

FICTIONS

MEMORIAS DE UN GANGSTER

10¢

LIBRO DE ESCENARIOS



¡MANOS ARRIBA!

Coser y cantar, nos dijeron, y otra vez nos encontramos en un lío de tres pares de narices. Nada más entrar en el banco las sirenas han empezado a cantar y no hay manera de acallarlas. Según el plan, si a eso se le puede llamar plan, tenemos aún unos minutos hasta que llegue la policía.

—¿Abres la caja fuerte o no?

—No molestes al artista y ve al vestíbulo a vigilar a los rebenes, se les oye cuchichear.

—Todo tranquilo, todos están sentados en el suelo con las manos en la cabeza.

—1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11... ¿11? ¿Dónde está la señora del sombrero rojo?

PREPARACIÓN



Prepara el escenario según lo indicado en el reglamento general y sigue estos pasos específicos para acabar la preparación:

1. Baraja las cartas de alarma y coloca el mazo boca abajo en ALARMAS.
2. Baraja las cartas de caja fuerte y coloca el mazo boca abajo en CAJAS FUERTES. A continuación, revela la primera carta de caja fuerte y colócala en CAJA FUERTE ACTIVA.
3. Coloca el reloj en la casilla del marcador de tiempo que corresponda al número de jugadores que par-

ticipan en la partida: = 2 jugadores; = 3 jugadores; = 4 jugadores. A continuación, revela la primera carta de alarma y colócala en ALARMAS ACTIVAS.

4. Coloca la carta de prólogo en PRÓLOGO.
5. Coloca la carta de policía en POLICÍA, con la ficha de policía por el lado "no controlada" sobre ella.
6. Por último, coloca las sacas de dinero junto al escenario.

¡Estáis listos para empezar!

OBJETIVO DEL ESCENARIO

Abre tantas cajas fuertes como puedas antes de que la policía rodee el banco y te deje sin escapatoria. Cuida las alarmas y los problemas o te retrasarán la tarea más de lo planeado. Por desgracia, solo sabrás lo que contiene cada caja fuerte después de abrirla.

LAS CAJAS FUERTES

Prueba a superar



Si abres la caja fuerte, regístrala lanzando el número de dados indicados

Descarta la caja fuerte cuando acabes el registro

Para abrir la caja fuerte activa, debes superar la prueba que indique la carta, usando la acción "actuar" como de costumbre. Si superas la prueba, la caja fuerte activa estará abierta y deberás registrarla inmediatamente.

Para registrarla, debes lanzar tantos dados blancos como indique la caja fuerte. Si el resultado obtenido os parece insuficiente, puedes volver a registrar la caja fuerte, es decir, volver a tirar todos los dados **sin conservar ningún resultado anterior**. Puedes repetir el registro de forma sucesiva las veces que quieras, teniendo en cuenta que para repetir hay que agotar secuaces de la mano: para repetir la primera vez, entre todos los jugadores tenéis que agotar un secuaz; la segunda vez 2 secuaces; la tercera vez 3 secuaces..., y así sucesivamente.

Importante: No se pueden usar las habilidades de los secuaces para modificar las tiradas de registro de la caja fuerte.

En cuanto decidáis acabar de registrar la caja fuerte, tendrás que resolver el resultado de la última tirada, que es la única que cuenta: cada  o  obtenido proporciona una saca de dinero. Los efectos habituales de esos iconos y los valores del 1 al 4 se ignoran.



Coloca las sacas de dinero obtenidas en BOTÍN: **cada saca equivale a un punto de reputación al final del escenario.**

Por último, descarta la caja fuerte activa.

LAS ALARMAS



Las alarmas están vinculadas al paso del tiempo: cada vez que avances el reloj en el marcador de tiempo, debes revelar una nueva alarma, excepto al llegar el reloj a la casilla , en este caso debes revelar 2 nuevas alarmas. Si debes revelar una alarma y el mazo está agotado, baraja el descarte y forma un nuevo mazo de robo.

Prueba a superar



Descarta la alarma si la eliminas

Efecto de la alarma

Momento en el que se aplica el efecto

Las alarmas reveladas se colocan en ALARMAS ACTIVAS, y si no las eliminas se van acumulando, **estando todos sus efectos activos**. Para eliminar una alarma (descartarla), debes superar la prueba que indique la carta, usando la acción "actuar" como de costumbre.

Las alarmas con el icono  afectan a la caja fuerte, en concreto al registro de la caja fuerte, y las que muestran el icono  afectan al fin de ronda y, por tanto, solo se aplica su efecto en ese momento.

El efecto  →, que se aplica al final de la ronda, provoca que el reloj avance un paso.

 Esta alarma añade una huella de forma permanente.

ACCIONES ADICIONALES DEL ESCENARIO

Además de las acciones comunes, en este escenario puedes:

DESCARTAR LA CAJA FUERTE ACTIVA

Gasta una de tus acciones para descartar la caja fuerte activa.

REVELAR UNA NUEVA CAJA FUERTE ACTIVA

Revela la primera caja fuerte del mazo y colócala en CAJA FUERTE ACTIVA. A continuación, revela una nueva alarma. No necesitas gastar acción, pero te obliga a añadir una nueva alarma cada vez que lo hagas.

Si ya hay una caja fuerte activa, tendrás que abrirla o descartarla antes de realizar esta acción.

Si quieres revelar una nueva caja fuerte y el mazo está agotado, baraja el descarte y forma un nuevo mazo de robo.

HUIR

Huir te permite escapar del banco antes de que llegue la policía. Gasta una de tus acciones para retirarte del escenario: devuelve todos los secuaces de tu mano al mazo de secuaces agotados y descarta todas tus cartas de problema, ya no volverás a participar en este escenario.

REUNIR EL CLAN



En este escenario, puedes reunir el clan avanzado el reloj un paso. Recuerda que no necesitas gastar acción ni superar ninguna prueba para ello.

LA POLICÍA

En este escenario, si la policía está activa, un jugador deberá poner KO a un secuaz de su mano al final de la ronda. Debéis decidir entre todos quien va a hacerlo. Si no llegáis a un acuerdo, el jugador activo tendrá la última palabra.

FIN DE RONDA

Cuando el último jugador complete su turno, sigue los siguientes pasos en orden:

1. **Alarmas activas:** aplica los efectos de todas las alarmas con el icono . Algunos efectos implican revelar nuevas alarmas: si revelas alarmas con el icono , no se aplica su efecto hasta el final de la siguiente ronda.
2. **Evidencias:** comprueba el número de huellas visibles en juego según lo indicado en el reglamento general.
3. **Policía:** comprueba si la policía está controlada o no según lo indicado en el reglamento general. Aplica en este paso el efecto de la policía si ya está activa.
4. **Tiempo:** avanza el reloj un paso. Si el reloj alcanza la casilla , llega la policía y el escenario termina inmediatamente.

FIN DE ESCENARIO

El escenario termina inmediatamente:

En cuanto todos los jugadores hayan huido del banco antes de que llegue la policía. Usa el botín conseguido para reclutar nuevos secuaces durante el intermedio.

O BIEN

En cuanto el reloj alcanza la casilla  antes de que todos los jugadores hayan huido. Los jugadores que seguían dentro del banco deben devolver todos los secuaces de su mano al mazo de secuaces KO. A continuación, usa el botín conseguido para reclutar nuevos secuaces durante el intermedio.

O BIEN

Si la policía ha reunido las evidencias suficientes para inculparlos. Todo el clan es arrestado y terminan tanto el escenario como la partida.



RESCATE A TODA VELOCIDAD

—Pisa el acelerador, tenemos que alcanzarlos antes de que lleguen a la prisión o si no ya no habrá nada que podamos hacer.

—A ver si puedo adelantar al maldito camión de la basura.

—Súbete a la acera, habrá menos tráfico.

—Muy bien, ahora necesito que te acerques lo suficiente para que pueda disparar a las ruedas.

—¡Eso es! Pero cuidado con la mujer del cochecito... ¡y con el árbol!

PREPARACIÓN



Prepara el escenario según lo indicado en el reglamento general y sigue estos pasos específicos para acabar la preparación:

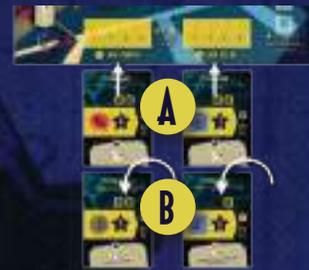
1. Coloca el furgón de policía en la casilla "Inicio furgón" señalada en blanco en la carretera.
2. Coloca el coche del clan en la casilla "Inicio clan" señalada en naranja en la carretera.
3. Coloca las cartas de prólogo en PRÓLOGO.
4. Coloca la carta de policía en POLICÍA, con la ficha de policía por el lado "no controlada" (?) sobre ella.

5. Coloca la palanca de cambios junto al escenario.
6. Baraja las cartas de obstáculo y coloca el mazo boca abajo en OBSTÁCULOS. A continuación, revela los 2 primeros obstáculos y colócalos de arriba hacia abajo en CARRIL IZQUIERDO; revela los 2 siguientes obstáculos y colócalos del mismo modo en CARRIL DERECHO. El primer obstáculo de cada carril es el obstáculo inmediato, y los dos que les siguen, más alejados del tablero, son los obstáculos futuros.

¡Estáis listos para empezar!

OBJETIVO DEL ESCENARIO

Intenta rescatar a tus compañeros arrestados antes de que el furgón de policía que los transporta llegue a su destino. Deberás elegir bien el carril por el que avanzas y sortear lo más rápido posible los obstáculos que irán surgiendo, si quieres alcanzar al furgón antes de que escape.



INICIO DE RONDA



Al inicio de cada ronda, y antes de elegir al jugador inicial, debéis elegir un carril y colocar la palanca de cambios en la casilla 0 del marcador de velocidad de ese carril, indicando así que circularéis por él.

LOS OBSTÁCULOS



Sortear los obstáculos te permite aumentar tu velocidad para intentar alcanzar al furgón. **Solo puedes sortear el obstáculo inmediato del carril en el que esté la palanca de cambios.** Para ello debes superar la prueba que indique la carta, usando la acción "actuar" como de costumbre. Si superas la prueba, aplica los efectos descritos en la parte inferior de la carta.

☺ solo hace referencia a efectos positivos, mientras que ☹ hace referencia a efectos positivos y negativos combinados.

👤+1 / 👤+2 Este efecto positivo se encuentra en todos los obstáculos y te permite avanzar la palanca de cambios 1 o 2 pasos. Es la forma principal de aumentar tu velocidad y acercarte al furgón.

Importante: La velocidad máxima es 3; si la palanca de cambios llega a la casilla 3, ya no podrás aumentar la velocidad.

Una vez resueltos los efectos, descarta tanto el obstáculo sorteado como el obstáculo inmediato del otro carril (no apliques su efecto). A continuación, mueve los obstáculos futuros al espacio de obstáculos inmediatos (A) y revela 2 nuevos obstáculos futuros, empezando por el carril izquierdo (B). Si debes revelar un obstáculo y el mazo está agotado, baraja el descarte y forma un nuevo mazo de robo.

CONDUCCIÓN

Cada vez que uses la acción "actuar" para intentar superar una prueba, puedes colocar, después de haber resuelto la tirada, los 🍀 obtenidos en CONDUCCIÓN. Solo caben 3 dados en CONDUCCIÓN y permanecerán ahí hasta que un jugador los use para cambiar de carril durante su turno o aumentar la velocidad al final de su turno, como veremos más adelante.

ACCIONES ADICIONALES DEL ESCENARIO

Además de las acciones comunes, en este escenario puedes:

CAMBIAR DE CARRIL

La palanca de cambios permanecerá en el mismo carril en el que inicia la ronda, a menos que la cambies de carril, para lo cual tienes 2 opciones:

Gastar una acción.

O BIEN

Gastar un dado de CONDUCCIÓN (🎲), devolviéndolo a la reserva. En este caso no gastas acción.



Coloca la palanca de cambios en el otro carril, **manteniendo la velocidad que tuviera.**

REANIMAR

A la velocidad a la que circularéis no tenéis tiempo para recoger a los heridos y, por tanto, este escenario no da la posibilidad de reanimar a los secuaces que queden KO (no está esta opción en el tablero), excepto usando la habilidad de algunos secuaces de nivel 2 o 3.

REUNIR EL CLAN



En este escenario, puedes reunir el clan avanzado el furgón de policía un paso. Recuerda que no necesitas gastar acción ni superar ninguna prueba para ello.

LA POLICÍA

En este escenario, si la policía está activa, debes robar una carta de problema si, después de resolver una tirada, has obtenido 2 o más . No apliques este efecto al motivar.

FIN DE TURNO

Al final de tu turno y sin gastar acción, podrás aumentar la velocidad en 1 gastando 3 dados de CONDUCCIÓN (devuélvelos a la reserva). A continuación, **debes** avanzar el coche del clan tantas casillas como indique la palanca de cambios (recuerda que la velocidad máxima es 3).

Una vez que has movido el coche del clan, coloca la palanca de cambios en la casilla 0 de su carril. Si has conseguido alcanzar al furgón de policía, el escenario termina inmediatamente. De lo contrario, avanza el furgón de policía un paso. Si el furgón alcanza la casilla "El furgón de la policía ha escapado", el escenario termina inmediatamente.

FIN DE RONDA

Cuando el último jugador complete su turno, sigue los siguientes pasos en orden:

1. **Evidencias:** comprueba el número de huellas visibles en juego según lo indicado en el reglamento general.
2. **Policía:** comprueba si la policía está controlada o no según lo indicado en el reglamento general.

FIN DE ESCENARIO

El escenario termina inmediatamente:

En cuanto el coche del clan alcanza al furgón de policía: habéis conseguido rescatar a vuestros camaradas. Obtienes 15 puntos de reputación y un secuaz de nivel 2 que debes robar al azar de su mazo. Usa los puntos conseguidos para reclutar nuevos secuaces durante el intermedio.

○ BIEN

En cuanto el furgón de policía alcanza la casilla "El furgón de la policía ha escapado": ha conseguido escapar. Obtienes tantos puntos de reputación como indique la casilla en la que se encuentre el coche del clan. Usa los puntos conseguidos para reclutar nuevos secuaces durante el intermedio.

○ BIEN

Si la policía ha reunido las evidencias suficientes para inculparos. Todo el clan es arrestado y terminan tanto el escenario como la partida.



OBJETIVO DEL ESCENARIO

Parte del clan se ha rebelado formando una nueva banda. Los que aún permanecéis fieles al jefe debéis frenarlos antes de que os arrebaten parte del negocio. Cada una de las pistolas representa la influencia y el dominio que ejercen en la ciudad, tanto el clan como la nueva banda de rebeldes. El objetivo del clan es hacer avanzar su pistola lo más rápido posible para que los rebeldes no lleguen demasiado lejos, ya que en el momento en que se crucen ambas pistolas, el enfrentamiento se dará por terminado. Cuanto antes cortéis el avance de los traidores, más prestigio conseguiréis.

LOS ATAQUES

Las cartas de ataque representan los enfrentamientos que se producen entre el clan y los rebeldes, y sirven tanto para los ataques del clan como para las emboscadas de los rebeldes.



Cuando pongas una carta de ataque en juego, ya sea en **ATAQUE DEL CLAN** o en **EMBOSCADA DE LOS REBELDES**, debes revelar inmediatamente del mazo de clan el número de secuaces que indique la carta de ataque y colocarlos debajo de esta, dejando siempre visibles sus competencias. Estos secuaces representan a los rebeldes a los que se enfrenta el clan.



Las cartas de ataque, a diferencia de lo habitual, no indican la dificultad de la prueba, ya que en este escenario la dificultad viene determinada por la fuerza de los rebeldes a los que te enfrentas, como veremos a continuación.

Para resolver un enfrentamiento en **ATAQUE DEL CLAN** o en **EMBOSCADA DE LOS REBELDES**, sigue los siguientes pasos:

1. Realiza una prueba de lealtad (ver **PRUEBA DE LEALTAD**).
2. Actúa y resuelve tu tirada como de costumbre.
3. A continuación, lanza el número de dados que corresponda a los rebeldes según las competencias de sus secuaces, añadiendo siempre el dado rojo, y resuelve la tirada según lo indicado a continuación:



Tiene valor 3.

Coloca uno de los secuaces rebeldes, a tu elección, en **HUIDOS**.

Aplica el multiplicador al valor más alto obtenido (nunca a).

Ignora estos resultados, no tienen efecto para los rebeldes.

Importante: No se pueden usar las habilidades de los secuaces para modificar la tirada de los rebeldes.

4. Quien obtenga el resultado mayor gana el enfrentamiento.
 - a. Si gana el clan, debes:
 - Avanzar la pistola del clan un paso.
 - Descartar la carta de ataque y agotar todos los secuaces rebeldes que aún tenga asociados.
 - **Si se trataba de una emboscada de los rebeldes**, barajar nuevamente las 3 cartas de lugar, revelar una y colocarla en **EMBOSCADA DE LOS REBELDES**.

b. Si ganan los rebeldes, no ocurre nada, tanto la carta de ataque como los secuaces rebeldes que aún tenga asociados permanecen en su sitio. Puede ocurrir que, tras ganar los rebeldes, todos sus secuaces hayan huido: en este caso, descarta la carta de ataque.

Importante: En caso de empate, si estabas actuando sobre un ataque del clan, gana el clan; si estabas actuando sobre una emboscada de los rebeldes, ganan los rebeldes.

Todas las cartas de ataque muestran un efecto negativo de fin de ronda  que se aplicará al clan en ese momento. La única forma de evitarlo es deshacerte de ellas resolviendo el enfrentamiento.

El efecto  provoca que la pistola de los rebeldes avance un paso.

LA PRUEBA DE LEALTAD

En este escenario, siempre que un jugador tenga que lanzar los dados para actuar (esto no afecta por tanto a "reunir" ni "atrapar"), debe realizar primero una prueba de lealtad, que consiste en revelar un secuaz del mazo de clan.

Si el secuaz revelado **corresponde** al lugar de la emboscada, es decir, su icono de lugar (  ) coincide con la carta de lugar de la emboscada, pueden ocurrir 2 cosas:

- Si no hay carta de ataque en EMBOSCADA DE LOS REBELDES, revela una carta de ataque, colócala en EMBOSCADA DE LOS REBELDES, dejando visible el icono de la carta de lugar, y revela el número de secuaces que corresponda según se ha explicado anteriormente (ver ATAQUES). Por último, añade a estos secuaces el que has revelado para realizar la prueba de lealtad.
- Si ya hay una carta de ataque en EMBOSCADA DE LOS REBELDES, simplemente añade a la misma el secuaz que has revelado.

Si el secuaz revelado **no corresponde** al lugar de la emboscada, colócalo en el mazo de secuaces agotados.

ACCIONES ADICIONALES DEL ESCENARIO

Además de las acciones comunes, en este escenario puedes:

PLANEAR UN ATAQUE

Puedes realizar esta acción incluso **antes** de elegir al jugador inicial de la ronda.

Revela la primera carta de ataque del mazo, colócala en ATAQUE DEL CLAN y revela el número de secuaces que corresponda según se ha explicado anteriormente (ver ATAQUES). No necesitas gastar acción.

Si ya hay una carta en ATAQUE DEL CLAN, no podrás realizar esta acción, tendrás que resolver el enfrentamiento primero.

Si quieres revelar una carta de ataque y el mazo está agotado, baraja el descarte y forma un nuevo mazo de robo.

REUNIR



En este escenario, puedes reunir el clan avanzando la pistola de los rebeldes un paso. Recuerda que no necesitas gastar acción ni superar ninguna prueba para ello.

HUIDOS

Los rebeldes de pocas agallas, huidos como consecuencia de un enfrentamiento, se pueden recuperar y devolver al mazo de clan como sigue:

- **Alcanzar:** Actúa sobre la prueba indicada en el tablero. Por cada éxito que consigas podrás pasar 1 carta del mazo de secuaces huidos al de clan  . Podéis elegir que secuaces pasar de un mazo a otro.

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

- **Atrapar:** Funciona exactamente igual que REUNIR, pero con el mazo de secuaces huidos  .

Es importante recuperar a los secuaces huidos pues los que permanezcan en esa situación al final del escenario **irán directamente al mazo de secuaces KO**.

FALTA DE SECUACES

En este escenario, el mazo de clan se va a vaciar más rápidamente de lo habitual y, como verás a continuación, las consecuencias pueden ser muy negativas.

Si al realizar una prueba de lealtad o poner en juego una carta de ataque hay menos secuaces en el mazo de clan de los requeridos, deberás:

1. Barajar boca abajo el mazo de secuaces agotados y revelar el número de secuaces que falten.
2. Avanzar la pistola de los rebeldes un paso por cada secuaz que hayas revelado de esta forma.
3. Devolver el mazo de secuaces agotados a su sitio boca arriba.

LA POLICÍA

En este escenario no existe carta de policía. Han decidido mantenerse al margen y observar desde la distancia como os peleáis entre vosotros.

FIN DE RONDA

Cuando el último jugador complete su turno, sigue los siguientes pasos en orden:

1. **Ataques:** aplica los efectos de las cartas de ataque en juego (todas tienen el icono ).

- 2. Evidencias:** comprueba el número de huellas visibles en juego según lo indicado en el reglamento general.
- 3. Rebeldes:** avanza la pistola de los rebeldes un paso. Si la pistola de los rebeldes alcanza la del clan, acaba el enfrentamiento y el escenario termina inmediatamente.

FIN DE ESCENARIO

El escenario termina inmediatamente:

En cuanto ambas pistolas se encuentran en una casilla (ignora los pasos que pudieran quedar por avanzar): acaba el enfrentamiento. Obtienes tantos puntos de reputación como indique dicha casilla. Usa los puntos conseguidos para reclutar nuevos secuaces durante el intermedio. Coloca en el mazo de secuaces KO los que estén en HUIDOS, y en el mazo de secuaces agotados los que aún permanezcan en ATAQUE DEL CLAN o EMBOSCADA DE LOS REBELDES.

○ BIEN

Si la policía ha reunido las evidencias suficientes para inculparlos. Todo el clan es arrestado y terminan tanto el escenario como la partida.



¡NO VA MÁS!

—Jefe, todo lo que le hemos podido sacarle es que el inspector del fisco nos visitará el viernes.

—¿Me estáis diciendo que ya es imposible evitar esa visita!? Dejadme que piense... ¡El casino! Necesitamos coger todo ese dinero para apostar y perder en nuestro propio casino, es la manera más rápida y eficaz de blanquearlo.

—¿Cuántos de nuestros muchachos son realmente de confianza? Necesitamos que apuesten a perder y si ganan, que no salgan por piernas con el premio gordo.

—No os miréis el uno al otro, ¿! cuántos!?

PREPARACIÓN



Prepara el escenario según lo indicado en el reglamento general y sigue estos pasos específicos para acabar la preparación:

1. Baraja las cartas de mesa y retira 2 cartas al azar del juego sin mirarlas. Forma un mazo con el resto y colócalo boca abajo en MESAS. A continuación, revela la primera carta de mesa y colócala en MESA ACTIVA.
2. Baraja las cartas de público y coloca el mazo boca abajo en PÚBLICO.
3. Coloca la caja fuerte en la casilla  del marcador de caja fuerte.

4. Coloca el crupier en la casilla  del marcador de crupier.
5. Coloca la carta de prólogo en PRÓLOGO.
6. Coloca la carta de pólice en POLICÍA, con la ficha de pólice por el lado "no controlada"  sobre ella.
7. Por último, coloca las fichas de apuesta y la ficha de bloqueo junto al escenario.

¡Estáis listos para empezar!

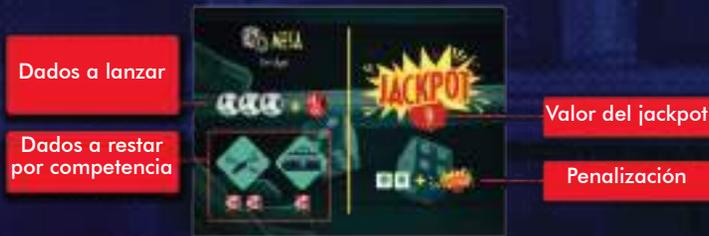
OBJETIVO DEL ESCENARIO

Intenta blanquear la máxima cantidad de dinero del clan antes de que llegue el inspector del fisco. Para conseguirlo debes apostar en las diferentes mesas de tu casino y jugar a ¡perder!, de esta manera el dinero volverá limpio a las arcas del clan. Para no levantar sospechas, tendrás que ir cambiando de mesa y evitar que se acumule mucho público. Procura no hacer jackpot, sería una tentación demasiado grande para los muchachos verse de pronto con tanto dinero en sus manos.

INICIO DE TURNO

Al inicio de tu turno, debes rellenar el espacio de MESA ACTIVA si está vacío, revelando una nueva mesa. Si debes revelar una mesa y el mazo está agotado, el escenario termina inmediatamente.

LAS MESAS



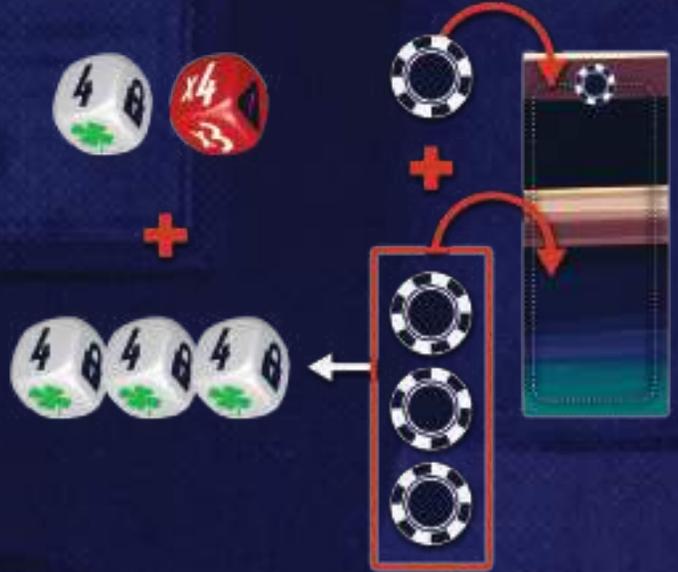
Para jugar en las mesas debes usar la acción "apostar" que añade este escenario. Las mesas, a diferencia de lo habitual, no indican la dificultad de la prueba, sino un número de dados que debes lanzar y que intentarás reducir lo más posible para no hacer jackpot, recuerda que juegas a perder.

Apostar consiste en actuar sobre una mesa, pero con ciertas particularidades. Sigue estos pasos:

1. Juega **un solo secuaz** de tu mano.
2. Resta a los dados blancos de la mesa los que correspondan a la competencia del secuaz que has jugado, según las que indica la mesa; como estás jugando a perder, cuantos menos mejor. Si el secuaz no corresponde a ninguna competencia de la mesa, lanza todos los dados que indique la mesa.



3. Después de haber reducido los dados de la mesa, debes decidir cuanto apostar. Siempre dispones de una ficha de apuesta de base que debes colocar en , pero puedes apostar más fichas: añade un dado blanco por cada ficha adicional que decidas apostar.



4. A continuación, lanza los dados. Se pueden usar las habilidades de los secuaces como de costumbre para modificar la tirada, excepto las marcadas con . Los problemas marcados con tampoco afectan a la tirada.
5. La mayoría de las mesas te castigan por tener demasiada suerte: si en el resultado final de la tirada hay 2 o más , aplica la penalización que indique la mesa.

+ : +	Lanza un dado blanco adicional.
+ : +	Revela una nueva carta de público.
+ : +	Lanza el dado rojo.
+ : →	Avanza el crupier un paso.
+ :	Haces jackpot.

6. Por último, comprueba si has hecho jackpot o no:
 - Si el resultado final de la tirada es menor que el valor del jackpot de la mesa, has conseguido perder la apuesta y, por tanto, blanquear el dinero: pasa las fichas que has apostado a CAJA FUERTE DEL CASINO. En cuanto acumules ahí 5 o más fichas, devuelve 5 a la reserva y avanza la caja fuerte un paso. Si sobran fichas, permanecen en la CAJA FUERTE DEL CASINO hasta que vuelvas a acumular 5.

- Si el resultado final es igual o superior que el valor del jackpot de la mesa, has ganado la apuesta, que es justo lo contrario de lo que pretendías: el secuaz que jugaste ha salido corriendo con el premio, colócalo directamente en el mazo de secuaces KO. A continuación, devuelve a la reserva tanto las fichas apostadas como las que se encuentren aún en CAJA FUERTE DEL CASINO.

EL PÚBLICO

Las cartas de público representan a los curiosos que se acercan a verte jugar; se colocan en PÚBLICO ACTIVO. Mientras no las elimines, se acumulan y se aplican **todos sus efectos**. Si debes revelar una carta y el mazo está agotado, baraja el descarte y forma un nuevo mazo de robo.



Para eliminar una carta de público (descartarla), debes superar la prueba que indique la carta, usando la acción "actuar" como de costumbre.

Todas las cartas de público muestran el icono , indicando que sus efectos solo se aplican a la mesa activa y a las apuestas que haces en ella.

	Reduce el valor del jackpot en 1.
Apuesta: +1 	Añade un dado blanco a tu apuesta.
 Cierra la mesa.	Cierra inmediatamente la mesa si haces jackpot (ver crupier, FIN DE TURNO).

ACCIONES ADICIONALES DEL ESCENARIO

Además de las acciones comunes, en este escenario puedes:

APOSTAR

Gasta una de tus acciones para apostar (ver MESAS).

REEMPLAZAR LA MESA ACTIVA (👤)

Retira del juego la mesa activa y reemplázala por la primera carta del mazo. Descarta también todo el público activo que estuviera asociado a la mesa que has retirado. No necesitas gastar acción.

BUSCAR AL SECUAZ ADECUADO

Gasta una de tus acciones para robar 4 secuaces del mazo de clan: quédate con uno en la mano y devuelve los 3 restantes al mazo, barajándolo de nuevo. Si hay menos de 4 secuaces en el mazo, roba hasta donde puedas.

REUNIR EL CLAN



En este escenario, puedes reunir el clan retirando del juego sin mirarla, la primera mesa del mazo de robo. Recuerda que no necesitas gastar acción ni superar ninguna prueba para ello.

LA POLICÍA

En este escenario, si la policía está activa, debes colocar la ficha  en la casilla  del marcador del crupier. En adelante, el crupier deberá ignorar esa casilla. Si el crupier está en esa casilla cuando se activa la policía, desplázalo a la casilla  y aplica su efecto (ver a continuación).

FIN DE TURNO

Al final de tu turno, debes avanzar al crupier un paso y si llega a una casilla con , revela una nueva carta de público. Cuando el crupier alcanza la casilla , cierra la mesa activa: retira del juego la carta de la mesa activa y descarta todas las cartas de público que tuviera asociadas. El crupier vuelve a la casilla inicial .

Si la policía está activa, el crupier saltará la casilla  cada vez que deba pasar por ella, lo que reduce el tiempo de juego en la mesa.

FIN DE RONDA

Cuando el último jugador complete su turno, sigue los siguientes pasos en orden:

1. **Evidencias:** comprueba el número de huellas visibles en juego según lo indicado en el reglamento general.
2. **Policía:** comprueba si la policía está controlada o no según lo indicado en el reglamento general.

FIN DE ESCENARIO

El escenario termina inmediatamente:

En cuanto la caja fuerte alcanza la casilla 15: has hecho saltar la banca de tu propio casino. Obtienes 15 puntos de reputación. Usa los puntos conseguidos para reclutar nuevos secuaces durante el intermedio.

○ BIEN

Si debes revelar una mesa y el mazo está agotado. Obtienes tantos puntos de reputación como indique la casilla en la que se encuentre la caja fuerte. Usa los puntos conseguidos para reclutar nuevos secuaces durante el intermedio.

○ BIEN

Si la policía ha reunido las evidencias suficientes para inculparos. Todo el clan es arrestado y terminan tanto el escenario como la partida.



NEGOCIOS DE FAMILIA

La gente piensa que estoy fumando puros en mi despacho mientras el dinero me cae del cielo... ¡Maldita sea! Esta misma mañana la policía ha empapelado al bueno de Tony por vender unas cuantas botellas a los trabajadores de la fábrica. El pobre seguramente va a pasar la Navidad en el trullo, menos mal que sabe mantener la boca cerrada. Y ahora, adivina quién va a tener que buscarle un sustituto... pásame el abrigo y cancela el almuerzo con el consejero del gobernador.

PREPARACIÓN



Prepara el escenario según lo indicado en el reglamento general y sigue estos pasos específicos para acabar la preparación:

1. Baraja las cartas de negocio y retira 2 cartas al azar del juego sin mirarlas. Forma un mazo con el resto y colócalo boca abajo en NEGOCIOS. A continuación, revela las 2 primeras cartas y coloca una en cada espacio de NEGOCIO ACTIVO.
2. Baraja las cartas de contratiempo y coloca el mazo boca abajo en CONTRATIEMPOS.
3. Coloca la ficha de ingresos en la casilla del marcador de ingresos que corresponda al número de

jugadores que participan en la partida: = 2/3 jugadores; = 4 jugadores.

4. Coloca la carta de prólogo en PROLOGO.
5. Coloca la carta de policía en POLICÍA, con la ficha de policía por el lado "no controlada" sobre ella.
6. Coloca la carta de topo boca arriba junto a la de policía.
7. Añade la carta de contable al mazo de clan y barájalo.

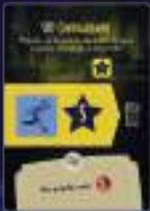
¡Estáis listos para empezar!

OBJETIVO DEL ESCENARIO

Resuelve los problemas y contratiempos que van surgiendo en los negocios de dudosa legalidad en los que estás involucrado. Cuanto más tiempo seas capaz de mantener activos tus negocios, más dinero entrará en las arcas del clan.

INICIO DE RONDA

Al inicio de cada ronda, y antes de elegir al jugador inicial, debes:



Rellenar los espacios de NEGOCIO ACTIVO que estén vacíos, revelando un nuevo negocio. Si debes revelar un negocio y el mazo está agotado, el escenario termina inmediatamente.



Y a continuación, revelar 2 contratiempos y añadir uno a cada espacio de CONTRATIEMPO ACTIVO, empezando por la izquierda (A). Si un espacio ya tiene contratiempos, coloca el nuevo **sobre** el último que hayas revelado, dejando visible sólo su efecto (B). Si debes revelar un contratiempo y el mazo está agotado, baraja el descarte y forma un nuevo mazo de robo.

Nota: En partidas de 4 jugadores, y después de haber realizado los pasos anteriores, revela un tercer contratiempo y añádelo al negocio que menos tenga. En caso de empate, tú eliges donde añadirlo.

LOS NEGOCIOS



Mantener tus negocios activos te permite aumentar tus ingresos. Para ello, debes superar la prueba que indica la carta, usando la acción "actuar" como de costumbre, pero con la condición de que alguno de los secuaces que juegues para actuar **debe corresponder al lugar del negocio**, es decir, su icono de lugar (🏠 🏪 🏢) debe coincidir con el del

negocio. Si no fuera así, tú u otro jugador podéis agotar un secuaz de la mano que corresponda al lugar del negocio, sin aplicar su habilidad, para poder actuar. Si no se dan ninguno de estos 2 casos, no puedes actuar en ese negocio.



Cuando resuelvas el resultado final de la tirada, coloca, como siempre, un cubo en la carta por cada éxito obtenido. Si consigues todos los éxitos requeridos (A), avanza un paso la ficha de ingresos (B), pero no retires los cubos de la carta ni retires el negocio del juego, volverá a estar activo en la siguiente ronda.

LOS CONTRATIEMPOS

Los contratiempos solo afectan al negocio bajo el que se encuentran, y si no los eliminas se van acumulando, **estando todos sus efectos activos**.



Para eliminar un contratiempo (descartarlo), debes superar la prueba que indique la carta, usando la acción "actuar" como de costumbre, pero solo podrás hacerlo sobre el que tiene la prueba visible.



A diferencia de los negocios, los secuaces que juegues para actuar sobre un contratiempo **no tienen que corresponder al lugar del negocio**.

Todos los contratiempos muestran el icono , indicando que **sus efectos solo se aplican al negocio al que están asociados**.

Los efectos más comunes son los de prohibición:



El resultado final de la tirada no puede ser ninguno de los indicados, de lo contrario la tirada se anula. Pierdes la acción.



El resultado final de la tirada no puede ser igual o superior al indicado, de lo contrario la tirada se anula. Pierdes la acción.



El resultado final de la tirada no puede ser igual o inferior al indicado, de lo contrario la tirada se anula. Pierdes la acción.

Otros efectos:



Aumenta la dificultad de la prueba del negocio en la cantidad indicada.

Añade una carta de contratiempo.

Este efecto te obliga a añadir inmediatamente otro contratiempo al negocio asociado. Además, añade una huella de forma permanente.

EL CONTABLE Y EL TOPO

El contable y el topo son dos secuaces específicos de este escenario.



El contable se añade al mazo de clan en la preparación y funciona como cualquier secuaz, con la peculiaridad de que no tiene competencias, solo se puede usar por su habilidad, que consiste en eliminar directamente un contratiempo **cualquiera** o bien colocar un cubo de éxito en un negocio sin necesidad de actuar.



El topo se añade al mazo de clan cuando se activa la policía, se convertirá en un infiltrado que obstaculizará tu labor. Si robas al topo debes revelarlo y aplicar su efecto inmediatamente, que consiste en añadir un contratiempo al negocio que menos tenga (en caso de empate, tú eliges donde añadirlo). A continuación, deja el topo junto al mazo de clan, volverás a añadirlo al mazo al final de la ronda.

Nota: La carta de problema Escondite Localizado te obliga a agotar 2 secuaces del mazo de clan. Si al aplicar su efecto revelas al topo, barájalo de nuevo en el mazo de clan sin aplicar su efecto.

REUNIR EL CLAN



En este escenario, puedes reunir el clan retirando del juego sin mirarlo, el primer negocio del mazo de robo. Recuerda que no necesitas gastar acción ni superar ninguna prueba para ello.

LA POLICÍA

En este escenario, si la policía está activa, debes añadir el topo al mazo de clan y barajarlo.

FIN DE RONDA

Cuando el último jugador complete su turno, sigue los siguientes pasos en orden:

- 1. Evidencias:** comprueba el número de huellas visibles en juego según lo indicado en el reglamento general.
- 2. Negocios activos:** comprueba el estado de cada negocio.
 - Si has conseguido mantener activo el negocio, devuelve todos los cubos de la carta a la reserva, permaneciendo en juego tanto el negocio como todos los contratiempos que tenga asociados.
 - Si no has conseguido mantener activo el negocio, retíralo del juego y descarta todos los contratiempos que tenga asociados.
- 3. Policía:** comprueba si la policía está controlada o no según lo indicado en el reglamento general.
- 4. El topo:** si has jugado el topo en esta ronda, añádelo nuevamente al mazo de clan y barájalo.

FIN DE ESCENARIO

El escenario termina inmediatamente:

En cuanto la ficha de ingresos alcanza la casilla 15: has conseguido resolver todos tus asuntos de negocios. Obtienes 15 puntos de reputación. Usa los puntos conseguidos para reclutar nuevos secuaces durante el intermedio.

O BIEN

Si al inicio de una ronda debes revelar un negocio y el mazo está agotado. Obtienes tantos puntos de reputación como indique la casilla en la que se encuentre la ficha de ingresos. Usa los puntos conseguidos para reclutar nuevos secuaces durante el intermedio.

O BIEN

Si la policía ha reunido las evidencias suficientes para inculparos. Todo el clan es arrestado y terminan tanto el escenario como la partida.



ASALTO AL PODER

Meternos en política es sin duda lo más arriesgado que hemos hecho hasta ahora. A lo largo de mi vida he conocido a los criminales más sanguinarios de este país, pero nada comparado con la falta de escrúpulos de nuestros adversarios políticos. Aun así, ya que hemos llegado hasta aquí, terminaremos el trabajo, y este que os habla se convertirá en el alcalde de vuestra ciudad. Cuando ese día llegue, os prometo que haré que toda la sangre y el sudor que hemos derramado haya merecido la pena.

PREPARACIÓN



Prepara el escenario según lo indicado en el reglamento general y sigue estos pasos específicos para acabar la preparación:

1. Baraja las cartas de rumor y coloca el mazo boca abajo en RUMORES.
2. Baraja las cartas de campaña y coloca el mazo boca abajo en CAMPANAS. A continuación, cada jugador roba 2 cartas de campaña, que mantendrá ocultas en su mano.
3. Coloca la ficha de campaña en la casilla del marcador de campaña que corresponda al número de jugadores que participan en la partida: = 2 jugadores; = 3 jugadores; = 4 ju-

gadores. A continuación, revela la primera carta de rumor y colócala en RUMORES ACTIVOS.

4. Coloca la carta de prólogo en PRÓLOGO.
5. Coloca la carta de policía en POLICÍA, con la ficha de policía por el lado "no controlada" sobre ella.
6. Busca entre las cartas de traición las dos que correspondan a los escenarios que has jugado previamente, coge una de las dos al azar y colócala boca arriba en TRAICIÓN; retira la otra del juego.
7. Por último, coloca 9 fichas de apoyo en APOYOS DEL ALCALDE, en partidas de 2 o 3 jugadores, o las 12 fichas en partidas de 4 jugadores. El clan siempre empieza sin ninguna ficha de apoyo.

¡Estáis listos para empezar!

OBJETIVO DEL ESCENARIO

Intenta hacer cambiar de opinión a los ciudadanos y obtener más apoyos que el alcalde actual para ganar las próximas elecciones. Deberás poner en marcha campañas que limpien la imagen de tu jefe, enfrentándote tanto a los rumores que irán socavando su credibilidad como a las traiciones de sus propios aliados.

LAS CAMPAÑAS



Las campañas representan las actividades que tienes que llevar a cabo para sumar apoyos para tu jefe y restárselos al alcalde actual. Para realizar la actividad de una campaña, debes superar la prueba que indique la carta, usando la acción "actuar" como de costumbre.



Si superas la prueba, habrás conseguido realizar la actividad que te proponías: pasa una ficha de apoyo del alcalde al clan. A continuación, descarta la campaña activa.

Mientras no superes la prueba, se aplicará el efecto de la campaña activa. Las campañas que muestran el icono afectan a todos los jugadores de forma permanente, y las que muestran el icono afectan al fin de ronda y, por tanto, solo se aplica su efecto en ese momento.

El efecto , que se aplica al final de la ronda, provoca que pases una ficha de apoyo del clan al alcalde.

LOS RUMORES



Los rumores representan los trapos sucios que tus adversarios van a airear en tu contra, que desgraciadamente no son pocos, y están vinculados al paso del tiempo en la campaña: cada vez que avances la ficha de campaña en el marcador de campaña, debes revelar un nuevo rumor, excepto al llegar la ficha a una casilla , en este caso debes revelar 2 nuevos rumores. Si debes revelar un rumor y el mazo está agotado, baraja el descarte y forma un nuevo mazo de robo.



Prueba a superar

Efecto del rumor

Descarta el rumor si lo eliminas

Momento en el que se aplica el efecto

Los rumores revelados se colocan en RUMORES ACTIVOS, y si no los eliminas se van acumulando, **estando todos sus efectos activos**. Para eliminar un rumor (descartarlo), debes superar la prueba que indique la carta, usando la acción "actuar" como de costumbre.

Al igual que ocurre con las campañas, los rumores muestran efectos con el icono o con el icono , que se aplican del mismo modo.

El efecto Un es capturado, que se aplica al final de la ronda, provoca la captura automática de un dado blanco (ver captura a continuación).

TRAICIÓN

Las cartas de traición representan eventos de tu pasado que, al convertirte en personaje público, se volverán en tu contra. Solo habrá una carta de traición activa para todo el escenario, como ya se indica en la preparación.



Capturar un dado blanco consiste en colocarlo en un hueco libre de la carta de traición, **siempre después de haber resuelto la tirada**. No podrás usar los dados capturados para actuar. Si a consecuencia de una captura tapas el último hueco libre de la carta, **el escenario termina inmediatamente y con ello la partida**.

Para evitar esto, puedes liberar los dados capturados. La forma de hacerlo es superar la prueba que indique la carta, usando la acción "actuar" como de costumbre. Cada éxito obtenido en la prueba te permite liberar un dado que devuelves a la reserva.

Importante: Cuando actúes sobre la carta de traición, ignora la condición de captura y también los daños por los obtenidos.

Cada carta muestra una condición de captura distinta:

Captura: resultado final >8	Captura un dado blanco si, tras actuar, el resultado final de la tirada es superior a 8.
Captura: resultado final <10	Captura un dado blanco si, tras actuar, el resultado final de la tirada es inferior a 10.
Capturas: al menos 1 	Captura un dado blanco si, tras actuar, el resultado final de la tirada contiene al menos un 
Captura: al menos 1 	Captura un dado blanco si, tras actuar, el resultado final de la tirada contiene al menos un 
Captura: principio de ronda	Captura un dado blanco automáticamente al inicio de la ronda.

ACCIONES ADICIONALES DEL ESCENARIO

Además de las acciones comunes, en este escenario puedes:

DESCARTAR LA CAMPAÑA ACTIVA

Gasta una de tus acciones para descartar la campaña activa.

REVELAR UNA NUEVA CAMPAÑA ACTIVA

Revela la primera campaña del mazo y colócala en CAMPAÑA ACTIVA. No necesitas gastar acción.

Si ya hay una campaña activa, no podrás realizar esta acción, tendrás que resolverla o descartarla antes de poner una nueva en juego.

Si quieres revelar una nueva campaña y el mazo está agotado, baraja el descarte y forma un nuevo mazo de robo.

ROBAR CARTAS DE CAMPAÑA

Gasta una de tus acciones para robar 1 o 2 cartas de campaña. Puedes robar una y después decidir si robas la segunda. No hay límite al número de campañas que puedes tener en mano. Si quieres robar una carta y el mazo está agotado, baraja el descarte y forma un nuevo mazo de robo.

REUNIR EL CLAN



En este escenario, puedes reunir el clan pasando una ficha de apoyo del clan al alcalde. Recuerda que no necesitas gastar acción ni superar ninguna prueba para ello.

LA POLICÍA

En este escenario, si al final de la ronda la policía está activa y además hay al menos un secuaz KO, debes revelar un nuevo rumor y añadirlo a RUMORES ACTIVOS.

FIN DE RONDA

Cuando el último jugador complete su turno, sigue los siguientes pasos en orden:

- Campaña activa:** aplica el efecto de la campaña si muestra el icono .
- Rumores activos:** aplica el efecto de todos los rumores con el icono .
- Evidencias:** comprueba el número de huellas visibles en juego según lo indicado en el reglamento general.
- Policía:** comprueba si la policía está controlada o no según lo indicado en el reglamento general. Aplica en este paso el efecto de la policía si ya está activa.
- Tiempo:** avanza la ficha de campaña un paso. Si la ficha alcanza la casilla , se da por terminada la campaña y, por tanto, illegan las elecciones! El escenario termina inmediatamente.

FIN DE ESCENARIO

El escenario termina inmediatamente:

En cuanto la ficha de campaña alcanza la casilla  y se resuelven las elecciones (ver apartado siguiente).

O BIEN

En cuanto tapes el último hueco libre de la carta de traición. Terminan tanto el escenario como la partida.

O BIEN

Si la policía ha reunido las evidencias suficientes para inculparos. Todo el clan es arrestado y terminan tanto el escenario como la partida.

ELECCIONES

Hay 2 formas de resolver las elecciones según el número de apoyos de los contendientes:

- Si alguno de los contendientes, el jefe del clan o el alcalde, tiene 3 o más fichas de apoyo que el otro, gana automáticamente las elecciones.
- Si ninguno de los contendientes tiene 3 o más fichas de apoyo que el otro, tanto el jefe del clan como el alcalde lanzarán tantos dados blancos como apoyos hayan conseguido. Para estas tiradas los jugadores elegirán un representante para el clan y otro para el

alcalde. Del resultado de las tiradas solo se suman los valores numéricos que haya obtenido cada uno (los 🗝️ y 🍀 se ignoran): quien obtenga el mayor resultado gana las elecciones. En caso de empate, se repiten las tiradas. **No se pueden usar las habilidades de los secuaces para modificar estas tiradas.**

En caso de que gane el alcalde, habréis perdido la partida, pero si conseguís ganar las elecciones habréis alcanzado vuestro objetivo final y os proclamaréis vencedores, ¡la ciudad es vuestra!





LUDONOVA