

Reglamento Pasajeros



A las orillas del limbo, si se mira a través de las ranuras de la máscara funeraria, se puede vislumbrar el brillo que emana del otro lado de las aguas. Ahí a tan solo un viaje en barca, se encuentra la felicidad eterna. En la Tierra, los mortales tienen infinitos nombres para este lugar, pero aquí se conoce como las tierras del más allá.

Vosotros, los guías de almas, habéis viajado hasta las orillas de las tierras del más allá infinitas veces, pero nunca se os ha permitido poner un pie en ellas. En su lugar, se os ha encomendado una tarea eterna: llevar hasta allí a las almas que merezcan tal privilegio. Año tras año, siglo tras siglo, hasta que los dioses decidan liberaros de este cometido.

Sin embargo, existe un atajo, una promesa de liberación. Las voces oscuras aseguran que, si se consigue infiltrar la suficiente cantidad de demonios en las tierras del más allá, una nueva orden tomará el poder, una orden maligna que os permitirá entrar en estas tierras celestiales mucho antes de lo que imaginabais.

En todo el tiempo que lleváis sirviendo como guías de almas, nunca se os había presentado esta oportunidad. La situación os envuelve en dudas: ¿caeréis en la tentación y aceptaréis el trato? ¿Lo habrán aceptado ya los demás?

Contenido y preparación

Si sois 4 jugadores, tendréis que llevar a cabo ciertos cambios en la preparación y en el desarrollo de la partida. Si es vuestro caso, leed los recuadros verdes de este reglamento para saber qué tenéis que modificar.



Elegid un set de cartas de Don (si es vuestra primera partida, os recomendamos el set I).

Colocad las 10 cartas del set bocarrriba al lado de las barcas, al alcance de todos.



Si sois 4 jugadores, utilizad el set de cartas de Don especial para 4 jugadores.



Colocad las 2 primeras barcas (marcadas con un 1 en la esquina inferior izquierda) en el centro de la mesa.



Colocad las 17 veces al lado de las barcas. Otra alternativa es colocar las veces directamente sobre las barcas. Poned tantas como se indican.



Colocad las 3 máscaras al lado de las barcas.

Dejad las 4 barcas restantes a un lado. No las utilizaréis hasta las rondas II y III.





Tomad cada uno
1 ficha de Voto.



Elegid a un jugador al azar y
entregadle la Moneda del liderazgo.

Cartas de Pasajero



Barajad las 12 almas y formad un mazo con ellas **bocabajo**. Las almas pueden ser verdes, rojas y azules, y pueden reconocerse por el símbolo del círculo.



Barajad los 12 demonios y formad un mazo con ellos **bocabajo**. Los demonios también pueden ser verdes, rojos y azules, y pueden reconocerse, en este caso, por el símbolo de la estrella.



Separad la carta del Yaesther. Cuando seáis 5 o 7 jugadores, devolvedlo a la caja: no lo utilizaréis durante la partida.



A partir de los mazos de las Almas y de los Demonios (y la carta del Yaesther), cread el **mazo de las Facciones** con las cartas **bocabajo**. El número de pasajeros del **mazo de las Facciones** debe ser igual al número de jugadores:

Nº de jugadores	Almas 	Demonios 	Yaesther
4	2	1	1
5	3	2	
6	3	2	1
7	4	3	
8	4	3	1

4 jugadores: cread el mazo de las Sombras.

Formad un cuarto mazo con 3 almas y 3 demonios aleatorios. Después, barajad el mazo de las Sombras y colocadlo al lado de las barcas.

Facciones

Barajad el **mazo de las Facciones** y repartid una carta a cada jugador. El tipo de pasajero que os toque determinará vuestra facción.



Guías de almas



Quienes recibáis un alma trabajaréis en equipo con el resto de los guías de almas para conseguir llevar tantas almas a las tierras del más allá como podáis.

Contrabandistas de demonios



Quienes recibáis un demonio trabajaréis en secreto con el resto de los contrabandistas para conseguir infiltrar demonios en las tierras del más allá.



Yaesther

Quien reciba al malvado Yaesther jugará en solitario y tendrá que asegurarse de que llegue una cantidad equilibrada de almas y demonios a las tierras del más allá, así como evitar que las otras dos facciones se lleven demasiados puntos de bonificación.

Tres rondas, tres pasajeros

Repartid 1 carta del **mazo de las Almas** a cada jugador. Después, repartid 1 carta del **mazo de los Demonios** a cada jugador. Devolved las cartas restantes a la caja. Cada uno debería tener ahora 3 pasajeros en total, uno para cada ronda de la partida.



Por ejemplo: los guías de almas tienen 2 almas y 1 demonio.

NOTA: utilizaréis las 3 cartas de Pasajero durante la partida y podréis jugarlas en el orden que queráis. El pasajero obtenido del mazo de las Facciones no tiene un papel especial durante la partida por provenir de ese mazo.

La mirada del demonio

Si sois 4 jugadores, saltaos este paso.

Ahora, los contrabandistas de demonios debéis revelaros vuestra identidad, pero sin que se enteren los guías de almas ni el Yaesther. Podréis hacerlo mediante el ritual de la mirada del demonio.

Para ello, todos cerraréis los ojos y os los taparéis con las manos. El jugador que tenga más edad contará del 3 al 1 y dirá: «**Contrabandistas de demonios, reconoceos**». En ese momento, los contrabandistas abriréis los ojos y veréis al resto de los contrabandistas; tendréis unos 8 segundos para reconocerlos. Cuando el mismo jugador (sea este un contrabandista o no) diga «**Volved a cerrar los ojos**», volverá a contar del 3 al 1 y finalizará el ritual con la frase «**Abrid todos los ojos**».

¡Ya estáis preparados para jugar!



La Moneda del liderazgo

Quien tiene la Moneda del liderazgo adquiere una posición más poderosa que la del resto, ya que será el primero que coloque un pasajero al inicio de la ronda. También tendrá el voto decisivo en caso de empate durante las votaciones o el recuento de puntos final. Eso sí: la persona poseedora de la moneda puede cambiar de una ronda a otra.

Resumen y objetivo del juego

Pasajeros consta de 3 rondas de 3 fases cada una.

En cada ronda, tendréis que colocar un pasajero en una de las 2 barcas disponibles. Esto os otorgará un **don** y cierto número de **voces**. Después deberéis realizar las acciones especiales que hayáis obtenido con vuestro **don**. Finalmente, utilizaréis el poder de vuestras **voces** para votar qué barca será la que zarpe y lleve a sus correspondientes pasajeros hacia las tierras del más allá.

Una vez hayáis jugado las 3 rondas, 3 barcas habrán llegado a las tierras del más allá, momento en el que revelaréis todos los pasajeros y dará comienzo el recuento de puntos final. Para ello, contaréis todas las almas y todos los demonios junto con los puntos de bonificación que cada facción haya podido obtener al colocar, hábilmente, un pasajero del color correcto en el espacio correcto (ver págs. 9-10). La facción que obtenga más puntos gana la partida.

En *Pasajeros* necesitaréis pensar muy bien qué información queréis compartir y cuándo. En vuestras manos está decidir en quién confiar, cuándo os tiraréis un farol y cuándo será que os quedéis callados. Desvelar información de más puede traer problemas a vuestra facción, pero no compartir la información necesaria también puede hacer que perdáis puntos de bonificación esenciales para ganar.

Cómo jugar

Fase 1: Colocar un pasajero

4 jugadores: colocar un pasajero de las Sombras

Antes de empezar la ronda, el jugador que esté sentado a la derecha del portador de la Moneda del liderazgo coloca la carta superior del mazo de las Sombras en el espacio que elija de la barca que elija. Después, el jugador que esté sentado a la derecha de este coloca la nueva carta superior del mazo de las Sombras en uno de los espacios de la otra barca. Mantened estas cartas bocabajo. **No recopiléis los dones o las voces al colocar los pasajeros de las Sombras.**

Empezando por el jugador que tenga la **Moneda del liderazgo**, y siempre en el sentido de las agujas del reloj, colocad bocabajo por turnos uno de vuestros pasajeros en uno de los espacios disponibles en cualquiera de las dos barcas.

Tomad el **don** y tantas **voces** como corresponda en dicho espacio y colocadlas delante de vosotros. Tanto el **don** como la cantidad de **voces** que tengáis es información visible para todos los demás.

Esta primera fase termina cuando todos hayáis colocado 1 pasajero.

¡Importante! Con 4, 5 o 6 jugadores, podréis colocar **un máximo de 3 pasajeros por barca.**

Durante esta ronda, tenéis total libertad para informar al resto sobre el color y el tipo de pasajero que habéis colocado, pero todo lo que digáis no tiene por qué ser verdad. En algunas ocasiones, es mejor no decir nada.



Colocar un pasajero en este espacio otorga el don de la Máscara y 2 voces.

No se puede colocar una carta en un espacio ocupado por otro pasajero.

Fase 2: Utilizar los dones

En esta segunda fase, utilizaréis los dones que hayáis obtenido en orden ascendente: es decir, empezará quien tenga la carta de Don con el número más bajo, seguido por el que tenga el siguiente número más bajo, y así sucesivamente. Cuando sea vuestro turno, realizad la acción especial que esté descrita en vuestra carta. Esta fase termina cuando el don con el número más alto haya sido utilizado por el último jugador.



Ejemplo de una partida de 5 jugadores

El jugador que tiene el don Chromatis va en primer lugar y realiza la acción descrita en la carta. A este le sigue el jugador que tiene la Mano de Fátima, después el del Pergamino y, posteriormente, el de la Máscara. La fase termina cuando el último jugador lleve a cabo la acción de la Moneda del liderazgo.

Las barcas y los pasajeros que juguéis en la ronda actual se consideran **«en juego»**, mientras que las barcas (y sus pasajeros) que ganaron los votos en rondas anteriores están **«en las tierras del más allá»**.

Fase 3: Votación

Todos tendréis que usar vuestra ficha de Voto para votar en secreto si queréis que sea la barca del cuervo o la barca del lobo la que cruce hacia las tierras del más allá. El jugador que tenga la Moneda del liderazgo utiliza esta en vez de la ficha de Voto.

Para ello, tomad vuestra ficha de Voto, dejad la opción que elijáis bocarriba sobre la palma de la mano, cerradla y extendedla hasta el centro de la mesa.

Cuando todos hayáis votado, abrid la mano a la vez para revelar vuestros votos.



Resolver la votación

Sumad todas las **voces** de quienes hayáis votado por la **barca del cuervo**.

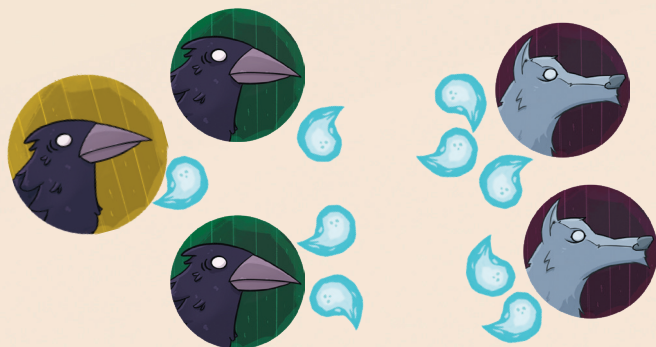
Sumad todas las **voces** de quienes hayáis votado por la **barca del lobo**.

La barca que haya obtenido un mayor número de **voces** gana la votación y se coloca en el lado derecho de la mesa o, lo que es lo mismo, en las tierras del más allá. Si ambas barcas obtienen el mismo número de voces, la barca elegida por el jugador que tiene la Moneda del liderazgo es la ganadora.

La barca de la ronda II se colocará por encima de la barca de la ronda I. Asimismo, la barca elegida en la ronda III se colocará por encima de la barca de la ronda II.

La barca y los pasajeros que pierden la votación se descartan junto con las máscaras.

Todas las cartas de ambas barcas se mantienen bocabajo.



3 jugadores han votado por la barca del cuervo. Su número total de voces es de 4.

2 jugadores han votado por la barca del lobo. Su número total de voces es de 5.

Por lo tanto, la barca del lobo gana la votación y es la que zarpa hacia las tierras del más allá, mientras que la barca del cuervo se descarta.

Todos los pasajeros permanecen bocabajo.



Una nueva ronda

Colocad en el centro de la mesa las 2 nuevas barcas marcadas con el número correspondiente a la siguiente ronda. Devolved todas las **voces y dones** al centro de la mesa. Dad comienzo a la siguiente ronda, empezando por el jugador que tiene la Moneda del liderazgo.

Fin de la partida

Cuando la tercera barca llegue a las tierras del más allá, revelad todos los pasajeros poniéndolos bocarriba. Los pasajeros que hayan sido revelados previamente se mantienen como están. Sumad los puntos de las almas y los demonios.

Tened en cuenta que todos los pasajeros que lleven una **máscara** se consideran ahora del color de esa máscara.



Recuento de puntos para los guías de almas

Cada alma que llegue a las tierras del más allá vale **1 punto**. Además, como guías de almas, conseguís puntos de bonificación por cada barca que lleve múltiples almas del mismo color al otro lado:

1 punto de bonificación por cada barca con **2 almas del mismo color** en ella.

2 puntos de bonificación por cada barca con **3 almas del mismo color** en ella.

3 puntos de bonificación por cada barca con **4 almas del mismo color** en ella.



1

5

3

Los guías de almas consiguen una puntuación final de 9 puntos.

Recuento de puntos para el Yaesther

El Yaesther siempre puntúa una cantidad fija de puntos que dependerá del número de jugadores.

• Partidas de 4 y 6 jugadores = **6,5 puntos**

• Partidas de 8 jugadores = **8,5 puntos**

El Yaesther no tiene que estar en las tierras del más allá para ganar puntos. Para el recuento de puntos, el Yaesther cuenta como alma y demonio, pero NO tiene color.

Recuento de puntos para los contrabandistas de demonios

Cada demonio que llegue a las tierras del más allá vale **1 punto**.

Como contrabandistas, los demonios os otorgan **1 punto de bonificación** por cada **alma** del mismo color que tengan adyacentes, ya sea vertical u horizontalmente. Si no hay un pasajero directamente adyacente, cruzad ese espacio en línea recta hasta el siguiente pasajero. **NO** obtenéis puntos de bonificación por demonios adyacentes.



Los contrabandistas de demonios consiguen una puntuación final de 7 puntos.

Romper empates

En caso de empate, la facción a la que pertenezca el jugador con la Moneda del liderazgo gana. Si quien la tiene no pertenece a ninguna de las facciones empatadas, los guías de almas ganan.

Una ronda de juego

En esta ronda de ejemplo, vamos a analizar las acciones de 5 jugadores: Adrián, Belén, Clara, Diego y Eva. Clara y Eva son las contrabandistas de demonios. Para entender este ejemplo, leed lo que «dicen» y «lo que piensan».

Colocar un pasajero (fase 1): Adrián tiene la Moneda del liderazgo, así que empieza la ronda colocando uno de los pasajeros de su mano en la barca del cuervo. Toma la carta de Brebaje y 3 voces. Ahora es el turno de Belén, y así sucesivamente.



«Sed sinceros conmigo, eh. Recordad que tengo el poder decisivo en la votación».

1. Adrián

«Quiero tener toda la influencia posible en la votación».



«Podéis confiar en mí, de verdad. He puesto un alma en la barca del lobo».

2. Belén

«Creo que podemos conseguir algunos puntos de bonificación si luego coloco bien una máscara».

«¡Estoy modo Sherlock Holmes! Voy a descubrir a los contrabandistas sin problema».



«Venga, Belén, voy a poner mi alma al lado de la tuya, confío en ti».

5. Eva

«Igual Clara puede decirme en secreto qué pasajero tiene pensado jugar en la siguiente ronda».



3. Clara

«Voy a intentar convencer a Belén para ver si le pone la máscara a mi demonio».



4. Diego

«En las siguientes rondas, quiero hacerme una idea de los colores que están jugando los demás».

«No creo que debemos fiarnos de Belén, pero bueno, aun así voy a colocar a mi pasajero al lado del suyo».



Utilizar los dones (fase 2): En orden numérico ascendente, uno por uno, los jugadores van realizando la acción especial descrita en su carta de Don.



«¡Decidme lo que habéis jugado, porfa!».

Adrián

«La Poción no me permite realizar ninguna acción especial en esta ronda».



«¡Hora de confesar! ¿Cuántos pasajeros azules tenéis?».

Diego

«Tengo 2 almas azules en la mano. Necesito saber quién tiene un demonio azul».



«¡Elijo a Belén y a Clara!».



Eva

«Voy a hacer que Clara me enseñe una carta y así averiguo lo que puede jugar en la siguiente ronda».



«Vale, os informo de que Eva ha jugado un alma. Podéis confiar en ella».

Clara

«Vale, mi compañera ha jugado un demonio, por lo que para las siguientes rondas le quedan 1 alma y 1 demonio».



«Tengo un buen presentimiento con Clara. Me fío de ella».

Belén

«Colocaré la máscara roja en el pasajero de Clara y así conseguiremos puntos de bonificación por las almas del mismo color».

Votación (fase 3): En secreto, cada jugador elige a qué barca quiere votar y revela su voto una vez que todos tengan la decisión tomada.



Adrián

«Solo estoy seguro del alma que he puesto en la barca del cuervo».



Belén

«Con la máscara que le he puesto al pasajero de Clara, creo que la barca del lobo nos dará más puntos».



Eva

«Parece que Clara tiene un plan; creo que voy a votar por la barca del lobo».



Clara

«He conseguido que Belén le ponga la máscara a mi demonio, así que voy a votar la barca del lobo, sin duda».

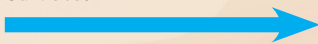


Diego

«He puesto mi único demonio en la barca del lobo, así que votaré por la del cuervo».



Ambas barcas han recibido 5 voces, pero Adrián, que tiene la Moneda del liderazgo, rompe el empate con su voto.



Así, la barca del cuervo zarpa hacia las tierras del más allá (el lado derecho de la mesa). La barca del lobo se descarta.

Consejos para los guías de almas

- Poned en duda las intenciones de los demás y vigilad atentamente todas sus decisiones. ¿Qué barca han elegido? ¿Qué don?
- Pensad bien cuándo compartir información verdadera sobre el pasajero que habéis jugado. Si compartís información de más antes de tiempo, podríais estar beneficiando a los contrabandistas. Sin embargo, si no compartís la información suficiente, podríais dejar pasar puntos de bonificación esenciales para ganar la partida.



Consejos para los contrabandistas de demonios

- Vigilad atentamente qué hacen los demás contrabandistas. ¿Qué pueden estar planeando con el don que han elegido? ¿Qué han dicho durante la ronda?
- Intentad averiguar dónde están colocadas las almas y de qué color son. ¡Situar vuestros demonios de manera inteligente es lo más importante!
- Pese a que es bueno esconder vuestra alianza con los demonios el mayor tiempo posible, vuestra facción todavía puede ganar la partida aunque os desenmascaren a uno o a todos los integrantes del equipo.



Consejos para el Yaesther

- Intenta equilibrar el número de almas y demonios que cruzan el río. Votar por la barca correcta puede ser crucial.
- Si hay confusión o dudas sobre los colores de los pasajeros en juego, hay menos probabilidades de que las otras dos facciones se lleven puntos de bonificación. ¡Eso te beneficia!
- Como el Yaesther no tiene color, este puede evitar que ambas facciones se lleven puntos de bonificación. Analiza si te conviene que cruce a las tierras del más allá o no.



Sets de cartas de Don

Para que os familiaricéis con *Pasajeros*, os recomendamos jugar las primeras partidas con el set de cartas de Don I.

Tan pronto como queráis o sepáis cómo funciona, podéis reemplazar las cartas de este set con las de los sets II o III. Aseguraos de acordar qué set vais a utilizar antes de preparar la partida.



¡Podéis incluso utilizar un set diferente para cada ronda! El número del set de cartas de Don **no** tiene que ser el mismo que el de la ronda que vayáis a jugar.

Glosario

- **En juego** Ambas barcas y los pasajeros que se están jugando en la ronda actual.
- **Pasajeros** Las almas, los demonios y el Yaesther.
- **Echar un vistazo** En secreto, echa un vistazo a uno de los pasajeros en juego y, después, vuelve a dejarlo bocabajo.
- **Secreto** No compartas información específica con los demás.
- **Revelar** Dale la vuelta a una carta de Pasajero para que todos puedan verla.
- **Silencio** No puedes comunicarte con el resto de los jugadores.
- **Tierras del más allá** Se considera que todas las barcas que han ganado la votación en rondas anteriores están en las tierras del más allá. Ya **no** están **en juego**.
- **Tipo** Hay 3 tipos de pasajeros: almas, demonios y el Yaesther.
- **Confesar** Si debes confesar, no puedes mentir ni tirarte un farol.
- **Pasajero de las Sombras** Pasajero que se coloca a ciegas al inicio de la ronda.

Recordatorio

- A menos que alguna acción especial diga lo contrario, los pasajeros deben **permanecer bocabajo** hasta el recuento de puntos.
- En partidas de 4, 5 y 6 jugadores, puede haber un **máximo de 3 pasajeros** por barca.
- No puedes guardarte ninguna voz de una ronda para otra.
- Cada máscara de color solo puede utilizarse una vez durante la partida.
- El color de cada una de las máscaras reemplaza el color original del pasajero que la lleva.
- El Yaesther es un demonio y un alma a la vez, y se lleva 1 punto por los guías de almas o los contrabandistas de demonios si está en las tierras del más allá.
- El Yaesther **no tiene color**, pero sí puede adquirir uno si se le pone encima una de las máscaras.



Traducción al español: Laura Castro Trullén
Revisión: Aurora Mena