ir el ladrón, éste sólo podrá pasar si posee una **escalera**.

### Acciones

- La primera acción de movimiento por turno de cada ladrón es siempre gratuita
- Cada jugador empieza con 10 marcadores de acción disponibles en la zona de acción de su tablero de jugador: es el recuadro que se encuentra en la parte superior izquierda del tablero.
- Un ladrón puede realizar tantas acciones como le permitan los marcadores de acción que el jugador tenga en su zona de acción.
- Para realizar una acción, el jugador debe trasladar la cantidad necesaria de marcadores de acción a la zona de descanso de su tablero de jugador: es el recuadro que se encuentra en la parte superior derecha.
- Si el jugador no tiene ningún marcador en la zona de acción, el ladrón no podrá realizar ninguna acción.
- Un ladrón puede recuperar TODOS los marcadores de acción de la zona de descanso por cada turno que decida descansar, siempre y cuando no tenga ningún objeto en su inventario (a excepción de la escalera).



## Cuadros de acciones:

### - Acciones de movimiento

- **Moverse** hacia una sala = coste de **1 acción x sala**

Nota: la primera vez por turno es **siempre** gratis (incluso si cargas con objetos).

- **Moverse con objetos** en el inventario = coste de **1 acción extra x cada sala** a la que se mueva

Nota 1: el coste es el mismo independientemente del número de objetos que se lleven, de 1 a 3.

Nota 2: mientras un ladrón cargue con objetos, **no podrá recuperar acciones.**

Nota 3: la escalera no cuenta como objeto.

- **Descansar un turno** = no realizar ninguna acción = recupera **todas las acciones**

Nota: si el ladrón tiene algún objeto en su inventario (sin contar la escalera), el jugador no recuperará ninguna acción.

- **Usar conductos de ventilación** = coste de **1 acción + finaliza turno** del jugador.

### - Acciones de exploración

- **Examinar objeto** = girar el marcador de objeto = coste de **1 acción.**

- **Coger objetos** = no cuesta **ninguna acción.**

El ladrón y los objetos deben estar en la misma sala

Nota: Cada ladrón puede tener un máximo de **3 objetos** en su inventario.

- **Dejar objetos** = no cuesta **ninguna acción.**

Los objetos quedan en la sala, disponibles para ser recogidos por cualquier ladrón o encontrados por el GUARDIA

- **Examinar reliquia** = girar el marcador de reliquia = coste de **1 acción**

- **Robar reliquia** = debes tener los **objetos necesarios** y gastar **1 acción.**

El ladrón debe estar en la misma sala que la reliquia

Nota 1: no hay un máximo de reliquias que se puedan robar.

Nota 2: no es necesario llevar los objetos encima; es suficiente con que estén en la sala.

- **Comprar potenciador** = usar la máquina expendedora = coste **2 acciones.**

- **Llamar a la rata amiga** = coste de **1 marcador de queso.**

## - Acciones de interacción

· **Escondarse del GUARDIA** = coste de **2 acciones**

Si un GUARDIA pasa por o termina su movimiento en la sala donde hay un ladrón, el jugador puede gastar **2 marcadores de acción** para esconderse del Guardia.

- Si ocurre durante el turno del ladrón, éste acaba inmediatamente.
- El ladrón **permanecerá escondido** mientras el **Guardia no abandone la sala**.
- Mientras el GUARDIA permanezca en la misma habitación que el ladrón, éste **no podrá moverse o realizar ninguna acción**, excepto descansar, recoger y dejar objetos, llamar a la rata amiga con un marcador de queso o usar una carta de máquina expendedora que el jugador ya tenga en su mano.

Nota: si el jugador no puede o no quiere gastar 2 acciones para esconderse del GUARDIA, el ladrón será atrapado.

· **Recuperar 1 objeto de la garita** = coste de **1 acción x objeto**  
· **Robar 1 objeto a otro jugador** = coste de **3 acciones x objeto**

Ambos ladrones (el que quiere robar y el robado) deben estar en la misma sala.

Nota: las reliquias y las escaleras no pueden robarse.

## 3. POTENCIADORES:

Nota: La MOMIA no activa ni se ve afectada por ningún potenciador.

### Escaleras

Las escaleras son objetos que permiten a los ladrones desplazarse de una sala a otra cuando la única puerta que las conecta está en la sala a la que se dirigen.

Son **objetos especiales**.

Reglas a tener en cuenta sobre las escaleras:

- Los ladrones deben encontrar las escaleras como cualquier otro objeto. Una vez encontrada, la escalera se coloca en el espacio designado para ella en el tablero de jugador.
- Cada ladrón puede llevar en su inventario 1 sola escalera.
- La escalera **no** se considera **un objeto** normal a la hora de gastar acciones ni de descansar.
- El GUARDIA no aumentará su nivel de alerta ni llevará la escalera a la garita, ya que se trata de un objeto de mantenimiento del museo.



## Máquina expendedora

En el museo, encontrarás varias máquinas expendedoras repartidas por las salas. Cuando un ladrón se encuentre en una sala con una de estas máquinas, tendrá la opción de gastar 2 acciones para comprar un potenciador.

Las reglas para usar la máquina expendedora son las siguientes:



- Al comprar un potenciador, el jugador cogerá la primera carta de la pila de máquina expendedora.
- Cada jugador puede tener en su mano un **máximo de 2 cartas** de máquina expendedora.
- El jugador puede decidir usar una carta o dejarla boca abajo en la sala en la que se encuentra su ladrón durante su turno, sin ningún coste de acción adicional.
- La carta de la máquina expendedora se activará la próxima vez que cualquier personaje, ya sea ladrón o GUARDIA, entre en la sala. Cuando esto pasa, se descubre la carta y se aplica su efecto.
- Cada vez que se activa una carta de máquina expendedora y su efecto se ha aplicado, se devuelve a su baraja y se deben barajar nuevamente todas las cartas de la pila.

## Rata amiga



Mientras esperaban escondidos el cierre del museo, los ladrones han estado jugando y alimentando a una rata que se ha convertido en su amigo.

Cada jugador empieza con 5 marcadores de queso, que pueden gastar en cualquier momento para que su rata amiga les ayude.

A tener en cuenta para recibir ayuda de la rata amiga:



- Al gastar un marcador de queso, el jugador debe coger la primera carta de la pila de rata amiga.
- La carta de rata amiga debe utilizarse de inmediato en cualquier sala ya descubierta del museo.
- Si en la sala en la que se juega la carta hay algún personaje, el efecto de la carta de rata amiga se ejecutará automáticamente.
- Si en la sala en la que se juega la carta no hay ningún personaje, la carta de rata amiga se dejará boca abajo. La carta se activará cuando un personaje entre en la sala.
- Cada vez que se activa una carta de rata amiga y su efecto se ha aplicado, se devuelve a su baraja y se deben barajar nuevamente todas las cartas de la pila.

## POTENCIADORES



• **Piel de plátano:** el personaje resbala y se cae, **pierde todos los objetos** que lleva encima y **finaliza su turno o pierde el siguiente**.



• **Bomba de humo:** al estallar, **finaliza el turno** del personaje que la ha activado. Cualquier personaje que entre en la sala durante **1 ronda completa** finaliza su turno. Nota: si un GUARDIA entra en la sala, los ladrones no deberán esconderse y no recogerá ningún objeto de la sala.



• **Barra de chocolate:** recupera **3 acciones** instantáneamente.



• **Tote bag:** permite moverse teniendo objetos en el inventario durante **1 turno**, sin ningún coste adicional. Después se rompe.



• **Llave maestra:** permite recuperar objetos de la garita sin ningún coste durante **1 turno**.



• **Reliquia Falsa:** es un elemento de distracción para los personajes.

– Si hay una reliquia real en la sala, los ladrones no podrán robarla hasta que no hayan gastado **2 acciones extra** para intentar descubrir cuál es la verdadera.

– Si un GUARDIA encuentra una reliquia falsa, finaliza su turno y sube en 1 el nivel de alerta.

Nota: la reliquia falsa se devuelve a la baraja una vez un personaje interactúa con ella (no cuando se activa la carta).



• **Mapa:** permite al ladrón moverse instantáneamente a cualquier sala descubierta del museo.



• **Suelo resbaladizo:** los personajes resbalan y cruzan la sala en línea recta cada vez que intentan pasar por ella durante **1 ronda completa**. Si al otro lado no hay una sala, los personajes chocan contra la pared, pierden todos los objetos que llevan y finaliza su turno.



• **Máscara tribal:** esta máscara te permite camuflarte como una pieza de la exhibición. El ladrón puede **esconderse** del GUARDIA e, incluso, de la MOMIA **sin ningún coste**.



- **Silbato:** esta carta se juega boca arriba. El GUARDIA más cercano cambia su ruta para llegar hasta el silbato por el camino más corto. Se devuelve a la pila una vez el GUARDIA llega allí.  
Nota: cuando hay más de un silbato en juego al mismo tiempo, el GUARDIA priorizará ir al que esté más cerca.



- **Cables rotos:** tu rata amiga ha mordido los cables de la sala dejándola a oscuras. Cualquier ladrón en la sala deberá gastar **2 acciones** para encontrar los cables y repararlos para continuar su movimiento, sino deberán quedarse en la sala. Las únicas acciones que un ladrón puede hacer en la oscuridad es descansar y dejar objetos que tenga en su inventario. Si un GUARDIA activa esta carta, su turno termina.



- **Queso:** lo puedes usar como un **marcador de queso extra** para tu rata amiga.

## Conductos de ventilación



El aire acondicionado del Gran Museo funciona gracias a los conductos de ventilación que conectan varias salas entre sí. Cada vez que un ladrón se encuentra en una sala con una entrada a estos conductos, puede gastar **1 acción** para viajar a cualquier otra sala que tenga otra de estas entradas. Al hacerlo, el turno del ladrón finaliza por completo, no puede ni siquiera dejar los objetos que lleva en su inventario.

Usar un conducto de ventilación es una acción especial, no una de movimiento.

## 4. EL GUARDIA:

El GUARDIA del Gran Museo es el encargado de vigilar la increíble colección de reliquias recién adquirida por el museo.

- El turno del GUARDIA empieza después de que todos los jugadores hayan acabado su turno.
- El GUARDIA se desplaza por todo el museo en busca de ladrones o cualquier elemento sospechoso. Según vaya atrapando ladrones o encontrando objetos fuera de lugar, su nivel de alerta aumentará.
- A medida que su nivel de alerta aumenta, el GUARDIA se moverá más rápidamente por el museo.

## **Aparición del GUARDIA:**

El GUARDIA aparece cuando un jugador descubre su **marcador** al examinar un objeto.

Entonces, el GUARDIA se coloca en la sala en la que se ha descubierto su marcador y empezará su movimiento hacia la sala inicial. El jugador que lo ha descubierto puede esconderse para evitar ser atrapado.

Es importante colocar en un lugar visible el primer marcador de nivel de alerta del GUARDIA.

## **Movimiento del GUARDIA:**

El GUARDIA se mueve una sala por nivel de alerta.

Cuando el GUARDIA entra en juego, empieza con 1 nivel de alerta. Esto significa que se desplaza a una nueva sala en cada turno.

El GUARDIA empezará su movimiento hacia la sala inicial.

A partir de ahí, siempre intentará seguir una ruta en **línea recta**. Sin embargo, si no puede hacerlo, ya sea porque no hay una sala descubierta o porque se encuentra con una pared, cambiará de dirección siguiendo estas reglas:

- Si sólo hay una **salida**, aparte de por dónde ha entrado, seguirá en esa dirección.
- Si hay salidas a izquierda y derecha, priorizará la salida de la **derecha** respecto a su dirección actual.
- Si la única salida es la misma que por dónde ha entrado, volverá sobre sus pasos.

El GUARDIA conoce el museo como la palma de su mano, así que puede moverse sin ningún problema por todas las salas: no necesita usar una escalera.

El GUARDIA ignora las SALIDAS al exterior del Gran Museo.

## **Niveles de alerta:**

El GUARDIA empieza su ronda como si fuera otra noche monótona más en el museo. Sin embargo, a medida que descubra a los ladrones y otros objetos sospechosos, se volverá más alerta y vigilante.

Existen 5 niveles de alerta, y el GUARDIA se mueve una sala por cada nivel.

El nivel de alerta **aumenta** en 1 nivel cada vez que:

- Atrapa a un ladrón
- Encuentra uno o varios objetos abandonados en una misma sala (el GUARDIA los envía automáticamente a la garita)
- Encuentra una reliquia falsa

## Comportamiento del GUARDIA:

Cuando aparece otro **marcador de guardia**:

- **Modos Fácil y Normal**: el GUARDIA se traslada instantáneamente a esa sala.

En este caso, los ladrones pueden esconderse de él.

- **Modo Difícil**: con la aparición del segundo marcador, aparece un GUARDIA extra, que sigue los mismos criterios que el primer GUARDIA. Con la aparición del tercer marcador, el GUARDIA más cercano se traslada instantáneamente a esa sala.

En este caso, los ladrones pueden esconderse de los GUARDIAS.

- **Modo Maldición**: aparece un GUARDIA extra por cada marcador, siguiendo los mismos criterios que el primer GUARDIA.

Cuando un GUARDIA **atrapa a un ladrón**:

- Le quita la mitad (redondeando hacia abajo) de sus reliquias. Se escogen al azar.

- Le quita todos los objetos del inventario y los envía a la garita.

- Expulsa al ladrón fuera del museo.

Al inicio de su siguiente turno, el ladrón vuelve a entrar colocándose en la sala inicial y perdiendo permanentemente **3 acciones**. Los marcadores de acción restantes pasan a su zona de acción.

- Si ocurre durante el turno del jugador, su turno termina.

Cuando un GUARDIA **encuentra un objeto** abandonado:

- El objeto es enviado automáticamente a la garita.

Si la sala con la garita no se ha descubierto todavía, los objetos requisados se apartan y los jugadores no podrán recuperarlos hasta que la garita sea descubierta. Cuando eso suceda, todos los objetos se colocarán en la garita y los jugadores podrán intentar recuperarlos.

## 5. LA MOMIA:

Las reliquias reunidas esta noche en el Gran Museo, no sólo brillan por su valor económico, sino que también son antiguos artefactos llenos de historia y poder. Este poder concentrado ha revivido a una de las momias residentes en el museo.

El turno de la MOMIA empieza después del turno de los guardias, ya que se mueve con mucha más lentitud debido a la artrosis.

La MOMIA aparece cuando un jugador, al examinar un objeto, descubre su marcador. Se coloca inmediatamente en la sala en la que ha sido descubierta, pero ¡tranquilos! Durante esta **primera ronda**, la MOMIA **no se moverá ni realizará ninguna acción**. Largo ha sido su sueño en el más allá y necesita algo de tiempo para recuperarse. Esto permite al jugador que la ha despertado huir de la sala.

## Movimiento de la MOMIA:

La MOMIA deambula por todo el Gran Museo, aunque no sabemos qué es lo que busca. Se mueve siempre una sola sala por turno y empezará su movimiento en la dirección por la que haya huido el ladrón que la ha despertado.

La MOMIA intentará seguir siempre una ruta en **línea recta**. Sin embargo, si no puede hacerlo, ya sea porque no hay una sala descubierta o porque se encuentra con una pared, cambiará de dirección siguiendo estas reglas:

- Si sólo hay una **salida**, aparte de por dónde ha entrado, seguirá en esa dirección.
- Si hay salidas a izquierda y derecha, priorizará la salida de la **izquierda** respecto a su dirección actual.
- Si la única salida es la misma que por dónde ha entrado, volverá sobre sus pasos.

La MOMIA es un ser no-muerto y, por lo tanto, no entiende de limitaciones mortales. Puede moverse por todas las salas sin ningún problema: no necesita usar una escalera.

La MOMIA ignora las SALIDAS al exterior del Gran Museo.

## Comportamiento de la MOMIA:

La Momia no se ve afectada por ningún potenciador.

Cuando la MOMIA atrapa a un ladrón:

¡Los ladrones no pueden esconderse de la MOMIA! Sus sentidos no-terrenales le permiten detectarlos en todo momento. La única salvación de los ladrones es usar una máscara tribal (consulta la lista de POTENCIADORES para más información).

Cuando la MOMIA atrapa a un ladrón, éste sufrirá su terrible abrazo y perderá parte de su esencia:

- El ladrón pierde **3 acciones** de forma permanente
- El ladrón pierde su reliquia de mayor valor, que será descartada del juego.
- Al inicio de su siguiente turno, todos los marcadores de acción restantes del ladrón pasan a su zona de acción.



## 6. ENCUENTROS ENTRE GUARDIAS Y MOMIA:

Cuando un GUARDIA y la MOMIA se encuentran en la misma sala, se gira una **carta de encuentro**.

Nota 1: Si hay **objetos** en la sala en la que se encuentran, el Guardia no los requisa. Después de todo, ¿quién iba a perder el tiempo en eso cuando estás huyendo de una terrible Momia?

Nota 2: Si hay **ladrones** en la sala en la que se encuentran, éstos no tienen que esconderse del GUARDIA ni sufrir el terrible abrazo de la MOMIA.

Nota 3: Si hay **potenciadores** en la sala en la que se encuentran, el GUARDIA no los activará ni sufrirá sus efectos.

El GUARDIA y la MOMIA deben colocarse en la salas indicadas en la carta de encuentro y **sus turnos terminan**. En su próximo turno, empezarán su movimiento en la dirección indicada en la carta.

Nota 4: Si las **salas de destino** todavía **no han sido descubiertas**, se colocarán en la siguiente sala disponible en orden ascendente. En su siguiente turno, empezarán el movimiento intentando seguir la flecha indicada en la carta y, de no poder hacerlo, se aplicarán las reglas de movimiento normal.

Nota 5: Si hay **ladrones** en la sala de destino, éstos sufrirán los efectos de encontrarse con el GUARDIA o la MOMIA.

## 7. VIDAS DE LOS LADRONES:

Cada ladrón puede ser atrapado un máximo de **2** veces antes de tener que abandonar el juego. La tercera vez que un ladrón es atrapado, queda fuera de juego.

Cada vez que un ladrón es atrapado pierde 3 marcadores de acción permanentemente.

Nota: no importa si los marcadores que pierde el jugador están en la zona de acción o de descanso de su tablero de jugador.

En el caso de ser atrapado por el GUARDIA, el ladrón volverá a la sala inicial.

En el caso de ser atrapado por la MOMIA, el ladrón permanecerá en la misma sala.

Vidas de un ladrón:

**3** vidas = 10 marcadores de acción

**2** vidas = 7 marcadores de acción

**1** vida = 4 marcadores de acción

## 8. FINAL DEL JUEGO:

La partida termina cuando se han robado todas las reliquias del Gran Museo.

Sin embargo, los jugadores también pueden forzar una cuenta atrás para acabar el juego: cuando queda una sola reliquia por robar, un ladrón puede abandonar el museo. En este caso, una vez terminada esa ronda, empezará una cuenta atrás: el nivel de alerta del GUARDIA marcará el número de rondas restantes que tendrán el resto de jugadores para intentar robar la reliquia restante.

Es importante tener en cuenta que, aunque se utilicen los marcadores de nivel de alerta como cuenta atrás, el nivel de alerta del GUARDIA siempre será el mismo.

Cuando un ladrón abandona el museo, todos sus objetos se dejarán en la sala por la que haya salido.

Una vez el juego termine, los jugadores cuyo ladrón haya sobrevivido cuentan los puntos otorgados por sus reliquias.

¡Quién más puntos tenga, es el mejor ladrón!

En caso de empate, el ladrón que tenga más marcadores de acción en su tablero de jugador gana.

En caso de otro empate, si uno de los ladrones ha salido del museo y el otro no, gana el ladrón que haya salido del museo.

## 9. NIVELES DE DIFICULTAD:

Ahora que ya sabes cómo funcionan los entresijos del museo y has sentido el placer de robar las reliquias del Gran Museo, ¡es el momento de aumentar el desafío! **THE ARCADE SERIES: Crazy Museum™** presenta 4 niveles de dificultad para aquellos ladrones más experimentados:

- Fácil = 1 Guardia
- Normal = 1 Guardia + 1 Momia
- Difícil = 2 Guardias + 1 Momia
- Maldición = 3 Guardias + 1 Momia

¿Te atreves a probarlos todos?

## 10. MODO 1 JUGADOR:

¿Podrás robar todas las reliquias y escapar del Gran Museo sin que te atrapen?

Este modo de juego contempla las mismas reglas que el modo multijugador, pero añadiendo 2 pequeños cambios:

- Si el GUARDIA no ha aparecido al descubrir la 5a sala (sin contar la sala inicial), el GUARDIA aparecerá en la sala inicial y empezará su movimiento hacia la última sala descubierta.
- Si la MOMIA no ha aparecido al descubrir la 7a sala (sin contar la sala inicial), la MOMIA aparecerá en la última sala descubierta al final de esa ronda.

En este caso, cuando se descubra su marcador, la MOMIA aparecerá inmediatamente en esa sala, envolviendo al ladrón en su terrible abrazo.

Si consigues salir del museo con vida, suma el valor de las reliquias que te quedan en el saco. Esta es tu puntuación final, ¿podrás superar tu propio récord?

ESPACIO  
PARA  
CODIGO QR

Si tienes dudas o necesitas ayuda, escanea este código para más información o visita nuestra web:

[www.trencadaus.com/crazymuseum](http://www.trencadaus.com/crazymuseum)

## **INDICE:**

|                                                   |           |
|---------------------------------------------------|-----------|
| <b>OBJETO DEL JUEGO .....</b>                     | <b>2</b>  |
| <b>1. COMPONENTES .....</b>                       | <b>3</b>  |
| <b>2. CÓMO JUGAR .....</b>                        | <b>6</b>  |
| <b>Preparación .....</b>                          | <b>6</b>  |
| <b>Creación del Museo .....</b>                   | <b>6</b>  |
| <b>El turno del Jugador .....</b>                 | <b>7</b>  |
| <b>Cuadros de Acciones .....</b>                  | <b>8</b>  |
| <b>3. POTENCIADORES .....</b>                     | <b>9</b>  |
| <b>Escaleras .....</b>                            | <b>9</b>  |
| <b>Máquina expendedora .....</b>                  | <b>10</b> |
| <b>Rata Amiga .....</b>                           | <b>10</b> |
| <b>Los potenciadores .....</b>                    | <b>11</b> |
| <b>Conductos de ventilación .....</b>             | <b>12</b> |
| <b>4. EL GUARDIA .....</b>                        | <b>12</b> |
| <b>Aparición del GUARDIA .....</b>                | <b>13</b> |
| <b>Movimiento del GUARDIA .....</b>               | <b>13</b> |
| <b>Niveles de alerta .....</b>                    | <b>13</b> |
| <b>Comportamiento del GUARDIA .....</b>           | <b>14</b> |
| <b>5. LA MOMIA .....</b>                          | <b>14</b> |
| <b>Movimiento de la MOMIA .....</b>               | <b>15</b> |
| <b>Comportamiento de la MOMIA .....</b>           | <b>15</b> |
| <b>6. ENCUENTROS ENTRE GUARDIAS Y MOMIA .....</b> | <b>16</b> |
| <b>7. VIDAS DE LOS LADRONES .....</b>             | <b>16</b> |
| <b>8. FINAL DEL JUEGO .....</b>                   | <b>17</b> |
| <b>9. NIVELES DE DIFICULTAD .....</b>             | <b>17</b> |
| <b>10. MODO 1 JUGADOR .....</b>                   | <b>18</b> |

## LOS POTENCIADORES



• **Piel de plátano:** el personaje resbala y se cae, **pierde todos los objetos** que lleva encima y **finaliza su turno**.



• **Bomba de humo:** al estallar **finaliza el turno** del personaje que la ha activado. Cualquier personaje que entre en la sala durante **1 ronda completa** finaliza su turno. Nota: si un GUARDIA entra en la sala los ladrones no deberán esconderse.



• **Barra de chocolate:** recupera 3 acciones instantáneamente.



• **Tote bag:** permite moverse teniendo objetos en el inventario durante **1 turno** sin ningún coste adicional. Después se rompe.



• **Llave maestra:** permite recuperar objetos de la garita sin ningún coste durante **1 turno**.



• **Reliquia Falsa:** es un elemento de distracción para los personajes.

—Si hay una reliquia real en la sala, los ladrones no podrán robarla hasta que no hayan gastado **2 acciones extra** para intentar descubrir cuál es la verdadera.

—Si un GUARDIA encuentra una reliquia falsa, **finaliza su turno** y **sube en 1 el nivel de alerta**.

Nota: la reliquia falsa se devuelve a la baraja una vez un personaje interactúa con ella (no cuando se activa la carta).



• **Mapa:** permite al ladrón **moverse instantáneamente** a cualquier sala descubierta del museo.



• **Suelo resbaladizo:** los personajes resbalan y cruzan la sala en línea recta cada vez que intentan pasar por ella durante **1 ronda completa**. Si al otro lado no hay una sala, los personajes chocan contra la pared, pierden todos los objetos que llevan y finaliza su turno.



• **Silbato:** esta carta se juega boca arriba. El GUARDIA más cercano **cambia su ruta** para llegar hasta el silbato por el camino más corto. Se devuelve a la pila una vez el GUARDIA llega allí.

Nota: cuando hay más de 1 al mismo tiempo, el GUARDIA irá al que esté más cerca.



—> Ver Página 12

## Cuadros de acciones

### Acciones de movimiento

- **Moverse una sala** = 1 acción x sala

Nota: la primera vez por turno es siempre gratis.

- **Moverse con objetos en el inventario** = 1 acción extra x sala

Nota 1: da igual el número de objetos, de 1 a 3.

Nota 3: la escalera no cuenta como objeto.

- **Descansar un turno** = recupera TODAS las acciones

Nota: con objetos en el inventario, **no podrá recuperar acciones.**

- **Usar conductos de ventilación** = 1 acción + finaliza turno

### Acciones de exploración

- **Examinar objeto** = 1 acción

- **Coger / Dejar objetos** = no cuesta ninguna acción

Nota: Cada ladrón puede llevar un máximo de **3 objetos**.

- **Examinar reliquia** = 1 acción

- **Robar reliquia** = objetos necesarios + 1 acción

Nota 1: no hay un máximo de reliquias que se puedan robar.

Nota 2: es suficiente con que los objetos estén en la sala.

- **Comprar potenciador** = usar máquina expendedora = 2 acciones

- **Llamar a la rata amiga** = 1 marcador de queso

### Acciones de interacción

- **Escondarse del GUARDIA** = 2 acciones

- Mientras estén en la misma sala, el ladrón sólo podrá **descansar**, **coger/dejar objetos**, **usar quesos** o **usar cartas de máquina expendedora**.

- El turno del ladrón termina.

Nota: si el jugador no gasta 2 acciones para esconderse del GUARDIA, el ladrón será atrapado.

- **Recuperar 1 objeto de la garita** = 1 acción x objeto