

**ORQUESTA
NEGRA
HITLER DEBE MORIR**

Componentes

51 CARTAS DE CONSPIRACIÓN



24 cartas normales



15 cartas ilegales



12 cartas de complot

84 CARTAS DE EVENTO



12 cartas por fase (7 fases)



62 eventos normales



15 eventos importantes



7 eventos clave



1 CARTA DE VICTORIA

24 CARTAS DE INTERROGATORIO



6 FICHAS DE LÍDERES NAZIS



5 PEONES



11 CONTADORES

10 para los conspiradores (2 de cada color)
1 rojo de apoyo militar a hitler

10 DADOS

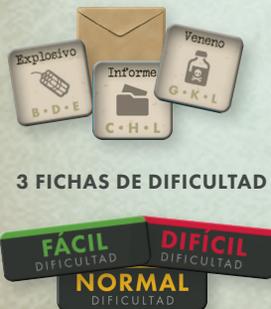


1 TABLERO CENTRAL



24 FICHAS DE OBJETO

(8 tipos, 3 de cada)



9 TABLEROS DE CONSPIRADOR



Conceptos básicos

Los siguientes conceptos básicos son fundamentales para aprender a jugar a *Orquesta Negra*.

Ganar o perder

Solo hay una manera de ganar el juego: **conseguir asesinar a Hitler mediante un complot. Para tener éxito en un complot, de la tirada de dados debe resultar un número de ④ igual o superior al apoyo militar a Hitler y un número de ④ inferior al que permite el nivel de sospecha del jugador que intenta el complot** (Ver ¡Victoria! pág. 12).

Sin embargo, hay tres maneras de perder

- ☠ Si todos los jugadores se encuentran en prisión, **perdéis la partida.**
- ☠ Si no podéis robar una carta de Evento cuando se requiere, **perdéis la partida.**
- ☠ Si el evento Documentos localizados* es revelado durante la Fase 7, **perdéis la partida.**

*Podéis retirar esta carta del juego. Ver Documentos a buen recaudo, pág. 12.

Si en **cualquier momento** se cumple alguna de estas condiciones, perdéis inmediatamente la partida (Ver *Derrota*, pág. 12).

Resolver efectos

Si el efecto de una carta contradice las reglas, prevalece el efecto de la carta. Si es posible aplicar tanto el efecto como las reglas, se aplican ambos.

Los efectos de las cartas se resuelven en orden, de arriba abajo, y se aplican hasta donde sea posible. Cuando se resuelven los efectos de una tirada de dados, se aplican primero las ④, después las ③, y por último los ② o ①.

Ignora el efecto de una carta o la parte del mismo que no puedas aplicar. No poder aplicar un efecto de una carta total o parcialmente (p.e. subir tu nivel de sospecha cuando ya está en "Extremo") no te exime de resolver los demás efectos de la misma si los hubiera. Si no se indica lo contrario, puedes aplicar un efecto a ti mismo.

Ejemplo: Una carta de Evento permite "subir 1 paso el nivel de motivación de cada conspirador", pero uno de ellos ya se encuentra en "Temerario": el efecto solo se aplica al resto de conspiradores.

CARTAS DE INTERROGATORIO | La resolución de las cartas de Interrogatorio supone una excepción a la regla. En la página 9 se detalla cómo resolver los efectos de las cartas de Interrogatorio.

Elegir entre varias opciones

Si es posible elegir entre dos o más opciones válidas, p.e. cuando una carta de Evento dicta mover a Hitler o sus lugartenientes al espacio del conspirador más cercano, el jugador activo elige la opción que desee.

Motivación y sospecha

Durante la partida, los conspiradores deberán ir registrando los cambios en sus niveles de **motivación** y **sospecha** en los marcadores de sus tableros personales.

MOTIVACIÓN

La **motivación** representa tu nivel de implicación con la causa y determina el número de cartas que puedes tener en tu dossier, el poder usar tu habilidad y la posibilidad de intentar complots. El tablero de conspirador recoge los beneficios asociados a cada nivel de motivación. Siempre puedes usar el beneficio de tu nivel y el de todos los inferiores.

Comienzas la partida en "Indeciso", lo que limita a 2 el número de cartas de tu dossier. Una vez subas a "Escéptico", aumentarás la capacidad de tu dossier.

Cuando llegues a "Motivado", podrás usar la habilidad descrita en la parte derecha de esa misma casilla de tu tablero.

En "Comprometido" podrás intentar complots contra Hitler. Sin embargo, ciertos complots de alto riesgo exigen que llegues a "Temerario" para acometerlos, no siendo suficiente estar "Comprometido".

SOSPECHA

La **sospecha** representa el nivel de suspicacia que despiertan tus actividades encubiertas. Comienzas la partida en el nivel "Medio".

Cuanto mayor sea el nivel de sospecha, más difícil será evitar la detección de un complot. El marcador de sospecha muestra el número de ④ que en la tirada de dados de un intento de complot provocarían el fracaso y la detección automática del mismo.

Cuando el evento **Redada de la Gestapo** es revelado, todos los conspiradores con nivel de sospecha "Extremo" son arrestados. (Ver *Redadas de la Gestapo*, pág. 9).

Apoyo militar a Hitler

El marcador de apoyo militar a Hitler representa las alteraciones de la fuerza militar del Reich. Asimismo, determina el objetivo último de todo intento de complot: el número de necesarias para tener éxito. Los eventos y otros efectos provocarán que el apoyo militar a Hitler suba o baje durante la partida. Intentar el complot justo cuando el apoyo militar a Hitler sea más bajo es uno de los retos del juego.

El nivel inicial de apoyo militar a Hitler depende del nivel de dificultad elegido: 2 para fácil, 3 para normal y 4 para difícil. Dicho nivel marcará también lo más bajo que podrá caer el apoyo militar a Hitler, aunque un efecto pudiera dictar que bajase aún más. Del mismo modo, el apoyo militar a Hitler nunca podrá superar el nivel 7, aunque un efecto pudiera dictar que subiese aún más.

Dosieres

Cuando robes cartas de Conspiración, colócalas boca arriba delante de ti, bajo tu tablero personal: esta área será tu dossier. Las cartas de Conspiración solo estarán en tu dossier o descartadas; nunca se guardan en la mano ni se juegan fuera del dossier. Las cartas con efecto permanente solo se aplican mientras estén en el dossier, y aquellas cartas que requieren una acción para ser jugadas se descartan del dossier después de haber resuelto su efecto.

Objetos

Las fichas de objeto se usan para mejorar las probabilidades de éxito de un complot y para disminuir los niveles de sospecha entregándolas en ciertas ciudades. Los objetos se colocan en las casillas situadas en la parte inferior izquierda del tablero de conspirador. Hay 3 copias de cada objeto y las letras en la parte inferior de la ficha corresponden a las letras de los complots en los que se pueden usar.

(Nota: Para evitar cualquier confusión con el número 1, no existe el complot 1)

Dados

El número de dados está limitado a los que incluye el juego.

OBJETOS

DOSIER

Límites del dossier y de objetos

El número máximo de cartas de tu dossier y el número máximo de objetos que puedes llevar dependen del número de jugadores en la partida:

LÍMITE DEL DOSIER ▶
1-2 jugadores: 6 cartas
3-4 jugadores: 5 cartas
5 jugadores: 4 cartas

LÍMITE DE OBJETOS ▶
1-2 jugadores: 4 objetos
3-5 jugadores: 3 objetos

Puedes seguir añadiendo cartas o cogiendo objetos con la esperanza de conseguir algo útil, pero debes descartar hasta tu límite actual inmediatamente después de excederlo (incluso si no es tu turno). Puedes descartar la carta u objeto que acabas de conseguir.

Si tu nivel de motivación es “Indeciso”, el límite de tu dossier es de 2 cartas independientemente del número de jugadores. En cuanto subas a “Escéptico” tu límite se incrementará (ver cuadro más arriba). Si tu nivel de motivación vuelve a bajar hasta “Indeciso” y tienes más de 2 cartas en tu dossier, debes adaptarte a tu nuevo límite inmediatamente y descartar hasta quedarte con 2 cartas.

Jugando

El jugador con más prendas de color negro comienza la partida. En adelante, los jugadores tomarán sus turnos en orden horario. En tu turno, realiza los siguientes pasos en orden:

- 1 | Penalizaciones de Hitler y sus lugartenientes.
- 2 | Realiza hasta 3 acciones.
- 3 | Roba y resuelve una carta de Evento.

1. Penalizaciones de Hitler y sus lugartenientes

Si comienzas tu turno en el mismo espacio que Hitler y/o cualquiera de sus 5 lugartenientes, su intimidante presencia dificultará tus planes. Por cada líder en tu espacio sufres su correspondiente penalización:

HITLER	Baja 1 paso tu nivel de motivación.
HESS	Elige y descarta 1 carta de tu dossier.
GOEBBELS	No puedes usar tu habilidad este turno.
BORMANN	No puedes realizar la acción Conspirar este turno.
HIMMLER	Sube 1 paso tu nivel de sospecha.
GOERING	Elige y descarta uno de tus objetos.

Puedes sufrir múltiples penalizaciones en tu turno. En tal caso, elige el orden en que se aplican.

Las penalizaciones solo se aplican si algún líder nazi se encuentra en tu espacio al principio de tu turno. No sufres penalización alguna si entras o sales de un espacio donde haya un líder nazi.



Ejemplo: Al comienzo del turno del Jugador 1, Hitler y Bormann están también en Nuremberg, de manera que dicho jugador debe bajar 1 paso su nivel de motivación y no podrá realizar la acción Conspirar este turno. El Jugador 2 comienza su turno en Praga y mueve hasta Nuremberg. Tanto Hitler como Bormann están ahí, pero no sufre ninguna penalización ya que no comenzó su turno en ese espacio.

MOVIMIENTO DE LOS LÍDERES NAZI

Cuando una carta de Evento o de Interrogatorio dicte mover a un líder nazi, **éste debe terminar su movimiento en un espacio diferente del que partió**, independientemente de si había o no conspiradores en el espacio de partida. Por tanto, los conspiradores en el espacio de partida del líder que se va a mover se ignoran a la hora de determinar cuál es el conspirador más cercano.

Esta regla solo se aplica al movimiento de los líderes nazis, de modo que para determinar cuál es el conspirador más cercano en cualquier otro caso, sí se tienen en cuenta los conspiradores que ya estén en el espacio del líder nazi afectado.



Ejemplo: El evento *Visita de Hitler* de la Fase 3 dicta mover a Hitler al espacio del conspirador más cercano. En este caso, el Jugador 1 es ignorado y Hitler mueve al espacio del Jugador 2, el conspirador más cercano.

2. Realiza hasta 3 acciones

Tras aplicar las posibles penalizaciones de los líderes nazis, puedes realizar hasta 3 acciones. Puedes realizar la misma acción varias veces, excepto **Conspirar** que solo se puede realizar una vez por turno. Las acciones realizables se detallan a continuación. Si no se indica lo contrario, cada una de ellas te cuesta 1 acción.

ACTUAR

Resuelve un efecto precedido del icono ➡, ya sea de tu tablero de conspirador (si tu nivel de motivación es suficiente) o de una carta de tu dossier.

EFFECTOS ⚡ | Un efecto precedido del icono ⚡ no requiere gastar acción para ser resuelto. Los efectos ⚡ se pueden resolver en cualquier momento, incluso en el turno de otro jugador.

COGER UN OBJETO

Coge la ficha de objeto revelada de tu espacio y añádela a tu tablero de conspirador.

CONSPIRAR

Durante tu turno, solo puedes realizar esta acción una vez.

Coge hasta 3 dados. Cada dado que cojas te cuesta 1 acción. Tira el número de dados elegidos y resuelve el resultado en el orden siguiente:

- Por cada 🎲 tú y todos los conspiradores en tu espacio debéis subir 1 paso vuestro nivel de sospecha.
- Todas las ☹ obtenidas se colocan en el marcador de disidencia.
- Suma todos los valores numéricos: dispones de ese número de acciones más las que aún no hayas gastado.

MARCADOR DE DISIDENCIA | Todas las ☹ obtenidas deben colocarse en el marcador de disidencia de la parte superior del tablero. En cuanto se coloque un tercer dado en dicho marcador, el jugador activo elige y aplica inmediatamente uno de los siguientes efectos:

- **Subir 1 paso el nivel de motivación de un conspirador a su elección.**
- **Bajar 1 paso el apoyo militar a Hitler.**
(No puede quedar por debajo del nivel inicial)

Después de resolver el efecto elegido, se devuelven todos los dados del marcador de disidencia a la reserva. Una vez vacío, las eventuales ☹ sobrantes de la tirada se colocan ahora en el marcador. Los dados permanecen en el marcador de disidencia de un turno a otro y no se pueden usar para otros propósitos mientras tanto.

ENTREGAR UN OBJETO

De vez en cuando necesitarás continuar con tus tareas cotidianas para bajar tu nivel de sospecha. En los espacios del tablero que contienen un cuadro negro podrás entregar objetos para bajar tu nivel de sospecha.

Cuando uno de estos espacios queda libre de su objeto original, se revela el texto contenido en el cuadro negro. Solo a partir de ese momento, y estando en dicho espacio, podrás entregar el objeto requerido para bajar tu nivel de sospecha tantos pasos como indique el texto. Los objetos entregados se descartan fuera del tablero, no se colocan en el espacio donde se entregaron.

Si el beneficio es del tipo *Solo tú*, el jugador activo será el único beneficiado. Si el beneficio es del tipo *Repartir*, el jugador activo reparte el beneficio entre los conspiradores como estos decidan, independientemente de donde se encuentren. Un conspirador en **PRISIÓN** no puede beneficiarse de este reparto.

DOSIER

Roba la carta superior del mazo de conspiración y añádela boca arriba a tu dossier. Debes respetar tu límite de cartas (*Ver Motivación y sospecha, pág. 4*).



ILEGAL

Las cartas de Conspiración señaladas con este icono se consideran ilegales. Son cartas poderosas pero con riesgo, ya que su posesión podría levantar las sospechas de la Gestapo (*Ver Redadas de la Gestapo, pág. 9*).

Algunas cartas de Conspiración son **complots**, necesarios para intentar un asesinato (*Ver Complots, pág. 10*).

Muchas cartas de Conspiración se descartan después de resolver sus efectos. Coloca estos descartes boca arriba junto al mazo de conspiración. Si el mazo de conspiración se agota, baraja todo el descarte y forma un nuevo mazo de conspiración boca abajo.

MOVER

Mueve desde tu espacio hasta un espacio conectado al tuyo por una línea de puntos.

Espacios permitidos: Cada espacio del tablero contiene un número que corresponde a una fase de eventos. Solo puedes mover a los espacios con un número igual o inferior al de la fase en curso. Por ejemplo, no puedes mover a **PRAGA** hasta la Fase 3 o posterior.

Berlín: Los espacios de Berlín están señalados con la letra **B**, pero se consideran espacios de la Fase 1 y todos conectados unos con otros. Si quieres entrar o salir de Berlín solo puedes hacerlo a través de la **ESTACIÓN DE TREN**.

Si un efecto se refiere a Berlín (p.e. elige un conspirador en Berlín), se incluyen todos los espacios de Berlín. Sin embargo, cada espacio es independiente a la hora de compartir, cumplir elementos de un complot, etc. Los conspiradores deben estar en el mismo espacio para realizar estas acciones.

Ciertos espacios del tablero contienen modificadores (p.e. París: Sospecha -3 y Apoyo militar a Hitler +1). Cuando entres en un espacio con modificadores, aplícalos inmediatamente y continúa tu turno. Aplicar estos efectos no cuenta como acción. Puedes obtener los beneficios de este tipo de espacio varias veces en el mismo turno, pero debes mover a otro espacio y volver a entrar para obtenerlos de nuevo.



Espacios fortificados: Ciertos lugares están dotados de una vigilancia especial para la seguridad del Führer. Se denominan **espacios fortificados** y son un elemento requerido de ciertos complots. Por lo demás no afectan al juego y se puede entrar y salir de ellos libremente.

LIBERAR

❧ | No puedes realizar esta acción si tu nivel de sospecha está en "Extremo".

Puedes intentar usar tu estatus e influencia para mandar liberar a un conspirador de la prisión (Ver *Arrestos y prisión*, pág. 9). **Para realizar esta acción debes estar en el CUARTEL DE LA GESTAPO.**

Tira 1 dado. Si obtienes un 🎲, tus numerosas preguntas levantaron sospechas y en lugar de liberar a tu compañero tú mismo eres arrestado. Con cualquier otro resultado, sube 1 paso tu nivel de sospecha y elige a un conspirador arrestado para liberarlo. El conspirador liberado mueve al **CUARTEL DE LA GESTAPO** y coloca su nivel de sospecha en "Alto".

REVELAR UN OBJETO

Voltea el objeto no revelado de tu espacio.

COMPARTIR

Entrega o recibe 1 carta o 1 objeto a/de otro conspirador en tu espacio. Respeta los límites de cartas y de objetos (Ver *Límites del dossier y de objetos*, pág. 5).

Cuando termines de realizar tus acciones, finaliza tu turno robando y resolviendo una carta de Evento.

3. Roba y resuelve una carta de Evento

Después de realizar todas las acciones de tu turno, roba la carta superior del mazo de eventos de número inferior (el situado más a la izquierda), colócala boca arriba en el espacio Evento Actual y resuelve sus efectos inmediatamente. Esta carta es el **evento actual** y su número de fase determina la fase en curso.

❧ | Si no puedes robar una carta de Evento cuando se requiere, perdéis la partida.

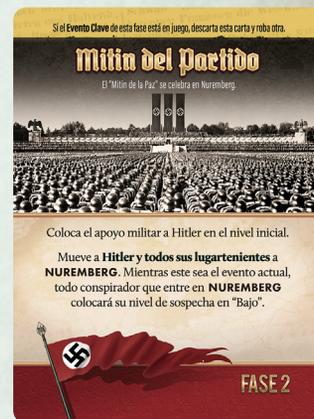
Una nueva fase comienza justo cuando se roba la primera carta de esa fase, no cuando el mazo de la fase anterior se agota. Una vez iniciada la Fase 7 (tras robar el primer evento, pero antes de resolverlo), muchos de los espacios previamente disponibles quedan fuera de alcance para el resto de la partida: el Reich ha perdido el control sobre esos territorios. Si al inicio de dicha fase Hitler, sus lugartenientes y/o los conspiradores se encuentran en estos espacios, deben mover al espacio permitido más cercano (Ver *Elegir entre varias opciones*, pág. 4 y *Mover*, pág. 7).

EVENTOS CLAVE

Ciertos eventos fundamentales están señalados como **eventos clave**. Los eventos clave representan los momentos más destacados de ese período histórico concreto y, en cierto modo, permiten que el juego siga el curso de la historia. Cuando robes un evento clave, colócalo en el espacio Evento Actual y resuelve su efecto como de costumbre. En cuanto se robe el siguiente evento, el evento clave se desplaza al espacio Evento Clave situado a la derecha del tablero: ya no se considera activo, pero si en juego, de modo que podrá afectar a cierto tipo de eventos.



Evento clave:
Desplázalo al espacio Evento Clave cuando se robe el siguiente evento. Descarta el evento clave al inicio de la siguiente fase.



Evento importante:
Si está en juego un evento clave de su fase, esta carta se ignora y se roba otra en su lugar.

Si un evento clave está en juego cuando se roba un evento importante (borde superior amarillo) de su misma fase, descarta este último sin más efecto y roba la siguiente carta de Evento en su lugar. Si no existe un evento clave en juego, un evento importante se resuelve de la manera habitual.

Los eventos clave se descartan al inicio de la siguiente fase y solo afectan a los eventos importantes de su misma fase.

Tu turno acaba después de resolver una carta de Evento. Si un efecto dicta que robes varias cartas de Evento en tu turno, resuelve la primera carta antes de robar la siguiente. El jugador a tu izquierda se convierte en el jugador activo y comienza su turno.

Redadas de la Gestapo

Después de la primera fase, la Gestapo comienza a realizar registros por sorpresa y violentas redadas en busca de los conspiradores. Cuando se revele un evento **Redada de la Gestapo**, lleva a cabo los siguientes pasos en orden:

1 | Los conspiradores con nivel de sospecha “Extremo” son arrestados.

RECORDATORIO | Cada conspirador arrestado descarta inmediatamente todas las cartas ilegales de su dossier.

☩ | Si todos los conspiradores están en prisión, perdéis la partida.

2 | Por cada carta ilegal en su dossier los conspiradores no arrestados deben decidir si:

- La descartan o
- Suben 1 paso su nivel de sospecha para quedársela.

Cada conspirador debe decidir sobre sus cartas ilegales de una en una y en el orden que desee. Si un conspirador alcanza el nivel de sospecha “Extremo” durante este paso, se queda con el resto de sus cartas ilegales.

3 | Devuelve a la reserva todos los dados del marcador de disidencia.

Arrestos y prisión

Cuando eres **arrestado**, mueve inmediatamente a la **PRISIÓN** y descarta todas las cartas ilegales de tu dossier. Si ocurre durante tu turno, procede directamente con el paso **Roba y resuelve una carta de Evento** dentro del “Turno del jugador arrestado”.

Aunque próxima al **CUARTEL DE LA GESTAPO**, la **PRISIÓN** no está conectada con ningún espacio del tablero. La única manera de entrar o salir de ella es siendo arrestado o liberado.

SI ESTÁS EN PRISIÓN |

- No puedes realizar acciones ni resolver efectos ⚡.
- No puedes ser objetivo de ningún efecto, incluidos los de las cartas de Evento e Interrogatorio, pero si te puedes beneficiar del efecto **Eres liberado**.
- No puedes usar tu habilidad.
- Conservas todos los objetos de tu tablero y cartas no ilegales de tu dossier.

Turno del jugador arrestado

Si comienzas tu turno en prisión, sigue estos pasos en orden en lugar de la secuencia normal:

- 1 | **Roba una carta de Interrogatorio** (ver más abajo).
- 2 | **Roba y resuelve una carta de Evento** (ver pág. 8).

Cartas de Interrogatorio

Cuando comiences tu turno en prisión, roba la carta superior del mazo de interrogatorio y léela en secreto. Debes elegir una de las opciones contenida en la carta y resolverla sin discutirlo con los demás: esta difícil decisión es solo tuya. **No reveles ni discutas con los demás jugadores ninguna de las opciones contenidas en la carta, incluso después de haber resuelto dicha carta.**

Algunas opciones son más benévolas, pero es probable que prolonguen tu estancia en prisión. Otras son más dañinas para la causa, pero te garantizan la libertad. Y siempre puedes intentar resistir, que puede liberarte sin más consecuencias o resultar la peor de las opciones.

☩ **IMPORTANTE** | A diferencia de la regla general que te permite resolver los efectos de una carta hasta donde puedas e ignorar lo que no puedas resolver, **si no puedes aplicar en su totalidad todos los efectos de una opción de la carta de Interrogatorio, debes elegir otra opción.**

Ejemplo: Si una de las opciones dicta “subir 2 pasos el apoyo militar a Hitler” y dicho apoyo se encuentra ya en el nivel 6 o 7, este efecto no se puede aplicar en su totalidad ya que no se pueden subir los 2 pasos exigidos. Tampoco se podría elegir la opción de “subir 1 paso el nivel de sospecha de cada conspirador” si alguno de ellos se encuentra en “Extremo”, ya que en ese caso no se podría aplicar el efecto a todos.

En consecuencia, solo queda la opción de intentar resistir y encomendarse a los dados...

La opción “Intenta resistir” siempre es elegible, incluso si potencialmente algún resultado puede no ser aplicable en su totalidad. Esta opción siempre está disponible debido a que su efecto solo consiste en lanzar el dado, lo que además en ocasiones es la única opción posible. A la hora de aplicar el resultado del dado rige la regla general: resuelve el efecto hasta donde puedas e ignora lo que no puedas resolver.

Una vez hayas elegido una de las opciones, léela en alto y aplica sus efectos, pero no reveles las demás opciones. Solo tú eliges el objetivo de todos los efectos.

RECORDATORIO | *Los conspiradores en prisión (incluido tú) no pueden ser objetivo de los efectos de una carta de Interrogatorio.*

Solo quedas liberado de la prisión si el efecto de la carta indica expresamente que eres liberado.

Si no se indica lo contrario, la carta de Interrogatorio se baraja con el resto del mazo de interrogatorio después de ser resuelta.

Complots

Para cumplir con vuestro objetivo último, uno de vosotros necesita intentar un complot y tener éxito. **Es la única manera de ganar la partida. Para tener éxito en un complot, de la tirada de dados debe resultar un número de ④ igual o superior al apoyo militar a Hitler y un número de ④ inferior al que permite el nivel de sospecha del jugador que intenta el complot.**

Cuando creas que estás preparado para derrocar al tirano, lleva a cabo los siguientes pasos en orden:

Preparativos

En primer lugar, verifica si cumples todos los elementos requeridos del complot (detallados en el lado izquierdo de la carta). Estos elementos tienen que ver con la ubicación de Hitler y tu proximidad respecto a él.

El otro elemento requerido siempre corresponde al nivel de motivación. **Para intentar un complot, tu nivel de motivación debe ser al menos “Comprometido”.** Algunos complots de alto riesgo solo se pueden intentar con un nivel de motivación “Temerario”.

Si cumples con todos los elementos requeridos, puedes usar la acción Actuar y resolver el efecto ➔ **Intenta un complot de tu dossier**, correspondiente al nivel de motivación “Comprometido” de tu tablero.

1. Consigue dados

El primer dado lo consigues por cumplir los elementos requeridos del complot (④). Además de los elementos requeridos, existen también 3 tipos de elementos opcionales que pueden incrementar las posibilidades de éxito de un complot, bien consiguiendo más dados (④) o bien eliminando ④ del resultado de la tirada.

OBJETOS

Todos los complots constan al menos de un objeto como elemento opcional. Puedes descartar cualquiera de los objetos señalados para obtener el beneficio asociado. Si no se indica lo contrario, cada beneficio solo se obtiene una vez. Además de tus objetos, también puedes descartar los objetos de los conspiradores que estén en tu espacio (con su permiso).

AFILIACIÓN

Algunos complots incluyen la afiliación como elemento opcional (**Abwehr, Civil o Wehrmacht**). Si tu afiliación corresponde con la del complot, obtienes el beneficio asociado. A diferencia de los objetos, solo tu propia afiliación sirve para obtener dicho beneficio. No puedes usar la afiliación de otros conspiradores que estén en tu espacio.

ENCUENTROS

Algunos complots incluyen la presencia de otros conspiradores en tu espacio como elemento opcional, permitiéndote conseguir uno o más ④.

Adicionalmente, algunas cartas de Conspiración y habilidades te permiten también conseguir más dados.

2. Determina la dificultad

Después de conseguir dados, debes determinar la dificultad del intento de complot. Para ello, comprueba el apoyo militar a Hitler y tu nivel de sospecha (como conspirador activo). Verifica asimismo si existen modificadores a la tirada en el evento actual y en las cartas de los dossiers.

Una vez hecho lo anterior, anuncia el número de ④ necesarias para tener éxito y el número de ④ que harían fracasar el intento. Ahora puedes renunciar a parte de los dados conseguidos. Normalmente querrás tirarlos todos, pero si tu nivel de sospecha es demasiado alto, usar muchos dados puede ser potencialmente peligroso. Elige sabiamente.

Finalmente, coge los dados que hayas conservado. Es hora de cambiar la historia. Respira hondo y tíralos. Para añadir dramatismo al momento te invitamos a que te pongas de pie para realizar la tirada.

3. ¿Victoria o fracaso?

PASO UNO: ¿HEMOS SIDO DETECTADOS?

Primero cuenta el número de ♣ obtenidas. Si el número de ♣ iguala o supera al mostrado bajo tu actual nivel de sospecha, la Gestapo detecta tus más que dudosas actividades y desbarata tus planes en el último momento. **El complot fracasa y es detectado.**

SI EL COMPLOT FRACASA Y ES DETECTADO ▶

- Ignora todos los demás dados, aun cuando el complot hubiera podido tener éxito.
- Descarta la carta del complot intentado.
- Mueve a Hitler a la **CANCILLERÍA**.
- Todos los conspiradores bajan 1 paso su nivel de motivación.
- Eres arrestado por ser quién intentó el complot. Procede directamente con el paso **Roba y resuelve una carta de Evento** dentro del “Turno del jugador arrestado”.

PASO DOS: ¿HEMOS TENIDO ÉXITO?

Si el número de ♣ es inferior al mostrado bajo tu actual nivel de sospecha, cuenta el número de ⊕ obtenidas y compáralo con el apoyo militar a Hitler.

Si el número de ⊕ es inferior al apoyo militar a Hitler, el **complot fracasa, pero no es detectado**. No descartes la carta del complot intentado y continúa tu turno con normalidad.

Sin embargo, si el número de ⊕ iguala o supera el apoyo militar a Hitler...

Ejemplo: Es el turno de Erich Kordt. Está en Múnich con Hitler y le quedan dos acciones. Decide usar la acción Actuar para resolver el efecto ➔ **Intenta un complot de tu dossier** de su tablero personal, ya que su nivel de motivación “Comprometido” se lo permite.

Erich comprueba primero si cumple todos los elementos requeridos del complot. En este caso, debe estar en el mismo espacio que Hitler y que dicho espacio no esté fortificado. Cumple ambos requisitos, de manera que puede intentar el complot.

Erich debe ahora conseguir dados para su intento. Consigue el primer dado por cumplir los elementos requeridos, un segundo por ser civil (afiliación) y un tercero por descartar un explosivo (objeto). Los dos últimos dados derivan del uso de elementos opcionales. Normalmente, un objeto solo se puede descartar una vez, pero este complot permite usar varios explosivos. Así pues, Erich recurre al almirante Canaris que está en su espacio y posee un explosivo, y con su permiso descarta dicho explosivo para conseguir un dado adicional.

Erich ha conseguido 4 dados y decide no renunciar a ninguno. Comprueba que el apoyo militar a Hitler está en el nivel 3 y que por tanto necesita obtener al menos 3 ⊕ en la tirada para asesinar a Hitler, sin obtener 2 o más ♣. Se incorpora, con cierto dramatismo, y tira los dados, obteniendo: ♣ ⊕ ⊕ 1.

Primero compara el número de ♣ con el de su nivel de sospecha. Con un nivel de sospecha “Medio”, 2 o más ♣ habrían provocado el fracaso y la detección del complot, con el consiguiente arresto de Erich. Al obtener solo 1 ♣ se ha librado de ese oscuro destino.

A continuación, comprueba si el número de ⊕ iguala o supera el apoyo militar a Hitler. Solo ha obtenido 2 ⊕, una menos de las necesarias para tener éxito: el complot fracasa. Los valores numéricos se ignoran en los intentos de complot, de modo que el 1 no sirve para nada.

Por suerte, el número de ♣ ha sido inferior al permitido por su nivel de sospecha, evitando así la detección del complot y permitiendo que Erich continúe su turno normalmente, haciendo uso de la acción que le queda. Podría intentar de nuevo ese mismo complot, aunque seguramente carezca de los elementos suficientes para intentarlo tan pronto.

Habiéndole faltado una sola ⊕ para la victoria, no habría estado de más que él mismo u otro conspirador en su espacio hubiese previsto esa eventualidad con una carta apropiada en su dossier para rematar el trabajo...

¡Victoria!

Hitler ha sido asesinado. Has salvado millones de vidas y acabado con la brutal opresión de la Alemania nazi. Las generaciones venideras recordarán tu acto de valentía.

¡Habéis ganado la partida!

Haz una foto de tu grupo de héroes mostrando la carta **¡Victoria!** para conmemorar este increíble logro.

Derrota...

SI TODOS LOS CONSPIRADORES ESTÁN EN PRISIÓN...

*...la resistencia queda desarticulada. Eliminada la amenaza interna, el régimen nazi consolidará su poder y continuará aterrizando al mundo. Vuestra ejecución por traición pasará desapercibida. **Perdéis la partida.***

SI "DOCUMENTOS LOCALIZADOS" ES REVELADO...

*...las evidencias incriminatorias en poder de la Gestapo le permiten daros caza. Estas pruebas serán usadas en el espectáculo que supondrá vuestro juicio y ejecución, que también servirá como instrumento de propaganda de gran impacto para combatir la idea del abismo de la derrota, prolongando así una aparente guerra sin fin. **Perdéis la partida.***

SI NO PUEDES ROBAR UNA CARTA DE EVENTO...

*...después de una interminable y amarga lucha, tus esfuerzos no han sido suficientes para detener la máquina de guerra nazi ni las atrocidades del régimen antes del amargo final. Mientras los Aliados estrechaban el cerco sobre Berlín, Hitler se ha suicidado en la Cancillería del Reich, demostrando tristemente que sólo él podía acabar con su reinado del terror. A pesar de tus años de disidencia, eres arrestado junto con otros oficiales de alto rango, acusado de ser un instrumento más del horror de la Alemania nazi. Más de 36 millones de personas han perdido sus vidas a causa de la guerra y del genocidio. ¿Cuántas habrían sobrevivido si hubieras podido llevar a cabo tus planes? **Perdéis la partida.***

Variantes

Lugartenientes de confianza

Con esta variante, los lugartenientes pueden ser asesinados mediante cartas de complot, de la misma manera que Hitler. La dificultad para los lugartenientes es siempre de 2 ☉. Para ganar no basta con eliminar a Hitler, debes eliminar también al menos a 2 de sus lugartenientes. Incluso si Hitler es eliminado primero, sus lugartenientes continuarían dirigiendo el esfuerzo de guerra.

El tiempo apremia

Durante la preparación, descarta una carta adicional de cada mazo de evento.

Documentos a buen recaudo



La carta **Documentos localizados** pretende generar impredecibilidad y paranoia, ya que no sabes si será robada ni cuándo. Así como en la realidad los conspiradores nunca supieron cuánto tiempo les quedaba, queremos que los jugadores sientan esa misma presión sabiendo que en la Fase 7 cualquier turno puede ser el último.

Aunque recomendamos jugar con esta carta para disfrutar plenamente de *Orquesta Negra*, entendemos que algunos jugadores no quieran incluir en el juego una carta de este tipo. Si prefieres jugar sin **Documentos localizados**, retira la carta del juego y descarta una sola carta del mazo de eventos de la Fase 7 durante la preparación.

Créditos

Idea de juego: Philip duBarry.

Desarrollo: Dann May, Cody Jones.

Dirección artística: Dann May.

Diseño gráfico: Cody Jones, Dann May.

Ilustraciones: Lucas Soriano.

Edición y referencias de diseño: Peter Gifford.

Probadores y asesores de desarrollo: Michael Fox, James Takenaka, Dan Yarrington, Tim Schuetz, Renée Snader, David MacKenzie, Jeffrey Norman Bourbeau.

Traducción: Juan Luque, Rafael Sáiz.

Adaptación gráfica al castellano: David Prieto.