

**EN COLABORACION CON ASPANOVAS**

# ESCAPE FROM HOSPITAL

*El juego de mesa*



# MANUAL DEL JUEGO

# HISTORIA

**U**N DIA CUALQUIERA, DE FORMA REPENTINA, EMPEZARON A OCURRIR EVENTOS DESAFORTUNADOS EN NUESTRO HOSPITAL.

**INTERNET** SE CAYÓ, POR LO QUE NADIE PODÍA CONECTARSE CON EL EXTERIOR.

LOS **ORDENADORES** DEJARON DE FUNCIONAR APARECIENDO UN MENSAJE DE ADVERTENCIA. NOS HABIAN HACKEADO.

NOS QUEDAMOS A OSCURAS. LA **ELECTRICIDAD** HABÍA SIDO CORTADA.

Y LO QUE ES PEOR, UN **FUEGO** SE IBA PROPAGANDO PLANTA POR PLANTA, SALA POR SALA...HACIENDO QUE TOD@s, TANTO TRABAJADOR@s COMO PACIENTES, ESTUVIERAMOS EN PELIGRO.

AFORTUNADAMENTE, CONTÁBAMOS CON MUCHOS **RECURSOS** DISPONIBLES.

EL PERSONAL DE MANTENIMIENTO SE PUSO MANOS A LA OBRA RESTABLECIENDO EL SUMINISTRO ELÉCTRICO EN ZONAS DELICADAS; EL PERSONAL DE INFORMÁTICA ACCEDIÓ AL DISCO EN RED PARA PROPAGAR UN ANTIVIRUS PARA QUE AL HABILITAR EL WIFI SE EXTENDIERA POR TODA LA INTRANET; L@S CELADOR@S, JUNTO CON PERSONAL DE LIMPIEZA Y ADMINISTRACIÓN, TRATARON DE SOFOCAR EL FUEGO PARA QUE EL PERSONAL DE SEGURIDAD PUDIERA SELLAR LAS PLANTAS Y SALAS Y ASÍ TODO EL PERSONAL SANITARIO SE DEDICÓ A EVACUAR PLANTA POR PLANTA A TOD@S L@S PACIENTES Y FAMILIARES.

¿SERÉIS CAPACES DE AYUDARLES EN  
ESAS TAREAS Y CONSEGUIR PONER  
A TOD@S A SALVO EN EL PUNTO DE  
ENCUENTRO DEL PARKING?

# OBJETIVO

**Reparar** todos los daños que se irán produciendo en Plantas (Juego Base)/Salas (Expansión Urgencias) y **dirigir a tod@s** al Parking para activarlo tras **sellár** todas las Plantas/Salas libres ya de daños. Escape from Hospital es un juego cooperativo. Ganarás o perderás como equipo.

# COMPONENTES

- 1 Mini Manual
- 4 cartas resumen reglas
- 10 cartas de juego *BASE*
- 9 cartas de *EXPANSIÓN*
- 68 cartas de *RECURSO* (15 recursos electricidad, 15 recursos internet, 15 recursos Pc, 15 recursos fuego, 8 recursos universal)
- 24 cartas de *DAÑO*
- 1 carta de *PÁNICO*
- 4 Meeples de colores (rojo, negro, azul y verde)
- 44 Cubitos marcadores (24 cubitos azules de reparación, 8 cubitos negros de acción extra, 8 cubitos blancos de sellado y 4 cubitos rojos de protección)
- 1 Dado



Mini Manual



Resumen Reglas



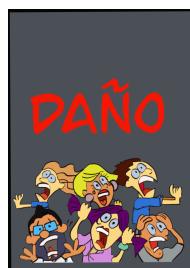
Carta Juego Base



Carta Expansión



Carta Recurso



Carta Daño



Carta Pánico



Meeples



Cubitos



Dado

# PREPARACIÓN

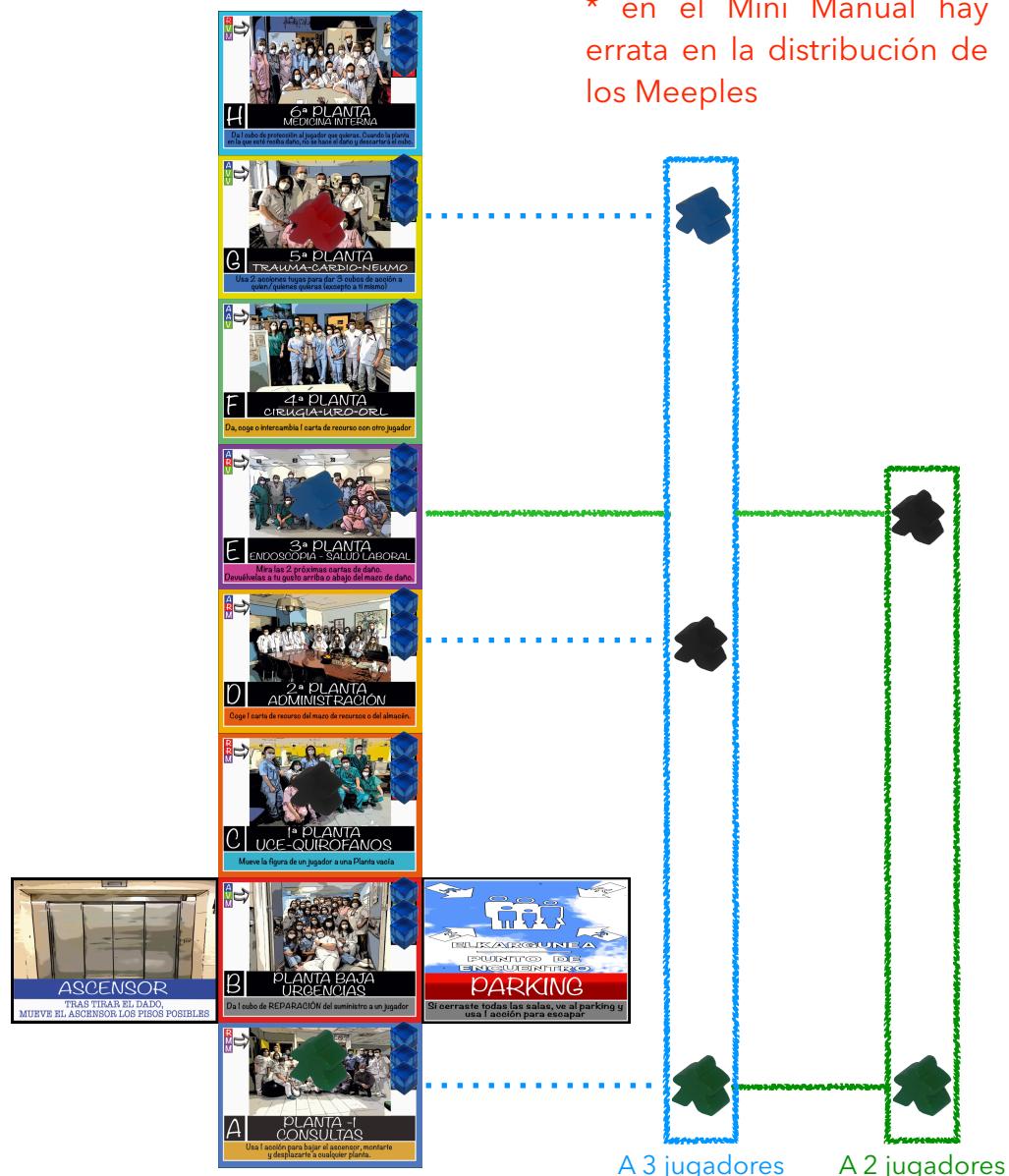
# PREPARACIÓN

## A) EL TABLERO

El tablero del juego lo componen las propias cartas y tenemos dos opciones:

### Opción A1) JUGAR CON EL JUEGO BASE (Imagen 1):

Conformaremos un **edificio vertical de 8 plantas** (PLANTA -1, PLANTA 0 y PLANTAS 1-6). A la izquierda de la PLANTA 0 pondremos el **ASCENSOR** y a la derecha de esa PLANTA 0 pondremos el **PARKING-PUNTO DE ENCUENTRO**. Pon cubitos azules en los iconos del borde superior derecho y un Meeple cada 2 plantas\* desde la Planta -1 (cada 3 plantas si son 3 jugadores y cada 4 plantas a 2 jugadores)



\* en el Mini Manual hay errata en la distribución de los Meeples

Imagen 1

### Opción A2) JUGAR CON LA EXPANSIÓN URGENCIAS (imagen 2):

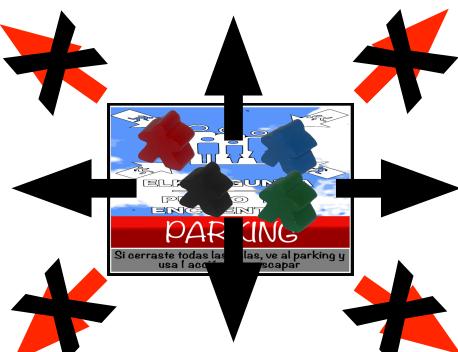
En este caso haremos un **rectángulo de 3x3** con las cartas de la expansión (tienen fondo rojo) dejando como carta central el *PARKING-PUNTO DE ENCUENTRO*, y añadiendo aleatoriamente cartas del tablero de la expansión URGENCIAS alrededor de esta carta central PARKING.

Pon cubitos azules en los iconos del borde superior derecho y los Meeples en la carta central.



Imagen 2

(En esta expansión guardaremos la carta ASCENSOR en la caja)



Los movimientos deben ser  
ortogonales, **no en diagonal**

## B) LAS CARTAS

B1. **Baraja** las 60 cartas de recurso y las 8 de recursos universales pudiendo añadir menos universales para subir la dificultad.

8: Fácil; 6: Media; 4: Difícil; 2: Héroe

B2. **Reparte**, boca arriba, cartas de recurso según número de jugadores:

- 2 jugadores: 4 cartas de recurso a cada uno
- 3 jugadores: 3 cartas de recurso a cada uno
- 4 jugadores: 2 cartas de recurso a cada uno

B3. **Revela** 2 cartas de recurso al azar formando así el **MOSTRADOR**, y pon al lado el mazo de recursos (**ARMARIO**)



B4. **Separa** las cartas de daño por tipo (número de plantas/salas afectadas) y mezcla cada tipo aparte. Coloca las cartas de tipo 3 boca abajo, encima pon las de tipo 2, y sobre ellas las de tipo 1, todas ya mezcladas para crear así el mazo de Daño.



B5. **Roba** las 2 cartas inferiores (daño 3) del mazo de Daño. Estas serán las cartas de Daño iniciales y todas las plantas/salas que indiquen recibirán daño (empezando a quitar cubitos desde el cubito superior al inferior).

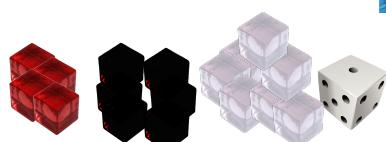


Después, las siguientes cartas de Daño que tengas que robar serán las de arriba del mazo, las de 1 daño. Vete dejando esas cartas de Daño usadas en una pila de descarte.

B6. **Busca** carta PANICO y ponla boca arriba al fondo del mazo Daño (última carta)



B7. **Haz** un suministro con los cubitos de colores y dado.



B8. **Elegid** el jugador inicial para seguir en sentido horario y...empieza la partida !!

# **DESARROLLO DEL JUEGO**

# DESARROLLO DEL JUEGO

FASE 1. ACCIONES

FASE 2. REUNIR RECURSOS

FASE 3. SUFRIR DAÑO

## FASE 1. ACCIONES

**3 acciones repetibles y en cualquier orden.** Si no quieres/puedes hacer alguna acción, coge un cubito negro de acción extra y sigue con la fase 2. Ese cubito de acción te otorgará una acción adicional.

### 1a. Mover

Mover en vertical (u horizontal) a otra carta adyacente sería 1 movimiento.

### 1b. Buscar

Puedes buscar recursos por el hospital. Tira el dado de mantenimiento (consume 1 acción por tirada) 1-2: nada; 3-4-5: 1 carta; 6: ¡¡ encuentras 2 cartas !!

### 1c. Compartir recursos

Estando en misma planta/sala puedes dar o recibir una carta de recurso (gastas una acción por cada paso de carta).

### 1d. Reparar una Planta/Sala

Estando en una planta/sala descarta la carta de cualquier recurso cuyo marcador (cubito) se haya destruido y vuelve a colocar su marcador. Consumes una acción por cada reparación.

### 1e. Activar una Planta/Sala

Estando en una planta/sala no dañada (con todos sus cubitos colocados) puedes consumir una acción (o lo que indique la carta) para realizar lo que muestra el texto de la carta. Es repetible gastando 1 acción cada vez.

### 1f. Activar Ascensor (en Juego Base)

Subir al ascensor en misma planta (carta contigua) conlleva una acción. Tras tirar el dado podrás ascender o descender la carta con tu personaje el mismo o inferior numero de plantas que el valor del dado. Salir del ascensor es otra acción a consumir.



### 1g. Vender una Planta/Sala

Para ganar necesitas vender las 8 plantas/salas. Para ello, la sala debe estar previamente REPARADA y debes TENER y DESCARTAR TODOS los recursos indicados en el margen superior izquierdo de la carta de la planta/sala. Para indicar que esta vendida, coloca sobre ella un cubito blanco.

Ahora, al sufrir daños esa planta/sala vendida, con tan sólo reparar un daño (con 1 acción) se repararán a la vez todos los daños de dicha planta/sala vendida.

### 1h. Coger cubito de acción

Por cada acción que dejes de hacer en tu turno actual ( si no puedes/quieres realizar más acciones en dicho turno) puedes coger un cubito de acción extra (cubito negro) para tener una acción más en otra ronda.

### 1i. Reunir a todos en el Elkargune del Parking

Cuando uno de los personajes llegue a la carta PARKING y la active, usando una acción, conseguiréis estar todxs a salvo y ... ¡¡habréis ganado!!

## FASE 2. REUNIR RECURSOS

De una de estas dos formas:

**A.** coges una carta de recursos del mostrador (despliegue) y luego la repones con una del mazo para que siga habiendo 2 en el MOSTRADOR. \*

\*(En el MiniManual aparece una errata porque pone que tiene que haber 3 en el mostrador)

**B.** coges dos cartas del ARMARIO (parte superior del mazo) sin poder tener más de 6 en tu mano (las cartas a partir de la 6<sup>a</sup> carta las tendrías que descartar a tu elección).

**Cuidado porque perderéis la partida al acabarse el mazo de recursos (armario)**

## FASE 3. SUFRIR DAÑO

1. Roba la carta superior del mazo de Daño.

2. Retira el cubito de reparación SUPERIOR de los que queden en la planta(s)/sala(s) indicadas. ("Elige Planta/Sala" te permite quitar el superior de donde quieras)

**En el caso de que una carta sufra un daño sin tener cubitos que retirar...¡¡habréis perdido!!**

La carta PANICO es la última carta del mazo de Daño. Si llegáis a ella y no hay más cartas de daño por jugar, al final de tu turno tendrás que descartar tantas cartas de la parte superior del mazo Recursos (ARMARIO) como indica la carta según el valor del dado lanzado.



# FIN DE LA PARTIDA

## COMO GANAR

La única forma de que tod@s ganéis es **sellando** las 8 Plantas/Salas y **activando** la carta PARKING ELKARGUNEA gastando una acción para ello con el Meeple que allí haya llegado.

## COMO PERDER

Podéis perder de dos formas:

- Por falta de RECURSOS.

Cuando **se acaba el mazo de recursos** (ARMARIO). Esto no afecta al MOSTRADOR ni a las cartas de la mano

- Por exceso de DAÑO.

Cuando una sala que está completamente dañada (**sin cubitos de reparación**) recibe más **daño** y no tienes cubitos azules que retirar.



# MODO SOLITARIO

Serás el gestor de coordinación y tendrás que dirigir a 3 miembros del personal hospitalario gestionando el suministro común de recursos para jugar en turnos con 3 Meeples (personajes).

## DESARROLLO DEL JUEGO SOLITARIO

SI JUEGAS CON JUEGO BASE: Coloca un Meeple cada 3 plantas desde la Planta -1.

SI JUEGAS CON EXPANSIÓN: Coloca los 3 Meeples en el Parking (carta central).

Roba tu mano inicial de 4 cartas de recurso.

Para saber con qué figura/Meeple estás jugando (roja, verde, negra, azul) pon el Meeple que sobra encima de un color del borde de la carta Resumen de reglas y muévelo en sentido horario para pasar de color de Meeple cuando acabes sus 3 turnos.

Cada Meeple tendrá que jugar sus 3 fases en su turno. El intercambio de recursos será con el *MOSTRADOR*.

El cubito de acción adicional y/o extintor colócalo sobre el color del Meeple correspondiente en la carta Resumen de Reglas y sólo lo podrá usar ese Meeple.



# ACCIONES DE LAS SALAS

## JUEGO BASE

- A. Con una acción llamas al ascensor que baja a tu planta, te subes y apareces en la carta de la planta que quieras.
- B. Debes darle un cubo azul de reparación a cualquier otro jugador del suministro. No puedes darte un cubo de Reparación a ti mismo. Si no hay cubos disponibles no te servirá de nada.
- C. Un/una celador@ te llevará en una silla de ruedas rápidamente a otra Planta vacía.
- D. Coges una carta de Recurso del MOSTRADOR o del ARMARIO (si coges del mostrador, no te olvides reponerla).
- E. Puedes coger y mirar las 2 primeras cartas de Daño del mazo de Daño. No te puedes quedar con ninguna. Debes devolver 1 o ambas a la parte superior o inferior del mazo de Daño en el orden que elijas. Asegúrate de que la carta PANICO esté siempre la última en la parte inferior y si pones cartas ahí colócalas encima.
- F. Puedes coger 1 carta de otro jugador, o darle 1 carta, o intercambiar 1 carta con otro jugador. Si quieres dar, recibir o intercambiar más de 1 carta, esto requerirá acciones adicionales. El jugador con el que estás intercambiando cartas no necesita estar en esta sala.
- G. Activar esta Planta requiere 2 acciones. Puedes coger hasta 3 cubitos de Acción extra (negros) del suministro y dárselos a otros jugadores. Puede distribuirlos de la forma que quieras (a otr@ jugador@ o a otr@s). Sin embargo, tú no puedes quedarte con ninguno.
- H. Coge un cubito rojo de Protección del suministro y dásela a cualquier jugador, incluyéndote a ti mismo. Si una Planta está dañada y un jugador en esa habitación tiene un cubito rojo de Protección, debe devolver el cubito de Protección al suministro y así evitar que esa habitación sufra daños. Estos cubitos rojos de protección NO

necesitan devolverse al comienzo del próximo turno de ese jugador y solo se devuelven si la Planta/Sala en la que se encuentran está dañada como se describe anteriormente.

## **EXPANSION**

- A.** Puedes tomar cualquier carta de Recurso de la pila de descarte. Luego, coloca la carta superior del mazo de recursos (ARMARIO) en la pila de descarte.

**B, C, D, E, F, G, H** igual que en Juego Base.

# REFERENCIA RAPIDA DE JUEGO

## FASE UNO (3 Acciones)

- Mover (movimientos especial en Ascensor en el Juego Base)
- Buscar (tirar los dados: 1 o 2 no te dan nada. 3, 4 o 5 te dan una carta. 6 dos cartas)
- Compartir recursos
- Reparar una Planta/Sala
- Activar una Planta/Sala
- Sellar Planta/Sala
- Coger cubito de acción
- Reunir en Parking

## FASE DOS (REUNIR RECURSOS)

Una carta del MOSTRADOR (las visibles) o dos de ARMARIO (las que están boca abajo)

## FASE TRES (SUFRIR DAÑO)

Roba la carta superior del mazo de Daño y daña las Plantas/Salas indicadas retirando cubito superior..

**En el caso de que una carta sufra un daño sin tener cubitos que retirar...¡¡habréis perdido!!**

Si llegáis a carta PANICO, al final de tu turno tendrás que descartar tantas cartas de la parte superior del mazo Recursos (ARMARIO) como indica la carta según el valor del dado lanzado.

**GANAMOS SI:** Hemos sellado las 8 plantas/salas y activado la carta PARKING

**PERDEMOS SI:** se acaba el mazo de recursos o una Planta/Sala que no tiene más cubitos azules que retirar recibe daño.