

Conspirancieo



Si está junto a otro **CONOCEDOR**, elimina a un **MJETAR** que esté **VASIBLE**.

11+



1/39

Conspirancieo



Si está junto a otro **CONOCEDOR**, elimina a un **MJETAR** que esté **VASIBLE**.

11+



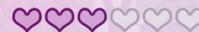
2/39

Conspirancieo



Si está junto a otro **CONOCEDOR**, elimina a un **MJETAR** que esté **VASIBLE**.

11+



3/39

MJB



7+

Cada jugador tira un dado menos en su tirada de concentración. Este **EFECTO** es acumulable.



4/39

MJB



7+

Cada jugador tira un dado menos en su tirada de concentración. Este **EFECTO** es acumulable.



5/39

Ayudante de Sheriff

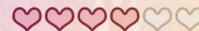


7+

Las tarjetas conectadas no pueden ser eliminadas por otras tarjetas.

Elimina a un **CRIMINAL** o **CONOCEDOR** que esté conectado.

11+



6/39

Ayudante de Sheriff



7+

Las tarjetas conectadas no pueden ser eliminadas por otras tarjetas.

Elimina a un **CRIMINAL** o **CONOCEDOR** que esté conectado.

11+



7/39

Sheriff



7+

Las tarjetas conectadas no pueden ser eliminadas por otras tarjetas y sus **DEFENSAS** valer 5

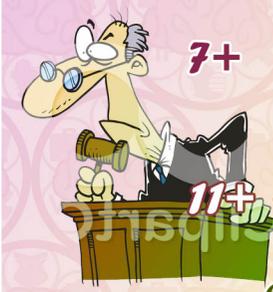
11+ Elimina una tarjeta que está conectada

Es inmune al **ASEJNO**



8/39

Juez



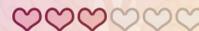
7+

No se pueden usar las habilidades de los **CRIMINALES** ni se aplican sus **EFECTOS**

Elimina a un **CRIMINAL** o al **Sheriff** si están activos

11+

Es inmune al **ASEJNO**



9/39

Chivato



7+

Ningún CRIMINAL
VISTIBLE puede ser
desactivado

LEY Y ORDEN



BrainTown 4.0 - Marta Edition

10/39

Comandante



7+

Activa la habilidad +7 de
todos los
MILITARES en contacto.

11+

Activa la habilidad +11
de todos los
MILITARES en contacto.

MILITAR



BrainTown 4.0 - Marta Edition

11/39

Soldado



7+

Pon BOCA ABAJO una
tarjeta que esté VISIBLE.

11+

Elimina una tarjeta

MILITAR



No puede eliminarse a sí
mismo

BrainTown 4.0 - Marta Edition

12/39

Soldado



7+

Pon BOCA ABAJO una
tarjeta que esté VISIBLE.

11+

Elimina una tarjeta

MILITAR



No puede eliminarse a sí
mismo

BrainTown 4.0 - Marta Edition

13/39

Soldado



7+

Pon BOCA ABAJO una
tarjeta que esté VISIBLE.

11+

Elimina una tarjeta

MILITAR



No puede eliminarse a sí
mismo

BrainTown 4.0 - Marta Edition

14/39

Soldado



7+

Pon BOCA ABAJO una
tarjeta que esté VISIBLE.

11+

Elimina una tarjeta

MILITAR



No puede eliminarse a sí
mismo

BrainTown 4.0 - Marta Edition

15/39

Alcalde



7+

Puedes mover todas las
cartas VISIBLES que
quieras a huecos
alrededor de ésta.

Si intentas eliminar esta
tarjeta, tira 2D6: Con un
7+ lo consigues. Con 6-
la tarjeta se queda.

VIP



BrainTown 4.0 - Marta Edition

16/39

Cotilla



7+

Mira 3 tarjetas OCULTAS
sin cambiarlas de sitio.
Luego, enseña una de esas
tres al resto de jugadores

VIP



BrainTown 4.0 - Marta Edition

17/39

Médico



7+

Recupera una tarjeta
eliminada y enséñala.
Colócala OCULTA en
un hueco.

Si intentas eliminar esta
tarjeta, tira 2D6: Con un
8+ lo consigues. Con 7-
la tarjeta se queda.

VIP



BrainTown 4.0 - Marta Edition

18/39

Párroco



Los dados sobre tarjetas conectadas se ignoran, es decir, se tratan como si no se hubieran lanzado.

11+



VIP

BrainTown 4.0 - Marta Edition

19/39

Profesor

$$\sqrt{\frac{a^2+b^2}{y^2}} \cdot \frac{z^1}{ab} = \frac{(a^2+b^2 \cdot x^2 + y^2)(x^2-y^2)}{\sqrt{3x^2-2y^2-2z^1}}$$



11+



VIP

BrainTown 4.0 - Marta Edition

20/39

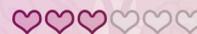
Turista



7+

Las tarjetas conectadas no pueden cambiarse de posición (pero pueden activarse normalmente)

Si el jugador toma una tarjeta conectada y ningún contrincante le recuerda este efecto, se permite.



BrainTown 4.0 - Marta Edition

21/39

Turista



7+

Las tarjetas conectadas no pueden cambiarse de posición (pero pueden activarse normalmente)

Si el jugador toma una tarjeta conectada y ningún contrincante le recuerda este efecto, se permite.



BrainTown 4.0 - Marta Edition

22/39

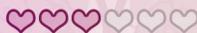
Turista



7+

Las tarjetas conectadas no pueden cambiarse de posición (pero pueden activarse normalmente)

Si el jugador toma una tarjeta conectada y ningún contrincante le recuerda este efecto, se permite.



BrainTown 4.0 - Marta Edition

23/39

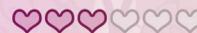
Turista



7+

Las tarjetas conectadas no pueden cambiarse de posición (pero pueden activarse normalmente)

Si el jugador toma una tarjeta conectada y ningún contrincante le recuerda este efecto, se permite.



BrainTown 4.0 - Marta Edition

24/39

Tipo Sospechoso



11+

Suma los **MILITARES** y **LEY Y ORDEN** eliminados. Aparte, lanza 2D6 y súmalos.

Si la suma de dados es menor a la de tarjetas, explota. Esta tarjeta y las conectadas se eliminan.

Si otra tarjeta le elimina, tira 2D6. Con 12, explota.



BrainTown 4.0 - Marta Edition

25/39

Asesino

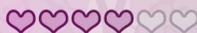


7+

Elimina otra tarjeta **SELECCIONADA** en este turno.

11+

Elige una tarjeta del tablero. Tira 2D6 y súmalos: con 9+ elimina la tarjeta.



BrainTown 4.0 - Marta Edition

26/39

Espía

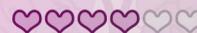


7+

El jugador puede mirar cualquier carta conectada.

11+

Lanza 2D6: Con un 12 puedes ver los objetivos descartados menos uno al azar.



BrainTown 4.0 - Marta Edition

27/39

Impostor

Toma esta tarjeta junto a otras 3 del tablero. Mézclalas y repártelas sin mirarlas en 4 huecos.

7+

OBJETIVO

BrainTown 4.0 - Marta Edition

28/39

Ladrón

Se pierde el dado de mayor valor en cada TRADA DE CONTROL

7+

OBJETIVO

BrainTown 4.0 - Marta Edition

29/39

Triletero

Las tarjetas en contacto no pueden ser ACTIVADAS ni se aplican sus EFECTOS.

7+

Lanza 2D6: Con 10 o más toma al azar una tarjeta de BONIFICACIÓN del jugador que elijas.

11+

OBJETIVO

BrainTown 4.0 - Marta Edition

30/39

OBJETIVO

BrainTown 4.0 - Marta Edition

31/39

OBJETIVO

BrainTown 4.0 - Marta Edition

32/39

OBJETIVO

BrainTown 4.0 - Marta Edition

33/39

OBJETIVO

BrainTown 4.0 - Marta Edition

34/39

OBJETIVO

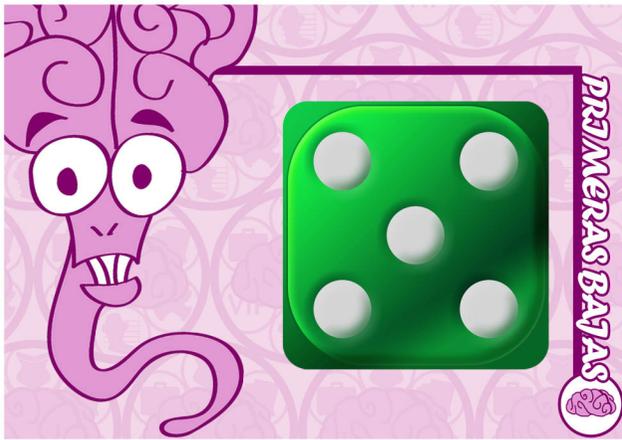
BrainTown 4.0 - Marta Edition

35/39

PRIMERAS BAJAS

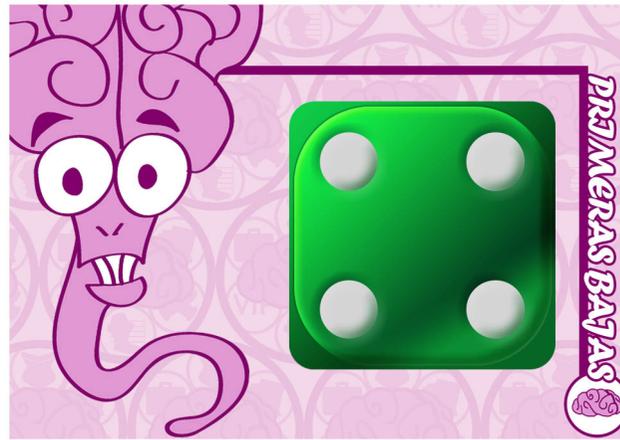
BrainTown 4.0 - Marta Edition

36/39



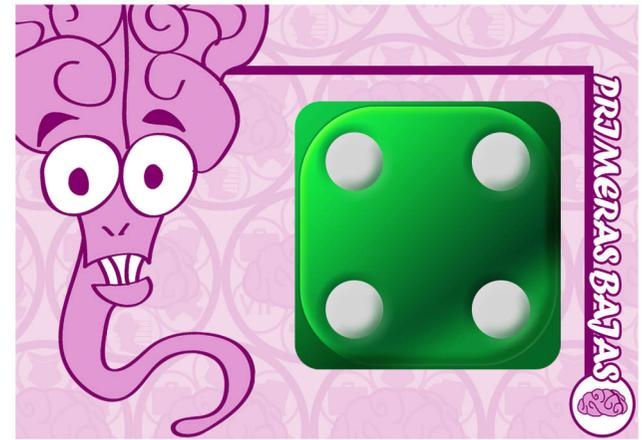
BrainTown 4.0 - Marta Edition

37/39



BrainTown 4.0 - Marta Edition

38/39



BrainTown 4.0 - Marta Edition

39/39