



Recordatorio:

- En general, un jugador no puede votar o usar un poder ofensivo contra sí mismo.
- Cuando juegues a La Asamblea del Mal, puedes decir lo que quieras, ya sea cierto o falso, siempre que no muestres tu carta.

Interacciones entre Secuaces y Villanos

- **Soy un Secuaz: ¿Cuándo puedo votar en contra de mi Villano?** *Un Secuaz siempre puede votar en contra de su Villano, pero corriendo cierto riesgo: si el Villano es eliminado y resulta ser un miembro del equipo de los Vándalos, su Secuaz también será eliminado. No obstante, nada impide que el Secuaz acuse a su Villano durante los debates.*

• **Soy un Secuaz: voto en contra de mi Villano. Es eliminado y era un miembro del equipo de los Malhechores. ¿Yo también quedo eliminado?** *No. Como era un miembro del equipo de los Malhechores, tomaste la decisión adecuada a ojos de la Asamblea. La partida continúa para ti, incluso si eres un miembro del equipo de los Malhechores.*

- **Soy un Secuaz: mi Villano ha sido eliminado por el voto de la Asamblea. El Villano era un miembro del equipo de los Vándalos y yo no voté en su contra. ¿Yo también quedo eliminado?** *No, puesto que no votaste en su contra, no eres eliminado.*

- **Soy un Secuaz: mi Villano ha sido eliminado por el voto de la Asamblea. El Villano era un miembro del equipo de los Vándalos y yo voté en su contra en una votación anterior. ¿Yo también quedo eliminado?** *No. Las votaciones anteriores no se tienen en cuenta, y como no has votado en su contra en esta ocasión, no eres eliminado.*

- **Soy un Secuaz: ¿Puedo eliminar a mi Villano durante la noche?** *Lo que suceda durante la noche es siempre un secreto para la Asamblea. Un Secuaz no sufre ninguna consecuencia por eliminar a su Villano por la noche.*

- **Soy un Villano: ¿Puedo votar en contra de mi Secuaz como considere oportuno?** *¡Por supuesto! Pero te arriesgas a perder a un aliado o, al menos, a alguien que se lo pensará dos veces antes de votar en tu contra.*



Miembros del equipo de los Malhechores:

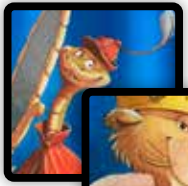
- Soy un miembro del equipo de los Malhechores y Madre Gothel me ha encerrado durante la noche. ¿Qué pasa ahora? Nada en particular. Podéis cooperar para eliminar a un miembro de la Asamblea junto a vuestros amigos del equipo de los Malhechores.
- Soy el Narrador: los miembros del equipo de los Malhechores no son capaces de llegar a un acuerdo sobre su víctima de la noche. ¿Qué hacemos? Si, después de una cantidad razonable de tiempo (a estimación del Narrador), los miembros del equipo de los Malhechores no consiguen alcanzar un acuerdo, no tendrán ninguna víctima esa noche.
- Soy un Villano con un poder nocturno que actúa después de los miembros del equipo de los Malhechores (Hades y la Madrastra). ¿Puedo usar mi poder si soy una víctima del equipo de los Malhechores? Sí, la víctima del equipo de los Malhechores es eliminada al principio de la mañana siguiente. Si la víctima tiene un poder nocturno, puede usarlo con normalidad durante esa noche.

Detalles adicionales sobre los personajes y sus poderes:



Maléfica y Diablo:

- Maléfica puede revelar la Lealtad del personaje al que Diablo ha espiado durante la noche, pero ambos pueden estar mintiendo. Recuerda que en La Asamblea del Mal puedes decir lo que quieras, ya sea cierto o falso, siempre que no muestres tu carta.
- Maléfica no puede pedirle a Diablo que se espíe a sí mismo o a ella.
- Maléfica debe enviar a Diablo a espiar a un jugador cada noche.
- Maléfica puede enviar a Diablo a espiar al mismo jugador varias veces.
- Si uno de los dos personajes es eliminado, el otro pierde su poder y no será despertado en las siguientes noches.



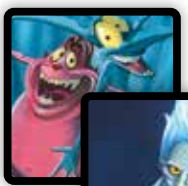
El Príncipe John (y la Corona):

- Si los miembros del equipo de los Malhechores son tantos o más en número que los miembros del equipo de los Vándalos, el equipo de los Malhechores pierde automáticamente la partida, incluso si la Corona está en juego.
- En caso de empate, el jugador que posea la Corona debe elegir a uno de los personajes que esté acusado.
- Puede elegir a un jugador diferente de aquel contra el que votó inicialmente.
- Si se ve envuelto en un empate, se puede elegir a sí mismo.
- Si un Secuaz con la Corona decide eliminar a su Villano, solo podrá eliminarlo si votó contra ese Villano durante la votación de la Asamblea (ver reglas de los Secuaces).
- Si nadie juega con el Príncipe John, el Narrador puede elegir libremente darle la Corona a un jugador en cualquier momento de la partida (a votación de la Asamblea, por elección arbitraria, al azar, etc.).



La Reina de Corazones:

- La Reina de Corazones no puede usar su poder contra sí misma.
- La votación resultante del uso del poder de la Reina de Corazones reemplaza la votación de la Asamblea; las reglas de los Secuaces se aplican si un Secuaz vota para eliminar a su Villano de este modo.
- Un empate en la votación significa siempre que el jugador objetivo del poder de la Reina de Corazones es indultado, incluso si está en juego la Corona.



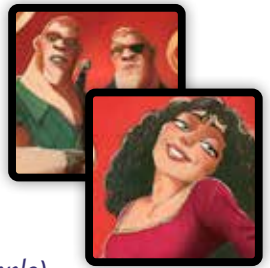
Hades:

- Hades puede revelar al jugador al que salvó de la eliminación (aunque quizás esté mintiendo).
- No puede salvar a un jugador de ser eliminado por la votación de la Asamblea o por otro poder, a excepción de la víctima nocturna del equipo de los Malhechores.
- Una vez que haya usado su poder, el Narrador ya no podrá despertarlo.



Madre Gothel:

- Madre Gothel puede revelar al jugador al que salvó de la eliminación (aunque quizás esté mintiendo).
- El poder de Madre Gothel no sirve de protección contra el poder de la Madrastra.



Interacciones entre Hades y Madre Gothel:

- Si no hay ninguna víctima durante la noche (gracias a Madre Gothel, por ejemplo), el Narrador no le revela nadie a Hades, pero sigue diciendo en alto que va a revelar la víctima y preguntándole si quiere usar su poder para salvarla. La respuesta será automáticamente «no», pero Hades podrá seguir llevándose el mérito de haber salvado a la víctima.
- El Narrador no debe revelar a la Asamblea quién salvó a la víctima del equipo de los Malhechores. Si fue Hades, la Asamblea tendría que esperar a la siguiente para averiguarlo, cuando el Narrador no le despertase.



Capitán Garfio:

- Después de que se hayan revelado las víctimas nocturnas, Capitán Garfio debe elegir a su prisionero, sin debate previo. Después podrá explicar su elección, pero no cambiarla.
- Capitán Garfio no sufre ninguna consecuencia si se vota en contra de su prisionero.
- El prisionero es liberado antes de cada noche. Si Capitán Garfio es eliminado la noche siguiente, su prisionero no es eliminado.
- Si el Capitán Garfio es objetivo del poder de la Reina de Corazones y es eliminado tras esa votación, su prisionero también es eliminado.
- Si un prisionero Villano es eliminado tras una votación contra el Capitán Garfio, las reglas de los Secuaces solo se aplican si su Secuaz votó en contra del prisionero. Si el Secuaz votó en contra del Capitán Garfio, provocando indirectamente que su Villano sea eliminado, las reglas de los Secuaces no se aplican.
- Si la votación de la Asamblea elimina al Capitán Garfio, su prisionero es eliminado de forma simultánea.



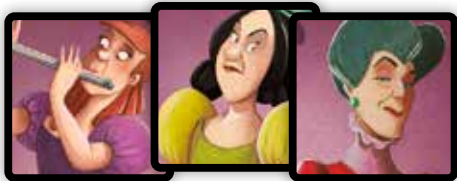
Shere Khan:

- Un jugador puede ser eliminado aunque nadie vote en su contra si obtiene la mayoría de los votos debido a sus cartas de Zarpazo.
- Si la Reina de Corazones usa su poder con un personaje que tiene cartas de Zarpazo, cada una de ellas cuenta como un voto para su eliminación.
- Si Shere Khan vota para eliminar al jugador elegido como objetivo del poder de la Reina de Corazones y ese jugador es indultado, recibe una carta de Zarpazo. No la recibe si Shere Khan voto a favor de su indulto.
- Las cartas de Zarpazo de los jugadores eliminados vuelven a Shere Khan. El uso de estas cartas no está limitado por el número de componentes incluidos en el juego: si te quedas sin cartas de Zarpazo, usa en su lugar otra carta de cualquier tipo.



Anastasia y Drisella:

- Puesto que Anastasia y Drisella son Secuaces, no sufren ninguna penalización por votar la una contra la otra.



La Madrastra:

- Una vez que la Madrastra haya usado su poder, el Narrador ya no podrá despertarla.
- Si no hay ninguna víctima durante la noche, el Narrador no le revela nadie a la Madrastra.



Cruella de Vil (personaje promocional):

- Cruella de Vil debe usar su poder cada turno.
- Cruella de Vil no puede usar su poder en su contra.
- Cruella de Vil puede usar su poder para obligar a un Secuaz a votar en contra de su Villano.



Actualización del orden de convocación:

NOCHE

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

DÍA

- o La Asamblea se despierta*
- o Capitán Garfio*
- o La Reina de Corazones*
- o Debate*
- o Cruella de Vil*
- o Votación*
- o Zarpazos de Shere Khan*
- o La Asamblea se va a dormir.*

Consejos adicionales para el Narrador:

- Cuando consideres que todo el mundo ha tenido oportunidad de expresarse y veas que el debate se relaja, pasa rápidamente a la votación.
- A algunos jugadores se les darán de fábula los debates, y a otros no. Anima a los jugadores más vergonzosos para que hablen y pregúntales: «En tu opinión, ¿quién es el más sospechoso?». Si la discusión se detiene, puedes reanimarla preguntándole a los jugadores: «¿Ya te has decidido? ¿Contra quién vas a votar?». Si un jugador muy acusado no se esfuerza en defenderse, pregúntale: «La Asamblea sospecha de ti. ¿Qué tienes que decir en tu defensa?».

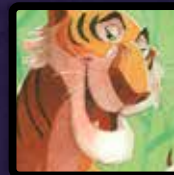
Variante para 6 jugadores:

- Si hay 6 jugadores experimentados (y 1 Narrador), podéis probar con la variante para 6 jugadores expertos. Las reglas no cambian, pero la Asamblea está compuesta por 6 Villanos y ningún Secuaz:

o Hades

- o Madre Gothel*
- o Príncipe John*
- o Capitán Garfio*
- o Shere Khan*

o La Reina de Corazones



Muchas gracias a los primeros jugadores, que nos ayudaron a redactar este documento.
¡Pero no nos olvidamos de nuestros futuros jugadores! Sus comentarios lo enriquecerán.

El equipo de Zygomatic

