

Huntington

¡HASTA LOS BANDIDOS
VUELVEN A CASA!



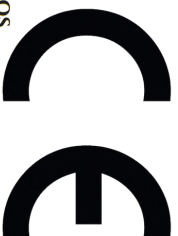
ESTE PRODUCTO CUMPLE CON LOS REQUISITOS DE LAS DIRECTIVAS
VIGENTES DE LA UE.

AVISO LEGAL

WEBSITE: WWW.FOXHUNTGAME.COM

E-MAIL: FOXHUNTGAME@GMAIL.COM

© 2026 FOX HUNT GAME. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.



Huntington

REGLAS DE JUEGO

¡HASTA LOS BANDIDOS
VUELVEN A CASA!

CONTENIDO



MATERIAL DE JUEGO..... P. 1

PRÓLOGO..... P. 1

PREPARACIÓN Y DESARROLLO..... P. 1

DESARROLLO ESTÁNDAR..... P. 1

DESARROLLO ALTERNATIVO..... P. 3

RESOLVER COMBATES..... P. 3

CONDICIONES DE VICTORIA..... P. 3

RUTAS Y BIFURCACIONES..... P. 3

EXPLICACIÓN DE LAS CASILLAS..... P. 4

EXPLICACIÓN DE LAS CARTAS..... P. 6

..... CARTAS DE DESTINO..... P. 6

..... CARTAS DE AYUDA..... P. 8

EXPANSIÓN..... P. 10

INDICACIONES GENERALES..... P. 10

INDICACIONES DE SEGURIDAD..... P. 10

AVISO LEGAL..... ÚLTIMA PÁGINA

MATERIAL DE JUEGO

- 1 TABLERO DE JUEGO
- 6 DADOS D10 EN COLORES DE LAS FICHAS
- 36 FICHAS DE JUEGO (6X6 EN 6 COLORES DIFERENTES)
- 11 CARTAS DE DESTINO
- 42 CARTAS DE AYUDA + 6 CARTAS DE REPUESTO

PRÓLOGO

BIENVENIDO A HUNTINGTON.

EL TÍTULO «HASTA LOS BANDIDOS VUELVEN A CASA» CUENTA LA HISTORIA DE LOS PERSONAJES TURBIOS DE LOS SEIS PUEBLOS DE PATRORIA – UN IMPERIO UNIDO, FUNDADO SOBRE LA UNIDAD Y LA LIBERTAD, MARCADO POR EL DINERO Y EL PODER. HUNTINGTON, LA CAPITAL, NO ES UN LUGAR PARA LOS INGENUOS: NO ESTÁ A SALVO DE PELIGROS, VIOLENCIA Y CRIMEN.

HOY TE METES EN UNO DE ESTOS PAPELES, LIBERAS A TU GENTE DE LA PRISIÓN Y LA LLEVAS DE VUELTA A CASA. ¿SERÁS MÁS RÁPIDO QUE TUS Oponentes? ¿APROVECHARÁS LO QUE LA CIUDAD TE SUSURRA O TE MANTENDRÁS EN EL CAMINO SEGURO? DECIDAS LO QUE DECIDAS – DIVIÉRTETE Y BUEN REGRESO A CASA.

PREPARACIÓN Y DESARROLLO

ESTÁNDAR:

TODOS LOS PARTICIPANTES RECIBEN 6 FICHAS DEL COLOR ELEGIDO Y EL DADO CORRESPONDIENTE. TODAS LAS FICHAS SE COLOCAN EN SU PRISIÓN DEL COLOR CORRESPONDIENTE. ADEMÁS, CADA JUGADOR RECIBE 3 CARTAS DE AYUDA ALEATORIAS. LAS CARTAS DE AYUDA SE COLOCAN JUNTO AL TABLERO DE JUEGO. PREFERIBLEMENTE AL ALCANCE DE TODOS. ¡DEBEN MANTENERSE EN SECRETO FRENTE AL Oponente! LAS CARTAS DE DESTINO SE COLOCAN EN EL CENTRO DE HUNTINGTON, BOCA ABAJO, DE MODO QUE SOLO SE VEA UN “?”. ESTAS SE IRÁN UTILIZANDO A LO LARGO DE LA PARTIDA. MÁS DETALLES EN EL CAPÍTULO «EXPLICACIÓN DE LAS CARTAS».

JET-PACK



CON ESTA CARTA SE PUEDE SOBREVOLAR 1 CASILLA DE TERRENO EN EL PUEBLO. SI SE TIENEN VARIOS JET-PACKS, TAMBIÉN SE PUEDEN SOBREVOLAR VARIOS AL MISMO TIEMPO.

EXPANSIÓN

EN LA EXPANSIÓN «EL CAZADOR DE HUNTINGTON» SE MUEVE EN PARALELO A LAS FICHAS UNA FIGURA NEUTRAL, PERO MOLESTA, EN EL TABLERO: EL CAZARRECOMPENSAS. COMIENZA EN EL MAZO DE CARTAS “?” Y SE ACTIVA EN PARALELO EN CADA PRIMERA TIRADA DE LA RONDA, SIENDO TAMBIÉN MOVIDO POR EL JUGADOR. AUNQUE NO AVANZA MUCHO, SIGUE EXISTIENDO EL PELIGRO DE QUE OS ARRASTRE DE VUELTA A LA PRISIÓN.

INDICACIONES GENERALES

EDAD RECOMENDADA: A PARTIR DE 8 AÑOS
NÚMERO DE JUGADORES: 2-6
DURACIÓN DE LA PARTIDA: APROX. 45-120 MINUTOS

INDICACIONES DE SEGURIDAD

⚠️ ¡ATENCIÓN! NO APTO PARA NIÑOS MENORES DE 3 AÑOS.

CONTIENE PIEZAS PEQUEÑAS (POR EJEMPLO, DADOS, FICHAS DE JUEGO) QUE PUEDEN SER TRAGADAS – ¡PELIGRO DE ASFIXIA!

- MANTENER EL MATERIAL DE JUEGO ALEJADO DEL FUEGO Y DEL CALOR. LAS CARTAS Y LAS FICHAS SON INFLAMABLES. NO UTILIZAR CERCA DE LLAMAS ABIERTAS O FUENTES DE CALOR.
- USO SOLO BAJO LA SUPERVISIÓN DE UN ADULTO. ESPECIALMENTE EN EL CASO DE NIÑOS PEQUEÑOS, EL JUEGO DEBE SER SUPERVISADO PARA GARANTIZAR UN USO SEGURO.
- NO LANZAR NI CHASQUEAR LOS DADOS. LANZA LOS DADOS ÚNICAMENTE SOBRE UNA SUPERFICIE DE JUEGO BLANDA. LAS SUPERFICIES DURAS PUEDEN DAÑARSE O CAUSAR LESIONES.
- NO INTRODUCIR EN LA BOCA. LAS CARTAS, FICHAS Y DADOS NO DEBEN LAMERSE NI METERSE EN LA BOCA – RIESGO DE GÉRMENES Y DAÑOS EN EL MATERIAL.
- CONSERVAR EL EMBALAJE Y LAS INSTRUCCIONES. CONTIENEN INFORMACIÓN IMPORTANTE PARA EL USO SEGURO DEL JUEGO.

BIQUETE SENCILLO



SE PUEDE VIAJAR CON 1 LÍNEA A TRAVÉS DE HUNTINGTON. AL USARLA, LA CARTA SE COLOCA BOCA ARRIBA DELANTE DEL JUGADOR (ESTÁ "ACTIVA") HASTA QUE LA FIGHA ABANDONE DE NUEVO HUNTINGTON. DESPUÉS DE ESO, LA CARTA DEJA DE TENER EFECTO. DEVUÉLVELA DEBAJO DEL MAZO DE CARTAS DE AYUDA. MIENTRAS TANTO, SIGUE CONTANDO PARA EL LÍMITE DE CARTAS, AUNQUE YA NO SE PUEDA USAR.

BIQUETE DE DÍA



SIMILAR AL BILLETE SENCILLO, PERO AQUÍ SE PUEDEN CAMBIAR LAS LÍNEAS DE COLOR, ES DECIR, PUEDES MOVERTTE CON BASTANTE LIBERTAD POR HUNTINGTON Y TAMBIÉN CAMBIAR LA DIRECCIÓN DE MOVIMIENTO, PERO NO DURANTE EL TURNO. LA CARTA TAMBIÉN SE COLOCA BOCA ARRIBA DELANTE DEL JUGADOR AL USARLA. CUANDO LA FIGHA ABANDONA DE NUEVO HUNTINGTON, LA CARTA DEJA DE TENER EFECTO, PERO SIGUE CONTANDO PARA EL LÍMITE DE CARTAS MIENTRAS NO SE DEVUELVA DEBAJO DEL MAZO.

ACABAUTO



EL APLAMAMIENTO DE FIGHAS ESTÁ PERMITIDO. COLOCA TU FIGHA SOBRE UNA FIGHA ENEMIGA O PROPIA Y EN EL SIGUIENTE TURNO AVANZA CON AMBAS JUNTAS. LA FIGHA INFERIOR DETERMINA CUÁNDO TODAS SE MUEVEN JUNTAS. UNA VEZ APLICADAS, SOLO SE SEPARAN DE NUEVO TRAS REALIZAR OTRO MOVIMIENTO, ASÍ QUE ¡CUIDADO! ES POSIBLE APILAR MÁS DE 2 FIGHAS HASTA QUE LA "TORRE" SE CAIGA. EN ESE CASO, SE SEPARAN DE NUEVO EN ORDEN Y SE COLOCAN UNA DETRÁS DE OTRA. ESTO TAMBIÉN SE APLICA DESPUÉS DE HABER AVANZADO AL MENOS 1 CASILLA JUNTOS, ES DECIR, LA FIGHA INFERIOR AVANZA MÁS, LA FIGHA SUPERIOR SE QUEDA 1 CASILLA DETRÁS, ETC. LAS FIGHAS APILADAS CUENTAN COMO UNA SOLA UNIDAD Y PUEDEN SER ACUSADAS O ATACADAS COMO TAL. SIN EMBARGO, UN SOLO ABOGADO O BODYGUARD ES SUFICIENTE PARA PROTEGER AL GRUPO. PERO CUIDADO CON EL CAZARRECOMPENSAS: ESTE OBTIENE UN BONUS DE 3 CASILLAS POR CADA FIGHA.

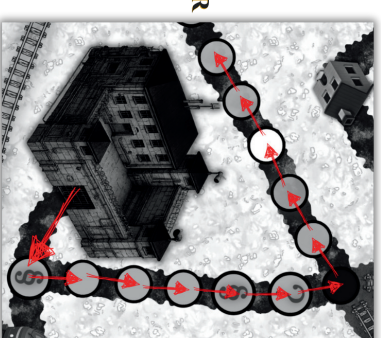
P. 9

EL JUGADOR INICIAL SE DETERMINA AHORA LANZANDO LOS DADOS, GANANDO LA MAYOR TIRADA. EL DADO NEGRO (SI SE HA ELEGIDO) COMIENZA PRIMERO, Y LUEGO CONTINÚA EN EL SENTIDO DE LAS AGUJAS DEL RELOJ.

ALTERNATIVAMENTE, PUEDE EMPEZAR EL JUGADOR MÁS JOVEN. SI NO HAY NINGUNA FIGURA "LIBRE", ES DECIR, SI TODAS ESTÁN EN LA PRISIÓN Y/O EN EL PUEBLO, SE PUEDE LANZAR HASTA 3 VECES PARA OBTENER UN 5 O UN 10. CON UN "10" DEBE LIBERARSE UNA FIGURA DE LA PRISIÓN (SI ES POSIBLE), CON UN 5 EL JUGADOR PUEDE ELEGIR SI LIBERA UNA FIGURA O COLOCA UNA FIGURA LIBRE. TRAS SACAR UN 10, SE PUEDE VOLVER A TIRAR. SI EL JUGADOR NO OBTIENE UN 5 O UN 10 TRAS 3 INTENTOS O SU TURNO TERMINA, JUEGA EL JUGADOR DE LA IZQUIERDA (EN SENTIDO HORARIO).

CUANDO SE LIBERA A UN COMPAÑERO DE PRISIÓN, ESTE SE COLOCA EN EL PRIMER ABOGADO, EL AGENTE DE LIBERTAD CONDICIONAL. ESTE SE ABANDONA EN LA SIGUIENTE OPORTUNIDAD PARA QUE EL SIGUIENTE COMPAÑERO PUEDA PASAR A LA LIBERTAD Y A LA ENTREVISTA DE LIBERTAD CONDICIONAL. SI EL AGENTE DE LIBERTAD CONDICIONAL ESTÁ OCUPADO CON UNA FIGURA PROPIA, NO SE PUEDE LIBERAR A NINGÚN COMPAÑERO DE PRISIÓN. SI HAY UNA FIGURA ENEMIGA EN ESE LUGAR, SE PRODUCE UN COMBATE – MÁS SOBRE ESTO MÁS ADELANTE.

AHORA SE AVANZA EN SENTIDO HORARIO HACIA SU PUEBLO, ES DECIR, DESDE LA PRISIÓN HACIA HUNTINGTON (EN LÍNEA RECTA). CADA TURNO CONSISTE SIEMPRE EN TIRAR EL DADO Y LUEGO REALIZAR LA ACCIÓN. NO ES OBLIGATORIO UTILIZAR LA TIRADA, YA QUE TAMBIÉN EXISTEN CARTAS DE AYUDA QUE PUEDEN USARSE EN LUGAR DEL RESULTADO DEL DADO SI EL JUGADOR LO PREFERIERE. DURANTE EL JUEGO SE PUEDEN SALTAR FIGURAS PROPIAS Y ENEMIGAS, CONTANDO SIEMPRE LAS CASILLAS SALTADAS. SI UN JUGADOR TERMINA SU MOVIMIENTO EXACTO EN UNA CASILLA OCUPADA POR UNA FIGURA ENEMIGA, SE PRODUCE UN "COMBATE" POR ESA CASILLA – CAPÍTULO «RESOLVER COMBATES». SI LA CASILLA ESTÁ OCUPADA POR UNA FIGURA PROPIA, EL MOVIMIENTO NO PUEDE REALIZARSE (EXCEPTO CON UNA CARTA DE AYUDA) Y DEBE ELEGIRSE OTRA FIGURA.



P. 2

ALTERNATIVO:
TAMBIÉN SE PUEDE JUGAR CON SOLO 1 A 5 FICHAS, SIN EMBARGO, SE HA OBSERVADO QUE LA DIVERSIÓN AUMENTA CON UN MAYOR NÚMERO DE FICHAS Y QUE LA DURACIÓN DE LA PARTIDA NO SE PROLONGA DE FORMA SIGNIFICATIVA. LA DURACIÓN DEL JUEGO SE VE MÁS INFLUIDA POR UN AUMENTO EN EL NÚMERO DE JUGADORES.

RESOLVER COMBATES

UN COMBATE SE PRODUCE CUANDO 2 FICHAS ENEMIGAS OCUPAN LA MISMA CASILLA. EL JUGADOR QUE ESTABA PRIMERO EN ESA CASILLA ES EL DEFENSOR, EL QUE LLEGA ES EL ATACANTE.

EL ATACANTE LANZA EL DADO PRIMERO, DESPUÉS LO HACE EL DEFENSOR. EL NÚMERO MÁS ALTO GANA, AUNQUE EL DEFENSOR SIEMPRE PUEDE VOLVER A TIRAR PARA INTENTAR IGUALAR EL RESULTADO, YA QUE EN CASO DE EMPATE SE VUELVE A LANZAR HASTA QUE HAYA UN GANADOR CLARO.

EL GANADOR PERMANECE EN LA CASILLA. EN CASO DE DERROTA, EL DEFENSOR SE COLOCA 1 CASILLA DETRÁS. EL ATACANTE, EN CASO DE DERROTA, ES ENVIADO A LA PRISIÓN, A MENOS QUE TENGA UN ABOGADO. EN ESE CASO, SOLO SE COLOCA 1 CASILLA DETRÁS DEL DEFENSOR.

CONDICIONES DE VICTORIA

GANA EL JUGADOR QUE PRIMERO HAYA COLOCADO TODAS SUS FICHAS EN SU PROPIO PUEBLO.

RUTAS Y BIFURCACIONES

CAMINOS ANTES DE LOS PUEBLOS:
 DE VEZ EN CUANDO SE TIENE LA OPCIÓN DE Elegir HACIA DÓNDE IR. AQUÍ SE MUESTRAN LAS BIFURCACIONES ANTES DE LA ENTRADA AL PUEBLO. LOS CAMINOS SON SIEMPRE LOS MISMOS.



P. 3

CARTAS DE AYUDA

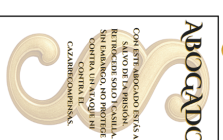
LAS ACCIONES DE LAS CARTAS DE AYUDA SE ACTIVAN SEA NECESARIO. SIN EMBARGO, SOLO PUEDEN

A PARTIR DEL TURNO SIGUIENTE AL HABERLAS RECIBIDO. CADA JUGADOR PUEDE TENER UN MÁXIMO DE 5 A LA VEZ. LOS TICKETS ACTIVOS TAMBIÉN CUENTAN PARA ESTE LÍMITE. SI SE RECIBEN MÁS CARTAS, PUEDEN INTERCAMBIARLAS Y DEVOLVERLAS DEBAJO DEL MAZO. SE PUEDEN USAR VARIAS CARTAS DE AYUDA POR TURNO, PERO SOLO SE PUEDE MOVER 1 FICHA CON ELLAS. ES DECIR, POR EJEMPLO, "SOMBRA" NO PUEDE USARSE 2 VECES EN EL MISMO TURNO, PERO "JET-PACK" sí.



CUANDO UTILIZARSE CADA

ABOGADO



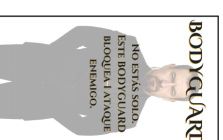
UN ABOGADO TE PROTEGE DE LA PRISIÓN, PERO NO DE UN COMBATE. RETROCEDE SOLAMENTE 1 CASILLA. CON ESTO PUEDES IGNORAR LA CARTA DE PRISIÓN, PERO NO AYUDA CONTRA UN CAZARRECOMPENSAS. DESPUÉS DE USARLA, VUELVE A COLOCARLA DEBAJO DEL MAZO DE CARTAS DE AYUDA.

ACECHAR



COLOCA UNA FICHA CUALQUIERA DETRÁS DEL SIGUIENTE Oponente (LA RUTA MÁS CORTA EN LA DIRECCIÓN DE MOVIMIENTO). ¡NO EN HUNTINGTON!

BODYGUARD



TE PROTEGE DE UN ATAQUE ENEMIGO. EL ATACANTE SE COLOCA DETRÁS DEL DEFENSOR.

P. 8



PRISIÓN
CON ESTA CARTA ACUSAS A 1 FICHA ENEMIGA QUE NO ESTÉ EN UNA CASILLA DE ABOGADO Y LA ENVÍAS DE VUELTA A LA PRISIÓN. SI LA FICHA ESTÁ PROTEGIDA POR UNA CARTA DE ABOGADO DEL JUGADOR, LA CARTA «PRISIÓN» NO TIENE EFECTO.



CAMINO COMPARTIDO
TIRA EL DADO 2 VECES Y SUMA LOS RESULTADOS. AHORA REPARTE EL RESULTADO ENTRE TODAS LAS FICHAS LIBRES FUERA DE HUNTINGTON. NO ES OBLIGATORIO USAR TODAS LAS FICHAS, PERO SÍ REPARTIR EL TOTAL. COMPLETO DE LA TIRADA. SI NO HAY FICHAS LIBRES FUERA DE HUNTINGTON, ROBA UNA CARTA DE AYUDA.



FANZA
CON ESTA CARTA PUEDES LIBERAR A UN COMPAÑERO DE PRISIÓN, SIEMPRE QUE NINGUNA DE TUS PROPIAS FICHAS ESTÉ BLOQUEANDO AL ABOGADO. SI ES ASÍ – ¡MALA SUERTE! SI YA NO HAY NINGUNA FICHA EN LA PRISIÓN, VUELVE A TIRAR EL DADO PARA CUALQUIER FICHA.



CAZARRECOMPENSAS
TIRA EL DADO 2 VECES Y SUMA LOS RESULTADOS. AHORA AVANZA UNA FICHA CUALQUIERA ESA CANTIDAD DE CASILLAS. CADA FICHA QUE SEA SALTADA (EXCEPTO LAS PROPIAS) VA DIRECTAMENTE A LA PRISIÓN DE FORMA IRREVERSIBLE (UN ABOGADO NO AYUDA AQUÍ!). POR CADA FICHA ENVIADA A LA PRISIÓN, LA FICHA DEL JUGADOR AVANZA ADEMÁS 3 CASILLAS Y PUEDE VOLVER A ENVIAR FICHAS A LA PRISIÓN. ESTO CONTINÚA HASTA QUE LA FICHA YA NO ENCUENTRE Oponentes Y SE DETENGA. ¡DIVIÉRTETE!



DESTINO
ROBA OTRA CARTA DE DESTINO (?) O TIRA EL DADO 2 VECES PARA AL MENOS 1 FICHA CUALQUIERA.



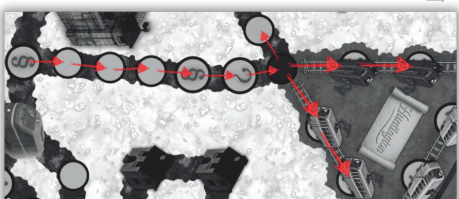
HUIDA RÁPIDA
AVANZA CON TU FICHA HASTA EL SIGUIENTE TURNO (LA RUTA MÁS CORTA EN LA DIRECCIÓN DE MOVIMIENTO) Y UTILÍZALO SI ES POSIBLE O RETROCEDE ENTRE 1 Y 6 CASILLAS. ¡TÚ ELIGES!



INTERROGATORIO
ELIGE A UN JUGADOR ENEMIGO QUE AHORA SERÁ INTERROGADO DURANTE 1 TURNO. COLOCA LA CARTA DELANTE DEL JUGADOR. SU SIGUIENTE TURNO CONSISTIRÁ ÚNICAMENTE EN DEVOLVER LA CARTA AL MAZO – NADA MÁS.

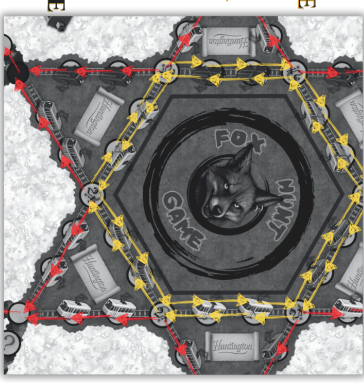
LOS CAMINOS HACIA *Huntington*

LAS BIFURCACIONES HACIA HUNTINGTON TAMBIÉN SON SIEMPRE LAS MISMAS. AQUÍ EL EJEMPLO DEL INICIO DEL NEGRO...



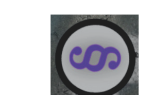
LOS CAMINOS EN *Huntington*

EN HUNTINGTON, EN CADA TURNO SE PUEDE CAMBIAR LA DIRECCIÓN MIENTRAS SE ESTÉ EN LA ZONA DE LAS FLECHAS AMARILLAS. SI SE ENTRA EN UN CAMINO ROJO, SE ABANDONA HUNTINGTON. A PARTIR DE ESE MOMENTO (TAMBIÉN EN EL SIGUIENTE TURNO) YA NO SE PUEDE CAMBIAR LA DIRECCIÓN.



EL RESTO DE LOS CAMINOS SE EXPLICAN POR SÍ MISMOS. SIMPLEMENTE COLOCA SIEMPRE LAS FICHAS EN EL SENTIDO DE LAS AGUJAS DEL RELOJ.

EXPLICACIÓN DE LAS CASILLAS.



ABOGADO
EN ESTA CASILLA ESTÁS A SALVO DE LA PRISIÓN. EN CASO DE DERROTA, RETROCEDE SOLO 1 CASILLA. ¡ES IGNORADO POR EL CAZARRECOMPENSAS!



ROBAR CARTA(S) DE DESTINO
AQUÍ DEBES ROBAR 1 O 2 (EN *Huntington*) CARTAS DE DESTINO DEL MAZO.



ROBAR CARTA DE AYUDA
AQUÍ SE ROBA 1 CARTA DE AYUDA DEL MAZO DE CARTAS DE AYUDA.



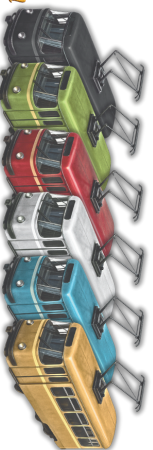
CASILLAS DEL COLOR DE LAS FICHAS
SI UNA FICHA DEL MISMO COLOR SE DETIENE EN UNA DE ESTAS CASILLAS (POR EJEMPLO, FICHA ROJA EN CASILLA ROJA), ESA FICHA AVANZA INMEDIATAMENTE 6 CASILLAS.

TOMAR EL TREN EXPRES

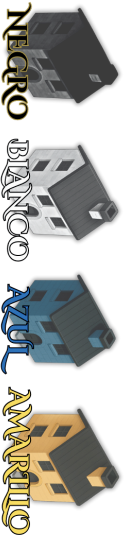
EN ESTA CASILLA PUEDES AVANZANDO POR LAS VÍAS ENEMIGA SE ENCUENTRA EN CARTA "A CUESTAS" O DEBES LUCHAR POR LA CASILLA. SIN EMBARGO, SI PIERDES EL COMBATE Y USAS UN ABOGADO, TE QUEDAS EN LA CASILLA DE TREN ANTERIOR, YA QUE LA FICHA AÚN NO HABÍA LLEGADO REALMENTE A LA CASILLA Y SIEMPRE DEBE RETROCEDER I CASILLA DESPUÉS DE USAR UN ABOGADO.



CONTINUAR INMEDIATAMENTE DEL TREN. SI UNA FICHA PROPIA O LA ESTACIÓN FINAL, NECESITAS LA

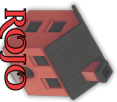


LÍNEAS DE TRANVÍA EN *Huntington*
LAS CASILLAS EN HUNTINGTON ESTÁN REPRESENTADAS COMO VAGONES DE TRANVÍA DE COLORES. UNA LÍNEA CORRESPONDE SIEMPRE AL MISMO COLOR DE ESTOS VAGONES (LA LÍNEA NEGRA SON TODOS LOS 6 VAGONES NEGROS). CON UN **BILLETE SENCILLO** PUEDES VIAJAR I LÍNEA, CON UN **BILLETE DE DÍA** PUEDES MOVERTE LIBREMENTE POR HUNTINGTON. LA DIRECCIÓN EN HUNTINGTON PUEDE CAMBIARSE DESPUÉS DE CADA TURNO.



CASILLAS DEL PUEBLO

EN EL PUEBLO SOLO PUEDEN ENTRAR LAS FICHAS DEL COLOR CORRESPONDIENTE Y AQUÍ PUEDEN MOVERSE CASI LIBREMENTE. UNA VEZ DENTRO, NO SE PUEDE SALIR, PERO CADA FICHA PUEDE CAMBIAR DE DIRECCIÓN EN CADA TURNO. SIN EMBARGO, LAS FICHAS SOLO PUEDEN "SOBREVOLAR" CON UN JET-PACK.



EXPLICACIÓN DE LAS CARTAS.

CARTAS DE DESTINO

LAS ACCIONES DE LAS CARTAS DE DESTINO SE INMEDIATAMENTE Y LAS CARTAS SE VUELVEN A



EJECUTAN

COLOCAR DEBAJO

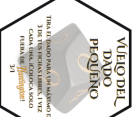
DEL MAZO. ESTO OCURRE CARTA POR CARTA, INCLUSO SI EL JUGADOR HA ROBADO VARIAS. LA FICHA QUE HA CAÍDO EN LA CASILLA "¿" REALIZA LA PRIMERA ACCIÓN DEL "¿". SI SE ROBAN VARIAS CARTAS "¿", EN EL DESARROLLO POSTERIOR YA NO IMPORTA QUÉ FICHA(S) SE UTILICEN DESPUÉS.

DETECTIVE



CON ESTA CARTA, LA Oponente (la opción más corta), FUERA DE HUNTINGTON O DE VUELTA A LA ÚLTIMA CASILLA DE ABOGADO.

VEJEO DEL DADO PEQUEÑO



SE PUEDE TIRAR EL DADO UN MÁXIMO DE 1 VEZ PARA HASTA 3 DE TUS FICHAS LIBRES, FUERA DE HUNTINGTON (LIBRE = NO ESTAR EN LA PRISIÓN NI EN EL PUEBLO). SOLO SE MUEVEN FICHAS LIBRES FUERA DE HUNTINGTON, NO SE LIBERA A NINGUNA FICHA Y DESPUÉS DE SACAR UN 10 NO SE VUELVE A TIRAR. SIN EMBARGO, LAS FICHAS DENTRO DE HUNTINGTON CUENTAN COMO LIBRES. SE PUEDE MOVER UNA MISMA FICHA FUERA DE HUNTINGTON VARIAS VECES PARA ESTO.

VEJEO DEL DADO GRANDE



SE PUEDE TIRAR EL DADO HASTA 2 VECES PARA UN MÁXIMO DE 2 FICHAS LIBRES CADA UNA. TAMBIÉN EN ESTE CASO: FUERA DE HUNTINGTON, NO SE LIBERA A NINGUNA FICHA Y DESPUÉS DE SACAR UN 10 NO SE VUELVE A TIRAR. TAMBIÉN AQUÍ SE PUEDE MOVER UNA FICHA EN LUGAR DE UNA FICHA DE HUNTINGTON.

MEGA VEJEO DEL DADO



SE PUEDE TIRAR EL DADO HASTA 2 VECES PARA UN MÁXIMO DE 3 FICHAS LIBRES CADA UNA. SI HAY 4 O MÁS FICHAS LIBRES, SE PUEDE TIRAR 1 VEZ POR CADA FICHA. TAMBIÉN EN ESTE CASO: FUERA DE HUNTINGTON, NO SE LIBERA A NINGUNA FICHA Y DESPUÉS DE SACAR UN 10 NO SE VUELVE A TIRAR. TAMBIÉN AQUÍ SE PUEDE MOVER UNA FICHA EN LUGAR DE UNA FICHA DE HUNTINGTON.