

FICTIONS

MEMORIAS DE UN GANGSTER

10¢

REGLAMENTO GENERAL

Amigos míos, os he reunido aquí hoy para haceros partícipes de un gran proyecto. Como sabéis, nuestra familia es conocida y respetada en todo el vecindario, pero yo me pregunto: ¿Es suficiente? ¿Y si convirtiéramos esta hermosa ciudad en nuestra casa? La manera de conseguirlo es controlar los hilos desde una verdadera posición de poder: el sillón de alcalde. Comenzaremos dándonos a conocer en cada rincón de la ciudad, debemos lograr que nuestro nombre no solo sea respetado, sino también temido, ¡como debe ser!

COMPONENTES

171 CARTAS

35x Secuaz

Competencias

23x Problema

1x Resumen

1x Mazo de clan

1x Reserva de secuaces



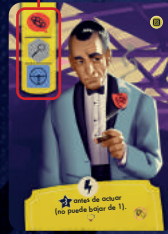
Dorso



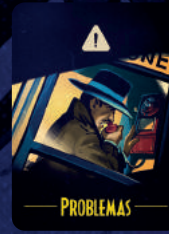
20x Nivel 1
(1 competencia)



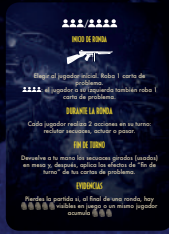
10x Nivel 2
(2 competencias)



5x Nivel 3
(3 competencias)



PROBLEMAS



RESUMEN



MAZO DE CLAN



RESERVA DE SECUACES

110x Escenario



16x ¡Manos arriba!



17x Rescate a toda velocidad



14x Enemigos íntimos



15x ¡No Va Más!



23x Negocios de familia



25x Asalto al poder



1 ficha de jugador inicial



15 cubos

Anverso Reverso



8 dados
(7 blancos y uno rojo)



1 ficha de policía



1 reloj



15 sacas de dinero



1 coche de clan



1 furgón de policía



1 palanca de cambios



1 ficha de ingresos

1 Libro de Escenarios



1 pistola del clan



1 pistola de los rebeldes



1 crupier



1 caja fuerte



10 fichas de apuesta



1 ficha de bloqueo



1 ficha de campaña

3 Tableros de escenarios reversibles



12 fichas de apoyo

RESUMEN Y OBJETIVO DEL JUEGO

Fictions es un juego cooperativo de 1 a 4 jugadores ambientado en las clásicas novelas de gangsters de los años 20 y 30, también conocidas como "pulp". Durante esta aventura, te pondrás en la piel del jefe de un clan mafioso cuyo objetivo es crecer en importancia hasta finalmente tomar el control de la ciudad, ganando las elecciones a la alcaldía en el último escenario. Para ello, deberás completar dos escenarios previos con el fin de conseguir el prestigio suficiente como para que los gangsters más temidos de la ciudad se unan a las filas de tu clan y te ayuden a llevar a cabo tu ambicioso plan.

Una partida de *Fictions* se desarrolla a lo largo de 3 capítulos, siendo cada capítulo un escenario diferente. Además de este reglamento general, común a todos los escenarios, cada escenario tendrá sus propias reglas específicas, que se describen en el libro de escenarios.

Tu objetivo en los dos primeros escenarios es lograr el

máximo de puntos de reputación que te sea posible para gastarlos en conseguir nuevos y mejores secuaces, ya que la fuerza de tu banda reside en tu mazo de clan. Un mazo que contenga un buen número de secuaces de nivel 2 y 3 te permitirá llegar al último escenario, *Asalto al Poder*, con las máximas garantías de éxito.

Una partida completa de *Fictions* se desarrolla como sigue:

1. **Capítulo I:** elige y juega un escenario.
2. Intermedio: consigue nuevos secuaces.
3. **Capítulo II:** elige y juega otro escenario.
4. Intermedio: consigue nuevos secuaces.
5. **Capítulo III (final):** juega el escenario *Asalto al Poder* para intentar ganar las elecciones y con ello la partida.

Es posible jugar una partida completa de *Fictions* en diferentes sesiones. Tras completar uno de los dos primeros escenarios, y antes de comenzar el siguiente, solo necesitas guardar tu mazo de clan y continuar por donde lo dejaste en otro momento.

PREPARACIÓN

Antes de empezar el primer capítulo, crea el **mazo de clan** con los 20 secuaces de nivel 1. El resto del mazo, con los secuaces de nivel 2 (10 cartas) y nivel 3 (5 cartas), formará lo que llamaremos **reserva de secuaces**. A continuación, elige un escenario para comenzar el primer capítulo y prepáralo como se indica a continuación:



1. Coloca el escenario elegido en el centro de la mesa. Para la primera partida recomendamos comenzar por el escenario *¡Manos arriba!*; usaremos este mismo escenario para ilustrar la preparación.

2. Baraja el mazo de clan y colócalo boca abajo en

3. Cada jugador roba 3 cartas del mazo de clan como mano inicial (la mano de cartas siempre es oculta).

4. Deja el mazo de reserva de secuaces a un lado donde

no moleste, con la carta *Reserva de secuaces* encima del mismo: solo lo usarás al terminar el escenario.

5. Baraja las cartas de problema y coloca el mazo boca abajo en

6. Coloca la carta resumen, la ficha de jugador inicial, los 15 cubos y los 8 dados junto al escenario.

7. Sigue las instrucciones específicas del escenario elegido para acabar la preparación.

JUGANDO

Cada escenario de *Fictions* se jugará por rondas. Se jugará una ronda tras otra hasta que se cumpla una de las condiciones de fin de escenario, determinadas siempre por el escenario que se esté jugando.

Fictions es un juego cooperativo donde todos los jugadores estarán en el mismo bando y, por tanto, deberán colaborar y ponerse de acuerdo, prevaleciendo siempre la decisión del jugador en turno o jugador activo. Esta comunicación debe limitarse a las intenciones y planes que tienen los jugadores, siempre sin revelar sus cartas o el contenido de las mismas. Por ejemplo, está permitido hacer comentarios generales del tipo: "Déjame esa prueba a mí", "Intenta esa prueba que yo te ayudo" o "Yo me encargo de la policía"; y están prohibidos comentarios específicos del tipo: "Yo en esta prueba puedo tirar 4 dados" o "Intenta esa prueba que tengo una carta de secuaz que te suma 2 al resultado".

RONDA DE JUEGO

Una ronda de juego se desarrolla como sigue:

INICIO DE LA RONDA

Se aplican primero las instrucciones de inicio de ronda específicas del escenario, en caso de que las hubiera.

A continuación, los jugadores, tras consultar sus respectivas manos de cartas, se ponen de acuerdo para elegir al jugador inicial. El jugador elegido coge la ficha de jugador inicial y:

- A 2 o 3 jugadores, roba 1 carta de problema.
- A 4 jugadores, roba 1 carta de problema y el jugador a su izquierda otra.

Nota: Cuando un jugador roba una carta de problema, se la queda y la coloca boca arriba en su zona de la mesa. No la puede asignar a otro jugador.

DURANTE LA RONDA

Empezando por el jugador inicial y continuando en sentido horario, cada jugador, en su turno, debe realizar **2 acciones**. En partidas a 2 jugadores, cada jugador debe realizar **3 acciones**. Cuando todos los jugadores hayan jugado su turno, acabará la ronda.

AL FINAL DE LA RONDA

Se aplican las instrucciones de fin de ronda específicas del escenario. A continuación, se comprueba si se cumple alguno de los requisitos de fin de escenario o fin de partida. Si no es el caso, se inicia una nueva ronda.

TURNO DE JUEGO

El jugador en turno, al que llamaremos **jugador activo**, debe realizar 2 acciones (o 3 acciones a 2 jugadores) en cualquier combinación, incluso puede repetir 2 veces la misma. Las acciones comunes a todos los escenarios son:

- Reclutar secuaces.
- Actuar.
- Pasar.

RECLUTAR SECUACES

Antes de ponernos manos a la obra, debemos asegurarnos de que contamos con los secuaces idóneos para el trabajo que necesitamos realizar o el problema que debemos resolver. Nadie es capaz de hacerlo todo bien y hasta el más torpe puede hacer algo correctamente.

Esta acción te permite robar 1 o 2 cartas del mazo de clan y llevarlas a tu mano. Puedes robar una y después decidir si robas la segunda. No hay límite al número de cartas que puedes tener en mano.

ACTUAR

Como hombres de acción que somos, no tememos a nada ni a nadie. El objetivo está claro y debemos ir a por todas, asumiendo el riesgo de que podemos salir mal parados.

Esta acción es la principal del juego y consiste en intentar superar las pruebas que presenta cada escenario, además de los problemas y contratiempos que irán surgiendo durante la partida.

Antes de actuar, necesitas elegir la prueba en concreto que intentarás superar. Las pruebas se encuentran en los tableros de escenario, las cartas específicas de estos y las cartas de problema tuyas o de otros jugadores.

La estructura general de una prueba es la siguiente:



Para intentar superar una prueba, el jugador debe:

1. Jugar 1 o 2 cartas de secuaz de su mano.
2. Lanzar los dados obtenidos mediante esas cartas.
3. Resolver la tirada.

1. JUGAR 1 O 2 CARTAS DE SECUAZ



Cada carta de secuaz posee, además de una habilidad, una o más competencias. Para intentar superar una prueba, debes jugar 1 o 2 cartas de secuaz de tu mano y colocarlas boca arriba frente a ti: estos secuaces se encargan de la tarea y los usas solo por sus competencias, renunciando por tanto a sus habilidades. Cada uno de estos secuaces proporcionará un número de dados según su competencia:

	Número de dados
Si el secuaz posee la competencia ideal que requiere la prueba	3 dados blancos
Si el secuaz no posee la competencia ideal que requiere la prueba, pero sí una de la misma categoría	2 dados blancos
Si la competencia del secuaz es de otra categoría	1 dado blanco

Como mucho habrá 7 dados blancos disponibles y en ocasiones menos; siempre tendrás que ceñirte a los que haya disponibles en cada momento.

Una carta de secuaz puede mostrar más de una competencia (secuaces de nivel 2 y 3), **pero solo puedes usar una de ellas en cada ocasión.**

Las competencias son por tanto muy importantes a la hora de realizar una prueba, ya que, en la mayoría de los casos, lanzar más dados aumenta tus posibilidades de

éxito, aunque a su vez suponga un riesgo añadido, como veremos más adelante. Las competencias se agrupan en las 5 categorías siguientes:

Categoría	Icono	Descripción
Información		Buscar
		Investigar
Combate		Pelear
		Disparar
Persecución		Correr
		Conducir
Influencia		Intimidar
		Persuadir
Destreza		Curar
		Reparar

Las competencias de una misma categoría coinciden en color y forma para que puedas identificarlas con facilidad.



Una alarma os resulta especialmente molesta en el escenario ¡Manos arriba!, como jugador activo, usas la primera acción de tu turno para actuar e intentar eliminarla. Te enfrentas a una prueba de dificultad 4 que requiere 2 éxitos para superarla, lo que supone alcanzar un valor total de 8 (4x2) o más en la tirada (A). La competencia ideal para afrontar la prueba es (B). Decides jugar dos secuaces de tu mano con las competencias y (C), lo que te proporciona 4 dados blancos, 3 por y 1 por (D).

2. LANZAR LOS DADOS

Antes de lanzar los dados blancos conseguidos con tus cartas de secuaz, **puedes** añadir el dado rojo. Si bien es opcional, normalmente te interesará añadirlo ya que en muchas ocasiones será la única forma de conseguir superar la prueba a la que te enfrentas. Una vez reunidos los dados, lánzalos todos a la vez.

Decides añadir el dado rojo a los dados blancos que has conseguido con tus secuaces y los lanzas todos, obteniendo el resultado siguiente:



3. RESOLVER LA TIRADA

El resultado de la tirada será igual a la suma de los valores de los dados blancos lanzados, tras aplicar los efectos obtenidos en los dados y las habilidades de los secuaces jugados tanto por el jugador activo como por los demás jugadores (ver HABILIDADES DE LOS SECUACES en esta página).



$$3 \times 2 + 1 = 7$$

El resultado de tu tirada no ha sido muy bueno, así que decides usar para volver a lanzar y , consiguiendo ahora y , de modo que, no pudiendo hacer nada más (después de usar éste queda bloqueado), asignas a , para sumando obtener un valor total de 7 ($3 \times 2 + 1$).

LOS DADOS BLANCOS

	Valores de 1 a 4, son la base que necesitas para superar las pruebas.
	El dado queda bloqueado: no puedes volver a lanzarlo. Además, un secuaz a tu elección recibe un daño (ver ASIGNAR DAÑOS A LOS SECUACES, p.7).
	Puedes volver a lanzar uno o más dados a tu elección (esto incluye el dado rojo) de los que no estén bloqueados; una vez lo uses de esta manera, este dado quedará bloqueado.

EL DADO ROJO

	Aplica el multiplicador obtenido a uno solo de los valores obtenidos en los dados blancos.
	Mismo efecto que para los dados blancos.
	El jugador activo puede robar una carta de secuaz del mazo de clan.
	El jugador activo debe robar una carta de problema.

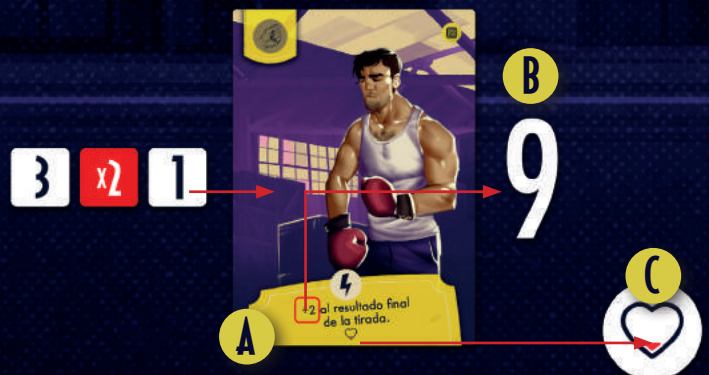
Importante: Las cartas de problema o de secuaz obtenidas gracias al dado rojo solo se roban después de resolver el resultado de la tirada, por lo que no afectan ni se pueden usar para modificar la misma.

HABILIDADES DE LOS SECUACES

Cada carta de secuaz tiene una habilidad que normalmente consiste en la posibilidad de ignorar o modificar alguna regla del juego, y que en muchos casos te ayudará a modificar la tirada de dados. En cualquier momento del turno, **ya sea el tuyo o el de otro jugador**, puedes jugar una o más cartas de secuaz desde tu mano sin gastar acción () para aplicar su habilidad. Esta es la manera que tendrás de ayudar y cooperar con los demás jugadores cuando no sea tu turno, o de ayudarte a ti mismo en tu propio turno.

Los secuaces usados de esta manera van directamente al mazo de secuaces agotados y no cuentan para el límite de 2 secuaces que puede jugar el jugador activo para actuar durante su turno.

Nota: En el escenario ¡No va más! no podrás usar las habilidades de ciertos secuaces. Esto se indica mediante el icono .



Viendo que no has alcanzado el valor total de 8 que necesitas para superar la prueba, otro jugador decide ayudarte y juega de su mano un secuaz que por su habilidad te permite sumar 2 al resultado total de la tirada (A), con lo que ahora sumas 9 (B). El secuaz jugado por tu compañero va inmediatamente al mazo de secuaces agotados (C).

ÉXITO

El resultado final obtenido en la tirada, tras resolver los efectos de los dados y las habilidades de los secuaces que se han jugado, tiene que ser igual o superior a la dificultad de la prueba para conseguir al menos un éxito. Hay pruebas que requieren más de un éxito y puedes obtener varios éxitos en una misma tirada: consigues 2 éxitos si el resultado duplica la dificultad, 3 éxitos si la triplica, y así sucesivamente.

Si la prueba requiere más de un éxito, se podrá superar en varias tiradas e incluso por diferentes jugadores. Coloca un cubo en el hueco correspondiente de la carta por cada éxito obtenido. En cuanto consigas todos los éxitos requeridos, la prueba se da por superada y se aplica la consecuencia indicada a la derecha de esta (en muchas ocasiones consistirá en descartar la carta 🗑️). En caso de haber usado cubos para contar los éxitos, estos se devuelven a la reserva una vez superada la prueba.



Gracias a la ayuda de tu compañero, has conseguido los 2 éxitos que necesitabas y has superado la prueba por completo en una sola acción. Esa alarma ya no os molestará más: descarta la carta. Si tu tirada hubiera sumado solamente 7, habrías colocado un cubo en un hueco de la carta 🎲 y podías haber intentado de nuevo eliminar la alarma con tu segunda acción del turno, actuando de nuevo, o bien dejarla ahí para que se encargue de ella otro jugador posteriormente.

ASIGNAR DAÑOS A LOS SECUACES

Como hemos visto antes, cada 🔒 bloquea el dado y, además, provoca que un secuaz que participa en la prueba reciba un daño. Después de resolver la tirada, reparte estos daños entre tus secuaces como desees, teniendo en cuenta que:

- Si un secuaz recibe 1 daño, se agota y se descarta al mazo de secuaces agotados ❤️

- Si un secuaz recibe 2 daños, queda KO y se descarta al mazo de secuaces KO ❌

Solo puedes asignar un máximo de 2 daños a un mismo secuaz; si sobran daños por asignar a tus secuaces, simplemente ignóralos.

Hay casos especiales, como los de reanimación y motivación, donde los 🔒 siguen bloqueando los dados, pero se ignoran los daños que puedan causar a los secuaces.

Importante: Solo puedes utilizar el mismo secuaz una vez por turno. Deja girados sobre la mesa los secuaces que no han ido al mazo de secuaces agotados o KO, después de asignar los daños: podrás devolverlos a tu mano al final de tu turno.



Ser un gangster no es fácil, has obtenido un 🔒 en tu tirada y te ves obligado a asignar un daño a uno de los secuaces que ha participado en la prueba, y con ello agotarlo. Decides agotar el secuaz con la competencia ⚡; el otro se gira y permanece así en la mesa: no volverá a tu mano hasta el final de tu turno.

PASAR

Cuando la cosa se tuerce solo puede ir a peor, a veces es preferible retirarse a tiempo que acabar en la trena.

Simplemente gastas una acción en no hacer nada.

FIN DE TURNO

Una vez que hayas completado tu turno, todos los secuaces que tengas girados en la mesa vuelven a tu mano y, por último, aplica los efectos de "fin de turno" de tus cartas de problema.

LOS PROBLEMAS

La vida al margen de la ley es emocionante, pero nada fácil, a lo largo de esta aventura irán surgiendo innumerables problemas con los que tendremos que lidiar, bien resolviéndolos o soportando sus efectos.




Si al final de una ronda hay **5 huellas visibles en juego**, **perdéis la partida inmediatamente**, lo que significa que debéis empezar de cero, eligiendo los mismos u otros escenarios y volver a intentarlo. En partidas a 3 y 4 jugadores, también perdéis si, al final de una ronda, **un mismo jugador acumula 3 huellas entre sus cartas de problema**.

Las huellas pueden aparecer en las cartas de problema y en algunas cartas de escenario. Debéis tener en cuenta todas aquellas que sean visibles al final de la ronda.

Importante: Solo se verifica el número de huellas al final de la ronda, tener más de las permitidas en otro momento no supone ningún efecto.



Cada problema se asigna boca arriba a un jugador en concreto y muestra una prueba en la que hace falta obtener 1 éxito para superarla. Mientras el problema esté en juego, el jugador afectado deberá sufrir la penalización indicada en la parte inferior de la carta.

Cuando un efecto indica que "un jugador roba una carta de problema", debéis decidir entre todos quien de vosotros va a hacerlo. En caso de que no se llegue a un consenso, el jugador activo tendrá la última palabra.


Nota: En el escenario ¡No va más! no se aplican las penalizaciones de ciertos problemas. Esto se indica mediante el icono .

LA POLICÍA

La policía estará tras nuestros pasos y vigilará todos nuestros movimientos, la única forma de quitárnosla de encima es tenerlos de nuestro lado. Mientras mantengamos comprada a la policía, harán la vista gorda, pero en cuanto no cumplamos nuestra parte del trato, los tendremos encima.

Todos los escenarios, menos uno, tienen su propia carta de policía, que debes colocar en el lugar correspondiente del tablero, con la ficha de policía por el lado "no controlada"  sobre ella. Si consigues controlar a la policía superando la prueba indicada en el tablero, volteas la ficha de policía a su lado "controlada" . Mientras la ficha de policía esté sobre la carta, independientemente de la cara por la que se encuentre, la policía permanecerá inactiva. De esta forma, al final de cada ronda se comprueba el estado de la policía:




- Si la ficha se encuentra por el lado "controlada", voltea la a "no controlada" ya que en la siguiente ronda deberás volver a superar la prueba para que la policía siga inactiva.
- Si la ficha se encuentra por el lado "no controlada", retira la ficha del escenario, quedando la policía activa. Su efecto se aplica a partir de la siguiente ronda y hasta que termine el escenario; ya no podrás volver a controlarla.

Importante: Los  obtenidos al intentar controlar a la policía bloquean los dados, como de costumbre, pero no provocan daño en los secuaces usados.

PENALIZACIONES

En ocasiones se trata de simplemente aguantar lo que venga.

Siempre son efectos negativos, los encontraremos en las cartas de problemas, en cartas específicas de escenario y en los tableros de algunos escenarios. Las más comunes son:

	Se aplica al jugador al que se le asigna la carta.
	Se aplica a todos los jugadores.
	Se aplica al final de la ronda.

EVIDENCIAS

Por mucho cuidado que gastemos y aunque limpiemos a conciencia la escena del crimen, siempre se nos escapará algún detalle que ponga a la policía sobre nuestra pista. Aun así, debemos intentar que las pruebas sean circunstanciales y nunca suficientes como para que puedan echarnos el guante.

Algunas cartas contienen una huella, lo que significa que la policía ha obtenido evidencias contra el clan.



MAZO DE CLAN , MAZO DE SECUACES AGOTADOS Y MAZO DE SECUACES KO

Aunque tus aliados son duros, habrá momentos en los que no den más de sí. El reto es llevarlos al límite para sacar el mayor provecho de ellos, pero sin llegar a destruirlos.

En el lateral izquierdo de cada tablero de escenario hay 3 ubicaciones donde se almacenan los secuaces según su condición:



Puedes consultar en todo momento las cartas de los mazos de secuaces agotados y KO.

Hay diferentes formas de pasar cartas de secuaz de un mazo a otro:

- **Reanimar:** Puedes actuar para tratar de recuperar secuaces del mazo de KO. La prueba correspondiente se indica en el tablero. Puedes conseguir más de un éxito y cada éxito te permite pasar 1 carta del mazo de secuaces KO al de secuaces agotados -. Consulta con tus compañeros que cartas elegir, pero tendrás la última palabra como jugador activo.

- **Motivar:** Puedes actuar para intentar que secuaces agotados vuelvan a estar disponibles. La prueba correspondiente se indica en el tablero. Puedes conseguir más de un éxito y cada éxito te permite pasar 1 carta del mazo de secuaces agotados al de clan -. Consulta con tus compañeros que cartas elegir, pero tendrás la última palabra como jugador activo. Baraja el mazo de clan tras añadir las cartas elegidas.

Importante: Los obtenidos al reanimar o motivar bloquean los dados, como de costumbre, pero no provocan daño en los secuaces usados.

- **Reunir el clan:** Permite devolver de golpe todos los secuaces agotados al mazo de clan - sin gastar acción (), tras lo cual debes barajar el mazo de clan. No es necesario superar ninguna prueba, sin embargo, implica una penalización inmediata indicada en el tablero de escenario y que variará según el mismo (en la ilustración de más arriba implica avanzar un paso el reloj).

FIN DE ESCENARIO

Al final de cada escenario, todos los secuaces que permanezcan en el mazo de KO se consideran eliminados, y por tanto vuelven al mazo de reserva de secuaces. Suele ser una buena idea tratar de reanimarlos antes de que sea demasiado tarde. El resto de los secuaces (en mano de los jugadores, en el mazo de clan y en el de agotados) forman de nuevo el mazo de clan. Devuelve las cartas específicas del escenario a la caja del juego, ahora debes gastar en el intermedio los puntos de reputación que acabas de conseguir.

INTERMEDIO

En este paso captarás a nuevos secuaces para el próximo escenario. Debes gastar todos los puntos de reputación obtenidos durante el escenario que acabas de jugar, teniendo en cuenta que:

- 5 puntos te permiten adquirir un secuaz de nivel 3.
- 3 puntos te permiten adquirir un secuaz de nivel 2.
- 1 punto te permite adquirir un secuaz de nivel 1.

Puedes eliminar un secuaz a tu elección del mazo de clan para obtener 1 punto de reputación, y solo puedes hacerlo 2 veces en cada intermedio. Devuelve a la reserva de secuaces las cartas eliminadas.

Separa por nivel las cartas del mazo de reserva de secuaces, formando un mazo boca abajo para cada nivel. Para elegir un nuevo secuaz, roba al azar 2 cartas del mazo correspondiente al nivel que hayas elegido y, con la ayuda del resto de jugadores, elige uno de los dos; devuelve el

secuaz descartado bajo su mazo correspondiente. Los nuevos secuaces se barajan en el mazo de clan, quedando este preparado para el siguiente escenario.

Llegado este punto, puedes decidir preparar otro escenario - si es el tercero debe ser *Asalto al Poder* - y seguir jugando, o guardar tu mazo de clan y continuar la partida en otra sesión; en este último caso, coloca las cartas *Mazo de clan* y *Reserva de secuaces* encima de sus respectivos mazos para diferenciarlos.

FIN DE LA PARTIDA

Para nosotros no hay medias tintas, o conseguimos lo que hemos venido a buscar o habremos fracasado.

La partida termina con **derrota** si al final de una ronda hay 5 huellas en juego o un mismo jugador acumula 3 huellas (en una partida a 3 o 4 jugadores). En este caso, debes comenzar una nueva partida, con los mismos u otros escenarios.

También pierdes si al final de último escenario, *Asalto al Poder*, no consigues ganar las elecciones o sufres una traición.

Por lo tanto, la única forma de vencer es llegar al final del último escenario, *Asalto al Poder*, y conseguir ganar las elecciones.

MODO SOLITARIO

Este modo se juega exactamente igual que una partida a 2 jugadores, excepto que irás alternando en solitario tus turnos entre las dos manos de cartas. Como en partidas de 2 jugadores, dispones de 3 acciones por turno.

Comienza la partida con las dos manos de cartas boca arriba sobre la mesa y separadas entre sí. Deberás mantenerlas de esta manera durante toda la partida.

Al inicio de la ronda, tú decides a que mano de cartas asignar la ficha de jugador inicial y la consiguiente carta de problema. De este modo también controlarás el fin de ronda.

Juega tu primer turno de la ronda con las cartas del jugador inicial. Cuando completes el primer turno, juega tu segundo turno de la ronda con la otra mano de cartas. Recuerda que la mano de cartas con la que no estés jugando solo te servirá para usar las habilidades de sus secuaces, no sus competencias. Cuando tengas libertad para asignar un problema o una penalización, tú decides a que mano hacerlo.

Una vez completada la ronda, si no ha finalizado el escenario, inicia una nueva ronda.

ACLARACIONES Y RECORDATORIOS

Mano de cartas: Siempre es oculta y sin límite de mano, y no puedes comunicar expresamente sobre ella.


Comunicación: Haz comentarios, insinuaciones o sugerencias, pero siempre de carácter general, no está permitido dar información explícita sobre tus cartas.

Jugador inicial: Se elige nuevamente al inicio de cada ronda, y puede ser varias veces el mismo jugador, de manera que en cada ronda se asignará al menos una carta de problema.

Dados blancos: Tu tirada se limita en todo momento a los dados blancos disponibles, y nunca podrán ser más de los siete que trae el juego.


Dado rojo: Es opcional añadirlo a tu tirada.


 : No consume acción.


 : Descarta la carta.

Cartas de secuaz: Solo las puedes usar por sus competencias o por sus habilidades, pero no por ambas cosas a la vez.




Jugar 1 o 2 cartas de secuaz (para actuar): Estos secuaces se usan solo por sus competencias y son los encargados directos de resolver la prueba. Tanto el jugador activo como los demás jugadores podrán ayudar a estos secuaces jugando otros de su mano, pero solo para usar sus habilidades.



Habilidades: Usar las habilidades de los secuaces no consume acción (). A cambio, los secuaces jugados por sus habilidades van directamente al mazo de secuaces agotados.

Habilidades de los secuaces relativas a los dados: Siempre incluyen los dados bloqueados , a no ser que indiquen lo contrario.

Dobla el multiplicador obtenido en el  / Dobla la competencia de un secuaz antes de actuar: Si se aplica dos veces la misma habilidad, se acumula el efecto, lo que equivale a multiplicar por cuatro.

Cartas de problema: Siempre se asignan boca arriba a quien las roba y sus penalizaciones son permanentes mientras no se eliminen.

 /  máximo 1 : Aunque coincidan con la competencia ideal o con la categoría de la misma, las competencias indicadas en la carta de problema otorgarán como máximo un dado cada una.

Cuando un efecto te indique que añadas un resultado  dicho  es virtual y solo se aplica al resultado final.

★ ★ Aumenta o reduce la dificultad de la prueba en la cantidad indicada.

Asignar daños a los secuaces: Solo asignas daños a los secuaces que participan directamente en la prueba, es decir, aquellos que has jugado por sus competencias, que serán como máximo dos. Los secuaces jugados por sus habilidades no se ven afectados ya que van directamente al mazo de agotados.

Reanimar y Motivar: Puedes conseguir pasar más de una carta de un mazo a otro en una misma tirada si obtienes varios éxitos.

Reunir el clan: No consume acción (⚡) ni se necesita superar prueba alguna para hacerlo, pero a cambio supone una penalización inmediata.

CRÉDITOS

Autores: Fabien Riffaud y Juan Rodríguez

Ilustraciones: Eric Hibbeler

Diseño gráfico y maquetación: David Prieto

Desarrollo y reglamento: Juan Luque & Rafael Sáiz

Gracias en primer lugar a Cattie y Corinne por su paciencia y apoyo.

Gracias a Céline, Antoine, "Les Balmes", La Maison des jeux de Touraine, De Cape et De Dés, Ludo Ergo Sum, Régis D., le Cubrik, Bony, DJAM du Mans, Olivier y Ludendrôme, Hicham y Fred, Croc, Nath, Thibault y Marilyne, Jésus y Sonsoles, Bruno y sus Ludopathiques, Théo y los jugadores del Doble 6 de St-Herblain.

Gracias también a todos los jugadores que se enfrentaron valientemente a nuestras numerosas pruebas.

Y un gran agradecimiento a Rafa, Juan y David, los chicos de Ludonova, por su entusiasmo y confianza.

©Ludonova S.L., 2023. Todos los derechos reservados.

San Pablo 22 – Córdoba – España

www.ludonova.com

VIDEOTUTORIAL

Escanea este código si prefieres aprender a jugar con nuestro videotutorial.



AYUDA

Si a pesar de todo el cuidado puesto en la fabricación de este juego falta algún componente o está dañado, ponte en contacto con nuestro servicio de atención al cliente enviando un correo electrónico a repuestos@ludonova.com donde estaremos encantados de atenderte.





LUDONOVA