

The cover art features four main characters from the Tokyo Ghoul series. In the foreground, Ken Kaneki is shown from the chest up, wearing his signature black school uniform with a white shirt and tie, and a white eye patch over his right eye. He has dark hair and a serious expression. Behind him, to the left, is a Ghoul with white hair and red eyes, wearing a green jacket. To the right of the white-haired Ghoul is another character with dark hair and red eyes, wearing a dark suit with a red tie. In the bottom left corner, there is a smaller character with dark hair and red eyes, wearing a school uniform with a red bow. The background is a dark, stylized cityscape with glowing lights and a large, glowing red eye in the upper right. The title 'Tokyo Ghoul' is written in a large, white, dripping font, with 'BLOODY MASQUERADE' in a smaller, white, dripping font below it. The text 'UN JUEGO DE FLORIAN GRENIER' and 'REGLAS' are also present.

Tokyo Ghoul

BLOODY MASQUERADE

UN JUEGO DE FLORIAN GRENIER

REGLAS

INTRODUCCIÓN

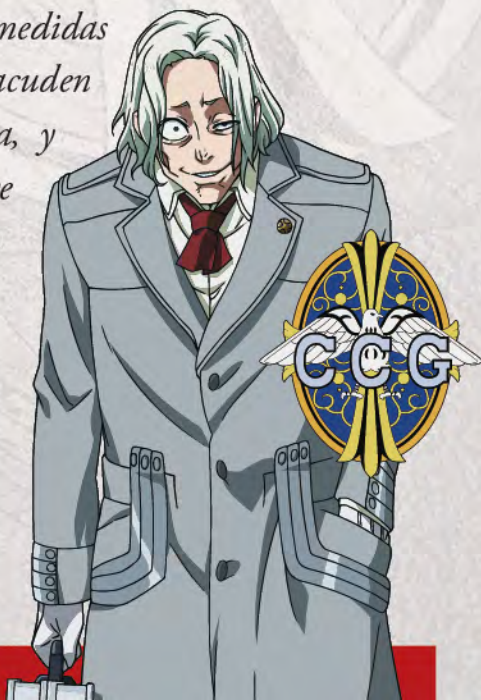
Los Ghouls viven entre nosotros, igual que la gente normal, excepto por su ansiedad en consumir carne humana.

Criaturas desesperadas se ocultan en las profundidades de Tokyo. Se esconden a plena vista, cazando humanos para alimentarse de ellos, y se llaman "Ghouls"... Cuando un rescate, moralmente discutible, lo transforma en el primer híbrido mitad Ghoul mitad humano, Ken Kaneki ha de sobrevivir en medio de las guerras territoriales Ghoul, aprendiendo sobre la sociedad Ghoul y controlando sus nuevos poderes.



Incapaz de descartar su humanidad, pero igualmente incapaz de suprimir su hambre ghoul, Ken encuentra la salvación en la bondad de unos amistosos ghouls que dirigen un café llamado Anteiku: le enseñan como pasar como un ser humano y a comer carne de la manera más humana posible..

Pero eventos recientes acaecidos en la sociedad ghoul llaman la atención de los inspectores de la Comisión de Contramedidas Ghoul (CCG), que acuden como lobos a la caza, y no discriminan entre ghouls rabiosos o con conciencia.



OBJETIVO DEL JUEGO

Cada jugador juega como Humano, Ghoul o Inspector del CCG.



HUMANO



GHOUL



INSPECTOR

Su identidad debe permanecer en secreto hasta el final de la partida.

Cada jugador tendrá uno o más *Objetivos* que cumplir para poder ser declarado ganador.

Ejemplo: sobrevivir si eres un Humano, devorar a un Humano si eres un Ghoul o matar a un Ghoul si eres un Inspector.

VICTORIA

Cada Jugador tiene *Objetivos* que cumplir o una condición de *Victoria Automática* que conseguir.

VICTORIA AUTOMÁTICA



COLECCIÓN

Si el jugador tiene una determinada combinación de cartas de *Pista* en su mano al principio de su turno, debe mostrarlas de inmediato. Es declarado entonces el ganador de la partida.

OBJETIVOS

La comprobación del cumplimiento de los *Objetivos* se realizará únicamente al finalizar la partida.



MATAR

El jugador debe matar al tipo de personaje que se especifica en su carta para poder ser declarado ganador.



SEGUIR CON VIDA

El jugador debe permanecer vivo hasta el final de la partida y poseer las cartas de *Pista* requeridas para poder ser declarado ganador.

FIN DE LA PARTIDA

La partida acaba cuando:

- Un jugador anuncia, al principio de su turno, su condición de *Victoria Automática*  (éste es declarado el único ganador de la partida).
- Un jugador activa un ataque para matar a otro jugador .
- Todos los *marcadores de sospecha*  han sido tomados: la partida finaliza después del turno del jugador activo.

Si la partida finaliza por la muerte de alguno de los jugadores o porque se ha vaciado la *Reserva* de marcadores de *Sospecha* , cada jugador deberá revelar su identidad antes de comprobar las condiciones de victoria de cada uno de ellos y determinar al ganador o ganadores de la partida. Bajo estas condiciones puede haber más de un ganador.

CONTENIDO [partida básica]



CONTENIDO [Variantes]

Máscara

Apoyo



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA



- 1 Coloca el tablero de juego en el centro de la mesa.
- 2 Cada jugador coloca un tablero de *Investigación* frente a él.
- 3 Coloca aleatoriamente las 2 losetas de *Localización* con borde rojo boca abajo en la zona reservada para ellas.
- 4 Coloca aleatoriamente el resto de losetas de *Localización* boca arriba alrededor del tablero de juego.
- 5 Coloca la ficha de *Acción* en la loseta de borde rojo marcada con el símbolo de inicio. Ésta será movida en el sentido de las agujas del reloj de una loseta de *Localización* a la siguiente.
- 6 Coloca los marcadores de *Sospecha* en el centro del tablero según el número de jugadores (como muestra la tabla más abajo): éstos formarán la *Reserva*.
- 7 Haz una pila de fichas de *Personaje* según indica la tabla más abajo. Coloca las cartas de *Personaje* correspondientes sobre el tablero, así todos podrán ver los objetivos de cada uno de los personajes.
- 8 Reparte las fichas de *Personaje* boca abajo a los jugadores. Cada jugador descubre su identidad y la mantiene en secreto sin girar la ficha y colocándola junto a su tablero de *Investigación*.
- 9 Coge las cartas de *Pista* según las indicaciones más abajo, baraja las cartas de *Pista* y reparte 3 boca abajo a cada jugador.

NÚMERO DE CARTAS DE PISTA

Usa todas las cartas de *Café*, *Comida*, *Transformación* y *Paloma* con igual o menor valor que el número de jugadores.

"4+" significa que la carta puede ser jugada en partidas de 4 a 8 jugadores.

Dicho esto, cuando hay 4 jugadores las cartas "5+", "6+", "7+" y "8+" son retiradas del juego.

Para 8 jugadores, usa todas las cartas de Pista.



JUGADORES		GHOULS	PALOMAS	HUMANOS	MARCADORES DE SOSPECHA (en la <i>Reserva</i>)
					
4		1*	1	2	12
Cuidado, no elegir a <i>RIZE</i> en partidas de 4 jugadores.					
5		2*	1	2	20
6**	a	2	1	3	24
	b	2	2	2	24
7**	a	3	1	3	35
	b	3	2	2	35
8**	a	4	1	3	40
	b	4	2	2	40

* PARA LAS PRIMERAS PARTIDAS, escoged entre los Ghouls HINAMI y NISHIKI.

** En partidas de 6 o más jugadores escoger entre las configuraciones a o b.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

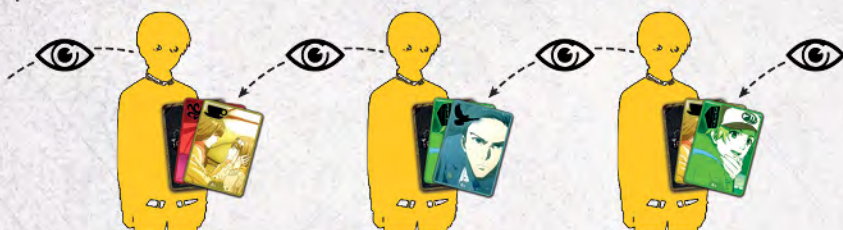
FASE PRELIMINAR:

Antes de iniciar la primera ronda, los jugadores intercambiarán cartas de *Pista*.

- Cada jugador tiene 3 cartas de *Pista* en este momento.



- Cada jugador escoge 2 de las cartas de *Pista* en su mano y las muestra a la vez al jugador que tiene a su izquierda.



- Después, todos los jugadores darán 1 de sus cartas de *Pista* boca abajo, al jugador a su derecha. Todos deben entregar y recibir su carta a la vez. De ese modo, cada jugador entrega su carta sin saber cuál va a recibir.



- Cada jugador debe empezar la partida con 3 cartas de *Pista* en su mano. ¡La fase preliminar se ha completado y la partida puede empezar!

CONSEJO PARA LAS PRIMERAS PARTIDAS

Si un jugador te ha mostrado 2 cartas iguales, no le entregues ninguna carta del mismo color. Eso podría permitirle conseguir su *Condición de Victoria Instantánea* al principio de su turno, si su personaje tiene una.

SECUENCIA DE LA RONDA

Los jugadores se turnarán en el sentido de las agujas del reloj haciendo preguntas e intercambiando información. La persona que esté ejerciendo su turno de juego será el jugador activo . El primer jugador activo puede ser el organizador de la partida o cualquier otra persona designada por los jugadores.

1 Comprobar las condiciones de Victoria Automática del jugador activo

- Si el jugador activo cumple las condiciones de su personaje para una *Victoria Automática*, debe decirlo al principio de su turno antes de mover la ficha de *Acción*. En el momento en el que la ficha de *Acción* es movida, ya no es posible reclamar una *Victoria Automática*: el jugador deberá esperar al principio de su turno en la siguiente ronda.
- Si el jugador activo es un *Inspector*, podrá en este momento activar su *Acción Especial* (eso sí, antes de mover la ficha de *Acción*, ver página 8).

2 Movimiento del jugador activo.

Cada turno, el jugador activo deberá mover la ficha de *Acción*  a una *Localización* visible. Puede moverla 1 o 2 *Localizaciones* durante el turno.

Las *Localizaciones* ocultas no se tendrán en cuenta.

Las diferentes *Localizaciones* se explican en las páginas 8 y 9.



EJEMPLO

El jugador puede desplazarse de A a B o C

Las *Localizaciones* ocultas H no se cuentan.

3 Girar las losetas de Localización.

- La *Localización* visible que el jugador activo deja atrás es puesta boca abajo: se convierte entonces en una *Localización* oculta hasta que sea "saltada" de nuevo. (Durante la primera ronda, la loseta de inicio no se gira).
- Las *Localizaciones* ocultas que son "saltadas" por el jugador activo  son giradas y se convierten en *Localizaciones* visibles.
- Las *Localizaciones* visibles "saltadas" por la ficha de *Acción*  permanecerán boca arriba.

CONTINUACIÓN DEL EJEMPLO:

El jugador se ha movido 2 *Localizaciones* (desde A hasta C).

La *Localización* A es girada boca abajo.

Las *Localizaciones* ocultas H que han sido "saltadas" son giradas boca arriba.



4 El jugador activo realiza las acciones mostradas en la Localización.

5 La persona a la izquierda del jugador activo pasa a ser el siguiente jugador activo.

El turno se desarrollará de la misma manera (repetir pasos 1-5).

OBJETIVOS

Los *Objetivos* y las condiciones de *Victoria Automática* son específicas para cada personaje y se detallan a continuación:

VICTORIA AUTOMÁTICA



COLECCIÓN:

Consigue 3 cartas de *Pista* del tipo indicado (, , o).

Esta *Victoria Instantánea* tan solo puede ser reclamada por el jugador activo al principio de su turno. En este caso, es proclamado el único ganador de la partida.

MATAR



Matar un Humano , un Ghoul o un Inspector .

Para poder matar a otro personaje, el jugador activo debe estar en una de las dos *Localizaciones* designadas (*Localizaciones* de bordes rojos). Solo los personajes con *Objetivos* de matar pueden hacer uso de la acción de *Ataque*.



ACCIONES ESPECIALES DE LOS INSPECTORES

(Deben ser activadas al inicio del turno del jugador activo, antes de mover la ficha de *Acción*):

Si el jugador es un Inspector, también tiene la habilidad de matar a otro personaje fuera de las *Localizaciones* designadas: en lugar de mover la ficha de *Acción* al principio de su turno, puede decidir matar al jugador de su elección si ese jugador tiene al menos X cartas de *Pistas* frente a él (X=1, 2 o 3 dependiendo de la carta del Inspector).

Esta acción especial puede ser activada únicamente si el jugador que encarna al Inspector tiene en su mano al menos 2 cartas de *Pista* azules de las Palomas.

NOTA: ¡Los Inspectores juegan en equipo, ganan o pierden juntos!



OBJETIVOS DE FIN DE LA PARTIDA

SEGUIR CON VIDA

Seguir con vida Y conseguir 2 cartas de *Pista* del tipo indicado (, , o).



SUPERVIVENCIA DEL COMPAÑERO

TOUKA sigue viva al final de la partida.



NISHIKI sigue vivo al final de la partida.

Nota: en este caso, aunque el jugador haya sido matado (o si está vivo pero no tiene las cartas *Pista* requeridas para ganar), ganaría la partida.

Ejemplo: Kimi fue matada por el ataque de un Inspector. Todos los Inspectores pierden la partida ya que han fallado en su misión de matar a un Ghoul. Por otro lado, aunque haya muerto, Kimi sigue siendo ganadora en la partida puesto que Nishiki sigue vivo al final de la partida. El resto de jugadores también comprobarán sus *Objetivos de fin de la partida*.

LOCALIZACIONES

Las losetas muestran *Localizaciones* emblemáticas del anime que los jugadores pueden visitar para poder realizar diferentes acciones.

Las diversas acciones de cada *Localización* están descritas en el orden en que deben realizarse, de izquierda a derecha. Las losetas de borde rojo representan *Localizaciones* en las que es posible atacar a otro jugador. Son colocadas boca abajo al principio de la partida.

ACCIONES DE LOCALIZACIÓN

INTERROGATORIO (opcional)



El jugador activo puede interrogar al jugador de su elección. Le pedirá que le enseñe 2 cartas de *Pista*. En ese momento el jugador activo puede decidir intercambiar 1 de sus cartas de *Pista* con alguna de las que le han mostrado.

SOSPECHA (obligatoria para todos)

Los jugadores atraen *Sospechas*. En otras palabras, deben coger 1 marcador de *Sospecha* del centro del tablero y lo colocarán en el cuadrado correspondiente en sus tableros de *Investigación*.



Todos los jugadores que tengan al menos 2 cartas de *Pista* idénticas correspondientes al color de la localización (Café, Comida o Paloma) cogen un marcador de *Sospecha*.



Todos los jugadores que tengan al menos 2 cartas de *Pista* idénticas (de todos los tipos) cogen 1 marcador de *Sospecha*.

Ejemplo: Mike tiene 2 cartas de Comida.

Por tanto debe tomar 1 marcador de *Sospecha* y colocarlo en su tablero de *Investigación*.



Todos los jugadores que tengan al menos 1 carta de *Pista de Transformación* toman un marcador de *sospecha*.

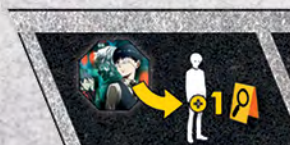
Ejemplo: Mike tiene 2 cartas de *Pista de Transformación* en su mano, por tanto coloca 1 marcador de *Sospecha* (y solo 1) en su tablero de *investigación*.



CUBRIR PISTAS (opcional)



El jugador activo puede quitar un marcador de *Sospecha* del tablero de investigación del jugador de su elección (incluido él mismo) y devolverlo a la *Reserva*.



El jugador activo puede dar una marca de *Sospecha* de la *Reserva* al jugador de su elección.



ATAQUE (opcional)

Esta acción solamente está disponible para los personajes con un *Objetivo de Matar* .



El jugador activo puede decidir atacar al jugador que tenga más marcadores de *Sospecha* (con la excepción de él mismo). En caso de un empate entre diferentes jugadores, el jugador activo escogerá entre los empatados a quien atacar. El jugador atacado muere.

Esta acción causa el fin de la partida.



El jugador activo puede atacar al personaje de su elección, si ese personaje tiene al menos 3 marcadores de *Sospecha* en su tablero de Investigación. El jugador atacado muere.

Esta acción causa el fin de la partida.

MARCADORES DE SOSPECHA

Cuando un jugador tiene 3 marcadores de *Sospecha* en su tablero de *Investigación*, debe mostrar las 3 cartas en su mano, en lugar de 2, durante un *Interrogatorio*.

VARIANTE DE MÁSCARA

Esta variante añade personajes adicionales y una nueva forma de jugar con la incorporación de las cartas de *Pista de Máscara* , permitiendo a los jugadores ocultar las cartas que tienen en su mano.

CONTENIDO

Añadido a la partida básica

CARTAS DE PISTA DE MÁSCARA



5 CARTAS Y 5 FICHAS DE PERSONAJE
1 Humano • 1 Kaneki • 3 Ghouls



PREPARACIÓN

La preparación es idéntica, excepto por los cambios descritos a continuación:

- Se añaden nuevos personajes (ver tabla en página 5).
- Añadir tantas cartas de *Máscara*  como jugadores a las cartas *Pista*. Repartir las cartas. Con esto, cada jugador recibe 4 cartas.
- Si un jugador recibe alguna carta de *Pista de Máscara* , debe colocar una boca arriba frente a él (en su tablero de *Investigación*). Los jugadores que no tengan ninguna carta *Pista de Máscara*  en su mano inicial colocan la carta de *Pista* de su elección frente a ellos.
- Después, continúa con la fase preliminar.

NUEVAS REGLAS

Todas las reglas del juego básico se aplican de la misma manera con la excepción de 4 cambios:

- Tras un interrogatorio y el correspondiente intercambio, un jugador deberá tener siempre 4 cartas (3 en mano + 1 en su tablero de *Investigación*).

- Cuando un jugador deba colocar una carta de Pista boca arriba en su tablero de Investigación, está obligado a revelar una carta de *Pista de Máscara*  si la tiene. Los Interrogatorios e intercambios suceden de la misma manera que en la partida básica.
- Si un jugador recibe una carta de *Pista de Máscara*  en un intercambio y la carta de Pista que tiene boca arriba en su tablero de Investigación no es una carta de *Pista de Máscara* , deberá cambiarla inmediatamente con la carta de *Pista de Máscara*  que acaba de recibir.
- Durante un *Interrogatorio*, las cartas mostradas sobre el tablero de *Investigación* de los dos jugadores pueden formar parte del intercambio. En ese caso, las cartas del tablero de *Investigación* tendrán que ser reemplazadas.

VARIANTE DE APOYO

Esta regla opcional añade un cambio en la forma como se desarrollan los ataques, dando al defensor la posibilidad de derrotar al atacante.

CONTENIDO

Añadido a la partida básica



FICHAS DE APOYO

7 Neutras • 1 Kaneki Transformado

PREPARACIÓN

La preparación es la misma que en la partida básica o en la Variante de Máscara, dependiendo de la versión que se juegue. Tras repartir las cartas de *Pista*, haz una pila de fichas de *Apoyo* , boca abajo.

Añadir tantas fichas como jugadores en la partida, incluyendo 1 ficha de Kaneki Transformado .

Ejemplo: 5 jugadores = 1 Kaneki Transformado + 4 fichas neutras.

Entonces, cada jugador recibe una ficha de *Apoyo*, la mira y la coloca boca abajo frente a él.

NUEVAS REGLAS

Todo jugador puede ver su ficha de *Apoyo*  al principio de la partida.

Al final de su turno, el jugador activo puede mirar cualquiera de las fichas de *Apoyo* , O cambiar su propia ficha con la de otro jugador.

Ejemplo de la orden de ejecución para el jugador activo:

1. Mover la ficha de *Acción* .
2. Activar las *Localizaciones* y resolución de las diferentes acciones.
3. Posibilidad de poder mirar cualquiera de las fichas de *Apoyo* (incluida la suya) O intercambiarla con otro jugador sin mirarla.

CONDICIONES DE VICTORIA

Cuando el jugador activo ejecuta un ataque, se desarrolla como en

el juego básico: al principio, tanto el jugador activo como el objetivo revelan sus fichas de *Personaje*. Ambos jugadores revelarán entonces simultáneamente sus fichas de *Apoyo* .

- Si ninguno de los dos jugadores posee la ficha de *Kaneki Transformado* , el jugador atacante mata a su objetivo (como en la partida básica).
- Si el jugador atacante tiene la ficha de *Kaneki Transformado* , el jugador mata a su objetivo (como en la partida básica).
- Si el jugador atacado por el jugador activo posee la ficha de *Kaneki Transformado* , mata a su atacante. El jugador que lanzó el ataque pierde entonces la partida. Las condiciones de victoria son entonces comprobadas para los otros jugadores que siguen en la partida.



PERSONAJES

HUMANOS



KANEKI Ken

Es un estudiante al que le apasiona leer. Conoció a Rize en su cafetería favorita y cayó rendido ante sus encantos, sin saber que ella era una Ghoul.



NISHINO Kimi

Kimi es una humana cuyo novio, Nishiki, es un Ghoul. Ella conoce la verdadera naturaleza de su amante, pero sabe muy bien que Nishiki nunca le haría daño.



NAGACHIKA Hideyoshi

Es el mejor amigo de Kaneki y van juntos a la misma universidad. De naturaleza curiosa, le gustaría saber más sobre los misteriosos Ghouls de los que oye hablar en las noticias...

INSPECTORES DEL CCG (también llamados Palomas)



MADO Kureo

Mado ha derrotado a muchos Ghouls durante su larga carrera. Ha conseguido extensos conocimientos y tiene una habilidad única para encontrar a esas criaturas.



AMON Kotaro

Amon es un joven Inspector que se graduó el primero de su promoción en la Academia. Está extremadamente consagrado a cazar Ghouls y haría cualquier cosa por crear un mundo en paz sin esas criaturas.



SUZUYA Juzo

A pesar de su corta edad, su talento le abrió un camino desde la CCG hasta convertirse en Inspector. Aunque sus técnicas para matar Ghouls son espectaculares, su ética deja mucho que desear.



GHOULS



NISHIO Nishiki

Aunque ha experimentado en primera persona el lado oscuro de los humanos y el peligro que pueden representar para los Ghouls. Nishiki disfruta de verdad de su relación con su novia Kimi, una humana.



KAMISHIRO Rize

Rize es conocida por ser una Ghoul glotona en el distrito 20 de Tokyo. Su apodo es "La Tragona". Cree que todos los humanos merecen ser devorados.



KIRISHIMA Touka

Touka sabe cómo ocultar su verdadera identidad muy hábilmente. Normalmente no muestra ninguna violencia hacia los humanos. Touka siente un profundo odio hacia la CCG.



TSUKIYAMA Shu

Es un Ghoul con unos inusuales y exigentes apetitos. Se le conoce como un "Gourmet" en la CCG. ¿Su placer inconfesable? Devorar otros Ghouls.



FUEGUCHI Hinami

Vive con su madre. Trágicas circunstancias la obligaron a separarse de su padre. Hinami odia los conflictos.

VARIANTES DE MÁSCARA



UTA

Dirige la tienda de máscaras en el distrito 4, y bajo su apariencia punk, se esconde un Ghoul de voz suave y cariñosa.



YOSHIMURA

Es el Ghoul que dirige el "Anteiku", una cafetería tapadera. Quiere a los humanos. Es quien salvó a Kaneki y le acogió bajo su ala. No obstante, la verdadera naturaleza de muchas de sus actividades es un misterio.



YOMO Renji

Es un Ghoul involucrado en actividades secretas para la organización "Anteiku". No es muy hablador; pero es de plena confianza para los miembros del "Anteiku", especialmente Touka.



KANEKI Ken (mitad Humano-mitad Ghoul)

Se convirtió en mitad Humano mitad Ghoul... este joven está buscando el equilibrio entre las dos partes de su nueva personalidad.

NOTA : Kaneki solo entra en juego cuando hay 2 Ghouls en la partida, es decir a partir de 5 jugadores. Durante la fase de preparación, esta versión alternativa de Kaneki puede considerarse un Ghoul o un Humano (a elección del jugador). Durante la partida, al considerarse Humano y Ghoul, por tanto puede ser atacado por Ghouls o por Palomas.



KOSAKA Yoriko

Yoriko es la mejor amiga humana de Touka.

FAQ (PREGUNTAS FRECUENTES)

¿Tengo obligación de intercambiar una de mis cartas cuando hago un Interrogatorio?

El intercambio de cartas tras un *Interrogatorio* es siempre opcional. El jugador activo no está obligado a hacer el intercambio si no quiere. Puede incluso pretender hacerlo, por ejemplo poniendo sus manos bajo la mesa, a su espalda o girándose.

¿Cuántas cartas debería tener en la mano tras un intercambio?

Después de un *Interrogatorio* y un intercambio, debes tener siempre 3 cartas de *Pista* en tu mano, a no ser que juguéis a la variante de *Máscara*, en cuyo caso deberás tener 4 cartas (3 en tu mano y una en tu tablero de *Investigación*).

Si el jugador al que interrogo tiene una carta boca arriba en su tablero de Investigación ¿puedo cogerla?

Sí. El jugador que es interrogado te mostrará en secreto 2 cartas de su mano. Pero puedes decidir coger la carta boca arriba frente a él en vez de una de las que te ha mostrado durante el *Interrogatorio*. En ese caso, el jugador cuestionado escogerá otra carta de *Pista* en su mano y la colocará boca arriba en su tablero de *Investigación*.

Si tengo una carta visible en mi tablero de Investigación ¿Puedo ofrecerla durante el Interrogatorio?

Sí, si eres el jugador activo y estás realizando un *Interrogatorio*, puedes dar la carta de *Pista* boca arriba frente a ti a cambio de alguna de las cartas en posesión del jugador que interrogas. Entonces colocarás una nueva carta de tu mano boca arriba en tu tablero de *Investigación*.

¿Puedo ir de farol?

La identidad de tu *personaje* debe ser siempre secreta hasta el final de la partida. Nunca deberías mostrar tus cartas de *Pista* a no ser que estés siendo interrogado. No obstante, nada te impide intentar engañar a tus compañeros de partida diciendo en voz alta que tienes una u otra carta en tu mano...en otras palabras, echarse un farol es una válida y recomendable estrategia.

¿Puedo jugar a las dos Variantes a la vez?

¡Sí, puedes! En cuanto tengas por la mano la partida básica, puedes mejorarla usando las Variantes. Las Variantes de *Máscara* y *Apoyo* son compatibles entre sí y con la partida básica.





Tokyo Ghoul

BLOODY MASQUERADE

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo del juego - Florian Grenier

Don't Panic Games

Productor - Cédric Littardi

Directores del Proyecto - Estelle Cang,

Gaëlle Buecheler & Sébastien Célerin

Director de Publicación - Nicolas Aubry

Director de Marketing - Camille Lepage

Diseño Gráfico - Guillaume Bichet & Vincent Diez

© 2018 Edición en español: SD Games

Traducción al castellano: Ángel Carmona

Revisión de las Reglas: Santa Clara BCS

Maquetación: Vitamina Disseny

C/ Montsià, 9-11 P.I. Can Bernades

08130 Santa Perpètua de Mogoda

Barcelona - Spain

info@playsdgames.com - www.playsdgames.com

Agradecimientos

El diseñador del juego quiere agradecer profundamente a todos los probadores del juego: Céline "Dext" Grenier, Sébastien Argyriadés, Mathieu Baillet, Stéphane Belot, Luc Debionne, Guillaume Gentile, Valériane Holley, Antoine Letouzey, Léo Mallet, Benjamin Piriou, Evan Liauzu, Philippe & Christelle de Kfée des Jeux de Grenoble y finalmente a los jugadores de La Cafetière incluyendo a Antoine Bauza alias le Taulier, Michael Bertrand, Ludovic Maublanc, Corentin Lebrat, Théo Rivière y Nicolas Normandon.

También quiere agradecerle a Mathieu Blayo Polord por su inestimable ayuda y sabios consejos.

Y finalmente al equipo de Don't Panic Games, en especial a Guillaume Bichet, Gaëlle Buecheler, Estelle Cang, Sébastien Célerin y Cédric Littardi.

Don't Panic Games quiere agradecer especialmente al Sr. Sui Ishida, Shueisha y Studio Pierrot, Guillaume Bichet, Sébastien Célerin, Nicolas Raoult, Farid Ben Salen y a todos en Anime Limited Team y @Anime.

© Sui Ishida/Shueisha,Tokyo Ghoul Production Committee

SECUENCIA DE LA RONDA

- 1

Verificación de las condiciones de *Victoria Automática* por parte del jugador activo. Los Inspectores pueden hacer uso de su *Acción Especial*.


- 2

El jugador activo mueve la ficha de *Acción* 1 o 2 *Localizaciones* visibles.


- 3

Las losetas de *Localización* se giran:
 - La *Localización* visible que el jugador activo abandona es puesta boca abajo.
 - Las *Localizaciones* ocultas sobre las que pasa el jugador activo son giradas boca arriba.


- 4

El jugador activo realiza las acciones descritas en la *Localización*.
- 5

La persona situada a la izquierda del jugador activo pasa a ser el siguiente jugador activo.

OBJECTIVOS (VER PÁGINA 8)



VICTORIA AUTOMÁTICA POR COLECCIÓN:

Condiciones de Victoria comprobadas al principio del turno del jugador activo. Conseguir 3 cartas de *Pista* mostradas.



VICTORIA POR MATAR:

Realiza esta acción sólo en las *Localizaciones* con borde rojo, o utilizando la *Acción Especial de los Inspectores*. (Ver página 8)
Mata a un Humano, un Ghoul o un Inspector.



OBJETIVO DE FIN DE LA PARTIDA SEGUIR CON VIDA:

Esta condición de Victoria se comprobará al final de la partida (Ver página 3).
Debes seguir con vida Y tener las cartas *Pista* mostradas.



OBJETIVO ADICIONAL DE FIN DE PARTIDA SUPERVIVENCIA DEL COMPAÑERO:

Esta condición de Victoria se comprobará al final de la partida (Ver página 3). No importa lo que le ocurra al jugador; si su compañero sobrevive es uno de los ganadores de la partida.

ACCIONES DE LOCALIZACIÓN (VER PÁGINAS 9-10)



SOSPECHA (obligatoria para todos)

Todos los jugadores que tengan las cartas representadas pondrán un marcador de *Sospecha* en su tablero de *Investigación*.



INTERROGATORIO (opcional)

Pide a otro jugador que te muestre 2 cartas de *Pista*. Después puedes intercambiar una de tus cartas con él.



CUBRIR PISTAS (opcional)

Coge un marcador de *Sospecha* de la *Reserva* y entrégalo al jugador que quieras.



ATAQUE (opcional)

Puedes atacar a cualquier jugador que tenga al menos 3 marcadores de *Sospecha* en su tablero de *Investigación*. ¡Esto pone fin a la partida!



CUBRIR PISTAS (opcional)

Retira un marcador de *Sospecha* de un tablero de *Investigación* y devuélvelo a la *Reserva*.



ATAQUE (opcional)

Puedes atacar al jugador que tenga más marcadores de *Sospecha*. Si hay un empate, puedes elegir a quién atacas. ¡Esto pone fin a la partida!