



# DUSKMOURN™

LA CASA DE LOS HORRORES

COMMANDER PARTY



# DUSKMOURN™

LA CASA DE LOS HORRORES

## PREPARATIVOS

PON LA BALDOSA GRAN SALÓN EN EL CENTRO, AL ALCANCE DE TODOS LOS JUGADORES. CADA JUGADOR COLOCA UN MARCADOR EN ESTA BALDOSA.

BARAJA LAS BALDOSAS RESTANTES Y COLÓCALAS CERCA, CON EL REVERSO BOCA ARRIBA. ESTAS CONFORMAN EL MAZO DE BALDOSAS.

## JUEGO

LAS BALDOSAS ACTIVAN UNOS EFECTOS ESPECIALES CUANDO SE MUESTRAN Y/O MIENTRAS ALGUIEN LAS OCUPA.

EN SU TURNO, EN CUALQUIER MOMENTO EN QUE PUDIERAN LANZAR UN CONJURO, LOS JUGADORES PUEDEN HACER LO SIGUIENTE TANTAS VECES COMO QUIERAN.

- ①: MÚEVETE DE LA BALDOSA EN LA QUE ESTÁS A OTRA QUE ESTÉ CONECTADA POR UN LATERAL.
- ②: DALE LA VUELTA A LA PRIMERA BALDOSA DEL MAZO Y CONÉCTALA A LA BALDOSA QUE OCUPAS. MÚEVETE A ESA BALDOSA. NO PUEDES ACTIVAR ESTA HABILIDAD SI ESTÁS EN UNA BALDOSA QUE YA ESTÁ CONECTADA A OTRAS CUATRO.

