

PENDRAGON
GAME STUDIO



¡Sí, Señor Oscuro!



Reglamento

EDGE

Rigor Mortis: Bien, mis untuosos sirvientes, ¿me habéis traído la capa del mago gris, tal como os ordené?

Shalma-Ne: ¡La c-c-c-capa! Por supuesto, mi Señor... Íbamos de camino hacia la torre del mago, pero cuando estábamos cruzando el bosque, este goblin inútil nos hizo perdernos...

Rigor Mortis: ¡Ah! ¿Es eso cierto, Nya-Khebo?

Nya-Khebo: ¡Pero mi Señor, no fue culpa mía! Estaba siguiendo el camino correcto, cuando una terrible tormenta nos cogió por sorpresa, y Simur-Hadd nos aconsejó que tomásemos un desvío para resguardarnos en una mina...

Rigor Mortis: Nos asusta la lluvia, ¿eh?

Simur-Hadd: Bueno, sí, desgraciadamente eso es cierto... Pero no quería...

Rigor Mortis: ¡Simur-Hadd! ¡Por enésima vez, has hecho fracasar una importantísima misión! ¡Y por enésima vez, serás severamente castigado! Quédate donde estás...



...y el juego continúa...

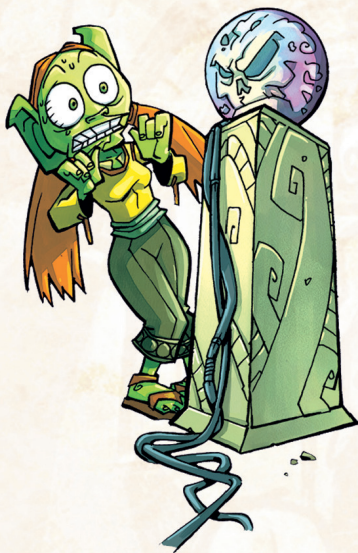


INTRODUCCIÓN

En todas las historias épicas, los malos traman en las sombras la destrucción de las fuerzas del bien, preparándose para el día del triunfo de la oscuridad. Esto es, hasta que los héroes se interponen en su camino y los derrotan con grandes sacrificios, devolviendo el bien y la justicia al mundo. Os damos gracias, grandes héroes, por mantener el brillo de la luz de la virtud.

Pero, ¿qué pasa cuando los humillados mensajeros de la oscuridad vuelven arrastrándose a sus guaridas? ¿Y qué sucede cuando este épico relato tiene lugar en un mundo llamado Kragmortha? ¿Qué harán los taimados sirvientes de la oscuridad cuando se encuentren frente a Rigor Mortis, el Genio del Mal y Amo de las Tierras Perdidas?

Esto es lo que vamos a averiguar...



DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

¡Sí, Señor Oscuro! (*¡SSO!* para abreviar) es un juego desenfadado de trasfondo fantástico y tono humorístico. Para jugar, solo necesitas algo de capacidad de improvisación y algunos amigos dispuestos a pasar un buen rato.

El juego es simple de aprender y fácil de jugar. Los malvados y arteros Lacayos de Rigor Mortis, el único y verdadero Genio del Mal, vuelven de su enésima misión fracasada y tienen que justificarse frente a su Amo, inventando historias e improbables excusas, y echándole las culpas al resto de desafortunados sirvientes.

Pero el jugador que a su vez tiene que interpretar el papel del Genio del Mal también cumple una función esencial en el juego. Su poder es absoluto, y puede decidir castigar a sus Lacayos o permitirles que se disculpen una vez más. Juzgará si sus explicaciones son suficientes, si un Lacayo titubea demasiado en su historia, o si se muestra excesivamente irrespetuoso.

Y lanzará Miradas Fulminantes a cualquiera que se quede sin palabras...

Contenido

Hay dos cajas básicas de *¡Sí, Señor Oscuro!*, la Caja Roja y la Caja Verde. Ambas contienen el mismo número de cartas y el mismo libro de reglas. Se pueden jugar de forma independiente, o se pueden combinar para aumentar la diversión.

Esta caja básica incluye:

- Este libro de reglas
- 121 cartas de Excusa
- 37 cartas de Acción
- 7 cartas de Mirada Fulminante



REGLAS DEL JUEGO

Papeles de los jugadores

En *ISSO!* los jugadores interpretan dos papeles diferentes: el papel de Lacayos y el papel de Señor Oscuro.

Antes de empezar a jugar, deben decidir quién interpretará al Señor Oscuro en la primera partida. Se puede dejar la elección al azar, o se puede elegir por simpatía o incluso aclamación popular.

Todos los demás jugadores son Lacayos del Señor Oscuro: las criaturas más tramposas y cobardes de Kragmortha o de cualquier otro mundo de fantasía que conozcas. Todas comparten ciertas características, como la ineptitud, la torpeza, y la incapacidad para llevar a cabo incluso las tareas más sencillas.

En las siguientes partidas, el papel de Señor Oscuro lo interpretará el jugador que haya perdido en la anterior partida, o bien puede alternarse entre los jugadores... ¡o de nuevo el mismo jugador para animar! ¿Por qué conformarse con el mal menor?

Las cartas

ISSO! se juega usando dos tipos de cartas:

Cartas de Excusa



Las cartas de Excusa son los elementos narrativos que usará el jugador para crear una historia con la que justificarse frente a su Amo. Cuando usa una carta de Excusa, un jugador puede inspirarse en el título de la carta (o simplemente en las palabras que lo componen), en su descripción o en su ilustración, siempre que la relación con los contenidos de la carta sea obvia y, por supuesto, considerada aceptable por el Señor Oscuro.

Ten en cuenta que los pequeños iconos de la esquina superior izquierda de las cartas de Excusa se utilizan en el reglamento alternativo *¡Sí, Amo Oscuro!*, y no se emplean al jugar a *ISSO!*



Cartas de Acción



Las cartas de Acción deben jugarse en combinación con una carta de Excusa para permitir una acción particular. Las acciones permitidas están representadas por símbolos.



Una acción de **Pasar el Marrón** le echa la culpa a otro jugador, obligándolo a empezar su turno.



Una acción de **Interrumpir** trata de interferir con una nueva carta de Excusa en la narración de otro jugador, durante su turno (el turno no pasa al jugador que usa esta carta, que solo sirve para molestar y complicarle la vida al oponente).

Algunas cartas permiten solo una de estas acciones, mientras que otras permiten elegir entre ambas.



Una acción de **Al Final de la Cola** (que sólo se incluye en la Caja Verde) puede jugarse al principio del turno, *antes* de que empieces a dar excusas, y te permite intercambiar *todas* tus cartas (Excusas y Acciones) con las de otro jugador. No puedes mirar las cartas de los otros jugadores antes de realizar el intercambio.



Una acción de **¡Ni Hablar!** (que sólo se incluye en la Caja Verde) puede jugarse durante el turno de otro jugador. El jugador que sea objetivo de esta carta debe descartarse inmediatamente de todas las cartas de Acción de su mano y robar entonces una sola carta del mazo. Después, el jugador continúa con su turno normalmente, aunque si la carta que robó no le permite Pasar el Marrón, recibirá inmediatamente una Mirada Fulminante.



Cartas del Señor Oscuro

El juego también incluye cartas especiales usadas por el Señor Oscuro para señalar la adjudicación de una Mirada Fulminante a un jugador. Estas cartas muestran al Señor Oscuro lanzando una de sus Miradas Fulminantes, cada vez más enfadado.

Las Miradas Fulminantes

Las Miradas Fulminantes que el Señor Oscuro asigna a los jugadores a lo largo de la partida son la medida de su enfado con los Lacayos. El primer jugador que reciba 3 Miradas Fulminantes será considerado culpable del fracaso de la misión, y castigado severamente.

Cuando un jugador reciba su primera Mirada Fulminante, deberá colocar frente él la carta de Mirada Fulminante que representa el primer nivel de enfado. Cuando reciba una segunda Mirada Fulminante, dará la vuelta a la carta para mostrar el segundo nivel de enfado. Cuando reciba su tercera Mirada Fulminante, la partida habrá terminado.



Las Miradas Fulminantes del set rojo



Las Miradas Fulminantes del set verde

Es importante recordar que hay un límite a las *Miradas Fulminantes* que el Señor Oscuro puede asignar a sus lacayos. Si el mazo de cartas disponible se agota, se puede utilizar cualquier método para llevar la cuenta de las mismas, siempre asegurándose de que todos los jugadores puedan ver el número de *Miradas Fulminantes* que ha recibido cada uno.



PREPARACIÓN DEL JUEGO

Una vez que los jugadores se han sentado a la mesa, eligen a un Señor Oscuro que empezará el juego interpretando el papel de Rigor Mortis (y que para meterse en el papel podría ponerse una larga capa negra). Las cartas se dividen en dos mazos, uno compuesto por las cartas de Excusa y otro compuesto por las cartas de Acción (pueden diferenciarse por su reverso). Cada jugador recibe 3 cartas de Excusa y 3 cartas de Acción. Después de mirar intensa y torvamente a sus Lacayos, y tras un tenso momento de ominoso silencio, el Señor Oscuro empezará el juego.

Comienzo del juego

El Señor Oscuro debe dirigirse a uno de sus Lacayos, y hacerle una pregunta relativa al resultado de su misión.

Por ejemplo:

«Y bien, mis bravos Lacayos, os ORDENÉ que raptaseis a la princesa y me la trajeseis. ¿Llevasteis a cabo vuestra misión?»

«Esclavos, ¿arrasasteis el pueblo que hay junto al Pequeño Gran Cuerno, tal como os ordené?»

«Mi fieles sirvientes, ¿habéis encontrado finalmente el elixir de verruga?»

La elección del primer Lacayo a interrogar queda a capricho del Señor Oscuro. En este momento, el jugador interrogado es obligado a justificar su fracaso, empezando así su turno de juego.

El turno del Lacayo

Durante su turno, el Lacayo debe justificar el fracaso de la misión, intentando no levantar las iras del Señor Oscuro. Las excusas inventadas por los jugadores no deberían ser necesariamente realistas o plausibles siquiera; dada la naturaleza humorística del juego, mientras más absurdas sean las excusas, más divertida será la partida. En cualquier caso, todas las excusas deben ser consistentes con las cartas de Excusa jugadas.

El turno comienza cuando un Lacayo es interrogado por el Señor Oscuro, o cuando otro jugador le Pasa el Marrón, y termina cuando el jugador consigue jugar una carta de Acción de Pasar el Marrón sobre otro jugador o recibe una Mirada Fulminante.

Si el jugador ha sido el objetivo de una carta de Pasar el Marrón, deberá empezar su turno robando una nueva carta



de Acción del mazo. No obstante, si ha sido interrogado por el Señor Oscuro, no podrá robar ninguna carta de Acción.

Durante su turno, un jugador puede:

- Jugar al menos una carta de Excusa para continuar su historia.
- Jugar una carta Excusa junto con una carta de acción de **Pasar el Marrón** para echarle la culpa a otro jugador, obligándolo a empezar su turno.

Durante su turno, un jugador debe:

- Jugar al menos una carta de Excusa.
- Jugar un máximo de 3 cartas de Excusa por turno.
- Terminar su turno (no más allá de la tercera carta de Excusa jugada) jugando una carta de Pasar el Marrón junto a una carta de Excusa para echarle la culpa a otro Lacayo.

Al final de su turno, después de jugar la carta de Pasar el Marrón, el jugador debe robar un número suficiente de cartas del mazo de Excusas para volver a tener 3 de estas cartas en la mano.

El titubeo excesivo, así como la incapacidad para continuar la historia o terminar el turno con una carta de Pasar el Marrón, provocarán el enfado del Señor Oscuro, que sancionará al jugador con una Mirada Fulminante.

Si un jugador no tiene ninguna carta de Excusa al principio de su turno, recibirá automáticamente una Mirada Fulminante del Señor Oscuro.

Si un jugador no tiene ninguna carta de Pasar el Marrón, puede elegir no empezar siquiera la narración y recibir inmediatamente una Mirada Fulminante del Señor Oscuro.

Nota: Aconsejamos encarecidamente a los jugadores que sean muy respetuosos cuando se dirijan al Señor Oscuro. Si un jugador no muestra la deferencia necesaria, es posible que el Señor Oscuro se sienta ofendido y recurra a una Mirada Fulminante...

Acciones fuera de turno

Fuera de su turno, los Lacayos pueden fastidiar la narración del jugador activo jugando una carta de Interrupción junto con una carta de Excusa.

La Interrupción debe introducirse con una exposición apropiada (como «Bueno, eso no es cierto del todo...»), y debe tener una conexión con la narración del jugador; una carta de Interrupción jugada incorrectamente puede levantar también las iras del Señor Oscuro. El objetivo de la Acción de Interrupción deberá reaccionar con rapidez y alterar su historia inmediatamente para



acomodar el cambio de Excusa obligado. La Acción de Interrumpir no puede realizarse durante una Acción de Pasar el Marrón.

No olvides que la Acción de Interrumpir no permite recuperar cartas de Acción o Excusa.

La mano del Lacayo

Durante el transcurso del juego, los jugadores tendrán a su disposición un número variable de cartas de diferentes tipos. Cada jugador comienza la partida con 3 cartas de Excusa y 3 cartas de Acción.

Al principio de su turno, antes de empezar a justificarse, el jugador roba una carta de Acción si otro jugador le ha echado la culpa. Si el Señor Oscuro se ha dirigido a él, no podrá hacerlo.

Cuando el jugador termina su turno jugando una carta de Pasar el Marrón, roba cartas del mazo de Excusas, hasta tener 3 cartas en la mano.

Cuando un jugador recibe una Mirada Fulminante, debe descartarse de todas sus cartas y robar 3 nuevas cartas de Acción y 3 nuevas cartas de Excusa.

Cuando se realiza una Acción de Interrupción, no se recibe ninguna carta.

El Señor Oscuro

Durante la partida, además de controlar las diferentes fases del juego, el Señor Oscuro debe mantener a los Lacayos en constante tensión.

Tiene el poder de:

- Interrumpir las historias de los Lacayos para pedirles explicaciones.
- Introducir nuevos elementos narrativos, independientemente de las cartas de Excusa.
- Dirigirse a los jugadores para reprenderles y abroncarlos cuanto desee, tanto en su turno como fuera de este.
- Hacer comentarios sobre las historias de los Lacayos.
- Apremiarles para que continúen la historia (por ejemplo con algo del estilo de *«Me estoy aburriendo... y tú NO quieres que yo me aburra, ¿verdad?»*).

La ira del Señor Oscuro

Los inútiles Lacayos agotan constantemente la paciencia del Señor Oscuro, y son varias las situaciones que le pueden hacer enfurecer, tales como:



- No hay carta de Pasar el Marrón: Si un jugador no puede realizar una Acción de Pasar el Marrón, se verá obligado a declararlo durante su turno (sin salirse nunca de su papel de Lacayo, tartamudeando y temblando, por ejemplo).
- No hay carta de Excusa: Si un jugador se encuentra sin cartas de Excusa al inicio de su turno, recibe una Mirada ulminante.
- Lentitud: Si durante una historia un Lacayo se queda sin palabras durante un cierto lapso de tiempo (5-10 segundos, según le apetezca al Señor Oscuro en ese momento), lo hará enfurecer de inmediato.
- Aburrimiento: Si un Lacayo estira demasiado una historia sin darle un final.
- Excusa inaceptable: Si la carta de Excusa, a juicio del infalible Señor Oscuro, no se usa aceptablemente durante la narración.
- ¡No me llames «Jefe»!: Las bromas, los motes y la falta de respeto al Señor Oscuro son castigadas de forma inmediata.
- Charlatán: Si un Lacayo molesta al Señor Oscuro con su inconveniente cháchara o con inútiles intervenciones.
- Al antojo del Señor Oscuro: Al fin y al cabo, se trata del Genio del Mal, el Amo de las Tierras Perdidas...

En todos estos casos, los Lacayos que irriten al Señor Oscuro recibirán una Mirada Fulminante. A continuación, el Señor Oscuro le preguntará a otro jugador, como al comienzo de la partida.

¡Piedad, mi amo, piedad!

Tras recibir la tercera Mirada Fulminante, un Lacayo tiene una última oportunidad para salvarse, apelando a la piedad del Señor Oscuro. Si el Señor Oscuro considera adecuada la súplica, el jugador puede robar una carta de Acción: si la carta no muestra la calavera de Rigor Mortis, el Lacayo se salva y puede continuar la partida como si nunca hubiera recibido la tercera Mirada Fulminante.



En caso contrario, es el fin del desdichado Lacayo: Rigor Mortis ha encontrado al responsable del fracaso de la misión, y lo castigará inmediatamente... o también puede decidir retirarse a su guarida secreta para dar forma a un castigo más cruel aún.

La súplica tiene que ser VERDADERA, no un simple tartamudeo, y debe ser expuesta de forma divertida. Es importante que el jugador haga todo lo posible por meterse en la piel del rastrero Lacayo, que es consciente de que el castigo final se acerca y está aterrado ante esta perspectiva. Solo con una súplica adecuada puede tener esperanzas el Lacayo de que el Señor Oscuro se apiade de él.

Final del juego

Una partida de *ISSO!* termina con la eliminación del primer Lacayo, es decir, cuando un jugador recibe 3 Miradas Fulminantes y fracasa en su súplica. Llegados a este punto, puede empezar una nueva partida, en la que el papel de Señor Oscuro será interpretado por el jugador eliminado (o cualquier otro, si todos los jugadores se ponen de acuerdo).

OTRAS REGLAS

Regla de «La primera ronda»

Para que todos los jugadores puedan tomar parte en el juego, debe jugarse obligatoriamente una primera ronda de turnos en la que, en vez de jugar una carta de Pasar el Marrón, todos los jugadores han de llevar a cabo una Acción gratuita de Pasar el marrón sin jugar ninguna carta de Acción. Cada jugador debe realizar esta Acción de Pasar el Marrón contra el jugador sentado a su derecha. Una vez completada esta primera ronda, se pueden jugar cartas de Pasar el Marrón del modo habitual contra cualquier otro jugador.

Durante la primera ronda se pueden jugar cartas de Interrupción, y el Señor Oscuro puede asignar Miradas Fulminantes normalmente, pero cuando un jugador reciba una, el Señor Oscuro deberá continuar la partida dirigiéndose al jugador sentado a la derecha del objetivo de su Mirada Fulminante.

Regla de «Repetición de culpa»

El Señor Oscuro se aburre con facilidad escuchando el irrelevante parloteo de sus Lacayos. Lo único peor es una pelea entre dos de sus subordinados. Cuando dos jugadores se



echan la culpa entre ellos repetidamente con la intención de provocar que uno de ellos reciba una tercera Mirada Fulminante, el Señor Oscuro puede intervenir de un modo mucho más imparcial (y drástico) asignando a ambos una Mirada Fulminante. En cualquier caso, sugerimos que no se permita que la culpa “rebote” entre dos jugadores concretos más de dos veces seguidas.

Regla de «Prioridad»

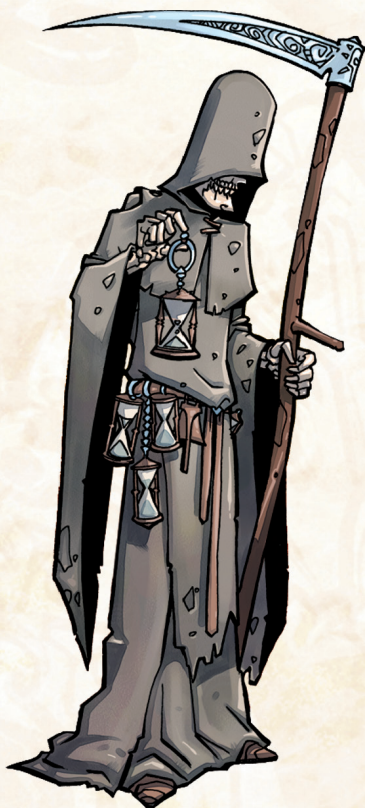
Si se juega más de una carta para interrumpir el turno de un jugador, la carta jugada por el jugador más cercano, en el sentido de las agujas del reloj, tendrá preferencia sobre todas las demás. Los otros jugadores deben recuperar sus cartas y jugarlas más adelante...

Sin embargo, no debes olvidar que el Señor Oscuro siempre tiene la última palabra sobre cualquier aspecto del juego.



¡SÍ, AMO OSCURO!

Bienvenido a *¡Sí, Amo Oscuro!*, una versión alternativa de *¡Sí, Señor Oscuro!* diseñada para proporcionar una experiencia de juego con reglas más detalladas sin perder un ápice de la diversión.



Objetivo del juego

Para ganar, un jugador debe sobrevivir hasta el final de la partida y acumular frente a él la mayor cantidad de cartas de Excusa.



Componentes

El juego emplea exactamente las mismas cartas de Excusa, Acción y Mirada Fulminante que *ISSO!*.

Cartas de Excusa

Estas cartas proporcionan elementos narrativos que pueden emplearse en la confección de Excusas por parte del Lacayo. Cada carta de Excusa tiene un icono que identifica a cuál de estos seis tipos pertenece:



Persona: Esta Excusa gira en torno a un individuo concreto con quien se encontró el Lacayo.



Objeto: Esta Excusa gira en torno a un objeto concreto que el Lacayo buscó o poseyó.



Lugar: Esta Excusa gira en torno a una localización específica que el Lacayo visitó.



Monstruo: Esta Excusa gira en torno a la hostigación del Lacayo por parte de un tipo específico de criatura.



Evento: Esta Excusa gira en torno a una actividad o algo que inspira una actividad en la que el Lacayo estuvo involucrado.



Disparate: Esta Excusa es tan poderosa que puede ser jugada como cualquiera de los otros cinco tipos.

Cartas de Acción

Estas cartas se emplean para acusar e interrumpir a los otros Lacayos. El Amo Oscuro también puede utilizarlas para poner en duda las Excusas de sus secuaces e invalidar sus patéticas acciones.

Una carta de Acción con el símbolo de Pasar el Marrón sirve para obligar a otro a jugar una carta de Excusa de un tipo concreto. El Amo Oscuro puede jugar una carta de Pasar el Marrón para poner en duda las cartas de Excusa.

Una carta de Acción con el símbolo de Interrupción sirve para interrumpir a otros jugadores. El Amo Oscuro puede jugar una carta de Interrupción para exigir silencio, negando los efectos de una Interrupción.

Las cartas de Acción con los dos símbolos pueden jugarse como cualquiera de ambos tipos.

Las cartas de Acción tienen un pequeño icono que identifica el tipo de carta de Excusa que se requiere para res-



ponder a ella. Cuando juegue una carta de Acción con el icono de Disparate, el jugador debe elegir uno de los otros cinco iconos.

Clemencia e Inclemencia

Las cartas de Acción que no tengan una calavera de Rigor Mortis pueden emplearse como cartas de Clemencia para impedir que un jugador avance al siguiente nivel de Mirada Fulminante. No obstante, el Amo Oscuro puede jugarlas como cartas de Inclemencia. Una carta de Inclemencia se juega inmediatamente después de una carta de Clemencia para negar sus efectos.

Cartas de Mirada Fulminante

Los tres niveles de las cartas de Mirada Fulminante se utilizan para medir la intensidad de la ira del Amo Oscuro.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

- Baraja las cartas de Excusa y colócalas boca abajo en un mazo al alcance de todos los jugadores.
- Baraja las cartas de Acción y colócalas boca abajo en un mazo al alcance de todos los jugadores, con espacio para una pila de descartes.
- Las cartas de Mirada Fulminante deberían colocarse al alcance de todos los jugadores.
- Reparte una mano de 5 cartas de Excusa y 3 cartas de Acción a cada jugador.
- Se elige a un jugador para que sea el Amo Oscuro. El método de elección debería ser extremadamente arbitrario e injusto, como la vida misma.

DESCRIPCIÓN DEL PLAN

Antes de que empiece la partida, el Amo Oscuro describe el plan original. El jugador que encarne al Amo Oscuro roba 3 cartas del mazo de Excusas para dar forma a la base del plan. Estas podrían indicar cuál era el objetivo final del plan, dónde iba a desarrollarse, o cuáles eran los objetos necesarios para llevarlo a cabo. Estas cartas deberían dejarse en el centro de la mesa para que los jugadores puedan consultarlas, pero no se tienen en cuenta a la hora de calcular la puntuación de ningún jugador en función de las cartas de Excusa que ha jugado.



Ejemplo: Donna empieza la partida siendo el Amo Oscuro. Roba «La Capa del Archimago», «La Cerveza Enana» y «La Pirámide Demoníaca», y las coloca sobre la mesa.

«¡Miserables cretinos! Os pedí algo sencillo, y pese a todo me habéis fallado. ¡Si he de arruinar el precioso festival de la cerveza de los enanos, tengo que llevar puesto algo abrigado! ¿Queréis que agarre una pulmonía? 'Subid a lo más alto de la Pirámide Demoníaca', dije. '¡Ahí es donde está la capa!'. Pero ahora, gracias a vosotros, debo soportar la fiesta enana. La capa forrada en piel sigue en la pirámide. Ahora, ¡que alguien me explique lo que ha pasado!»

LA RONDA DE JUEGO

Una ronda de juego se compone de tres fases:

- Fase de robo
- Fase de acusación
- Fase de ajuste de Miradas Fulminantes

Al final de la ronda, el título de Amo Oscuro pasa al jugador sentado a la izquierda del Amo Oscuro actual.

Fase de robo

Durante la fase de robo, los jugadores se descartan de tantas cartas de Acción como deseen, y a continuación roban hasta tener 5 cartas de Excusa y 3 cartas de Acción en la mano. Las cartas de Excusa no pueden descartarse, y este es el único momento en que un jugador puede robar cartas de Excusa. En cambio, un jugador robará 3 nuevas cartas de Acción inmediatamente después de haber jugado la última carta de Acción de su mano.

Cuando el mazo de Acciones esté vacío, baraja de nuevo las cartas de la pila de descarte y vuelve a utilizarlas. Si el mazo de cartas de Excusa se acaba, ya no podrán robarse más cartas de Excusa.

Fase de acusación

El Amo Oscuro empieza la fase de acusación eligiendo a uno de sus Lacayos y haciendo una acusación general. El Amo Oscuro no necesita jugar ninguna carta de Acción para lanzar esta acusación general.



Ejemplo: La atención del Amo Oscuro recae sobre Adam. «¡Tú! ¿Cuál es tu penosa excusa para no haber logrado recuperar la maravillosa Capa del Archimago?»

El objetivo debe responder jugando una carta de Excusa de cualquier tipo. Si la carta de Excusa tiene el icono de Disparate, deberá elegir uno de los otros cinco tipos. Deberá colocar la carta boca arriba frente a él e inventar un elaborado relato que incluya el contenido de la carta de Excusa que acaba de jugar, el plan original del Amo Oscuro y grandes dosis de engrandecimiento personal.

A menos que el Amo Oscuro cuestione su relato, la carta de Excusa permanece frente a la persona que la jugó, y se incluirá en su recuento final de cartas de Excusa jugadas.

Si el jugador no juega una carta de Excusa, recibirá una Mirada Fulminante, y la ronda pasará a la fase de ajuste de Miradas Fulminantes.

Ejemplo: Adam juega la carta de Excusa «La Belleza Exótica». «Oh, mi malévolo Amo. Cuando empecé a ascender obedientemente los peldaños de la Pirámide Demoníaca, fui momentáneamente distraído por una bella seductora. Intenté parecer amable y varonil, pero me caí por las escaleras y me torcí el tobillo.»

Después de que se juegue una carta de Excusa, la partida continúa con una de estas cuatro opciones:

- **El Amo Oscuro cuestiona el relato.** El Amo Oscuro puede cuestionar la carta de Excusa jugando una carta de Pasar el Marrón.
- **Otro jugador lo interrumpe.** Si el Amo Oscuro no cuestiona el relato, cualquier otro jugador puede interrumpirlo empleando una carta de Interrupción. Si más de un jugador trata de interrumpir, el Amo Oscuro decide cuál de ellos tiene preferencia. Ni el Amo Oscuro ni el Lacayo que jugó la carta de Excusa pueden interrumpir.
- **El jugador lanza una acusación.** Si no lo cuestionan ni interrumpen, el jugador que acaba de jugar la carta de Excusa puede acusar a otro jugador mediante una carta de Pasar el Marrón.
- **El Amo Oscuro vuelve a acusar.** Si nadie desea cuestionar, interrumpir o acusar, el Amo Oscuro hace otra acusación general, como al inicio de la ronda.



El Amo Oscuro cuestiona el relato

Inmediatamente después de que se haya jugado y explicado una carta de Excusa, el Amo Oscuro puede ponerla en duda jugando una carta de Pasar el Marrón. El icono de dicha carta indica el tipo de carta de Excusa que se necesita para responder a ella. Si se trata del icono de Disparate, el Amo Oscuro debe elegir uno de los otros cinco tipos de icono en el momento de jugarla.

Al cuestionar una Excusa, el Amo Oscuro debería plantearle a su Lacayo una pregunta adecuada al tipo de carta de Excusa que se requiera para responder. Si juega una carta de Pasar el Marrón con el icono de Persona, debería preguntar quién estuvo implicado en esta historia, mientras que si juega una con el icono de Lugar, debería preguntar dónde ocurrió.

Como siempre, tras jugarse una carta de Acción, esta debe descartarse.

Ejemplo: Después de que Adam juega su carta de Excusa «La Belleza Exótica», el Amo Oscuro la cuestiona, jugando una carta de Pasar el Marrón con el icono de Evento. «Espera un momento. ¿Tú? ¿Parecer amable y varonil? ¿Qué estabas haciendo exactamente para lograr ese efecto?»

La persona que jugó la carta de Excusa original deberá ahora jugar otra, que en este caso deberá ser del mismo tipo que la carta de Pasar el Marrón del Amo Oscuro.

Ejemplo: Ahora, Adam debe jugar una carta de Excusa con el icono de Evento, y juega la carta «El Globo Inestable». «Intenté impresionarla con mi globo, pero tan pronto como me subí, se desinfló con un '¡FIIUUU!' y me caí». Ahora, Adam tiene dos cartas de Excusa jugadas frente a él.

Tras jugarse la segunda carta de Excusa, el Amo Oscuro no puede seguir cuestionando ninguna de las dos. La partida prosigue, y los demás jugadores tienen la oportunidad de interrumpir.

Si el jugador cuestionado no juega una segunda carta de Excusa, el Amo Oscuro coloca la carta de Excusa cuestionada frente a él, para añadirla a su total al final de la partida. El jugador que ha sido cuestionado recibe una Mirada Fulminante, y la ronda avanza hasta la fase de ajuste de Miradas Fulminantes.



Otro jugador interrumpe

Si el Amo Oscuro no cuestiona la carta de Excusa, otro Lacayo puede tratar de interrumpir con una carta de Interrupción. Mediante el uso de las cartas de Interrupción, los jugadores tienen la ocasión de jugar más cartas de Excusa. Si más de un jugador intenta interrumpir, el Amo Oscuro determinará quién lo consigue.

Para jugar una carta de Interrupción, esta debe tener el mismo icono que la carta de Excusa que acaba de jugarse. Una carta de Interrupción con el icono de Disparate puede emplearse como cualquiera de los otros cinco tipos de cartas.

Cuando un jugador interrumpa, debería utilizar el tipo de icono a modo de transición entre la débil Excusa del jugador interrumpido y su propia explicación cargada de importancia.

Ejemplo: Belinda acaba de jugar «El Gigante de Piedra», una carta de Excusa con el icono de Monstruo, y Carl la interrumpe mediante una carta de Interrupción con un icono de Monstruo. «Por pura casualidad, mientras ella perdía el tiempo con el gigante de piedra, yo sufrí un inevitable encuentro con unas criaturas horribles.»

Incluso si es interrumpida, una carta de Excusa se tendrá en cuenta a la hora de determinar la puntuación final del Lacayo que la jugó.

La carta de Interrupción se descarta tras usarse, y el jugador debe entonces jugar una carta de Excusa con el mismo icono (si la carta de Interrupción tenía el icono de Disparate, considera que su icono es el que se eligió para ponerla en juego). Después de jugar la carta de Excusa, la partida continúa exactamente igual que cuando se jugó la primera carta de Excusa.

Si un jugador no juega una carta de Excusa después de jugar su carta de Interrupción, recibirá una Mirada Fulminante y la ronda pasará a la fase de ajuste de Miradas Fulminantes.

Puesto que ha llevado a cabo una Interrupción, ahora Carl debe jugar una carta de Excusa con el icono de Monstruo, y juega la carta «El Cachorrito». «Estaba en la cima de la pirámide cuando me di cuenta de que un pequeño spaniel de lo más adorable se había dormido sobre la capa. Intenté apartar a la criaturita, pero se despertó y hundió sus terribles colmillos en mi garganta.»



¡Silencio!

Inmediatamente después de que un jugador haya jugado una carta de Interrupción, el Amo Oscuro puede contrarrestar la Acción del Lacayo jugando él mismo una carta de Interrupción y exigiendo «¡Silencio!». El Amo Oscuro puede pedir silencio mediante el uso de cualquier carta de Interrupción, independientemente de su icono. Ambas cartas de Interrupción se descartan, y ya no se permiten más intentos de interrumpir hasta que se juegue una nueva carta de Excusa.

Ejemplo: Belinda quiere interrumpir la historia de Carl mediante el uso de una carta de Interrupción con el icono de Monstruo. «Tu empalagoso y poco convincente relato del cachorrito me recuerda a una criatura...»

Sin embargo, el Amo Oscuro juega una carta de Interrupción y exige «¡Silencio!». Ambas cartas de Acción se descartan, y Carl prosigue como si la Interrupción nunca se hubiese producido.

El jugador lanza una acusación

Si el Amo Oscuro no lo cuestiona y nadie más lo interrumpe, el Lacayo que jugó la carta de Excusa puede acusar a uno de los otros Lacayos jugando una carta de Pasar el Marrón. Dicha carta puede tener cualquier icono, pero si es el icono de Disparate, el jugador debe elegir uno de los otros cinco tipos de icono en el momento de jugarla. Después de jugar la carta de Acción, deberá descartarla.

Cuando lance una acusación, el jugador debería interrogar a su compañero de un modo que resulte adecuado al tipo de icono que se necesita para responder.

Ejemplo: Ahora, Adam quiere echarle la culpa a Belinda, y juega una carta de Pasar el Marrón con el icono de Monstruo. «Lo que me gustaría saber es por qué estaba perdiendo el tiempo con una horrible bestia mientras nuestro apreciado Amo Oscuro no podía salir de casa al no disponer de una capa. ¿Qué clase de monstruo es más importante que el bienestar de nuestro pavoroso señor?»

El jugador acusado deberá entonces jugar una carta de Excusa con el mismo icono que la carta de Pasar el Marrón que acaba de jugarse. Si juega una carta de Excusa apropiada, la ronda continúa igual que antes, con más cuestionamientos, interrupciones y acusaciones. Si no, recibirá una Mirada Fulminante y la ronda pasará a la fase de ajuste de Miradas Fulminantes.



Evidentemente, no se pueden jugar cartas de Pasar el Marrón contra el Amo Oscuro. Si alguien lo olvida e intenta hacerlo, recibirá una Mirada Fulminante y la ronda pasará a la fase de ajuste de Miradas Fulminantes.

El Amo Oscuro vuelve a acusar

Si, después de que se juegue una carta de Excusa, nadie quiere cuestionar, interrumpir o acusar, el Amo Oscuro elegirá simplemente a un jugador y lanzará otra acusación general, igual que al inicio de la ronda. El Amo Oscuro no debe jugar ninguna carta de Acción para hacerlo, y como siempre, una acusación general puede responderse con una carta de Excusa de cualquier tipo.

Fase de ajuste de Miradas Fulminantes

Siempre que a un jugador se le exija jugar una carta de Excusa y no lo haga, o si alguien acusa por accidente al Amo Oscuro, dicho jugador recibirá una Mirada Fulminante y la ronda pasará a la fase de ajuste de Miradas Fulminantes.

Durante esta fase, el jugador que recibió la Mirada Fulminante debe avanzar hasta el siguiente nivel de enfado a menos que tenga éxito al implorar Clemencia al Amo Oscuro.

Cuando un jugador alcance el primer nivel de enfado, deberá colocar una carta de Mirada Fulminante frente a sí, con la cara del primer nivel mirando hacia arriba. Cuando avance hasta el segundo nivel, pondrá la carta con la cara del segundo nivel mirando hacia arriba. Cuando un jugador deba avanzar hasta el último nivel, el Amo Oscuro le dará la carta de Mirada Fulminante con el tercer nivel, señalando el funesto destino de dicho jugador y el final de la partida.

Clemencia o Inclemencia

Las cartas de Acción que no tienen una calavera de Rigor Mortis pueden ser jugadas por los Lacayos como cartas de Clemencia o por el Amo Oscuro como cartas de Inclemencia. Cuando un jugador reciba una Mirada Fulminante, podrá jugar una carta de Clemencia para evitar avanzar hasta el siguiente nivel de enfado. Ten en cuenta que incluso si se juega una carta de Clemencia, empezará una nueva ronda. Cuando implore clemencia, el jugador debería hacer un verdadero intento de ser perdonado.



Ejemplo: Carl acaba de recibir una Mirada Fulminante, y la ronda avanza hasta la fase de ajuste de Miradas Fulminantes. Para no alcanzar el siguiente nivel de Mirada Fulminante, Carl juega una carta de Clemencia. «¡Por favor, no os enfadéis conmigo, mi malvadísimo Amo! Soy indigno del más humilde de vuestros eructos. Os ruego que me perdonéis.»

Si el Amo Oscuro no hace nada, el jugador deja su carta de Mirada Fulminante tal cual estaba, y da comienzo una nueva ronda. Sin embargo, el Amo Oscuro puede jugar una carta de Inclemencia en respuesta. Una carta de Inclemencia cancela la carta de Clemencia, y la carta de Mirada Fulminante se ajusta del modo normal.

Ejemplo: Después de la súplica de Carl, el Amo Oscuro contrarresta la carta de Clemencia con una carta de Inclemencia. Ambas cartas se descartan, y Carl gira su carta de Mirada Fulminante para mostrar el segundo nivel.

Solo puede jugarse una carta de Clemencia por turno. Los iconos de las cartas de Acción no se tienen en cuenta cuando estas se emplean como cartas de Clemencia o Inclemencia.

Fin de la ronda

La ronda concluye después de la fase de ajuste de Miradas Fulminantes, incluso si el jugador que recibió la Mirada Fulminante ha jugado una carta de Clemencia y no ha avanzado al siguiente nivel de enfado. El título de Amo Oscuro pasa al jugador sentado a la izquierda del Amo Oscuro actual, y da comienzo una nueva ronda.

GANAR LA PARTIDA

Si un jugador llega al tercer nivel de Mirada Fulminante, el Amo Oscuro lo condena y la partida se acaba. El ganador es el jugador que haya sobrevivido y tenga más cartas de Excusa jugadas frente a él. En caso de empate, ganará el jugador que tenga más cartas de Excusa jugadas frente a él y que haya sido el Amo Oscuro más recientemente.





Créditos:

¡Sí, Señor Oscuro! es un juego de Fabrizio Bonifacio, Massimiliano Enrico y Chiara Ferlito; con una presentación especial de Riccardo Crosa

Han colaborado en la realización: Giulia y Marco Campanella Crosa.

¡Sí, Amo Oscuro! es un juego de Tim Uren

Traducción: Carles Alba Gris

Dibujos: Riccardo Crosa

Diseño gráfico: Andrew Navaro y Paolo "Spot" Valzania

Maquetación: Mark O'Connor

Localización: Edge Studio

Editor: Silvio Negri-Clementi

**Más información en
ASMODEE.ES**

¡Sí, Señor Oscuro! es © y ™ 2005, 2019 de Pendragon Game Studio srl. Producido por: Pendragon Game Studio srl, Via Curtatone, 6 - Milán 20122 - Italia - info@pendragongamestudio.com. Todos los derechos reservados. Distribuido por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés (Madrid), España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile — www.asmodee.es — www.asmodee.cl. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en Polonia. ATENCIÓN: No apropiado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas.

EDGE