



ANTIDOTE

AGES
12+

PLAYERS
2-7

PLAY TIME
20-30min



BELLWETHER
GAMES

Un día en el laboratorio de repente escuchas un sonido terrible, el fuerte CRACK de un recipiente sólido rompiéndose en medio de la habitación. ¡La pérdida de la investigación es lo de menos, sabes lo que contenía ese recipiente:

"Compuesto X", una toxina mortal transportada por el aire que se espera que mate a todos en el laboratorio en menos de 30 minutos!

No entres en pánico... todavía. ¡Hay un antídoto! Tu equipo ha estado trabajando en una serie de antitoxinas orales para el Compuesto X, pero ninguno de vosotros sabe todavía qué antitoxina servirá como una verdadera cura.

Ahora, en una carrera a contrarreloj, debes emprender una batalla de ingenio con los demás investigadores para deducir cuál es el antídoto correcto antes de que el mortal compuesto ejerza su letal efecto. Pero a medida que comienzas a resolver este apasionante acertijo, una siniestra pregunta arraiga en tu mente: ¿habrá suficiente antídoto para todos? Quizás no deberías compartir todo lo que sabes con los demás investigadores...

CONTENIDO

64 Cartas de Fórmula (8 fórmulas numeradas de 1-7 y "X"), 8 Cartas de Jeringa, 22 cartas de Expansión (8 Identificadores -ID Badges-, 8 Cartas de Romance de Laboratorio, 3 Ensayos Clínicos y 3 Placebos), 7 Cartas de Asistente de Laboratorio, 3 Cartas extra Edición Kickstarter, Reglas.

PREPARACIÓN

(A menos que sea una partida a 7 jugadores, devuelve todas las cartas de Agente U del 1-7 y "X" a la caja del juego)



TABLE 01 - SETUP

# of PLAYERS	# of FORMULAS	NUMBER CARDS PER FORMULA	# of SYRINGE CARDS	STARTING HAND SIZE
2 or 3	7	1,2,3	3	10
4	7	1,2,3,4	2	9
5	7	1,2,3,4,5	4	9
6	7	1,2,3,4,5,6	6	9
7	8	1,2,3,4,5,6,7	7	10

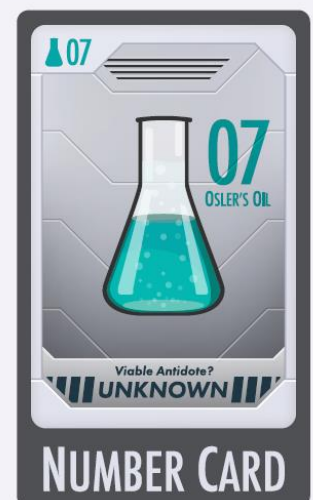
1. Separa todas las Cartas “X” del mazo y barájalas boca abajo.
2. Elige una Carta “X” aleatoriamente y devuélvela boca abajo a la caja del juego. ¡NO debes mirar esta carta hasta el final de la partida! Representa el antídoto.

Nota: Cuando ves una Carta “X” durante la partida, puedes estar seguro de que todas las cartas que coincidan con ella NO son el antídoto, ya que la Carta “X” que lo representa fue eliminada de la partida.

3. Coge el número de Cartas de Jeringa necesarias según el número de jugadores (Tabla 01). Barájalas junto al resto de Cartas “X” en juego y reparte 2 cartas boca abajo a cada jugador (3 cartas en partidas de tres jugadores). Para partidas a dos jugadores mira las reglas de Dos Jugadores.

4. Comprueba la Tabla 01 para coger las Cartas Numeradas (con un número en la esquina superior izquierda) necesarias. Por ejemplo, en una partida a cuatro jugadores coge todas las cartas numeradas con 1, 2, 3 ó 4. Baraja y reparte todas las cartas, de una en una y boca abajo, a todos los jugadores.

5. Sólo puedes mirar las cartas que te han repartido. Todos los jugadores deben tener siempre el mismo número de cartas a lo largo de la partida.



OBJETIVO

Tener al final de la partida una Carta Numerada en tu mano que coincida con el antídoto.

TURNO DE JUEGO

El investigador que haya ganado una partida más recientemente juega primero. El juego va en sentido horario a partir del jugador inicial. En tu turno, realiza una de las tres siguientes acciones: (1) Descarta una carta, (2) Cambia Investigaciones, o (3) Usa una Carta de Jeringa. Después de que la acción se complete, se acaba tu turno.

1. Descarta una carta: Todos los jugadores deben descartar simultáneamente una carta de su mano a su Puesto de Trabajo (zona de la mesa enfrente de él). Las Cartas “X” deben descartarse boca abajo, mientras que el resto se descartan boca arriba.
Nota: No cubras las cartas en tu Puesto de Trabajo con cartas sucesivas.

2. Cambia Investigaciones: Hay dos maneras de cambiar investigaciones: (A) Todos los jugadores pasan una carta a la izquierda o a la derecha, ó (B) Realiza un intercambio individual con otro jugador de tu elección.

A. Comunica a todos los jugadores que pasen una carta hacia la derecha o la izquierda. Todos deben pasar una carta de su mano boca abajo y simultáneamente hacia la dirección indicada. Coloca la carta que te pasen en tu mano.

B. Declara tu deseo de hacer un intercambio con otro jugador. Puedes debatir y aceptar cualquier término de acuerdo, pero sólo puedes cambiar una carta de tu mano por una carta de la mano del otro jugador, y ambos jugadores deben cumplir los términos del acuerdo. Coloca la nueva carta en tu mano. Si ningún jugador acepta intercambiar contigo, elige una acción diferente (por ejemplo Descarta una Carta).

3. Usa una Carta de Jeringa: Revela una Carta de Jeringa de tu mano para “robar” una carta de la mano o Puesto de Trabajo de otro jugador. Si robas una carta de su mano, elige la carta aleatoriamente. Si robas una carta de su Puesto de Trabajo, elige la carta que quieras (boca arriba o boca abajo). Coloca tu Carta de Jeringa en el lugar de la carta que has robado (boca arriba si es en el Puesto de Trabajo).

Nota: Puedes decir lo que quieras sobre las cartas de tu mano durante la partida, pero NUNCA puedes mostrar tu mano a otro jugador.

¡SE ACABÓ EL TIEMPO! (PUNTUACIÓN)

Al final todos los jugadores se quedarán sólo con una carta. Cuando esto ocurra, revela tu última carta, que indica la fórmula que bebes. Entonces descubre cuál era el antídoto (la Carta "X" oculta en la caja del juego durante la preparación).

TABLE 02 - SCORING EXAMPLES

Example 1: You "live" and earn points if you drink the antidote (if your last card matches the antidote).



Example 2: You die and lose points if you don't drink the antidote (if your last card does NOT match the antidote).



- A. ¡Si bebes el antídoto (el antídoto coincide con tu última carta) sobrevives! Recibes el mismo número de puntos que el número de tu carta (ver Tabla 02-Ejemplo 1).
- B. Si no bebes el antídoto (tu última carta NO coincide con el antídoto), mueres. Pierdes el mismo número de puntos que el número de tu carta (ver Tabla 02-Ejemplo 2).
- C. Si tu última carta no es una Carta Numerada (por ejemplo, si es una Carta de Jeringa) mueres y recibes -1 punto.

Incluso aunque mueras, ¡puedes seguir jugando! Mantén un recuento del número de puntos de cada partida. El ganador será el jugador con más puntos después de 3 partidas.

REGLAS DE DOS JUGADORES

Para dos jugadores configura la partida de acuerdo a la preparación para tres jugadores (ver Tabla 01). Coloca todas las cartas de la mano del tercer jugador boca abajo en la mesa usando el patrón de la Tabla 03. Estaréis intercambiando cartas con este “jugador neutral” a lo largo de la partida. Decidir cuál de vosotros está a la derecha y a la izquierda del jugador neutral.

Juega la partida de manera normal, con las siguientes excepciones:

(1) Siempre que decidas descartar una carta, sólo tú y tu oponente descartáis la carta, el jugador neutral no actúa.

Nota: El jugador neutral siempre tendrá 10 cartas y no participará en el revelado del antídoto al final de la partida.

(2) Siempre que elijas pasar una carta a la derecha o la izquierda, el jugador neutral actúa de la siguiente manera:

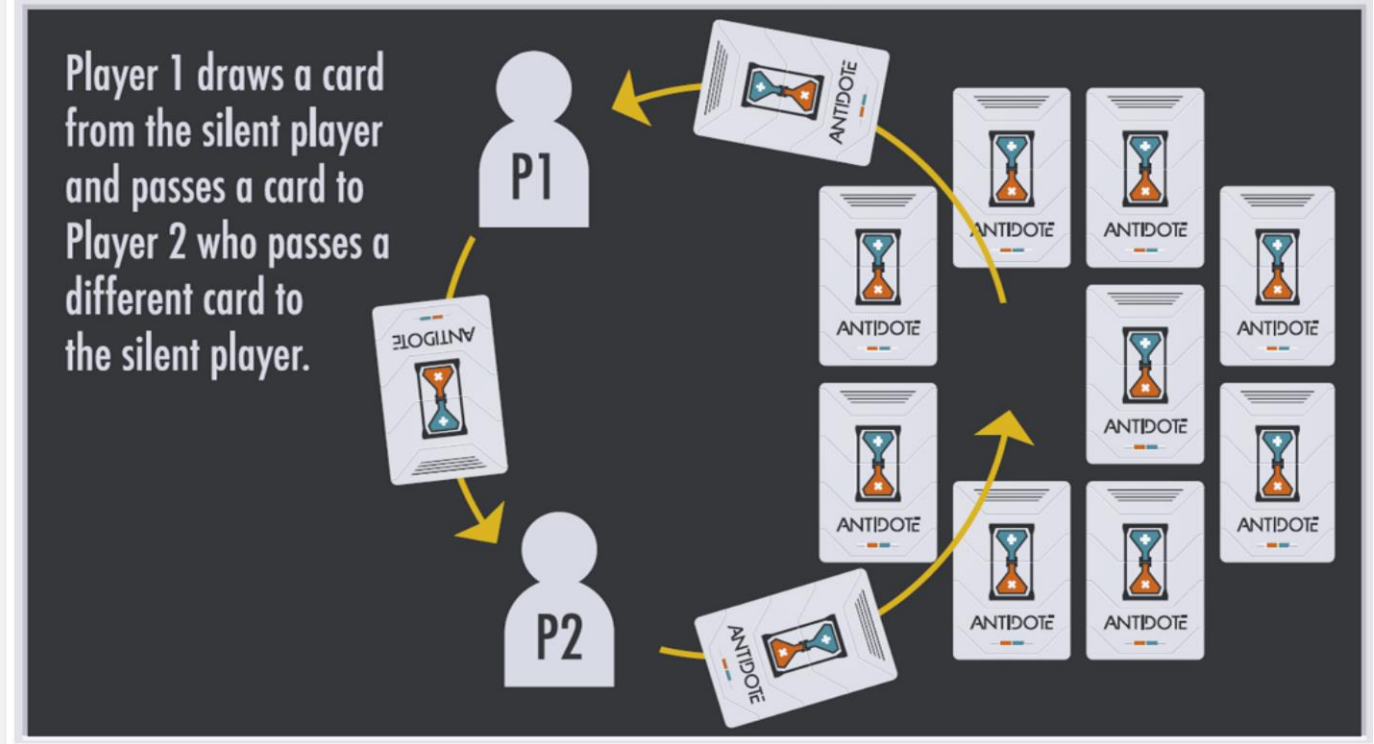
si debes recibir una carta del jugador neutral, roba cualquiera de las cartas boca abajo de su mano. Si debes pasar una carta al jugador neutral, rellena el espacio vacío de su mano que haya dejado vacante tu oponente al cogerle una carta. Mira la Tabla 04.

(3) No puedes completar intercambios individuales con el jugador neutral.

(4) Si usas una Carta de Jeringa para robar al jugador neutral, coloca la Carta de Jeringa boca abajo en el lugar de la carta que hayas robado.



TABLE 04 - SILENT PLAYER TURN STRUCTURE



REGLAS DE EXPANSIÓN

El Efecto Placebo y Romance de Laboratorio son contenidos adicionales separados del juego base, y están destinados a investigadores experimentados. Las expansiones no están diseñadas para jugar a Dos Jugadores.

EFEECTO PLACEBO

Preparación con el Efecto Placebo: Prepara la partida como lo harías normalmente, añadiendo los siguientes cambios:

1. Mezcla las cartas mostradas en la Tabla 05 con el mazo de Cartas Numeradas antes de repartir (por ejemplo, en una partida a 4 jugadores, añade 1 carta de Placebo, 2 Cartas de Ensayo Clínico y 1 Jeringa al mazo).
2. A menos que juguéis a 7 jugadores, devuelve el Identificador (ID Badge) de la 8ª fórmula (Agente-U) a la caja del juego.
3. Baraja los 7 Identificadores (ID Badges) restantes y reparte uno boca abajo a cada jugador (devuelve los sobrantes también a la caja del juego).

Este es tu único Identificador para el resto de la ronda. No puedes mostrar a nadie el Identificador que te ha tocado hasta el final de la partida.



TABLE 05 - ADDED CARDS

# of PLAYERS	# of PLACEBOS	# of CLINICAL TRIALS	# of ADDITIONAL SYRINGES
2 or 3	2	1	0
4	1	2	1
5	2	2	1
6	3	3	0
7	3	3	1



Carta de Placebo: Siempre que descartes puedes descartar una carta de Placebo boca abajo. En un turno posterior, si cualquier otro jugador roba el Placebo usando una carta de Jeringa o de Ensayo Clínico, comunica a la mesa “Eso era Placebo”. En ese momento puedes intercambiar cualquier carta de tu mano por cualquier carta de tu Puesto de Trabajo.

Carta de Ensayo Clínico: estas cartas son activadas cuando se descartan. Deben ser descartadas boca arriba. Siempre que descartes un Ensayo Clínico declara que “Se está llevando a cabo un Ensayo Clínico”. El jugador que anuncia el Ensayo Clínico decide la dirección en la que se va a producir el ensayo, y todos los jugadores deben entonces robar una carta del Puesto de Trabajo del jugador de esa dirección y llevarla a su mano.

La dirección a robar puede ser del jugador de su izquierda, de su derecha o de su propio Puesto de Trabajo. Se puede seleccionar cualquier carta excepto otra carta de Ensayo Clínico.

Ejemplo: Mike, Laura y Janelle están jugando. Mike dice a todos los jugadores que descarten una carta. Laura descarta un Ensayo Clínico y le dice al resto de jugadores que roben una carta de sus propios Puestos de Trabajo.

Ensayo Cancelado: Si dos o más cartas de Ensayo Clínico son descartadas a la vez, el ensayo clínico se cancela y ningún jugador puede robar ninguna carta. Las cartas de Ensayo Clínico que se han descartado, permanecen descartadas.

Identificadores (ID Badges): Hay un Identificador por cada fórmula del juego. Tú eres el investigador responsable de la fórmula indicada en tu Identificador. Si se descubre que la fórmula mostrada en tu Identificador es el antídoto, pierdes 1 punto por cada jugador que no lo beba. Si la fórmula en tu Identificador NO es el antídoto, pierdes 1 punto por cada jugador que la beba. En cualquier caso, si sobrevives tu puntuación no puede bajar por debajo de 0.

ROMANCE DE LABORATORIO

¡Hay mucho “amor” en el laboratorio! Sospechas que algunos de los otros científicos comparten una especial relación, pero no estás seguro. En un día normal, los romances de laboratorio no son malos, pero ahora que habéis estado expuestos a una toxina mortal, temes que esas relaciones puedan desencadenar peligrosos favoritismos. O lo que es peor, has oído que algunas relaciones no han acabado bien. ¿Usarán los amantes desdeñados esto como una oportunidad para vengarse?

Preparación: Prepara la partida como lo harías normalmente, y además baraja las ocho Cartas de Romance de Laboratorio y déjalas en una pila boca abajo en el medio de la mesa.

Forma de jugar: La partida funciona de forma normal, salvo por una opción adicional: además del resto de opciones de tu turno, también puedes robar una carta de Romance de Laboratorio de la pila. Solo puedes hacerlo una vez por partida.



Debes mantener la carta que has robado y no puedes mostrársela a ningún otro jugador. Esta carta te da un nuevo objetivo que debes completar para sobrevivir.

Al final de la partida, revela tu carta de Romance de Laboratorio para calcular tu puntuación final.

Nota: siempre que tú sobrevivas puntuarás de acuerdo al número de la carta que has bebido, añadiendo o restando cualquier bonus indicado en tu carta de Romance de Laboratorio. De igual manera, cuando mueras siempre perderás puntos de acuerdo al número de la carta que has bebido, añadiendo o restando cualquier bonus de tu carta. Con esta expansión, no hay por qué beber necesariamente la fórmula de tu última carta. ¡Pon atención a las instrucciones de tu carta de Romance de Laboratorio!

CARTAS DE ROMANCE DE LABORATORIO:

Romeo/Julietta: Tu nuevo objetivo tanto para ti como para tu amante (el jugador a tu derecha/izquierda) es beber el antídoto. Si tu amante no bebe el antídoto, tu corazón se rompe y también mueres. Si ambos sobrevivís, suma los puntos de tu carta final y de la carta final de tu amante para tu puntuación.

Hermia/Lysander: Tu nuevo objetivo es que tu amante beba el antídoto. Tu amante comparte su carta final contigo. Sobrevivirás y puntuarás el número de puntos de su carta final +2 si es el antídoto, o morirás y perderás los puntos de su carta final si no lo es.

Antonio: Eres un miembro altruista del laboratorio. Debes beber el antídoto para sobrevivir, pero además ganas 1 punto adicional por cada otro jugador que sobreviva. Comparte tu información libremente con el resto de investigadores, ¡pero recuerda que no puedes revelar las cartas de tu mano!



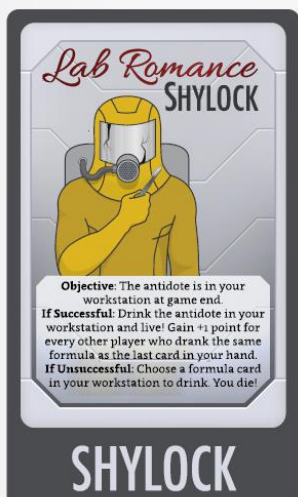
Iago: Eres un desdenado miembro del laboratorio. Debes beber el antídoto para sobrevivir, pero estas buscando venganza y ganas 1 punto adicional por cada otro jugador que NO sobreviva.



Othello: Eres un amante celoso. Debes beber el antídoto para sobrevivir, pero puntuarás 1 punto adicional por cada jugador de la partida (incluido tu) si únicamente sobrevivís tú y tu amante (cualquier único otro jugador).



Claudius: Engañarías a todo el laboratorio para obtener lo que quieres. Al final de la partida, antes de que veáis el antídoto o la carta final de cualquier jugador, roba una carta de tu Puesto de Trabajo, esta será la carta que bebas. Indica claramente a todos los jugadores la carta que has robado. Ganas un punto adicional por cada jugador que beba la misma fórmula que la última carta de tu mano (NO la carta que has robado de tu Puesto de Trabajo).



Ejemplo: Mike, Tyler, Laura y Janelle están jugando. Mike tiene la carta Iago, Laura tiene la de Lysander, y Janelle y Tyler no tienen carta de Romance de Laboratorio. Al final de la partida se revela que el antídoto es la fórmula roja (Rubiximab). La carta final de Mike es el 4 Rojo; la de Janelle el 3 Rojo; Laura el 4 Morado; y Tyler el 2 Morado. Janelle sobrevive y obtiene 3 puntos. Laura no tiene el antídoto, pero como tiene la carta de Lysander, y Janelle está sentada a su izquierda, también bebe el antídoto y sobrevive. Laura puntúa los puntos de la carta final de Janelle más 2 adicionales, obteniendo un total de 5 puntos. Tyler muere y obtiene -2 puntos. Mike sobrevive y puntúa 4 puntos de su carta más 1 punto porque otro jugador a muerto (Tyler), con un total de 5.

Nota: Si juegas con ambas expansiones, el Efecto Placebo y Romance de Laboratorio, calcula el bonus de tus cartas de Romance primero, antes de calcular cualquier pérdida de puntos por tu Identificador (ID Badge).

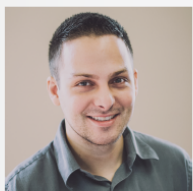
CREDITS



Dennis Hoyle — Bellwether Games

GAME DESIGN

bellwethergames.com



Jonathan Logan Clark — Lumné

GRAPHIC DESIGN & ILLUSTRATION

lumne.net

Playtesting: Demasiados para nombrarlos aquí (vosotros sabéis quiénes sois), pero principalmente a Sara Hoyle, Dan Ray, Brian and Magdalen Gallagher, Destiny Clark, Ben Chamness and Jonathan Logan Clark.

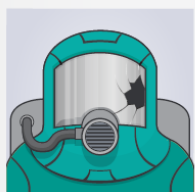
(Traducción no oficial en castellano: Arkhy1204)



UNA NOTA ESPECIAL PARA NUESTROS BAKERS DE KICKSTARTER

En primer lugar, a TODOS vosotros, ¡GRACIAS! Vuestra participación en el proyecto de Antidote en Kickstarter ayudó a hacer Antidote una realidad para nosotros y para todo aquel que pueda tener la oportunidad de jugar. Habéis sido un grupo de personas asombroso, llenas de creatividad, visión, grandes preguntas y entusiasmo. ¡Gracias de nuevo!

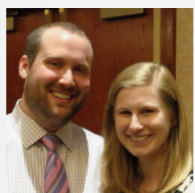
Y especialmente, a nuestros Investigadores Bioquímicos, Investigadores Químicos y Bakers Premium, ¡GRACIAS! Vuestro apoyo adicional a Antidote, incluyendo vuestro mayor nivel de participación, excelentes conversaciones y el apoyo en general nos han sido muy alentadores durante este proyecto.



Biochemical Researcher

SIR WILLIAM HAMISH CADOGAN

and the emergency medicine community at <http://lifeinthefastlane.com/>



Chemical Researcher

CHASE AND EMILY BOOTHE

Premium Backers

KyleWhite

Lindsey Murphy

Irene Thrana

Trys T

Sarath Krishnawswamy

Matthew W Werner

Alex Beck

Steven Imboden

Jerry N Donna

Brian and Shannon

Thorne

Thiago Costa

Jonathan Chen

Alex Sullivan

Petri Uotila

Tom Cordery

Chisel Wright

Luke Sears

Phillip and Jennifer

Rosenow

Jeremy Zamecnik

Justin Coder

Andrew Springer

Scott Rennison

Gavin Taylor

Jed Ong YongYao

Zebak LongFan