



1-4 jugadors

A partir de 6 anys, amb una miqueta d'ajuda

La família Bonsu ha quedat bloquejada a la seva nau, per culpa d'un virus informàtic. Per sort els Bonsu han estat previsors i han guardat una clau de seguretat repartida per totes les estances de la seva nau. Podeu ajudar-los?

### **Objectiu del joc**

Entre tots els jugadors han d'aconseguir reunir CINC claus i trobar-se tots a la sala d'espera WAITING\_R per aconseguir accedir al control i alliberar la nau del virus maligne que ha tancat les portes i no els deixa sortir a l'exterior.

### **Preparació del joc**

Per jugar caldrà:

- Un peó per cada jugador (veure retallables)
- Un dau de sis cares numerades de l'1 al 6.
- Tauler
- Cartes del joc
- Una carta que representa la mascareta.

Existeixen 3 cartes per cada sala (2 de bones i 1 de dolenta). Abans de començar, cal barrejar les tres cartes de cada sala sense mirar-les i col·locar-ne dues cara avall al costat de la sala corresponent. Les cartes no usades es retiren del joc sense mirar.

Després, cal assignar a cada jugador un rol de personatge amb poders especials. Per fer-ho, cada jugador tirarà el dau i obtindrà un rol segons el número que surti. No hi poden haver rols repetits! Si et surt un rol que ja té un altre jugador, torna a tirar.



## ROLS

1. **Esportista:** Pot escurçar el camí pel gimnàs GYM sempre que vulgui (és a dir, en qualsevol moment pot passar pel mig del gimnàs per anar a una altra casella).
2. **El Científic/a:** Si l'equip obté la clau del LAB, el científic (en aquell mateix moment) pot mirar les cartes de qualsevol altra sala i deixar-hi només la bona. A més, un cop el Científic/a entri a la WAITING\_R, pot usar els seus següents torns per reunir l'equip: si tira el dau i treu un 1, un 2 o un 3 pot escollir un jugador i moure'l directament a la WAITING\_R.
3. **L'Artista:** Si heu trobat una carta dolenta al LIVING\_R, al BALCONY o a l'ENGINE\_1, l'Artista pot tornar-hi i agafar la carta descartada (bona).
4. **L'Infermer/a:** pot transformar una carta dolenta en una de bona: per fer-ho haurà d'anar a la sala corresponent, tirar el dau una vegada i treure un 4, un 5 o un 6 (Si ho vol tornar a intentar per la mateixa sala, haurà d'arribar-hi de nou. No pot intentar arreglar una carta en el mateix moment en què la destapi).
5. **El Cuiner/a:** quan el cuiner cau en una sala (ja visitada o no), pot decidir intercanviar-li la posició a un altre jugador abans de fer res. Si el cuiner entra a la WAITING\_R, li pot canviar la posició a un jugador, però aquest jugador ja no podrà sortir de la WAITING\_R.
6. Tria el rol que vulguis. No pots triar un rol que ja té algú altre.

## Desenvolupament de la partida

Comença el jugador que fa més dies que no surt de casa i es continua en sentit antihorari.

Per torns, cada jugador tira el dau i avança tantes caselles com indiqui el número.

**CASELLES DE SALA** Si la casella dóna accés a una sala (START, 3, 6, 9, 10, 14, 15, 21), el jugador haurà de girar una de les cartes de la sala. Quan un jugador escull carta ha de fer-ho sense donar-li la volta prèviament!

La carta escollida (tant si és bona com dolenta) es deixarà, ara sí, cara amunt a la sala corresponent i l'altra carta es posarà a sota.

Un cop s'aixeca una carta i s'obté la clau d'una sala ja no es pot canviar, excepte que el rol específic d'un jugador ho permeti.



CASELLES ESPECIALS Si la casella té una vora de línies, vol dir que hi passa alguna cosa especial (mira més avall).

Sala d'espera WAITING R: Si un jugador cau a una casella amb accés a la sala d'espera (16, 18, 20) pot decidir entrar-hi. No es pot entrar a la sala d'espera si no hi ha almenys quatre cartes bones destapades sobre la taula. Un cop un jugador entra a la sala d'espera ja no en podrà sortir. Cal que TOTS els jugadors arribin a la sala d'espera un cop obtingudes les claus bones per tal de guanyar el joc.

Gimnàs GYM. Només hi pot accedir l'esportista.

Distància de seguretat!! No hi pot haver mai dos peons a la mateixa casella. Si dos peons coincideixen, el darrer en arribar va directament a la següent casella que estigui buida (i segueix les indicacions en cas de ser una casella especial).

## **Final del joc**

Els jugadors guanyen quan aconseguen almenys CINC claus i es troben TOTS a la sala d'espera WAITING\_R

Els jugadors perden si:

- Obtenen TRES claus dolentes i estan visibles a sobre la taula. Si en algun moment s'ha canviat una carta dolenta per una de bona gràcies als poders dels jugadors, aquesta no compta.
- Un dels jugadors fa una mala referència al joc, per exemple "aquest joc és molt avorrit".
- A mitja partida un jugador se salta el confinament i surt a jugar al carrer.

T'ha semblat fàcil?? Prova d'aconseguir mínim SIS, SET, o les VUIT claus! També pots decidir que els jugadors perden si obtenen DUES claus dolentes o barrejar només una carta bona i una de dolenta per cada sala quan preparis la partida.



## CASELLES ESPECIALS

**START/BALCÓ.** Casella de sortida. També és la casella del Balcó, qui hi caigui per primera vegada ha de triar una carta.

**3.** Entrada Sala Videoconferències **ENGINE\_1**

**5.** Lavabo ocupat! Ves directament a la **casella 18**

**6.** Entrada al **Lavabo WC**

**8. LA MASCARETA!!** Aconseguixes la mascareta! Quan arribis a una casella de sala, pots usar la mascareta per mirar les cartes abans de triar-ne una. Només hi ha una mascareta i només es pot fer servir una vegada en tota la partida. Evidentment, la mascareta no és transferible d'un jugador a un altre, l'ha d'usar el jugador que l'ha aconseguit.

**9.** Entrada Quarto de Neteja **ENGINE\_2**

**10.** Entrada Habitació **SLEEP\_CAPSULE**

**12. RESET!!** El virus ha mutat i ha resetejat l'última sala que heu visitat. Torneu a barrejar les tres cartes d'aquesta sala i a deixar-ne dues cara avall, talment com si no hi haguéssiu entrat mai.

**14.** Entrada **Estudi LAB**

**15.** Entrada **Cuina KITCHEN**

**16.** Entrada **Sala d'Espera WAITING\_R. Pensa-t'ho bé perquè un cop hi entris no podràs tornar a sortir.**

**17.** Ensopegues pel passadís! Mala sort, t'estàs un torn sense tirar (a la Infermera no l'afecta aquesta casella)

**18.** Entrada **Sala d'Espera WAITING\_R. Pensa-t'ho bé perquè un cop hi entris no podràs tornar a sortir.**

**19. Infecció!** El virus s'escampa per una de les sales de les que ja havíeu aconseguit una clau bona. Canvieu la carta bona per la dolenta de la sala corresponent (podeu triar quina de les sales ja aconseguides és la que s'infecta. Si encara no n'havíeu aconseguit cap, la infecció no té efecte i no passa res).

**20.** Entrada **Sala d'Espera WAITING\_R. Pensa-t'ho bé perquè un cop hi entris no podràs tornar a sortir.**

**21.** Entrada **Menjador**

**22. RESET!!** El virus ha mutat i ha resetejat l'última sala que heu visitat. Torneu a barrejar les tres cartes d'aquesta sala i a deixar-ne dues cara avall, talment com si no hi haguéssiu entrat mai.