

Un juego de  
LUCAS CHARRA

# LAB RATON



## CRÉDITOS

**Diseño de juego:** Lucas Charra

**Edición y desarrollo:** runDOS Studio

**Ilustraciones:** Lucas Charra, María Luz Cantisani Rovasio

**Diseño y layout:** María Luz Cantisani Rovasio

Lab RATS es una producción de runDOS Studio  
Edición 2019 - Villa María (Córdoba) - 5900  
Argentina

WWW.RUNDOSSTUDIO.COM

*Agradecemos a todas las personas que testearon  
el juego y nos dieron devoluciones para  
convertirlo en lo que hoy es.*



## CONTENIDOS

Descripción de componentes .....	4
Preparación .....	6
Ronda de juego .....	7
Turno de juego .....	7
A. Exploración de puertas .....	8
Obstáculos .....	9
Eventos .....	10
B. Salida del laboratorio .....	12
Fin del turno .....	14
Nueva ronda de juego .....	16
Resumen de recompensas y penalizadores .....	17
Pociones .....	18
Heridas y muerte .....	19

LAB RATS es un juego para 3 a 5 jugadores en el que encarnas una rata de laboratorio, un espécimen con una mutación única. Durante el juego tendrás que recorrer un laboratorio construido por los mismos jugadores, lleno de trampas y recompensas. El último sobreviviente o quien logre salir del laboratorio demostrará ser el espécimen superior.

## OBJETIVO DEL JUEGO

El jugador que acumule 4 recompensas (tokens de queso) gana el juego.

## DESCRIPCIÓN DE COMPONENTES

### 80 Cartas

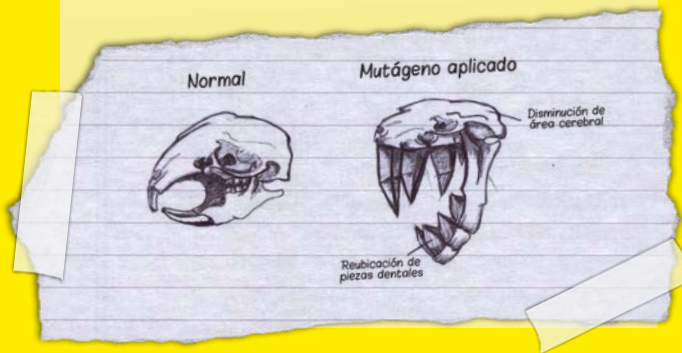
- 6 Cartas de espécimen
- 36 Cartas de puerta
- 25 Cartas de poción
- 8 Cartas de salida
- 5 Cartas de resumen

### 16 Tokens de queso

### 1 Token de jugador inicial

### 67 Fichas

- 21 Fichas de contaminación (verdes)
- 46 Fichas de migas (amarillas)



## CARTAS

Las cartas se dividen en 5 tipos:

### 1 Especímenes 🦋

Representan a los personajes en el juego. Cada espécimen tiene una mutación permanente diferente (especificada por un color) que le permitirá superar automáticamente un tipo de obstáculo de su color.



### 2 Pociones 🧪

Generan mutaciones temporales que les permiten al jugador superar obstáculos adicionales.



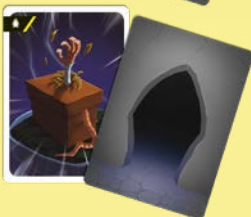
### 3 Puertas 🚪

Representan el laboratorio a explorar y los obstáculos y recompensas que lo habitan. Se dividen en 2 tipos:

a. **Obstáculos:** Consisten en monstruos, trampas y acertijos que deben ser superados con la mutación correspondiente.



b. **Eventos:** Provocan acciones especiales que pueden afectar al jugador en turno o a todos los jugadores.



### 4 Salidas 🚪

Son la principal ruta para ganar el juego, pero cada una se encuentra custodiada por una horrible abominación que debe ser superada para salir.



### 5 Resúmenes

Contienen un resumen de los efectos de cada evento.



## TOKENS

### 1 Quesos

Son las recompensas que recibirá el espécimen que gane la ronda.



### 2 Jugador inicial

Sirve para indicar cuál es el jugador que comienza cada ronda de juego.



## FICHAS

### 1 Migas (fichas amarillas)

Son la recompensa que el jugador recibirá al abrir una puerta.



### 2 Contaminación (fichas verdes)

Son penalizadores que el jugador recibirá al no explorar, ya que quien se arriesga a no huir del laboratorio está expuesto a la contaminación biológica del mismo.



## PREPARACIÓN

### 1 Elige los especímenes

Cada jugador elige una carta de espécimen o se reparten al azar. Estas cartas representan a los personajes en juego y debe quedar boca arriba frente a cada jugador. Los especímenes sobrantes se dejan fuera del juego.

### 2 Reparte cartas de pociones, puertas y resumen

Cada jugador recibe 2 cartas de poción y 2 cartas de puerta. Estas cartas son secretas y no deben ser mostradas a los demás jugadores. Reciben además 1 carta de resumen.

### 3 Prepara las cartas de salidas

Se colocan en la mesa, boca abajo y al azar, tres cartas de salida una al lado de la otra.

### 4 Prepara los mazos

Los mazos de pociones, puertas y salidas se colocan boca abajo en la mesa al alcance de los jugadores.

### 5 Coloca tu puerta

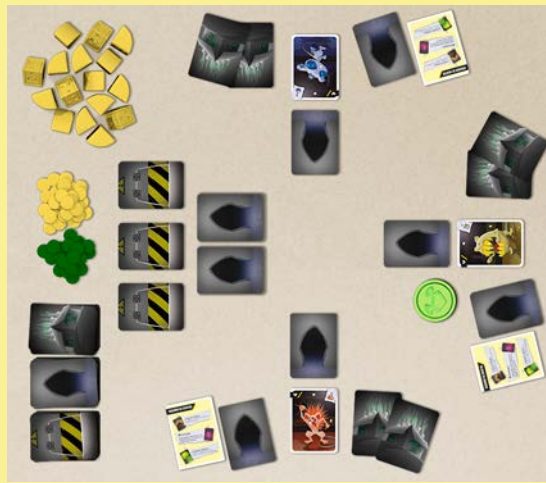
Cada jugador selecciona una de las cartas de puerta de su mano y la coloca, boca abajo frente a sí en la mesa de juego.



En todo momento debe haber 5 cartas de puerta en la mesa, por lo que en este punto, de ser necesario, deben sacarse cartas extra del mazo y colocarlas boca abajo hasta completar las 5. Ej: Con 3 jugadores cada uno coloca una carta de puerta boca abajo y luego se toman 2 más del mazo y se colocan sin ver en el centro de la mesa.

### 6 Comienza el juego el último jugador que comió queso

El jugador que comienza recibe el token de jugador inicial y lo coloca al lado de su carta de espécimen.



## RONDA DE JUEGO

El juego se divide en varias rondas. Comienza la ronda el jugador que posee el token de jugador inicial. Una ronda finaliza cuando un jugador es el único espécimen vivo al finalizar su turno, un jugador supera una salida o todos los jugadores mueren. Las rondas se seguirán jugando hasta que un jugador recolecte 4 tokens de queso, ganando así el juego.

## TURNO DE JUEGO

En su turno el jugador podrá:

### A- Explorar las puertas

○

### B- Intentar salir del laboratorio

(Esta opción no es posible durante la primera vuelta de cada ronda)

Al finalizar su turno debe comprobar si se cumplió alguna de las condiciones para terminar la ronda y pasa el turno al jugador de la izquierda.

## A. EXPLORACIÓN DE PUERTAS

Para explorar una puerta el jugador debe dar vuelta una de las 5 cartas de puerta que se encuentran boca abajo en el centro de la mesa (puede ser de las que colocaron otros jugadores, él mismo o de las que se colocaron del mazo) y resolver lo que se encuentre detrás (*obstáculo o evento*). Cada jugador está obligado a resolver al menos una carta de puerta en su turno.

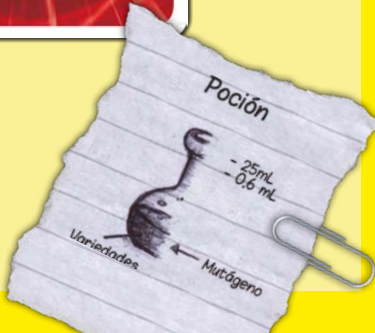
### OBSTÁCULOS

Son aquellas cartas de puerta que tienen en su esquina superior derecha el ícono de una poción. Existen 6 tipos de obstáculos.



Poción necesaria para superar el obstáculo

Imagen del obstáculo



Para superarlo el *espécimen* debe poseer la mutación correspondiente (mismo color) o mostrar y descartar de su mano la poción indicada en la carta. Al superar un obstáculo el jugador debe tomar una nueva poción del mazo. En caso de no superar el obstáculo el espécimen del jugador recibirá una *herida* (ver *Heridas y muerte* pág. 19) y NO recibirá una poción.

Luego la carta de obstáculo se deja boca arriba (lo haya superado o no).



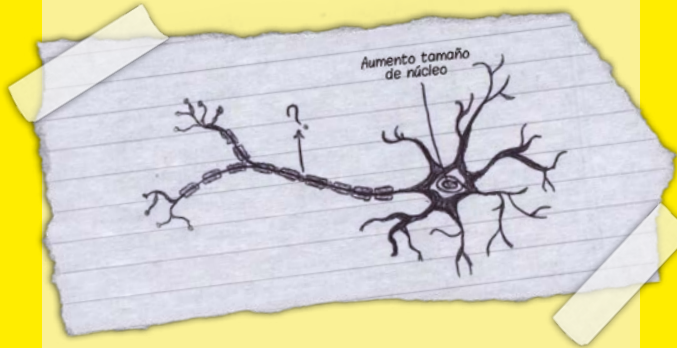
#### Ejemplo 1

El jugador A da vuelta una carta de puerta mostrando un acertijo (verde) a resolver. El jugador A tiene el espécimen de mutación color verde por lo que automáticamente supera el obstáculo y recibe una poción del mazo. Ahora en su mano posee 3 pociones.



#### Ejemplo 2

El jugador B da vuelta una carta de puerta mostrando un acertijo (verde) a resolver. El jugador B tiene el espécimen de mutación color azul por lo que descarta una poción verde de su mano para superarlo y toma otra carta de poción del mazo. Ahora en su mano posee nuevamente 2 pociones.



## EVENTOS

Son aquellas cartas de puerta que no tienen un ícono de poción en su esquina. En caso de encontrar un evento debe aplicarse su efecto en ese momento. Luego el evento se deja boca arriba (lo haya superado o no).

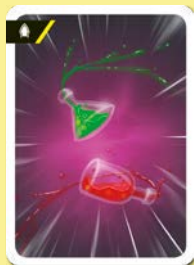
### 1 Caja de Pociones

El jugador recoge una carta de poción del mazo.



### 2 Confusión:

Cada jugador debe pasarle una carta de poción a su elección al jugador de su derecha.



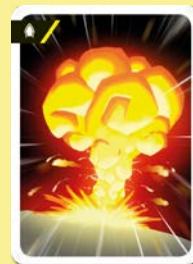
### 3 Explosión radiactiva:

TODOS los especímenes VIVOS reciben 2 fichas de contaminación. Si al hacerlo el jugador ha acumulado 5 o más el espécimen pasa a estar muerto y descarta todas las fichas de contaminación que posee.



### 4 Explosión

Todos los especímenes reciben una herida, si ya estaban heridos entonces pasan a estar muertos (ver *Heridas y muerte* pág. 19).



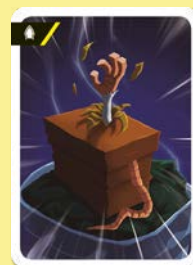
### 5 Muerte Instantánea

El espécimen del jugador pasa a estar muerto y no puede seguir explorando.



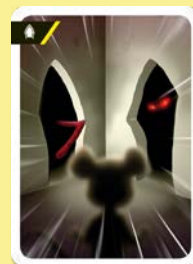
### 6 Resurrección

TODOS los especímenes heridos o muertos se recuperan y vuelven a su posición normal (vertical y boca arriba).



### 7 Puerta doble

El jugador en turno está obligado a revelar 2 cartas de puerta del mazo y resolver ambas. Esto debe realizarse en orden (al resolver la primera se revela segunda, si muere en la primera finaliza el turno del jugador). La carta del evento queda en la mesa boca arriba y la/s otra/s que se abren a causa del mismo se colocan en la pila de descarte.



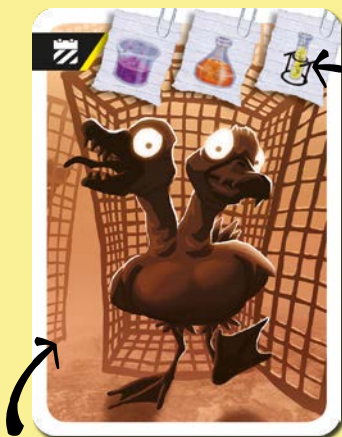
## FIN DE LA EXPLORACIÓN

Una vez resuelta una *puerta*, el jugador puede seguir explorando el resto de las puertas sobre la mesa o finalizar la etapa de exploración (y por lo tanto su turno) cuando lo desee, dejando puertas sin abrir (Ver más adelante *Fin del turno*).

Si el jugador explora todas las puertas disponibles se verá forzado a terminar su turno, tomando como recompensa 1 carta de *poción* extra del mazo.

## B. SALIDA DEL LABORATORIO

A partir de su **SEGUNDO TURNO**, el jugador puede, en cambio de explorar puertas, intentar escapar del laboratorio. Para ello debe dar vuelta una de las 3 cartas de salida disponibles.



Tipos de mutaciones requeridas para superar esta abominación

Imagen de la abominación

Cada salida está custodiada por una abominación. Para superarla, el jugador debe poseer en su poder tres mutaciones específicas (diferentes para cada abominación). Para esto cuentan tanto las pociones en la mano, como la mutación del espécimen.

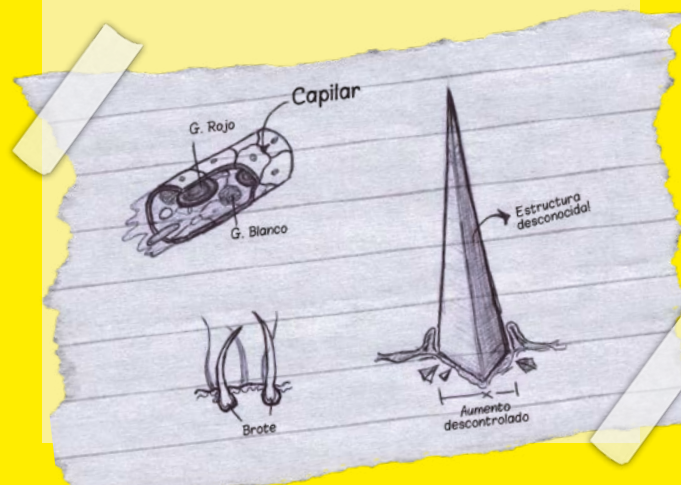
Si el jugador supera a la abominación gana automáticamente la ronda y obtiene 2 tokens de queso.

Si falla, su espécimen pasa a estar muerto (ver *Heridas y muerte* más adelante) y el jugador termina su turno. Las tres cartas de salida se vuelven a colocar en el mazo, este se mezcla y tres nuevas salidas son colocadas boca abajo en el centro de la mesa. La ronda continúa normalmente.



### Ejemplo

El jugador A da vuelta una carta de salida mostrando una abominación que debe ser superada con una mutación verde, una violeta y otra naranja. El jugador A tiene el espécimen de mutación color verde por lo que hace uso de su mutación y descarta una poción de color violeta y una poción múltiple que decide usar como naranja. El jugador A gana la ronda y recibe 2 tokens de queso.



El turno de un jugador finaliza cuando:

- 1 El jugador ha dado vuelta todas las cartas de puerta.
- 2 El jugador ha muerto a causa del efecto de un evento u obstáculo.
- 3 El jugador decide no explorar más puertas.
- 4 El jugador ha abierto una salida (la haya superado o no).

### MIGAS Y CONTAMINACIÓN

Si suceden las situaciones 1,2 y 3 se procederá con el conteo de puertas exploradas (cartas de evento y obstáculo que quedaron boca arriba) y no exploradas (cartas de puerta boca abajo) para la entrega de fichas.

El jugador que ha finalizado su turno recibe:

- 1 ficha de miga (amarilla) por cada carta de puerta abierta, la haya superado o no, incluso si ha muerto al abrirla.
- 1 ficha de contaminación (verde) por cada puerta que el jugador haya decidido no abrir. Las puertas que no hayan sido abiertas debido a que el jugador ha muerto antes de poder explorarlas NO deben ser tenidas en cuenta en esta instancia.

En caso de que el jugador haya decidido abrir una *salida* del laboratorio (situación 4) no gana fichas de migas (amarillas) ni de contaminación (verdes). Estas solo se tienen en cuenta para la opción A (*Explorar*).



#### Ejemplo 1

El jugador A ha abierto dos puertas en su turno, al abrir la tercera encuentra un obstáculo que no puede superar recibiendo una herida. El jugador A decide no seguir explorando y finaliza su turno. Recibe 3 migas (amarillas) por las puertas abiertas y 2 de contaminación (verde) por las que ha decidido no abrir.



#### Ejemplo 2

El jugador B ha abierto una puerta en su turno y encuentra un obstáculo que no puede superar recibiendo una herida. El jugador B decide seguir explorando, al abrir la segunda puerta encuentra otro obstáculo que no puede superar y su espécimen muere. Automáticamente finaliza su turno y recibe 2 migas (amarillas) por las puertas abiertas y ninguna de contaminación (verde).

Las migas y contaminaciones recolectadas deben ser guardadas por cada jugador. Al llegar a las 10 migas amarillas el jugador recibirá automáticamente 1 token de queso. Si un jugador recibe 5 contaminaciones o más su espécimen morirá. En ambos casos el jugador descarta las fichas del color correspondiente y la ronda continúa normalmente.



Un jugador no recibe fichas de contaminación al estar muerto.



Las cartas de puertas resueltas en el evento **Puerta doble** NO se contabilizan. En este caso cuenta como puerta abierta solo la puerta del evento, es decir el jugador recibe solo 1 miga por más que haya superado las otras dos que el evento le obliga a abrir.



## PREPARACIÓN DEL SIGUIENTE TURNO

Finalizado el turno de un jugador y entregadas las fichas de *migas* y *contaminación*, se repartirá una nueva carta de *puerta* a cada uno de los jugadores cuya puerta ha sido explorada (las cartas exploradas se colocan en el descarte). De ser necesario, deben reponerse las *puertas* que fueron sacadas al azar del mazo para mantener el número de 5.

Si las cartas del mazo se acaban, se toma la pila de descarte, se mezcla y se coloca nuevamente boca abajo para reponer el mazo. Los jugadores cuya *puerta* haya permanecido inexplorada pueden intercambiarla por la otra en su mano.

Hecho esto se procederá con el turno del próximo jugador en sentido horario (jugador de la izquierda).

## NUEVA RONDA DE JUEGO

La ronda finaliza automáticamente cuando todos los especímenes mueren, un jugador es el único sobreviviente al finalizar su turno o un jugador a logrado salir del laboratorio.

Para iniciar la nueva ronda cada jugador con más de 2 *pociones* en la mano debe seleccionar 2 para conservar y descarta las restantes. De hacer falta, se reponen las cartas de *puerta* hasta que cada jugador posea 2, las que hayan quedado en mano se conservan. Por lo tanto, cada jugador inicia la nueva ronda con 2 cartas de *pociones* y 2 cartas de *puerta* en la mano. El espécimen seguirá siendo el mismo para cada jugador.

El jugador que seguía en la ronda de juego (el que estaba a punto de jugar su turno antes de que termine la ronda) recibe el *token de jugador inicial* y será el primero en jugar en la nueva ronda.

## RESUMEN DE RECOMPENSAS Y PENALIZADORES

### TURNO

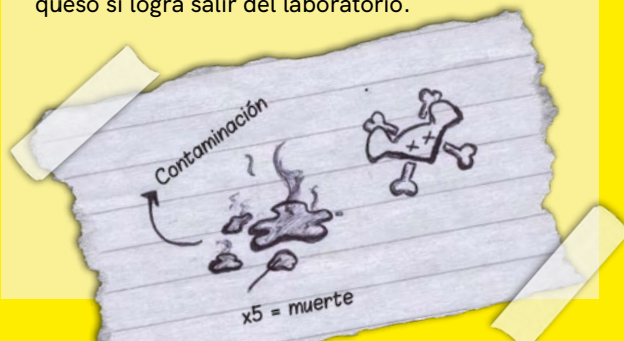
El jugador:

- 1 Recibe 1 miga por cada puerta abierta.
- 2 Recibe 1 contaminación por cada puerta que haya decidido no abrir.
- 3 Recibe 1 poción si ha explorado todas las puertas durante su turno.
- 4 Recibe 1 Token de queso cada 10 migas amarillas.
- 5 Muere al acumular 5 o más fichas de contaminación.

### RONDA

El jugador:

- 1 Recibe 1 token de queso por ser último sobreviviente al finalizar su turno o 2 tokens de queso si logra salir del laboratorio.



Existen tres tipos de pociones:

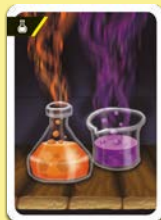
### 1 Pociones simples

Son aquellas de un solo color y tipo de recipiente. Hay de color rojo, verde, azul, violeta, naranja y amarillo.



### 2 Pociones dobles

Son aquellas que poseen dos colores y tipos de recipientes. Para usarlas el jugador solo puede optar entre UNO de los colores.



### 3 Pociones multicolor

Es aquella que posee múltiples colores en un solo envase. Puede ser descartada para superar un obstáculo de cualquier color o como un color a elección del jugador para superar una abominación.



Cada poción utilizada debe ser colocada en el mazo de descarte de pociones, de terminarse el mazo se toma la pila de descarte, se mezcla y se coloca nuevamente boca abajo para reponer el mazo.



Un jugador puede tener en su mano hasta 4 cartas de poción. De tener más debe descartar al instante una carta a su elección.

Un espécimen es herido cuando:

- 1 No supera una puerta que exploró (ya sea que la haya abierto por decisión propia o con el evento *Puerta Doble*).
- 2 Un jugador abre una puerta con el evento *Explosión*.

Un espécimen muere cuando:

- 1 Recibe 2 heridas.
- 2 Acumula 5 o más fichas de contaminación (verde).

Si un jugador recibe una herida debe indicarlo colocando la carta de espécimen en posición horizontal.



Durante su turno, un espécimen herido podrá seguir explorando, pero en caso de recibir una segunda herida pasará a estar muerto lo cual indicará dando vuelta la carta.

Un espécimen herido recuperará su salud y volverá al colocar su carta en posición vertical al comienzo de su turno.



Un espécimen muerto ya no puede explorar (pierde el turno), pero el jugador deberá seguir colocando puertas frente a sí hasta que se defina el ganador de la ronda o reviva.

