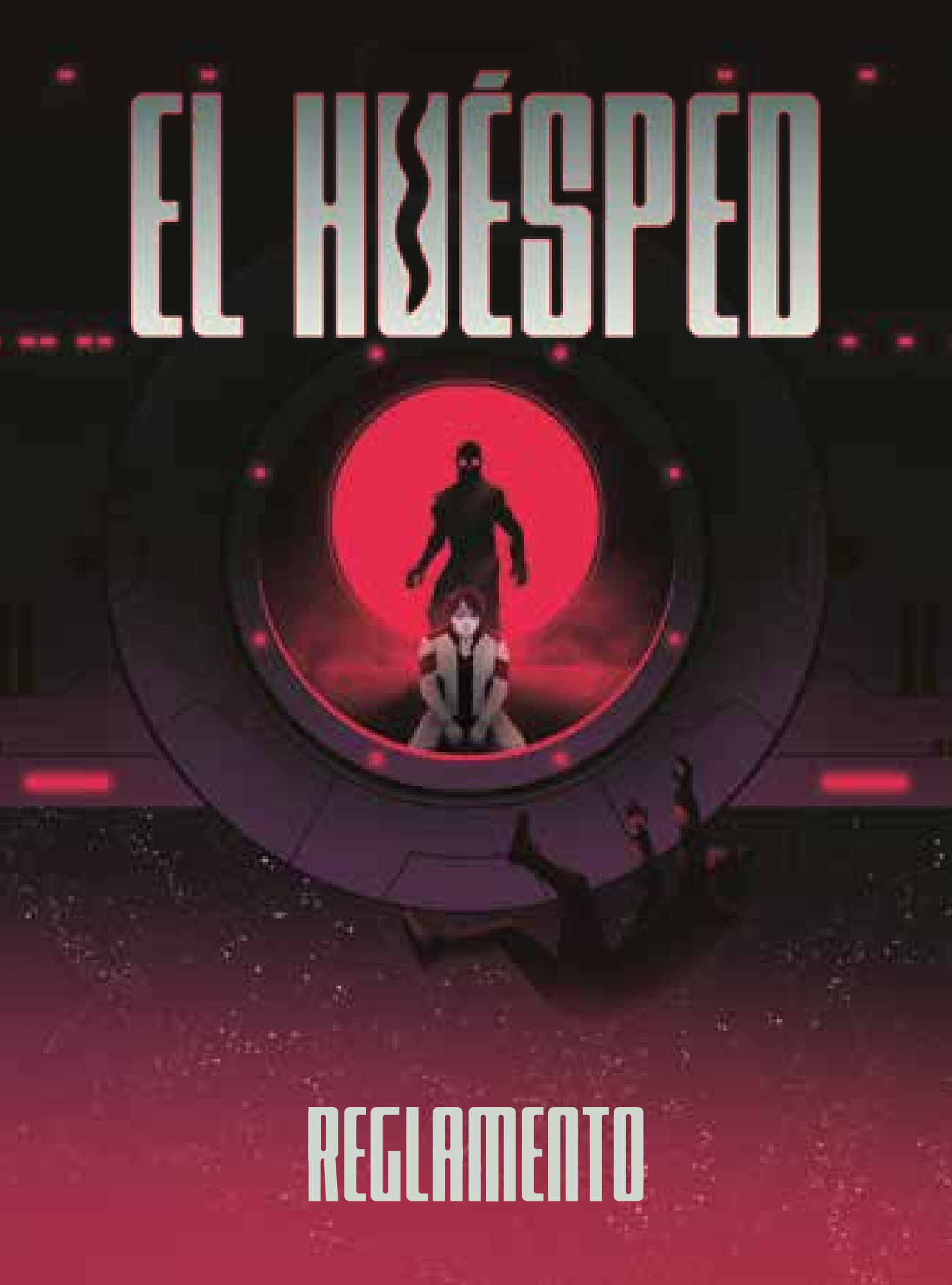
# EL HUÉSPED



## REGLAMENTO

**Entrada 162:**

*«La comandante ha muerto, arrojada al frío e implacable vacío, y fui yo quien votó en su contra sellando su destino. Ahora, la incertidumbre me atormenta. El doctor de la nave afirma que el huésped no estaba en ella; que la amenaza sigue latente entre nosotros. Las comunicaciones se han extinguido desde que abandonamos el planetoide, y sé que al menos uno de los tripulantes alberga esas abominaciones que se infiltran en cerebro y usurpan la voluntad...»*

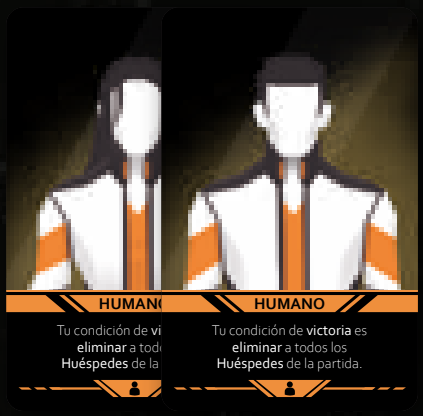
**Entrada 167:**

*«…a 5 días de la última votación, seguimos aislados de todo, atravesando el vacío a una velocidad vertiginosa, viviendo el día a día rumbo a la estación espacial Aurora. El tiempo se nos escapa y el retorno es imposible. El nuevo comandante ha convocado a otra votación, y la mirada de la ingeniera resplandece con una sospecha inquietante, o quizás estoy perdiendo la cordura... en fin, creo que votaré por ella...»*

En *El Huésped* los jugadores representarán a la tripulación de la nave extrasolar Beagle la cual es atacada por un extraño parásito que se aloja en el cerebro de las personas, controlando su voluntad.

Un juego de roles ocultos en el que la tensión es real en cada votación. Algunos jugadores representarán a tripulantes infectados que intentan infectar o acabar con el resto, y otros serán tripulantes sanos que intentan llegar a salvo a la estación espacial Aurora.

# componentes




10 humano




4 huésped




1 comandante




12 votación




4 prototipo bláster




3 traspapelar




2 soporte vital




3 trasplante




4 amputar




2 adrenalina




2 intercambio

# COMPONENTES



**CONFIANZA**

Muestra **tu carta de personaje** a un jugador a **tu elección**.

5 confianza



**SOBORNO**

Durante una **votación**, entrega una carta de tu mano a un jugador a tu elección para **cambiar** y decidir su **voto**.

5 soborno



**CONFISCAR**

**Descarta** 1 carta aleatoria de **la mano** de otro jugador.

6 confiscar



**INMUNIDAD DIPLOMÁTICA**

**Cancela** todos los **votos** en tu contra.

4 inmunidad diplomática



**SOSPECHAS**

**Cancela** el **voto** de un jugador.

8 sospechas



**INFECCIÓN**

Empieza en 3. Avanza un paso al **principio** de tu turno o al robar otra carta de infección. Si **alcanzas** el 1, te conviertes en un **huésped**.

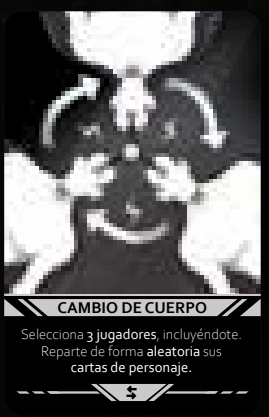
7 infección



**LOCURA**

Tu nueva condición de **victoria** es ser el **último personaje** con vida. Debes mantener esta condición en **secreto**.

2 locura



**CAMBIO DE CUERPO**

Selecciona **3 jugadores**, incluyéndote. Reparte de forma **aleatoria** sus **cartas de personaje**.

8 cambio de cuerpo



**RESTRICCIÓN**

Cancela el **uso** de una carta de **otro jugador**.

10 restricción



**DEMOCRACIA**

Toma una carta de **votación** de la pila de descartes, **colócala** en la parte superior del **mazo principal**.

5 democracia

# Objetivo del juego

Al comienzo de la partida existen dos bandos: los tripulantes sanos *(de ahora en adelante los llamaremos humanos)* y los tripulantes infectados por los huéspedes *(de ahora en adelante los llamaremos huéspedes)*.
El objetivo de cada equipo es acabar con los integrantes del equipo contrario, pero nadie sabe quiénes son los tripulantes infectados por los huéspedes. Pero ten mucho cuidado, un tercer bando podría aparecer si alguien pierde la cordura.

# Preparación

Antes de comenzar la partida se formarán dos mazos; uno de personajes y el otro de juego.

**Para definir el rol de cada jugador:** toma una carta por jugador, de las cuales la cantidad de huéspedes se definirá según la cantidad de jugadores, y las demás serán de humano. Luego, reparte 1 a cada jugador *(esta carta permanecerá en secreto para el resto de los jugadores)*.

| Cantidad de jugadores: | Cantidad de huéspedes: |
|---|---|
| 5 a 7 jugadores | 2 huéspedes |
| 8 a 10 jugadores | 3 huéspedes |
| 11 a 12 jugadores | 4 huéspedes |

**Ejemplo:** para una partida de 6 jugadores, el mazo de personajes tendrá 2 huéspedes y 4 humanos.

**Para el mazo de juego.** Toma todas las cartas de votación y la de comandante y ponlas a un lado. Arma un mazo con el resto de cartas y barájalo. Luego reparte 3 cartas a cada jugador, de las cuales cada jugador descartará una carta de su mano, formando una pila de descarte común en el centro de la mesa *(normalmente se descartarán las cartas rojas de estado).*
Hecho esto, toma las cartas de votación *(según la cantidad de jugadores)* y barájalas en el mazo de juego y déjalo en el centro de la mesa al alcance de todos los jugadores.

| Cantidad de jugadores: | Cantidad de votaciones: |
|---|---|
| 5 a 6 jugadores | 12 votaciones |
| 7 a 8 jugadores | 11 votaciones |
| 9 a 10 jugadores | 10 votaciones |
| 11 a 12 jugadores | 9 votaciones |

Cuando todo esto esté listo entrega la carta de comandante a un jugador, puede ser seleccionado al azar o por votación. Este jugador representará al comandante y será el primero en jugar su turno, luego se continúa hacia la izquierda.

# Estructura de una carta




1. Ilustración.
2. Nombre de la carta.
3. Habilidad de la carta (en las cartas de humano, huésped y locura muestra tu objetivo).
4. Tipo de carta (indica cuando se puede jugar).

# Tipos de las cartas

- **Verdes.** solo pueden ser jugadas en tu turno.
- **Amarillas.** pueden ser jugadas en cualquier momento.
- **Grises.** solo pueden ser jugadas en respuesta a otra carta.
- **Rojas.** Estados. Afectarán al desarrollo de tu partida y/o condiciones de victoria.
- **Púrpura.** Comandante. Es una carta de personaje, permanece visible para el resto de los jugadores.
- **Naranja.** Personaje. Permanece en secreto para el resto de los jugadores (a menos que una habilidad diga lo contrario).
- **Azules.** Votación. Se ejecuta su habilidad apenas es robada del mazo de juego.

# Desarrollo de la partida

En una partida de *El Huésped* se jugará una serie indefinida de turnos hasta que un jugador revele una carta de **votación**. En tu turno podrás realizar hasta dos acciones en orden:

• **Robar (obligatoria).** En cada turno el jugador activo robará una carta del mazo de juego. **En el momento en que un jugador robe una carta de votación, deberá revelarla y se pasa directamente a la fase de votación.**

• **Jugar (opcional).** El jugador activo podrá jugar las cartas que desee de su mano antes de ceder el turno al jugador de su izquierda. En esta fase es posible interactuar con el resto de los jugadores mediante las cartas jugadas o hablando para tratar de encontrar a los huéspedes, mientras que estos se hacen pasar por humanos.

> El jugador activo siempre tendrá la prioridad de jugar carta, luego pasa la prioridad a la izquierda.

# Fase de votación

**Entrada 168:**

*“Estamos a minutos de ir al salón principal de la nave, a minutos de intentar acabar con la amenaza de los huéspedes, o no…*
*Espero que no voten por mí, al menos no parezco sospechoso y he hecho todas mis labores. Espero que todos vean que la ingeniera se ve errática y sospechosa…”*

La tripulación se reúne para votar y así determinar quién entre ellos está infectado con el huésped. Tras debatir, votarán por un jugador a su elección para ser lanzado de la nave y así intentar acabar con la amenaza.

Es posible que se apliquen efectos especiales a las votaciones (cartas de soborno, inmunidad diplomática y sospechas).

El **comandante** siempre **será el primero** en dar su voto y, en caso de empate, será quien rompa el empate escogiendo un jugador entre los empatados o decidiendo si la votación se reinicia.

Si se **reinicia la votación** y algún jugador jugó una carta para modificar el resultado, esta **no tendrá efecto** en la nueva votación.

**El jugador que reciba más votos será eliminado de la partida** y revelará su carta de personaje.

Tras la votación, si no se ha terminado la partida (ver Fin de la partida Pág.10), se sigue jugando. Si solamente queda un bando, ya sean humanos o huéspedes (o el tercer bando si algún tripulante tiene la carta de locura) la partida concluye inmediatamente y gana el bando que ha sobrevivido.

# Fin de la partida

La partida terminará después de una fase de votación en la que solo quede un bando vivo, ya sean humanos, huéspedes o el jugador con la carta de locura. Todos los miembros del bando que ha sobrevivido ganan la partida.

> Recuerda: al inicio de la partida se estableció un número de huéspedes y de humanos. Si se han revelado todos los de un bando, ese bando habrá perdido.

# Aclaración de cartas




**Inmunidad diplomática:**
El siguiente jugador con mayor número de votos pasa a ser el eliminado.




**Comandante:**
Si el jugador eliminado es el comandante, este revela su identidad y entrega la carta de comandante a otro jugador.




**Infección:**
El jugador que roba esta carta debe jugarla boca arriba frente a su zona de juego, con la posición 1 hacia él. Cuando comience un nuevo turno deberá girarla a la siguiente posición 2. Cada carta de infección adicional que robe avanzará 1 posición la infección.En cuanto la infección llegue a la posición 3, pasará a ser un huésped.Si era un huésped antes de esto, no revela su identidad anterior.




**Carta locura:**
El jugador con esta carta haría bien en eliminar a los miembros de su bando antes de eliminar al bando contrario, para no provocar que termine la partida antes. Si tienes esta carta no ganas de otra manera.




**Soborno:**
Quien juegue esta carta escoge el nuevo voto del jugador elegido.




**Restricción:**
La carta cancelada va a la pila de descarte.



# Agradecimientos del autor:

*Quiero agradecer de corazón a Yara Domínguez y José Ramón Vilas (Cheyenne) por haber sido parte de esta aventura. Sin vuestro apoyo, este proyecto no habría sido posible.*

**DEVIR CONTENIDOS S.L**
Via Augusta 153 Entl.4
08021 - Barcelona
www.devir.com

**Autor:**
Arkaitz Caride
**Ilustrador:**
Rubén Vila
**Editor:**
Diego San Martín Pierron