

*Llegar al poder es como jugar una partida de cartas: hay que tener buenas cartas, pero es más importante saber usarlas. En una ciudad-estado italiana, llena de intrigas y gobernada por una corte corrupta y débil, todo vale para vencer. Manipular, engañar, sobornar... incluso el asesinato. Tú decides, pero el objetivo está claro: destruir el resto de familias y obligarlas a exiliarse.*

## Contenido

18 cartas de personaje (3 de cada uno: Duque, Asesino, Capitán, Embajador, Condesa, Inquisidor).

6 cartas resumen.

42 monedas.

## Reglas

Preparación: Primero ensaya una mirada fría y calculadora (recuerda: en el Renacimiento no había gafas de sol para esconder tus nervios). ¿Ya la tienes? Pues entonces...

**Baraja las cartas de personaje y reparte 2 a cada jugador.** Los jugadores podrán mirar sus cartas cuando quieran pero deben mantenerlas boca abajo frente a ellos. Luego deja el resto de cartas en el centro de la mesa de juego. Ese será el Mazo de la Corte.

**Reparte dos monedas a cada jugador.** El dinero de cada jugador deberá permanecer visible. Deja el resto de monedas en el centro de la mesa de juego; será la Banca.

**Reparte una carta-resumen a cada jugador que le servirá como referencia.** Aunque

más vale que los jugadores conozcan las habilidades de todos los personajes antes de empezar con las intrigas... a jugar.

Comienza la partida el jugador que ganó la última partida. Si es la primera partida, comienza el que está a la izquierda de quien reparte.

## Objetivo

**Eliminar la influencia del resto de familias;** es decir, eliminar al resto de jugadores y convertir la ciudad-estado en el patio trasero donde tu familia se lo pasa pipa las tardes de verano.

## Influencia

**Las cartas que cada jugador tiene frente a él, boca abajo, representan su influencia en la Corte.**

En la cara oculta de cada carta está representado qué personaje usa esa influencia y sus habilidades.

**Cada vez que un jugador pierde influencia en la Corte, tendrá que dar la vuelta a una carta y revelar su contenido.** En ese momento, la carta se queda boca arriba y ya no sirve para proporcionar influencia al jugador. Cada jugador elige qué carta quiere revelar cuando pierde influencia.

**Cuando un jugador pierde toda su influencia, ¡ay!, sólo queda el exilio y la vergüenza. Tiene que salir de la ciudad con su familia y, por tanto, del juego.**

## Mecánica del juego

Se juega siguiendo el sentido de las agujas del reloj.

**En cada turno, cada jugador sólo podrá realizar una acción** y no se puede pasar.

**Si el resto de jugadores no desafían o contrarrestan la acción, la acción tiene éxito.**

Los desafíos se resuelven antes que cualquier otra acción y antes de contrarrestar una acción.

**Cuando un jugador pierde toda su influencia y sus dos cartas quedan boca arriba, es inmediatamente expulsado de la ciudad.** Deberá dejar sus bienes y su dinero en la Banca, y retirarse del juego.

**El juego sólo acaba cuando quede un jugador.**

Sólo puede quedar una familia.

## Acciones

El oro es casi siempre la mejor fuente de influencia: **un jugador podrá elegir la acción que quiera siempre que se le pueda permitir.**

Algunas acciones ("Acciones de personaje") requieren las habilidades de un personaje. **Si un jugador elige una "Acción de personaje", deberá anunciar que ese personaje es una de las cartas que tiene boca abajo. Puede estar diciendo la verdad o mintiendo.** No necesita desvelar qué cartas tiene a no ser que sea desafiado. Si no es desafiado, entonces su acción tiene éxito de manera automática.

Si un jugador empieza su turno con 10 monedas, su única acción en ese turno será obligatoriamente un Coup.

### Acciones generales

Siempre disponibles, sin importar qué cartas de personaje tenga el jugador.

**Ingreso:** Toma 1 moneda de la Banca.

**Ayuda exterior:** Toma 2 monedas de la Banca (puede ser bloqueada por el Duque)

**Coup:** Paga 7 monedas a la Banca y lanza un Coup contra otro jugador. Ese jugador inmediatamente pierde influencia y tendrá que poner una carta boca arriba. Un Coup siempre tendrá éxito. Si empiezas el turno con 10 monedas, tendrás que lanzar un Coup (y pagarlo, claro).

Pero si quieres que tu familia se haga con el poder, tendrás que usar todas tus armas. A veces, será suficiente con un sutil engaño pero otras, la mayoría, tendrás que mancharte las manos. Bueno, es un decir: siempre puedes contratar a alguien para que lo haga por ti.

### Personajes



**Duque:** ¿Has visto alguna vez una familia pobre en el poder? Pues eso.



**Asesino:** La sangre se limpia fácilmente del oro. Y eso es todo lo que me interesa.



**Capitán:** La fuerza aplicada en el punto justo, el camino más corto. Ése soy yo.



**Embajador:** Hacer creer a los demás que son libres, que no noten los hilos. Ah, qué placer.



**Condesa:** La fuerza bruta no sólo es poco elegante, también es un gasto de energía innecesario.

### Acciones de Personaje

Si un jugador es desafiado, tendrá que mostrar la carta del personaje con el que intentaba influir.

**Duque – Impuestos**

Coge 3 monedas de la Banca.

**Asesino - Asesinato**

Paga 3 monedas a la Banca y lanza un Asesinato contra otro jugador. Si tiene éxito, es decir, si no es bloqueado, ese jugador debe dar la vuelta inmediatamente a una de sus cartas de influencia. (Puede ser bloqueado por la Condesa).

**Capitán – Extorsión**

Coge 2 monedas de otro jugador. Si sólo tiene una moneda, coge solo una moneda. (Puede ser bloqueado por el Embajador o el Capitán).

**Embajador – Intercambio**

Cambia tus cartas con la Corte. Primero coge 2 cartas del Mazo de la Corte. Decide si quieres cambiar alguna por las cartas que tienes boca abajo. Devuelve 2 cartas al mazo de la Corte.

### Contrarrestar una acción

La anticipación también es un arma poderosa. Averigua qué pretende tu enemigo y podrás evitarlo. Improvisar tiene su gracia, pero también, claro, sus riesgos.

**Es posible contrarrestar una acción que otro jugador vaya a llevar a cabo.**

Si una acción se contrarresta con éxito, falla, pero el jugador deberá pagar de todos modos el coste de la acción si lo tuviera.

Las contra-acciones funcionan como las acciones de personaje. Los jugadores deben decir qué personaje usan para influir en la acción del otro jugador y contrarrestarla. Pueden decir la verdad o mentir (como bellacos). No necesitan enseñar la carta a no ser que sean desafiados. Si no es desafiada, la contra-acción siempre tiene éxito de forma automática.



**Duque – Bloquea la "Ayuda exterior"**

Cualquier jugador que use la influencia del Duque puede contrarrestar e impedir que otro jugador recoja el pago por Ayuda Exterior. El jugador no recibirá ninguna moneda ese turno.



**Condesa – Bloquear Asesinato**

El jugador que está siendo asesinado puede usar la influencia de la Condesa y contrarrestar el Asesinato. El asesinato fallará pero el jugador que use la influencia del Asesino deberá pagar su coste.



**Embajador / Capitán – Bloquea Extorsión**

El jugador que está siendo extorsionado puede usar la influencia del Embajador o del Capitán y contrarrestarla. El jugador que intenta usar la Extorsión no recibe monedas ese turno.

## Desafíos

La desconfianza, a veces, es sana. La mentira, en cambio, puede volverte la espalda y clavarse profundamente entre las costillas. Y no sólo es que duela: es que no es fácil gobernar una ciudad desde la tumba.

**Siempre que un jugador realice una acción o la contrarreste, puede ser desafiado.**

Cualquier jugador puede lanzar el desafío sin importar si están involucrados en la acción.

Cuando un jugador declara que va a realizar una acción, o a contrarrestarla, el resto de jugadores debe tener la oportunidad de desafiarle. Por supuesto, no es posible lanzar un desafío con efecto retroactivo. No, no puedes resucitar a un personaje.

**Si un jugador es desafiado, tiene que demostrar que tiene al personaje cuya influencia estaba intentando usar. Para ello, sólo tiene que dar la vuelta a la carta que ha declarado que está usando.** Si no puede demostrarlo, pierde el desafío. Si

lo demuestra, gana. *En cualquiera de los dos casos, el perdedor pierde su carta de personaje y, por lo tanto, su influencia.*

Si un jugador gana un desafío, primero tiene que devolver la carta levantada al Mazo de la Corte, barajarlo, y coger otra carta al azar. De ese modo, el jugador no pierde influencia y el resto de jugadores no saben qué nueva carta tiene. Después, se resuelve la acción.

Si una acción es desafiada por éxito, falla, pero el jugador que estaba intentando llevarla a cabo recupera cualquier coste que hubiera pagado.

## Ejemplo de partida

3 jugadores. Cada uno comienza con 2 cartas de personaje y 2 monedas. El resto de personajes se mezclan en el Mazo de la Corte.

- Carmen ha recibido a la Condesa y al Duque. Ella empieza y en su primer turno declara que tiene al Duque y que coge 3 monedas (por su habilidad "Impuestos"). Nadie la desafía y por tanto ahora tiene 5 monedas.

- Sergio tiene al Capitán y a la Condesa. Pero en su turno miente y dice que tiene al Embajador. Nadie le desafía y por eso coge dos nuevas cartas del Mazo de la Corte. Un Asesino y un Duque. Se queda el Asesino y el Capitán que ya tenía y devuelve el Duque y la Condesa a la Corte. Todavía le quedan 2 monedas.

- Alex ha recibido un Asesino y un Duque. En su primer turno, dice que usa la influencia del Duque y coge 3 monedas. Sergio cree que Alex está mintiendo y le desafía. Alex muestra su Duque y gana el desafío. Alex conserva las 3 monedas que recibe gracias al Duque pero tiene que dejar la carta del Duque en el Mazo de la Corte. Baraja y coge otra carta al azar, una Condesa. Como Sergio ha perdido el desafío, pierde la influencia de un personaje. Escoge la carta del Asesino y la deja sobre la mesa boca arriba, frente a él.

*Tras el primer turno...*

- Carmen mantiene la influencia de sus 2 cartas de personaje (Condesa y Duque) y 5 monedas.

- Sergio sólo mantiene la influencia de 1 carta (Capitán) y 2 monedas.
- Alex tiene la influencia de 2 cartas (Asesino y Condesa) y 5 monedas.

*La partida continúa:*

- Carmen vuelve a usar la influencia del Duque. Coge 3 monedas, nadie le desafía. Ahora tiene 8 monedas.

- Sergio simplemente usa la acción general "Ingreso" y coge 1 moneda. No tiene que declarar que usa la influencia de un personaje ni puede ser bloqueado por otro jugador. Ahora tiene 3 monedas.

- Alex declara que usa al Asesino, paga 3 monedas de oro e intenta asesinar a Carmen. Nadie desafía a su asesino pero Carmen asegura que tiene a la Condesa, que bloquea al Asesino. Nadie desafía a Carmen así que el Asesinato falla. Alex pierde las 3 monedas que había usado y ahora sólo le quedan 2.

- Carmen usa ahora 7 monedas para lanzar un Coup contra Alex. Un Coup no puede ser bloqueado. Alex decide perder la influencia de la Condesa y por tanto da la vuelta a la carta. Carmen ahora sólo tiene 1 moneda.

- Sergio declara que usa al Capitán para coger 2 monedas de Alex. Alex asegura que tiene la influencia del Embajador y por tanto bloquea la acción de Sergio. Pero en realidad Alex no tiene un embajador así que pierde su último personaje y por tanto toda su influencia. La carta del Asesino queda boca arriba. Sergio recibe 2 monedas por la Extorsión del Capitán y ahora tiene 5 monedas.

*En este punto:*

- Carmen tiene 2 cartas de personaje (Condesa y Duque) y 1 moneda.
- Sergio tiene 1 carta de personaje (Capitán) y 5 monedas.
- Alex está fuera del juego, fuera de la ciudad.
- 2 Asesinos y 1 Condesa han sido revelados y están boca arriba, sobre la mesa.

*Sólo puede quedar una familia...*

## Nota: Los peligros del Asesinato

A veces es mejor ser herido para poder luchar en el futuro que defenderse hasta las últimas consecuencias y morir en el intento.

Es posible perder 2 cartas de personaje (y, por tanto, toda la influencia) en un solo turno si un jugador falla al defenderse contra un intento de Asesinato. Por ejemplo, si desafía a un Asesino usado contra él y falla, pierde 1 carta de personaje por haber fallado el desafío y otra por el Asesinato. Otro ejemplo: si el jugador miente al decir que tiene la Condesa para bloquear un Asesinato y es desafiado, perderá 1 carta porque perderá el desafío (¡mentiroso!) y 1 carta más por el Asesinato.

## Fíate de los demás (y ya verás)

Cualquier negociación está permitida pero nada es vinculante.

Eso sí, los jugadores no pueden revelar ninguna de sus cartas a otros jugadores.

Tampoco pueden dar o prestar monedas a otros jugadores.

Sólo puede quedar una familia.

## Ampliación: Reglas para 2 jugadores & Inquisidor

### 2 jugadores

Una partida entre dos jugadores puede ser igual de sang... divertida. Añade una regla: el jugador que abre la partida sólo tiene 1 moneda de oro de inicio.

Una variante extra para 2 jugadores: Divide las cartas en 3 mazos de 5 cartas (cada mazo deberá tener una carta de cada personaje). Cada jugador coge uno de los mazos. Luego baraja el mazo sobrante y reparte una carta a cada jugador (que será una de las dos cartas con las que jugará). Luego pon las 3 cartas que quedan boca abajo como si fuera el Mazo de la Corte. Del mazo que cogieron al principio, escogen una carta y las 4 sobrantes se añaden al Mazo de la Corte. De este modo, cada jugador tiene una carta al azar y otra que han elegido.

### Personaje alternativo

Con la Iglesia hemos topado. Usa esta carta en lugar del Embajador para añadir algo de cambio en tus partidas.



#### Inquisidor

A Dios lo que es de Dios. A la Iglesia todo lo demás.

#### Acción del personaje:

**a) Cambia una carta con el Mazo de la Corte:** Funciona igual que el Embajador pero sólo puede mirar y coger una carta.

**o b) Mira una carta de otro jugador y le obliga, si quiere, a cambiarla por otra del Mazo de la Corte:** El oponente tiene que enseñar al jugador (en secreto) una de sus cartas (la que elija, pero si el jugador le hace objetivo de esta habilidad varios turnos puede enseñar la misma carta cada vez). Si el jugador que usa la influencia del Inquisidor quiere, puede obligarle a cambiar esa carta por otra del Mazo de la

Corte (debe coger una carta antes de que se devuelva su anterior carta al Mazo de la Corte).

**Contrarrestar una acción:**

**El Inquisidor bloquea al Capitán** del mismo modo que el Embajador.

© copyright 2012: Rikki Tahta y La Mame Games – www.lamamegames.com

© copyright de la edición española 2013: Zacatrus S.L. – zacatrus.es

Desarrollo & Testing: Haig Tahta, Sacha Tahta y todos los demás de La Mame

Ilustraciones: Andrew Higgins - andrewhiggins@yahoo.co.uk

Diseño gráfico: Trista Lam – www.trista-lam.net

Traducción y adaptación: Javier Yohn Planells

**zacatrus!**

<http://zacatrus.es>

