

¡PROTESTO SEÑORÍA!



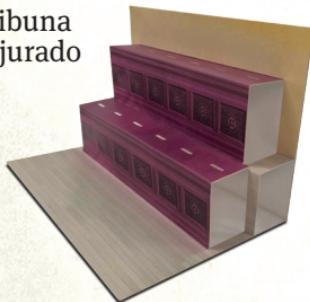
EL COLLAR DEL
CIELO ESTRELLADO
REGLAMENTO

¡Protesto, señoría! es un juego narrativo y colaborativo que se inspira en las novelas, los videojuegos y las series de televisión de temática judicial. Los participantes descubrirán la historia de Peter, un abogado brillante pero novato que, sin previo aviso, termina involucrado en un complejo juicio penal. ¿Podrás ayudar a Peter a defender a su cliente? Lee las acusaciones y presenta pruebas irrefutables para convencer al jurado y llegar hasta el fondo del caso.

AVISO: no mezcles ni mires las cartas del mazo de Juicio. Las cartas están preordenadas: este reglamento te explicará cómo usarlas durante la partida.

CONTENIDO

1 Tribuna
del jurado



1 mazo de Juicio
(con 19 cartas grandes en total)



12 fichas de Jurado
(de doble cara, con un lado turquesa de **Inocente!** y un lado rojo de **Culpable!**)

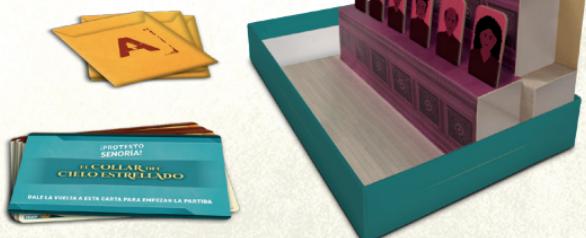
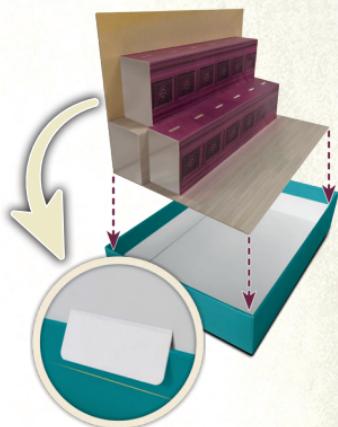


5 sobres de cartas de Prueba
(con 36 cartas en total)



PREPARACIÓN

- Coloca el mazo de Juicio en el centro de la mesa, con el lado que muestra el título del caso bocarriba. **¡No bajes el mazo ni le des la vuelta!**
- Despliega la Tribuna del jurado y colócala dentro de la caja del juego como indica la imagen.
- Introduce las fichas de Jurado en las ranuras de la Tribuna del jurado: 6 con el lado ***Culpable!*** visible y 6 con el lado ***Inocente!*** visible.
- Deja en la zona de juego los 5 sobres de Pruebas. No abras los sobres hasta que te lo indiquen las instrucciones del juego.
- Entra en la aplicación web de *Protesto, señoría!* desde un *smartphone* u otro dispositivo electrónico, y elige el título del caso que vas a jugar.



CONCEPTOS PRINCIPALES

CARTAS DE JUICIO: son las cartas que te guiarán a lo largo de la historia. Lee el anverso de la carta (lado amarillo) e intenta presentar la Prueba correcta para rebatir la acusación del fiscal o defender tu versión de los hechos. Si lo consigues, lee el dorso de la carta (lado azul) y sigue avanzando en la historia.



PRUEBAS: son las cartas que contienen los 5 sobres. Representan documentos, testimonios y otros datos recopilados antes del juicio. Puedes utilizarlas para rebatir las acusaciones contra tu cliente. Todas las cartas incluyen un número de referencia **(A)** y el tipo de prueba que representa **(B)**.



JURADOS: se colocan en la Tribuna del jurado y representan la situación del juicio durante la partida. Por lo general, cuando consigas dar una respuesta válida a las acusaciones contra tu cliente, algunos Jurados se pondrán de tu parte y pasarán a mostrar el lado ***Inocente!***. Del mismo modo, cuando no resultes convincente, algunos Jurados se pasarán al lado ***Culpable!***. Al final de la partida, el número de Jurados que tengan el lado ***Inocente!*** visible determinará tu puntuación.



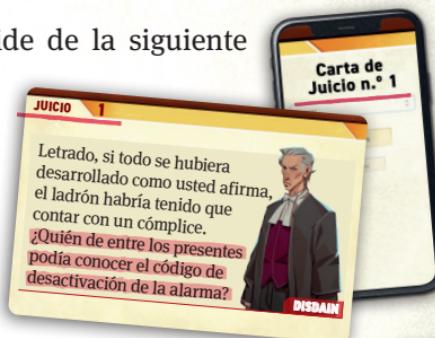
CÓMO SE JUEGA

Nota: los personajes y textos que aparecen en este reglamento solo son ejemplos y no revelan información real sobre el juego.

La partida se juega en rondas sucesivas hasta que se revele la última carta del mazo de Juicio. En ese momento, se determina la puntuación de los participantes.

Cada ronda de la partida se divide de la siguiente manera:

- 1 Un participante lee la carta de Juicio actual, asegurándose de que en la aplicación web del juego aparezca el mismo número que en la carta de Juicio.
¡No reveles todavía el dorso de la carta!



- 2 Los participantes deciden colectivamente cuál de las **cartas de Prueba** disponibles piensan que rebatirá mejor la carta de Juicio actual. Si no se ponen de acuerdo, el participante que haya leído la carta de Juicio tiene la última palabra.



Consejo: fíjate bien en la frase resaltada.

soy un de
hay una co
entre ellos.

- 3 Uno de los participantes escribe el número de la carta de Prueba elegida en el campo «Respuesta» de la aplicación web, y pulsa el botón «Confirmar».



Si la respuesta es correcta, los participantes pueden seguir avanzando en la historia: le dan la vuelta a la carta de Juicio actual y leen el dorso. Despues, el mazo de Juicio se pasa al siguiente participante en sentido horario, que leerá la siguiente carta de Juicio.

Si la respuesta es incorrecta, tendréis que intentar rebatir la misma acusación con una Prueba distinta. La aplicación web os dará pistas para ayudaros, como el tipo de Prueba que debéis presentar.

En ambos casos, la aplicación web os dará instrucciones para continuar y detalles sobre el cambio de orientación de los Jurados: dadles la vuelta a los Jurados correspondientes.

Nota: el botón «Registro del juego» de la aplicación web sirve para revisar las respuestas recibidas en la ronda actual.

En algunos casos, se os pedirá que descartéis cartas de Prueba disponibles. Guardad en la caja de juego las cartas con el número correspondiente; ya no las necesitaréis.

RECUERDA: todas las cartas de Prueba que siguen en juego pueden utilizarse como respuesta, aunque ya se hayan utilizado con una carta de Juicio anterior.

Por último, cuando se os indique que abráis un sobre, abridlo y sacad su contenido. Despues, leed las cartas de Prueba que se acaban de revelar y dejadlas a la vista de todos los Participantes.

¡CORRECTO!

Ese día, la Srita. Curly estaba sola en la oficina. Tuvo tiempo de sobra para localizar y memorizar el código.

1 JURADO SE PASA AL LADO **INOCENTE!**

CONTINUAR



¡INCORRECTO!

La Srita. Curly no pudo tener nada que ver. El arquitecto confirmó que, el día del robo, había quedado con ella en su estudio. Es imposible que pudiera regresar a tiempo.

1 JURADO SE PASA AL LADO **CULPABLE!**

REINTENTAR



Registro del juego

¡Pero no se preocupe! El Juicio te...

DESCARTA LAS PRUEBAS 37 Y 39

bien este caso.
ja.

BISDAIN

ABRE EL SOBRE C



FINAL DE LA PARTIDA

Sigue avanzando en la historia hasta la última carta de Juicio. Luego, cuenta el número de Jurados con el lado ***Inocente!*** visible y compáralo con la tabla de puntuación de la última carta de Juicio para saber qué tal ha ido.

Cuando termines la partida, puedes volver a dejar el juego como estaba:

- Coloca las cartas de Juicio con el anverso hacia arriba y reorganízalas de la 1 a la 18; después, deja la carta con el título del caso encima del mazo.
- Coloca las cartas de Prueba con el dorso hacia arriba, sepáralas por letras y vuelve a guardarlas en los sobres correspondientes.

¡Ahora ya puedes la introducción del caso y empezar a jugar!



CRÉDITOS

Idea del juego: Enrico Procacci

Ilustraciones: Andrea Guerrieri, IdeaXu

Desarrollo: Luca Appolloni, Marta Ciaccasassi

Diseño gráfico: Matteo Brustenghi, Lisa Bernacchia, Simone Fucchi

Agradecimientos: Giulia Marucci, Riccardo Vadalà, Massimiliano Calimera, Alan D'Amico, Luca Santarelli, Giulio Catesini, Diego Cerreti, Francesca Mazzei, Gabriele Mariotti, Ilaria De Santis

Traducción: Carlos Loscertales Martínez

Revisión: Mª José Barrios González

Se prohíbe la reproducción, copia, distribución o cualquier otro uso no autorizado de la totalidad o parte de este producto. El caso representado en este juego es una obra de ficción. Cualquier parecido con lugares, hechos o personas reales es mera coincidencia.

Copyright ©MMXXIV daVinci Editrice S.r.l.

Via S. Penna 24, 06132, Perugia, Italia

Todos los derechos reservados.



Para cualquier pregunta, comentario
o sugerencia:
www.dvgames.com
info@dvgames.com





www.dvgames.com