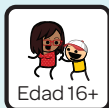


TRANVÍA MORTAL



¡Hola, joven!

¡Me llamo Toni Tranvía!

En este juego te turnarás con el resto de los jugadores en el papel de un Conductor de un tranvía sin frenos que debe decidir cuál de las dos vías tomar, aunque con ello mate a todos los que se encuentren sobre ellas.

Los que no jueguen como Conductor colocarán personajes y modificadores sobre las vías e intentarán convencer al Conductor de que atropelle a los que se encuentran en la vía del equipo CONTRARIO. ¡El clásico dilema del tranvía!



Preparación

El jugador que haya pensado en matar a alguien más recientemente empezará jugando como Conductor.

Pon el tapete que contiene la Vía Norte y la Vía Sur en el centro de la mesa. Gira el tapete hasta que el final de la vía única apunte directamente al Conductor.

Separa las cartas de Inocente, Culpable, y Modificador para formar tres mazos independientes. Baraja cada uno de esos mazos por separado y ponlos boca abajo sobre la mesa, al alcance de todos para que no tengáis que moveros mucho cuando debáis robar una carta.



Los demás jugadores deben separarse en dos equipos, según estén sentados a uno u otro del Conductor. No te preocupes si los equipos no están del todo equilibrados, ya que serán diferentes en cada ronda.



Cómo jugar

1. Todos roban cartas

1. Un jugador de cada equipo roba 3 cartas de **Inocente** sin mostrar su contenido al equipo contrario.
2. Otro jugador de cada equipo roba 3 cartas de **Culpable** también sin mostrar su contenido al equipo contrario.
3. Por último, otro jugador de cada equipo, diferente a los anteriores, roba 3 cartas de **Modificador**. ¡Ya sabes cómo va esto! ¡Nada de enseñar su contenido al equipo contrario!

En el caso de que algún equipo tenga menos de tres jugadores, no te preocupes, los miembros de ese equipo pueden compartir la responsabilidad de robar y colocar las cartas. Si un equipo está formado por más de tres jugadores, cada jugador adicional debería robar 3 cartas de Modificador y elegir una para jugarla durante el paso 5. ¡Cuántos más jugadores haya en la partida, más cartas de Modificador habrá sobre las vías!

2. Los equipos juegan al azar una carta de Inocente

Para empezar, cada equipo roba la carta superior del mazo de Inocentes y la coloca continuando el trayecto de su propia vía, con cuidado de que los raíles de la carta se encuentren alineados con los del tapete.

3. Los equipos eligen y juegan una carta de Inocente

Los jugadores que robaron las cartas de Inocente eligen una carta de su mano y la colocan , al final de la **vía de su equipo**, haciendo el recorrido más largo. Descarta las cartas de Inocente restantes.

4. Los equipos eligen y juegan una carta de Culpable

A continuación, los jugadores que robaron las cartas de Culpable eligen una carta de su mano y la colocan **en la vía del equipo contrario**. Estas cartas deben ser las últimas cartas de cada trayecto y su objetivo es sabotear la vía contraria y convencer al Conductor de que todos los que estén en ESA VÍA deben morir. Descarta las cartas de Culpable restantes.



5. Los equipos eligen y juegan una carta de Modificador

Finalmente, los jugadores que robaron las cartas de Modificador eligen una carta de su mano y la colocan *apuntando a cualquier personaje de cualquiera de las vías*. Descarta las cartas de Modificador restantes.

Para buenos entendedores estas cartas de Modificador se pueden aplicar a todo lo que haya en las vías. Por ejemplo, en la carta «Un mimo homicida» puedes jugar un Modificador sobre el mimo o puedes apuntar tu Modificador hacia la pobre víctima. Tal vez esa señora tenga un 80 % de posibilidades de ser el próximo Hitler. ¿QUIÉN SABE?

6. Los equipos defienden las vidas de los personajes de su vía

¡Ahora viene lo importante! El Conductor tiene que tomar una decisión y dirigir el tranvía hacia una de las dos vías, asesinando a todos y a todo los que estén en ella.

Pero antes de que el Conductor decida, cada equipo debe intentar convencer al Conductor, como si se les fuera la vida en ello, de que deje vivir a sus personajes... ¡y mate a los del equipo contrario!

Cuando el Conductor haya tomado una decisión, moverá la palanca del tranvía y matará y destruirá todo lo que se encuentre encima de la vía elegida. Cada miembro del equipo cuyos personajes han muerto atropellados por el tranvía recibe una ficha de Muerte, una marca negra que pesará en su alma.

7. ¡Próxima parada: otro dilema!

Todas las cartas jugadas durante la ronda se descartan en una pila de descartes al lado de su correspondiente mazo. En el caso de que se agote un mazo, baraja su pila de descartes para crear un nuevo mazo y poder seguir jugando.

El jugador sentado a la izquierda del Conductor será el nuevo Conductor en la siguiente ronda. Gira el tapete hasta que el final de la vía única apunte directamente al nuevo Conductor y divide al resto de los jugadores en dos equipos parejos en función de la posición de este nuevo Conductor. De este modo, cada vez que se juega una nueva ronda los equipos son diferentes!



SI MUERE SE LEVANTARÁ COMO UN ZOMBI (DE LOS RÁPIDOS) E INTENTARÁ COMERTE



TIENE UN 80 % DE PROBABILIDADES DE SER EL PRÓXIMO HITLER



Repite los pasos 1 a 7. La partida termina en el momento en el que todos los jugadores hayan tenido la ocasión de jugar una vez como Conductor. En partidas de 3 o de 4 jugadores, la partida termina en el momento en el que todos los jugadores hayan jugado dos veces como Conductor.

¿Quién gana?

La carnicería continúa hasta que todos los jugadores hayan podido jugar como Conductor... hasta que todos hayan sentido el terrible peso de decidir la dirección que ha de tomar el tranvía. Después de eso, el jugador que tenga menos fichas de Muerte gana!

¿Y qué sucede si hay empate?

En caso de empate lo mejor que podéis hacer es volver a casa con vuestras familias y dar gracias de que vuestro trabajo como conductores de tranvía haya terminado.

Variante Toni Tranvía

¡Toni Tranvía está aquí para echar una mano! Si estás jugando con esta variante, entrega la ficha o miniatura de Toni Tranvía al jugador que tenga más fichas de Muerte al comienzo de cada ronda. Quien tenga esta ficha podrá robar tres cartas de Modificador adicionales durante el paso 1 y jugar una carta de Modificador adicional durante el paso 5.

Variante Cómplices de asesinato

Si quieres más Modificadores en la partida, todos los jugadores deberán robar 3 cartas de Modificador y elegir una para jugar en cada ronda. Esto hará que las rondas sean más largas y complicadas, pero tal vez eso es lo que te mola. ¡No soy quién para juzgarte!

Créditos

Diseño: Scott Houser

Desarrollo: Ben Kepner, James Hudson, Derek Funkhouser, Aris Bionat, Rob DenBleyker

Ilustraciones: Trisha Romo, Stacey Silva, Denise Magdale, Autumn Netherton, Steve Steinaway, Chance Kubesh, Geoff Galt

Diseño gráfico: Kate Finch

Reglamento: Ben Kepner, Kate Finch

Traducción: Moisés Busanya

Revisión: Carlos de la Torre Oliva

Pruebas de juego: Paul Houser, Ben Alleman, Travis Hancock, Austyn Hill, Zach Alleman, Daniel Schudalla, Daniel Gilbert, Taylor Daniels, Josh Hullet, Sarah Hullet, Todd Thongthai, Chris Floyd, Craig Sawyer, Jimmy Cook, Sarah Boka, James Levandusky, Dan Whitlow

© Copyright 2019, Explosm, LLC y Skybound, LLC. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede ser reproducida sin la autorización expresa de la empresa.

Cyanide & Happiness ha sido creado por: Kris Wilson, Rob DenBleyker, y Dave McElfratrick.