

La ASAMBLEA del MAL



Disney
VILLAINS

Un juego de
Philippe des Pallières
y Hervé Marly

Imagina que estás en un reino dominado por el caos y la desgracia, un reino tan inhóspito y oscuro que solo los Villanos más despiadados pueden sobrevivir y prosperar en él.

Ahí es donde se encuentran ahora los Villanos de Disney y sus Secuaces, sin saber exactamente cómo han llegado hasta ahí. ¿Será por los efectos adversos de alguna de sus maldiciones? Solo tienen la certeza de que, en un abrir y cerrar de ojos, como por arte de magia, han pasado de conspirar en sus respectivos mundos a vivir en este reino olvidado y cruel.

Al tenerse frente a frente y mirarse a la cara solo se les ocurre fundar... ¡la Asamblea del Mal!

En este reino está a punto de desatarse la batalla definitiva por hacerse con el poder y el control...

¿Triunfará el equipo de los Malhechores en su intento secreto de eliminar al equipo de los Vándalos para hacerse con el control de este nuevo reino?

¿O será el equipo de los Vándalos el que se quede con el poder?

¡Ha llegado el momento de averiguar qué Villanos de Disney reinarán sobre los demás!

Pero no hay que perder de vista esta cuestión: en un mundo en el que todos son malvados, ¿hay alguien en quien puedas confiar?

OBJETIVO DEL JUEGO

Equipo de los Vándalos: desenmascarar y eliminar a todos los miembros del equipo de los Malhechores.

Equipo de los Malhechores: ocultar su identidad y eliminar a todos los miembros del equipo de los Vándalos.

CONTENIDO



- 18 cartas de personaje (9 Villanos de Disney y 9 Secuaces)



- 7 cartas especiales (1 de la Corona, 5 de Zarpazo y 1 de la Cuerda)



- 12 cartas de Lealtad (9 del equipo de los Vándalos y 3 del equipo de los Malhechores)

- 1 reglamento
- 1 cuaderno de iniciación
- 2 cartas de ayuda a los jugadores

PERSONAJES

Los jugadores podrán jugar en el papel de un Villano de Disney o en el de uno de sus Secuaces.

También recibirán una carta de Lealtad, en secreto y al azar: Vándalo o Malhechor.

LEALTAD



Malhechores

Por la noche, los miembros del equipo de los Malhechores elegirán qué jugador del equipo de los Vándalos será eliminado. Durante el día, intentarán ocultar su identidad secreta para evitar represalias por parte de la Asamblea. El número de miembros que integrarán el equipo de los Malhechores puede oscilar entre 1 y 3 jugadores, en función del número total de jugadores que haya en la partida.



Vándalos

Durante el día, los integrantes del equipo de los Vándalos intentarán adivinar qué miembros de la Asamblea pertenecen al equipo de los Malhechores y tratarán de eliminarlos.

DESCRIPCIÓN DE LAS CARTAS DE PERSONAJE

Si las reglas de un personaje contradicen las reglas generales del juego, prevalecerán las reglas del personaje.

Reglas de los Secuaces de Disney

Los Secuaces que voten en contra de sus Villanos correrán un grave peligro. Si un Secuaz decide votar en contra de su Villano y el Villano es eliminado y resulta ser un miembro del equipo de los Vándalos, ¡su Secuaz también será eliminado!

Salvo Diablo, los Secuaces no tienen habilidades especiales adicionales.



Maléfica y Diablo

Maléfica y Diablo forman una pareja perversa que se dedica a espiar a los demás miembros de la Asamblea...

Cada noche, Maléfica elige un jugador que tendrá que desvelar ante Diablo su Lealtad oculta. Entonces, Diablo pasará esa información a Maléfica, pero antes podrá elegir si contarle la verdad o no.

(Ejemplo de juego: Diablo podría optar por ocultar la verdad para proteger a un aliado de su mismo equipo.)

Si algún componente de la pareja es eliminado, el otro perderá su poder.



El Príncipe John y Sir Hiss

Al Príncipe John es a quien acude la Asamblea cuando no es capaz de llegar a un acuerdo respecto a una decisión.

El Príncipe John comienza la partida con la carta de la Corona.

El jugador que tenga la carta de la Corona en su poder será quien tenga la última palabra cuando haya un empate al votar una eliminación.

Si el jugador que tiene la carta de la Corona es eliminado, ese jugador tendrá que nombrar a un heredero y pasar la Corona con todas las responsabilidades que conlleva.



La Reina de Corazones y el Rey de Corazones

¡Todo aquel que provoque a la Reina de Corazones será eliminado en cuanto ella pierda los papeles!

Una vez por ronda, y solo durante el día, la Reina de Corazones podrá poner fin a un debate acusando a un jugador concreto de

traición. Solo tendrá que apuntar a ese jugador con el dedo y proclamar: «¡Que le corten la cabeza!».

Entonces, los demás jugadores tendrán que votar de inmediato si quieren salvar o eliminar a ESE jugador en concreto en esa ronda. Los jugadores acusados no podrán votar (su opinión no se tiene en cuenta en estos casos).

Una vez haya acusado a un jugador, la Reina de Corazones no podrá cambiar su voto.

Esta forma especial de voto sustituye al voto habitual de cada día.



Madre Gothel y los Hermanos Stabbington

Madre Gothel ha descubierto un lugar en el que puede esconderse y encerrar a otros jugadores. En ese lugar, están fuera del alcance de todos los miembros del equipo de los Malhechores.

Cada noche, Madre Gothel elegirá a qué jugador encerrar, incluso si es ella misma. Si esa noche los miembros del equipo de los Malhechores eligen al jugador encerrado, este no podrá ser eliminado.

Madre Gothel no puede elegir al mismo jugador ni a ella misma dos noches seguidas.



El capitán Garfio y Sr. Smee

El capitán Garfio solo conoce una norma: ¡el código pirata! No dudará en hacerse con un prisionero si eso evita que los demás jugadores lo cuestionen a él.

Al comienzo de cada día, el capitán Garfio retendrá temporalmente a otro jugador, convirtiéndolo en su prisionero al darle la carta de la Cuerda.

Si el capitán Garfio es eliminado por el voto de la Asamblea, su prisionero también será eliminado. Por eso, los miembros del equipo de los Vándalos deberán pensarse bien si eliminar al capitán Garfio, pues eso podría suponer que perdieran a uno o dos miembros de su mismo equipo si no han adivinado bien sus Lealtades.



Hades y Pena y Pánico

Como Dios del Inframundo, habrá ocasiones en las que Hades pueda revertir el destino de un jugador eliminado.

Una vez por partida, Hades podrá decidir salvar a un jugador que haya sido elegido por el equipo de los Malhechores para ser eliminado.

Hades también podrá utilizar este poder en su propio beneficio y salvarse a sí mismo en caso de haber sido elegido por los Malhechores.



La Madrastra y el Espejo Mágico

Gracias a su Espejo Mágico, la Madrastra puede identificar a los jugadores sospechosos...

Una vez por partida, la Madrastra puede elegir revelar la identidad oculta de otro jugador mostrando su carta de Lealtad al resto del grupo. Si resulta ser un miembro del equipo de los Malhechores, ese jugador será eliminado inmediatamente.



Lady Tremaine y Drizella y Anastasia

Puede que Lady Tremaine no sea la Villana más imponente de la Asamblea, pero, con la ayuda de sus dos hijas, Drizella y Anastasia, lo tendrá muy fácil para inclinar la balanza a su favor.

Lady Tremaine es la única Villana del juego con dos Secuaces: Drizella y Anastasia.



Shere Khan

Shere Khan es inteligente, paciente y astuto.

Cuando Shere Khan vote en contra de otro jugador, ese jugador recibirá un Zarpazo en forma de carta. En votaciones venideras, todos los jugadores que tengan cartas de Zarpazo recibirán un voto en contra adicional por cada carta de Zarpazo que tengan.

Shere Khan es el único Villano del juego que no tiene Secuaces.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

En función del número total de jugadores, toma el número correspondiente de cartas del equipo de los Malhechores que se indica en la tabla de abajo. Cuando hayas acabado, añade cartas del equipo de los Vándalos hasta que el número total de cartas sea igual al número total de jugadores que haya en la partida.

6 JUGADORES

**ENTRE 7 Y 11
JUGADORES**

12 JUGADORES

**1 carta de Lealtad al
equipo de los
Malhechores**

**2 cartas de Lealtad
al equipo de los
Malhechores**

**3 cartas de Lealtad
al equipo de los
Malhechores**

Ahora, elige 1 carta de personaje por cada jugador teniendo en cuenta estas dos reglas:

- 1.** Por cada Villano de Disney que elijas, deberás añadir también a su Secuaz (o sus Secuaces).
- 2.** En caso de que el número total de jugadores sea impar, deberás elegir a Lady Tremaine y sus dos Secuaces o a Shere Khan.

En las primeras partidas, recomendamos elegir a los personajes indicados en las cartas de ayuda a los jugadores.

NARRADOR DE LA PARTIDA

- A.** Los jugadores eligen (a dedo o al azar) al Narrador, que será quien lidere y narre la partida. En las primeras partidas, lo mejor será elegir a un jugador que ya conozca el juego o que sepa moderar para que se cree la atmósfera ideal.
- B.** Primero, el Narrador repartirá una carta de personaje bocarriba a cada jugador.

Luego, el Narrador repartirá una carta de Lealtad bocabajo a cada jugador, quienes mirarán discretamente su carta de Lealtad y luego la colocarán bocabajo delante de sí. Los jugadores deberán dejar sus cartas de Lealtad bocabajo para que sean un secreto hasta que sean eliminados.



POR LA NOCHE: DESARROLLO DE LA PARTIDA

El Narrador leerá todo el texto en **negrita**:

A medida que la luz empieza a desaparecer, la oscuridad se abre camino y se cierne sobre la Asamblea... Comienza la noche... Los miembros del equipo de los Malhechores intentarán aprovechar la oscuridad para eliminar a los miembros del equipo de los Vándalos. Pero no son los únicos alborotadores que actúan por la noche...

El Narrador deja claro cuándo cae la noche.

El Narrador dice: «Ya es de noche y todos los miembros de la Asamblea cierran los ojos para irse a dormir».

Todos los jugadores cierran los ojos.

Luego, se convoca a los personajes que tienen algún poder o habilidad en el siguiente orden:

(Es importante no convocar a personajes que no estén en la partida o que ya hayan sido eliminados.)

1. El Narrador convoca a Maléfica.

El Narrador dice: «Maléfica se despierta y elige a un jugador cuya Lealtad quiera conocer».

Cuando Maléfica haya elegido a un jugador, el Narrador dirá:

«Maléfica se vuelve a dormir. Ahora, Diablo se despierta para espiar al jugador que ha elegido Maléfica».

El Narrador muestra a Diablo la carta de Lealtad del jugador elegido por Maléfica y la vuelve a dejar boca abajo.

El Narrador dice: **«Maléfica vuelve a despertar y Diablo le revela la Lealtad del jugador que había elegido. Diablo mostrará la mano con el pulgar hacia arriba para indicar que el jugador es del equipo de los Vándalos o con el pulgar hacia abajo para indicar que pertenece al equipo de los Malhechores. Pero recuerda que Diablo también puede optar por no contar la verdad...».**

Cuando se haya transmitido la información, el Narrador dice: **«Maléfica y Diablo vuelven a dormir».**

2. El Narrador convoca entonces a Madre Gothel.

El Narrador dice: **«Madre Gothel despierta y elige a qué jugador encerrar».**

El Narrador se mueve sigilosamente alrededor del grupo y toca discretamente la espalda del jugador elegido.

Si esa noche los miembros del equipo de los Malhechores eligen al jugador encerrado, este no podrá ser eliminado.

Entonces, el Narrador dice: «Madre Gothel vuelve a dormir».

3. El Narrador convoca al equipo de los Malhechores.

El Narrador dice: «¡Todos los miembros del equipo de los Malhechores se despiertan y eligen a qué jugador eliminar!»

Los Malhechores abren los ojos, se consultan en silencio y eligen un jugador, señalándolo.

Los Malhechores no pueden elegirse a sí mismos.

Entonces, el Narrador dice: «El equipo de los Malhechores puede ahora volver a dormir tranquilo, regodeándose en su malvado plan».

4. El Narrador convoca a Hades.

El Narrador dice: Hades, despierta. Voy a desvelarte el jugador que ha elegido el equipo de los Malhechores».

El Narrador indica a Hades el jugador que ha elegido el equipo de los Malhechores.

«¿Quieres salvar a este jugador?» Muestra la mano con el pulgar hacia arriba si quieres salvarlo de la eliminación o hacia abajo si prefieres reservar tu poder para más adelante».

El Narrador dice: «Hades vuelve a dormir».

5. El Narrador convoca a la Madrastra..

El Narrador dice: «**Madrastra, despierta. Voy a desvelarte al jugador que ha elegido el equipo de los Malhechores**».

El Narrador indica a la Madrastra el jugador que ha elegido el equipo de los Malhechores.

«¿Quieres desvelar la Lealtad de otro jugador? Muéstrame la mano con el pulgar hacia arriba si quieres desvelar la Lealtad de otro jugador o con el pulgar hacia abajo si prefieres reservar tu limitado poder para más adelante».

La Madrastra podrá utilizar su poder de un solo uso para elegir a un jugador distinto al jugador que se ha elegido para que lo eliminen.

El Narrador dice: «**La Madrastra vuelve a dormir**».

Si la Madrastra usa su poder, el Narrador gira la carta de Lealtad del jugador que haya sido elegido; permanecerá bocarriba hasta el final de la partida.

Si el jugador elegido resulta ser un miembro del equipo de los Malhechores, ese jugador será eliminado inmediatamente.

DURANTE EL DÍA: DESARROLLO DE LA PARTIDA

*El Narrador leerá todo el texto en **negrita**:*

Poco a poco, la luz del alba vence a la oscuridad y la noche incierta se retira para dar paso al amanecer de un nuevo día... Durante el día, los integrantes del equipo de los Malhechores intentarán pasar desapercibidos, pues no quieren que los demás jugadores descubran su Lealtad.

Entre los miembros de la Asamblea reina la sospecha y la tensión se palpa en el ambiente. Pero son un grupo y deben alcanzar un acuerdo: uno de los miembros de la Asamblea debe ser eliminado antes de que se ponga el sol.

1. El Narrador despierta a toda la Asamblea.

El Narrador dice: «Ya es de día y los jugadores abren los ojos».

Si nadie ha salvado al jugador elegido por el equipo de los Malhechores, el Narrador señala al jugador elegido y revela su carta de Lealtad ante todos los demás: queda eliminado.

Si el jugador se ha salvado (gracias a Madre Gothel o a Hades), el Narrador solo dirá que nadie ha sido eliminado.

Si la Madrastra ha usado su poder y el jugador que ha elegido pertenece al equipo de los Vándalos, este jugador podrá seguir jugando, aunque todo el mundo sabrá ahora su Lealtad; si no pertenece a ese equipo, quedará eliminado.

Si un jugador eliminado tiene la carta de la Corona, deberá elegir un heredero antes de abandonar la partida.

El jugador eliminado (o los jugadores eliminados) no podrán comunicarse de ningún modo con los demás jugadores. Sin embargo, aún podrán ganar o perder junto al equipo al que debían Lealtad.

2. El Capitán Garfio secuestra a un prisionero.

El Narrador dice: «**Ahora, el Capitán Garfio elige un jugador al que tomar prisionero**». Entonces, el Capitán Garfio elige un jugador al que darle la carta de la Cuerda. Si al final del debate la Asamblea decide eliminar al Capitán Garfio, quien sea su prisionero en esa ronda también será eliminado.

3. La Asamblea debate.

El Narrador modera el debate de cada ronda.

Movimientos o sonidos sospechosos durante la noche, comportamientos extraños hacia otros jugadores o un voto idéntico o ilógico ronda tras ronda son pistas que pueden indicar que un jugador pertenece al equipo de los Malhechores.

En esta fase, es importante tener en cuenta que los jugadores tienen objetivos diferentes.

- Los miembros del equipo de los Vándalos se esforzarán por descubrir a algún miembro del equipo de los Malhechores y dirigir los votos hacia él.
- Los miembros del equipo de los Malhechores fingirán pertenecer al equipo de los Vándalos para no levantar sospechas.

Los jugadores tienen derecho a decir lo que quieran durante esta fase para tratar de convencer a otros jugadores e influir en su voto.

Sin embargo, los jugadores no pueden ni deben mostrar nunca sus cartas de Lealtad hasta que hayan sido eliminados. Esta fase es la clave del juego.

3B. La Reina de Corazones puede parar el debate:

Una vez por ronda y antes de la votación de la Asamblea, la Reina de Corazones puede apuntar a un jugador y proclamar: «¡Que le corten la cabeza!».

En ese caso, el Narrador dice: «**Se cierra el debate. La Reina de Corazones ha empleado su poder y ahora la Asamblea debe decidir inmediatamente si salvar o eliminar al jugador acusado. A la de tres, debes mostrar la mano con el pulgar hacia arriba para salvar a este jugador o con el pulgar hacia abajo para eliminarlo**».

El jugador acusado no puede votar y la Reina de Corazones siempre tendrá que mostrar la mano con el pulgar hacia abajo.

Si hay mayoría de pulgares hacia abajo, el jugador queda eliminado.

En caso de empate, el jugador queda indultado.

Este singular método de votación sustituye al proceso de votación habitual de la Asamblea y la siguiente noche comienza inmediatamente después.

4. La votación de la Asamblea.

La Asamblea debe eliminar a un jugador del que sospeche que pertenece al equipo de los Malhechores.

Cuando el Narrador lo indique, cada jugador señalará al jugador que le gustaría eliminar. El voto es obligatorio y debe ser simultáneo. ¡No se permite votar a destiempo!

El jugador con más votos queda eliminado.

En caso de empate, el jugador que tenga la Corona decide a quién eliminar.

Si nadie tiene la carta de la Corona, no se elimina a nadie.

El jugador eliminado desvela su carta de Lealtad ante el grupo y ya no podrá comunicarse con los demás jugadores de ningún modo durante el resto de la partida.

Si el jugador eliminado pertenecía al equipo de los Vándalos, el grupo tendrá que comprobar si su Secuaz votó en su contra. Si lo hizo, quedará también eliminado.

Shere Khan dejará una carta de Zarpazo en frente del jugador contra el que haya votado. Las cartas de Zarpazo son acumulativas.

SIGUIENTE RONDA

El juego continúa como hasta ahora, de la noche al día.

El Narrador dice: «**Es de noche, los miembros de la Asamblea que quedan se vuelven a dormir**». Todos los jugadores cierran los ojos.

FIN DE LA PARTIDA

La partida finaliza cuando:

- El equipo de los Vándalos consigue eliminar a todos los miembros del equipo de los Malhechores. Si esto ocurre, ¡ganan los Vándalos!

0

- El número de Malhechores es igual (o mayor) que el de Vándalos. Si esto ocurre, ¡ganan los Malhechores!

CONSEJOS PARA EL NARRADOR

El Narrador juega un papel fundamental en que los jugadores se diviertan y disfruten del juego.

- Como Narrador, intenta contribuir a la ambientación promoviendo una atmósfera de misterio y desconfianza. Prueba a modular el volumen, el tono y el timbre de tu voz para que encaje en la atmósfera que quieras crear.
- Crea expectación antes de develar la identidad del jugador elegido por el equipo de los Malhechores.
- El texto para el Narrador está recogido en este reglamento. Sin embargo, cuando te vayas familiarizando con el juego, intenta aportar tu toque personal a ese discurso.
- No pases por alto ninguna pista o detalle de la noche por estar mirando solo a los jugadores que hayas despertado. Dirígete a todos los jugadores por igual para contribuir a crear confusión y aumentar la sospecha.
- Cuando enseñes a Diablo una carta de Lealtad, para crear más confusión y tensión entre los jugadores que duermen, toma las

cartas de varios jugadores, pero muéstrale a Diablo solo la carta de Lealtad del jugador elegido por Maléfica. Luego, vuelve a colocarla boca abajo frente al jugador al que pertenece.

- Muévete alrededor de todos los jugadores cuando vayas a tocar la espalda del prisionero de Madre Gothel para que nadie más pueda percibir a quién has tocado.

Para preparar la partida:

Consejos para conseguir una experiencia de juego equilibrada:

- Cuando juegues con principiantes, procura no incluir a Madre Gothel ni a Shere Khan.
- Incluye siempre a Maléfica, excepto cuando juegues con 6 jugadores.
- Con menos de 12 jugadores, incluye a Madre Gothel o a Hades, pero nunca a ambos.
- Con menos de 10 jugadores, procura no incluir al Capitán Garfio ni a la Madrastra.
- Procura no incluir demasiados personajes nuevos en la misma partida.

Si quieres consultar nuestro documento de preguntas
frecuentes o leer más consejos, entra en
www.zygomatic-games.com/es/gathering-of-the-wicked-faq

*Ilustración de las cartas y de la portada: Thibault Prugne
Logo de Los hombres lobo: Alexio Tjoyas*

*Los hombres lobo de Castronegro es un juego diseñado por
Phillippe des Pallières y Hervè Marly.
Diseño de La Asamblea del Mal de l'Atelier Libellud.*

©2021 Asmodee Group
LOS HOMBRES LOBO DE CASTRONEGRO
es una marca comercial de Asmodee Group.
©Disney



ORDEN PARA CONVOCAR A LOS PERSONAJES

NOCHE

- Maléfica
- Diablo
- Maléfica + Diablo
- Madre Gothel
- Malhechores
- Hades
- La Madrastra

DÍA

- La Asamblea despierta
- Capitán Garfio
- La Reina de Corazones
- Debate
- Votación
- El zarpazo de Shere Khan
- La Asamblea se duerme