



VOCES EN MI CABEZA

REGLAMENTO

¡ALTO!

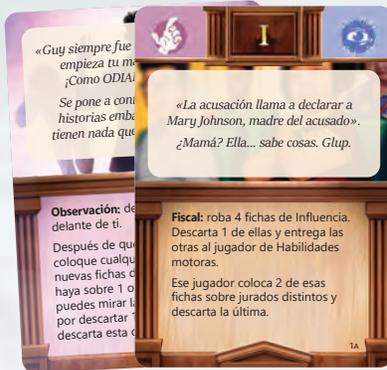
En vez de leer estas reglas,
puedes aprender a jugar viendo
un videotutorial en:

UNEXPECTEDGAMES.COM

CONTENIDO



13 cartas de Rol



48 cartas de Juicio



4 cartas de Historia



1 ficha de Jugador inicial



48 indicadores de control (8 de cada color)



6 palitas de inserción



24 cartas de Estrategia



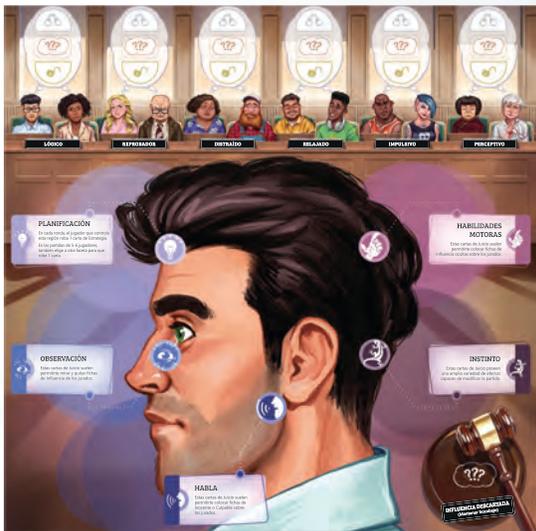
1 plataforma de mente



30 fichas de Influencia



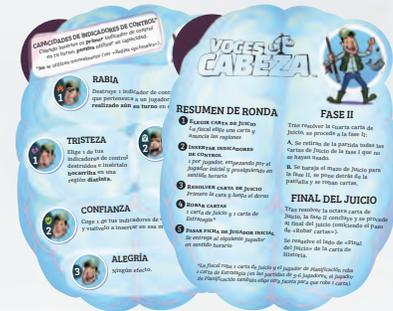
15 fichas de Inocente/Culpable



1 tablero de juego



5 plataformas y barreras de región



5 hojas de referencia



1 pantalla de fiscal

LA CIUDAD DE NOVALANDS,

demandante, contra

GUY JOHNSON,

demandado.



INTRODUCCIÓN

Probablemente no deberías haber atracado ese banco. Ni tampoco haberte comido ese burrito tan picante para desayunar. «Un problema por vez», te dices a ti mismo. «Vale, Guy, la has pifiado a lo grande, pero este juicio podría darte la oportunidad de redimirte».

Mientras te preparas para testificar ante el tribunal, tu cabeza se llena de voces enfrentadas. ¿Deberías contar la verdad, incluso aunque eso pueda enviarte a la cárcel?

OBJETIVO DE LA PARTIDA

Al comienzo de la partida, cada jugador recibe una carta de Rol que le indica qué debe hacer para ganar.

Uno de los jugadores asume el papel de la fiscal que intenta condenar a Guy para enviarlo a la cárcel. Todos los demás jugadores asumen el papel de distintas facetas (aspectos de la personalidad de Guy) que tratan de influir en el juicio. Cada jugador gana si el objetivo indicado en su carta de Rol se cumple al final de la partida. Puede haber cualquier cantidad de ganadores y perdedores.



El objetivo de la fiscal consiste en que al final de la partida haya más jurados convencidos de que Guy es culpable que jurados que le creen inocente. De ser así, la fiscal gana.

Demanda civil n.º 1:11-cv-00000

Hon. Katherine Smith

(Archivo electrónico)

RESUMEN DE LA PARTIDA

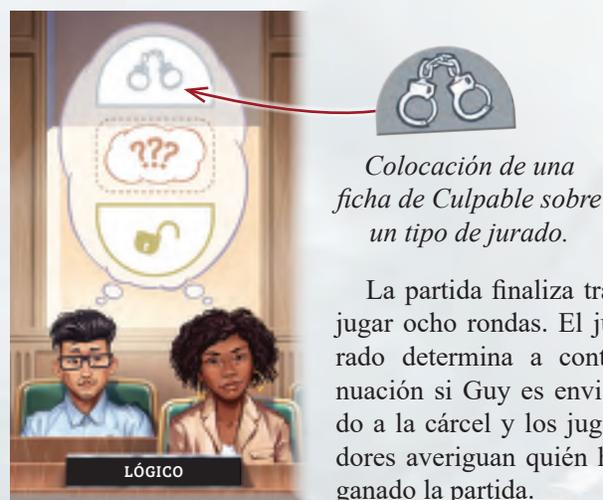
Cada ronda empieza con la elección de una carta de Juicio por parte de la fiscal. Luego, los jugadores insertan indicadores de control en las regiones del cerebro de Guy. Por último, la fiscal resuelve la carta de Juicio que ha elegido.

El jugador que tenga el mayor valor total de indicadores de control en una región del cerebro tomará todas las decisiones concernientes a capacidades de la carta que Juicio que estén asociadas a esa región.

En este ejemplo, el valor total del jugador rojo en la región de Habla es 3, mientras que el del jugador azul es 5. Por lo tanto, el jugador azul controla esta región y tomará todas las decisiones respecto a las capacidades de la carta de Juicio asociadas a la región de Habla.



Cada región posee distintos tipos de efectos que pueden aparecer en las cartas de Juicio. Los efectos más habituales permiten a los jugadores influir sobre los miembros del jurado mediante la colocación de fichas de Inocente, Culpable o Influencia sobre ellos. Esto puede ayudar a los jugadores a cumplir el objetivo indicado en su carta de Rol.



Colocación de una ficha de Culpable sobre un tipo de jurado.

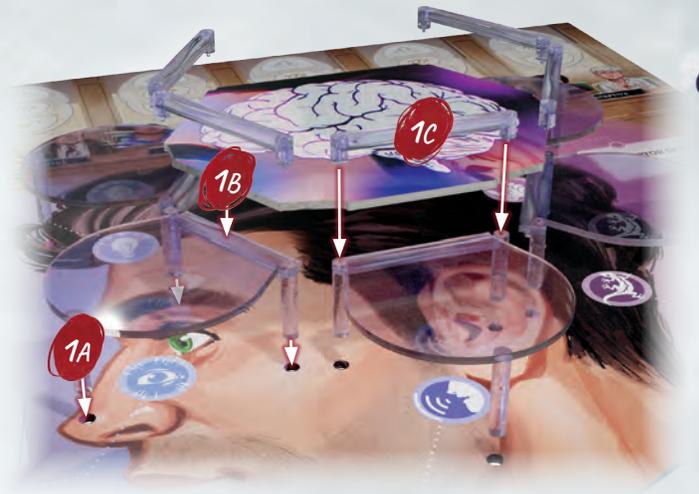
La partida finaliza tras jugar ocho rondas. El jurado determina a continuación si Guy es enviado a la cárcel y los jugadores averiguan quién ha ganado la partida.

PREPARACIÓN

Realiza los siguientes pasos para preparar la partida:

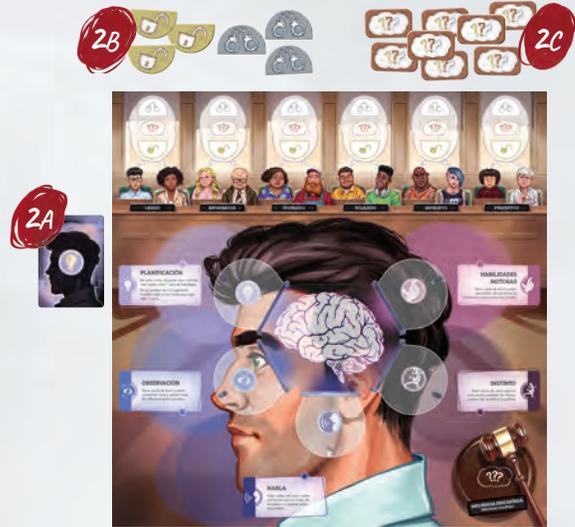
1. TABLERO DE JUEGO

- Coloca el **tablero de juego** en el centro de la mesa y dispón las 5 **plataformas de región** encima de él encajándolas en los orificios del tablero.
- Coloca la **plataforma de mente** de manera que esté situada entre las 5 plataformas de región.
- Encaja una **barrera de plástico** en cada una de las **plataformas de región**.



2. COMPONENTES COMUNES

- Baraja el **mazo de Estrategia** y déjalo junto a la región de Planificación del tablero de juego.
- Reúne todas las **fichas de Inocente/Culpable** y déjalas agrupadas encima del tablero de juego.
- Reúne todas las **fichas de Influencia** y déjalas agrupadas bocabajo encima del tablero de juego. Distribúyelas al azar para que nadie sepa cuáles son sus caras.



- CARTAS DE ROL:** busca todas las cartas de Rol que coincidan con el número de jugadores en la partida (está escrito en la esquina inferior derecha de la carta).

Consejo: para tu primera partida, enseña estas cartas a todos los jugadores y explícales qué debe hacer con cada Rol para ganar la partida. La última página de este reglamento contiene una explicación completa de los iconos que aparecen en estas cartas.

Baraja las cartas de Rol y reparte 1 de ellas bocabajo a cada jugador. Mira tu propia carta, pero mantenla en **secreto** para los demás jugadores.

En futuras partidas, recomendamos utilizar las reglas de «Preparación avanzada de roles» en la página 14 para ver una mayor variedad de cartas de Rol.



Por ejemplo, en una partida de 4 jugadores, busca todas las cartas que tengan un número 4 en su parte inferior.



4. **COMPONENTES DE FISCAL:** si tu carta de Rol es la de «Fiscal», déjala bocarrriba sobre la mesa delante de ti. A continuación:

- A. Despliega la **pantalla de fiscal** y ponla de pie delante de ti.
- B. Deja los 8 **indicadores de control grises oscuro** y la **palita de inserción** del mismo color junto a la pantalla.
- C. Baraja el **mazo de Juicio para la fase I** (es decir, las 24 cartas de Juicio con una «I» en su parte superior). Deja el mazo bocarrriba (con los iconos de región visibles en la parte superior de la carta) detrás de la pantalla de fiscal.
- D. Roba 2 cartas del mazo de Juicio y déjalas bocarrriba dispuestas en fila junto al mazo.
- E. Deja el **mazo de Juicio para la fase II** cerca del tablero de juego (no se muestra en la imagen). Lo necesitarás más tarde.



5. **COMPONENTES DE FACETAS:** todos los demás jugadores se denominan «facetas» y mantienen sus cartas de Rol **en secreto**. Cada uno de ellos elige un color y recibe los siguientes componentes del color que ha elegido:

- A. 1 **hoja de referencia**
- B. 8 **indicadores de control** (con el lado del número hacia arriba)
- C. 1 **palita de inserción**

6. **CARTAS DE ESTRATEGIA:** cada **faceta** roba 2 **cartas de Estrategia** del mazo, manteniéndolas secretas para los demás jugadores. La fiscal nunca roba cartas de Estrategia.

7. **CARTAS DE HISTORIA:** la fiscal baraja las **cartas de Historia** y roba 1 de ellas escogida al azar. Lee en voz alta el lado «Comienzo del juicio» de esa carta y sigue todas las instrucciones que aparecen en ella. A continuación, deja esa carta junto a la pantalla de fiscal (volverá a ser necesaria al final del juicio).

- A. Esta carta indica a la fiscal que coloque fichas de Influencia escogidas al azar sobre ciertos jurados. Estas fichas se colocan bocabajo sin enseñarlas a ningún jugador.
- B. Esta carta también indica a la fiscal que entregue la ficha de Jugador inicial a un jugador en concreto.



CÓMO SE JUEGA

Ahora ya estás preparado para empezar la partida.

La partida se juega a lo largo de ocho rondas. En cada ronda, los jugadores compiten por influir a su favor sobre la decisión del jurado.

Cada ronda consta de cinco pasos que están resumidos en tu hoja de referencia y se explican detalladamente en las siguientes páginas.

1. **Elegir carta de Juicio**
2. **Insertar indicadores de control**
3. **Resolver carta de Juicio**
4. **Robar cartas**
5. **Pasar ficha de Jugador inicial**

Después del paso 5, comienza una nueva ronda empezando por el paso 1. Una vez resuelta la octava carta de Juicio, se procede al final del juicio (explicado más adelante).

PASO 1 – ELEGIR CARTA DE JUICIO

Durante este paso, la fiscal elige una de sus tres cartas de Juicio para utilizarla en esta ronda. Debe anunciar los dos iconos de región que aparecen en la parte superior de la carta, pero **no lee** esa carta en voz alta todavía.

La fiscal sitúa la carta elegida en la parte central de su pantalla y luego la desliza a través de la ranura para que los demás jugadores puedan ver los iconos que hay en la carta (pero no su texto). Los demás jugadores pueden emplear esta información como ayuda para decidir dónde insertar indicadores de control durante el siguiente paso.



La fiscal desliza hacia adelante la carta de Juicio elegida para que los jugadores situados al otro lado de la pantalla puedan ver los iconos que hay en ella.

Cuando esté eligiendo una carta de Juicio, la fiscal puede escoger la primera carta del mazo de Juicio o una de las dos cartas que están bocarriba. Si elige una carta que no se encuentra ya en la parte central de la pantalla, solo tiene que intercambiar su lugar con el de la carta central para a continuación deslizar la carta elegida por la ranura.

La fiscal **no puede** mirar el dorso de las cartas de Juicio cuando está eligiendo una de ellas. La carta que elija se revolverá en el paso 3.

ANÁLISIS DE REGIÓN

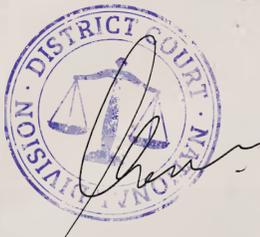
El tablero de juego muestra distintas regiones del cerebro de Guy. Cada región consiste en lo siguiente:

1. **Plataforma:** en cada región hay una plataforma de plástico que descansa sobre el tablero de juego. Los indicadores de control se insertan en estas plataformas y, si un indicador cae de una plataforma, resulta destruido (esto se explica más adelante).
2. **Resumen:** cada región posee un nombre y una explicación de qué suelen hacer sus correspondientes cartas de Juicio. Este resumen no es ninguna capacidad, sino mera información de por qué te interesaría controlar esta región.



HABLA

Estas cartas de Juicio suelen permitirte colocar fichas de Inocente o Culpable sobre los jurados.



PASO 2 — INSERTAR INDICADORES DE CONTROL

Durante este paso, cada jugador inserta un indicador de control en el tablero de juego. Los indicadores de control representan intensas emociones que pueden usarse para manipular a Guy. Cada indicador de control tiene un valor y, cuanto mayor sea su número, más potente será la emoción.

Para resolver este paso, el jugador inicial coge uno de sus indicadores de control sin usar y lo inserta en alguna de las regiones (ver «Cómo insertar un indicador de control» más adelante).

A continuación, el jugador sentado a su izquierda inserta un indicador de control. Se prosigue en sentido horario alrededor de la mesa hasta que cada jugador (incluida la fiscal) haya insertado un indicador de control.

Si se está jugando con exactamente tres personas, las facetas insertan dos indicadores de control en cada turno (ver las reglas completas para partidas de 3 jugadores en la página 13).

Consejo: si no estás seguro de dónde insertar un indicador de control, hazlo en una de las regiones que se muestran en la carta de Juicio escogida en el paso 1. Insértalo en aquella de esas regiones que tengas más probabilidades de controlar (es decir, aquella donde podrías tener un valor total de indicadores de control superior al de tus adversarios).

Indicadores de control de la fiscal

Durante su turno, la fiscal inserta un indicador de control de igual manera que cualquier otro jugador. Estos indicadores de control representan a la fiscal presionando a Guy, y cada uno de ellos tiene un valor de 0.



Indicador de control de la fiscal

La fiscal nunca controla regiones. En vez de eso, inserta indicadores de control para empujar otros indicadores y modificar las regiones como le plazca.

Cuando una capacidad permita a un jugador mover o destruir el indicador de control de un adversario, esto puede afectar a indicadores de control pertenecientes a cualquier otro jugador, incluida la fiscal.

CÓMO INSERTAR UN INDICADOR DE CONTROL

1. Primero de todo, coge uno de tus indicadores de control sin usar y ponlo (con el número bocarriba) sobre la plataforma de mente, fuera de la región de tu elección.
2. A continuación, empuja **lentamente** ese indicador hacia la plataforma de la región, empleando para ello tu palita de inserción (que deberás sujetar en posición vertical).

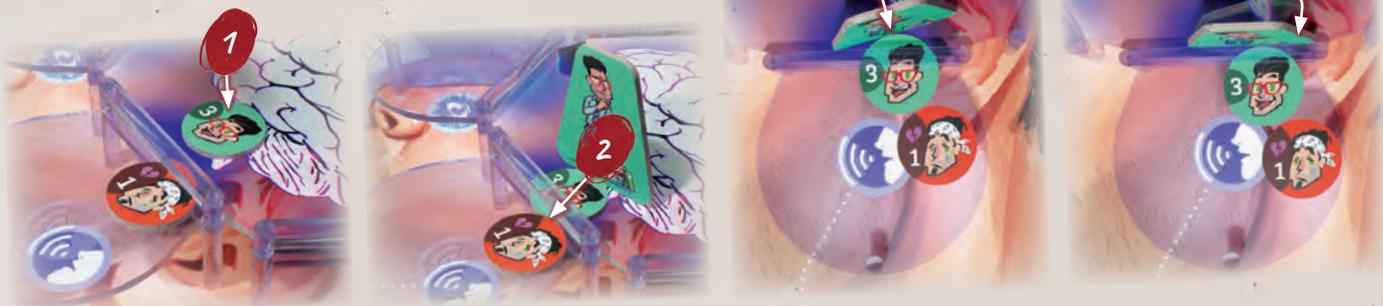
Esto puede provocar que tu indicador empuje otros indicadores en esta región. Si un indicador es empujado fuera de la plataforma y cae, resulta destruido (esto se explica más adelante).

Mientras insertas tu indicador, debes mantener tu palita en contacto con el indicador y **fuera** de la plataforma de la región. **No puedes** darle golpecitos al indicador ni moverlo con rapidez.

Tú eliges la dirección en la que deseas empujar tu indicador, pero debes empujarlo en línea recta sin cambiar de dirección.

3. Empuja el indicador hasta que tu palita de inserción quede en contacto con la barrera de la región. Gira tu palita de inserción cuando toque la barrera si es necesario para que pueda quedar en contacto con ella.

Nota: los indicadores de control **no tienen** ninguna capacidad especial a menos que se utilicen las reglas opcionales de la página 14. Por ejemplo, todos los indicadores «1» funcionan exactamente igual independientemente del icono que figure en ellos.



Indicadores de control destruidos

Cuando insertes un indicador de control, puede que empujes otros indicadores y los hagas caer de la plataforma.

Cuando uno de tus indicadores de control cae de una plataforma, resulta destruido. Retíralo del tablero y déjalo bocabajo delante de ti. Los indicadores de control destruidos no vuelven a utilizarse durante el resto de la partida a menos que se indique lo contrario.

En este ejemplo, el jugador verde inserta su indicador de control, el cual empuja un indicador de control rojo y lo hace caer de la plataforma. El indicador rojo resulta destruido.



Los indicadores de control solo resultan destruidos si los empuja otro indicador. Si un indicador de control cae de una región por cualquier otra causa (por ejemplo, si alguien golpea accidentalmente la mesa), ese indicador no resulta destruido; solo hay que devolverlo a la plataforma de región lo más cerca posible de su posición anterior.

Algunas cartas te permiten destruir o tomar el control de indicadores de una región. Para ello, quita el indicador de esa región procurando no desplazar ningún otro indicador de control en la región.

PASO 3 – RESOLVER CARTA DE JUICIO

Después de que cada jugador haya insertado un indicador de control, la fiscal resuelve la carta de Juicio que escogió en el paso 1. Las cartas de Juicio ofrecen elecciones a distintos jugadores y suelen colocar fichas de Inocente, Culpable o Influencia sobre los jurados. Ambos lados de la carta de Juicio se resuelven durante este paso (primero la cara y luego el dorso).

Para resolver una carta de Juicio, la fiscal empieza leyendo **en voz alta** el texto de ambientación en la parte superior de la carta. Luego sigue leyendo la carta de arriba abajo y resuelve todas sus capacidades.

Cada una de las capacidades de las cartas de Juicio empieza con un encabezado en negrita. Este encabezado indica cuál de los jugadores utilizará esa capacidad y tomará todas las decisiones concernientes a ella.

La fiscal utiliza las capacidades que poseen el encabezado «**Fiscal:**». Si el encabezado nombra alguna región (como «**Habilidades motoras:**»), entonces la faceta que controla esa región utilizará esa capacidad. Por ejemplo, la capacidad que se muestra a continuación la utiliza el jugador que controla Habilidades motoras (el control de las regiones se explica más adelante).



Importante: algunas cartas de Juicio poseen un recuadro negro en la parte inferior. Esto es un efecto oculto que **no** se lee en voz alta. En vez de eso, la faceta debe escuchar atentamente el texto de ambientación, pues le informará sobre la elección que deberá realizar en la carta. Una vez llevada a cabo esa elección, la fiscal leerá en voz alta el efecto oculto pertinente. El jugador que realizó la elección resolverá el efecto (en vez de la fiscal).

Importante: después de resolver la parte frontal de la carta de Juicio, la fiscal le da la vuelta y **resuelve el dorso de la carta** de la misma forma.

Tras resolver ambos lados de la carta de Juicio, la fiscal descarta la carta de Juicio poniéndola bocabajo junto a la pantalla de fiscal.

Control de regiones

Para determinar quién controla una región, cada jugador suma los valores de sus indicadores de control en esa región. El jugador con el **mayor** valor total controla la región.

Nota: cuando una carta se refiera a un jugador concreto, como «el jugador de Habla», esto se refiere al jugador que controla esa región.

Si hay jugadores empatados por el control de una región, el jugador inicial decide cuál de las facetas empatadas utilizará la capacidad (excepción: ver «Partidas de 3 jugadores» en la página 13). Si todas las facetas tienen 0 indicadores de control en la región, el jugador inicial elige a cualquiera de ellas (incluso puede elegirse a sí mismo, pero no a la fiscal).

El jugador inicial toma esta decisión **antes** de escuchar la capacidad completa. La fiscal debe detenerse tras leer el nombre de una región para que los jugadores puedan determinar quién la controla.

Colocación de fichas sobre jurados

Los miembros del jurado que están en la parte superior del tablero de juego se dividen en seis tipos. Cada tipo posee una casilla para fichas de Culpable, una para fichas Inocente y otra para fichas de Influencia. Cuando las cartas utilizan la palabra «jurado», quieren decir «tipo de jurado».

Muchas cartas de Juicio te indican que coloques una ficha de **Inocente** o **Culpable** sobre un jurado. Para ello, coge una ficha de Inocente/Culpable sin usar y ponla sobre ese tipo de jurado en la casilla adecuada. Cada tipo de jurado puede tener cualquier cantidad de fichas de Inocente y/o Culpable encima de sí al mismo tiempo; basta con ir apilándolas una encima de otra.

Algunas cartas de Juicio te indican que coloques **fichas de Influencia** sobre jurados. Consulta el recuadro «Colocar fichas de Influencia» a la derecha de esta página.

PASO 4 – ROBAR CARTAS

Tras resolver y descartar la carta de Juicio, la fiscal roba la primera carta del mazo de Juicio y la coloca en el espacio central detrás de su pantalla. Esto revelará una nueva carta en la parte superior del mazo.

Robar cartas de Estrategia

No hay capacidades de cartas de Juicio para la región de Planificación, pero siempre hay un beneficio por controlarla.

Durante el paso de «Robar cartas», el jugador que controla la región de Planificación roba una carta de Estrategia. Si se produce un empate, el jugador inicial lo rompe de la manera habitual. Las reglas completas para jugar cartas de Estrategia se explican más adelante.

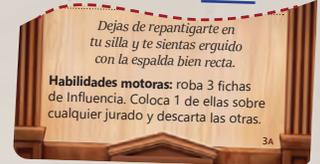
Si se está jugando con 5-6 jugadores, el jugador que controla Planificación **debe** elegir a una de las otras facetas para que robe también una carta de Estrategia.

La fiscal nunca roba cartas de Estrategia.

COLOCAR FICHAS DE INFLUENCIA

Cuando una carta de Juicio te indica que robes y coloques fichas de Influencia sobre un jurado, esto se resuelve de la siguiente manera:

1. Roba la cantidad indicada de fichas **elegidas al azar** del montón de fichas de Influencia que no estés usando. **Mira** en secreto los iconos que aparecen en la cara de estas fichas sin mostrarlos a los demás jugadores.



2. Coloca la cantidad indicada de fichas **bocabajo** sobre el tipo de jurado que se especifica. Si no se especifica ningún tipo, puedes colocarlas sobre cualquier tipo de jurado.



Los demás jugadores no sabrán si estas fichas son de Inocente o Culpable o si están en blanco hasta el final del juicio (a menos que alguna carta les permita mirarlas).

Debes seguir todas las instrucciones de la carta de Juicio. Por ejemplo, en la carta mostrada en este recuadro, debes colocar exactamente una ficha de Influencia sobre un tipo de jurado, incluso aunque no te guste ninguna de las fichas que robes.

3. Descarta las fichas de Influencia que no han sido elegidas poniéndolas **bocabajo** en la casilla de «Influencia descartada» del tablero de juego sin enseñarlas a los demás jugadores.



Si colocas una ficha de Influencia sobre un tipo de jurado que ya tiene alguna, pon la nueva ficha encima de las que ya hay allí para formar una pila de fichas. Cada tipo de jurado puede tener cualquier cantidad de fichas de Influencia en su pila.

Si una capacidad te permite mirar una ficha de Influencia sobre un jurado, hazlo en secreto sin enseñarla a los demás jugadores.

Las cartas que afectan a fichas de Inocente y Culpable **no** afectan a las fichas de Influencia a menos que se especifique lo contrario.

EJEMPLO DE JUEGO

Paso 1: Elegir carta de Juicio

1. La fiscal elige la carta de Juicio que desea usar en esta ronda. Anuncia que es una carta de «Observación y Habla» y la desliza por debajo de su pantalla.



Paso 2: Insertar indicadores de control

2. El jugador azul posee la ficha de Jugador inicial, por lo que realiza el primer turno. Inserta un indicador de control «3» en **Planificación**.
3. La fiscal realiza el siguiente turno e inserta un indicador de control en **Observación**.
4. La jugadora amarilla es la siguiente e inserta un indicador de control «3» en **Observación**.
5. El jugador rojo realiza el turno final e inserta un indicador de control «1» en **Habla**.



Paso 3: Resolver carta de Juicio

6. La fiscal resuelve la cara de la carta de Juicio leyendo primero el texto de ambientación para luego resolver todas las capacidades por orden. La primera capacidad indica a la fiscal que coloque 1 ficha de Culpable sobre el jurado Reprobador.



7. La siguiente capacidad de la carta de Juicio es para el jugador de Observación, de modo que los jugadores contabilizan los valores de sus indicadores de control en esa región. El valor total del jugador azul es 2, mientras que el de la jugadora amarilla es 4, por lo que será a ella a quien la fiscal leerá esta capacidad.

8. Esta capacidad indica a la jugadora amarilla que mire en secreto la primera ficha de Influencia sobre cualquier tipo de jurado y luego elija entre descartarla o colocarla sobre un jurado diferente. Decide descartarla.



9. La fiscal le da la vuelta a la carta de Juicio, resuelve su dorso de la misma manera que ha hecho con la cara y luego descarta la carta de Juicio.

Paso 4: Robar cartas

10. La fiscal roba 1 carta de Juicio. El jugador azul controla la región de Planificación, por lo que roba 1 carta de Estrategia.

Paso 5: Pasar ficha de Jugador inicial

11. El jugador azul entrega la ficha de Jugador inicial al jugador sentado a su izquierda (que en este caso es la fiscal). A continuación, los jugadores empiezan una nueva ronda, comenzando por «Paso 1: Elegir carta de Juicio».

PASO 5 — PASAR FICHA DE JUGADOR INICIAL

El jugador que posee la ficha de Jugador inicial la entrega al jugador que esté sentado a su izquierda (es decir, se entrega en sentido horario). Todo jugador puede ser el jugador inicial, incluida la fiscal (quien también puede romper empates).



Ficha de Jugador inicial

Acto seguido, empieza una nueva ronda, comenzando por «Paso 1: Elegir carta de Juicio».

FASE II

La historia del juicio se cuenta a lo largo de dos fases. Las cartas de Juicio para la fase I consisten en la presentación de pruebas y la llamada de testigos por parte de la fiscal (que normalmente colocarán fichas de Culpable). Las cartas de Juicio para la fase II cuentan qué es lo que ocurre cuando el propio Guy sube al estrado.

Inmediatamente después de resolver la cuarta carta de Juicio, se procede a la fase II del juicio. La fiscal deberá hacer lo siguiente:

1. Coger todas las cartas de Juicio que hay detrás de la pantalla de fiscal y devolverlas a la caja del juego.
2. Barajar el mazo de Juicio para la fase II y ponerlo detrás de la pantalla de fiscal, tras lo cual robará dos cartas de este mazo y las dejará bocarriba dispuestas en fila junto al mazo.

La partida se reanuda, comenzando por «Paso 4: Robar cartas». La fiscal no robará ninguna carta de Juicio más en esta ronda, pero el jugador que controle Planificación robará una carta de Estrategia con normalidad.

Consejo: para distinguir fácilmente qué ronda es, basta con mirar cuántos indicadores de control sin usar tienen los jugadores. Para ejemplo, si a cada jugador le queda 1 indicador de control, significa que a la partida solo le queda 1 ronda.

FINAL DEL JUICIO

Tras resolver la octava carta de Juicio, la fase II concluye. A continuación, se procede al final del juicio tal como se explica a continuación (se omite el paso de «Robar cartas»).

La fiscal le da la vuelta a la carta de Historia para que muestre su lado de «Final del juicio» y la lee en voz alta. Se resuelven los pasos indicados en la carta tal como se explica en este apartado.

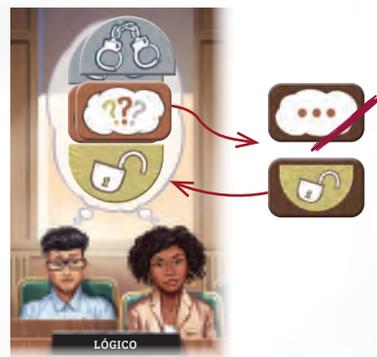
Paso 1: Revelar roles

Cada faceta pone su carta de Rol bocarriba sobre la mesa para que todos los jugadores puedan verla.

Paso 2: Revelar y anular fichas de Influencia

Al final del juicio, el jurado delibera respecto a si condenar a Guy o no.

Durante este paso, se les da la vuelta a todas las fichas de Influencia sobre jurados para dejarlas **bocarriba**. Si la ficha tiene un icono de Culpable, se desplaza a la casilla de Culpable. Si la ficha tiene un icono de Inocente, se desplaza a la casilla de Inocente. Si la ficha está en blanco, se descarta.



Ejemplo: el jurado Lógico tiene 2 fichas de Influencia, a las que se les da la vuelta. La ficha en blanco se descarta y la ficha de Inocente se coloca en la casilla de Inocente (encima de la ficha que ya hay allí).

Si en un tipo de jurado hay fichas tanto en la casilla de Inocente como en la de Culpable, algunas de estas fichas se anularán mutuamente. Para ello, basta con quitar todas las fichas de la casilla donde hay **menos fichas** y luego quitar esa misma cantidad de fichas de la otra casilla.

Importante: la anulación de fichas solo se produce al final del juicio y no en ningún momento anterior de la partida.

Ejemplo: el jurado Lógico tiene 2 fichas en la casilla de Inocente (1 ficha de Inocente y 1 ficha de Influencia «Inocente») y 2 fichas de Culpable. Para anular estas fichas, descarta 2 fichas de la casilla de Inocente y 2 fichas de la casilla de Culpable. Puesto que en este tipo de jurado ahora no hay ninguna ficha, está indeciso.



Tras la anulación de fichas, si en un tipo de jurado hay una o más fichas en la casilla de Culpable, eso quiere decir que piensan que Guy es culpable. De igual forma, si en un tipo de jurado hay una o más fichas en la casilla de Inocente, creen que Guy es inocente. Si en un tipo de jurado no hay ninguna ficha, están indecisos (no le creen ni inocente ni culpable).

Paso 3: Determinar ganadores

Cada jugador que cumpla el objetivo de su carta de Rol gana la partida. Cada jugador que no cumpla el objetivo de su carta de Rol pierde la partida. Consulta la última página de este reglamento para una explicación detallada de los objetivos de las cartas de Rol.

Puede haber cualquier cantidad de ganadores y perdedores. Si la fiscal gana la partida, los jurados que piensan que Guy es culpable tendrán suficiente influencia para condenarle y lo enviarán a la cárcel. De lo contrario, el jurado no habrá hallado pruebas suficientes para condenar a Guy y este será dejado en libertad.

Los iconos de preparación en la esquina inferior derecha de las cartas de Rol no tienen ningún impacto en ganar o perder la partida.

REGLAS ADICIONALES

Esta sección contiene reglas para las cartas de Estrategia y respuestas para preguntas que pueden surgir durante la partida.

CARTAS DE ESTRATEGIA

Las cartas de Estrategia poseen una amplia variedad de capacidades que son cruciales para ayudar a las facetas a ganar la partida.

Durante la preparación, cada faceta roba dos cartas de Estrategia. Puedes robar cartas adicionales si controlas la región de Planificación.

Puedes mirar tu mano de cartas de Estrategia en cualquier momento de la partida, pero debes mantenerlas en secreto para los demás jugadores.



Las cartas de Estrategia se juegan en el momento especificado en la carta. Para jugar una carta de Estrategia, límitate a resolver la capacidad que aparece en la carta y luego descártala, dejándola bocarriba en un montón junto al mazo de Estrategia.

Después de insertar

Muchas cartas de Estrategia se juegan «después de que insertes un indicador de control». Estas cartas deben jugarse inmediatamente después de insertar el indicador.

No puedes jugar más de una copia de la **misma** carta después de insertar un indicador de control. Por ejemplo, solo puedes jugar una carta de «Declaración escrita» cada vez que insertes un indicador de control en la región de Habilidades motoras. Pero sí que puedes jugar cualquier cantidad de cartas distintas después de insertar un indicador, resolviéndolas de una en una.

Algunas cartas de Estrategia tienen un icono recordatorio de región en su esquina superior izquierda. Este icono no tiene ningún efecto de juego, pero sirve como un recordatorio visual de que la carta solo puede jugarse después de que insertes un indicador de control en la región especificada (tal como se explica en la capacidad de la carta).

Límite de mano

Tienes un límite de **tres cartas de Estrategia** para tu mano en todo momento. Si llegas a tener más de tres cartas en tu mano, debes descartarte de algunas hasta que solo tengas tres (tú eliges cuáles descartar).

Todas las cartas de Estrategia descartadas se dejan bocarriba formando un montón junto al mazo de cartas de Estrategia.

Aclaraciones de cartas de Estrategia

- Jugar cartas de Estrategia es opcional.
- La fiscal nunca puede robar cartas de Estrategia.
- Puedes usar cartas de Estrategia tras insertar un indicador de control incluso aunque lo hayas insertado mediante la capacidad de una carta o de un indicador de control, e incluso si ese indicador no es tuyo.
- En el caso poco probable de que dos jugadores intenten jugar cartas de Estrategia al mismo tiempo, el jugador inicial decidirá cuál de esas cartas se resuelve primero.
- Si deseas jugar una carta de Estrategia, debes jugarla tan pronto como se produzca el evento especificado.
- La carta de Estrategia «Subyugar» puede usarse contra un indicador de control que tenga cualquier parte sobresaliendo del borde de la plataforma.
- Si se utilizan las reglas opcionales para capacidades de indicadores de control, resuelve **primero** la carta de Estrategia por completo antes de usar la capacidad del indicador de control.

INFORMACIÓN OCULTA

Durante la partida hay mucha información que se mantiene oculta, como la de las cartas de Rol y las fichas de Influencia. Los jugadores solo pueden comparar información tal como se explica a continuación.

La única información de tu carta de Rol que puedes compartir es aquella que tiene un icono de preparación de Culpable, Inocente o Neutral en su esquina inferior derecha. Puedes elegir no decir nada o incluso mentir al respecto, pero **no puedes** enseñar tu carta a otros jugadores.

No puedes decirles a los demás jugadores qué cartas de Estrategia o de Juicio tienes. No puedes leerlas en voz alta antes de jugarlas, ni decirle de ninguna otra manera a los demás qué hace esa carta. Sí que puedes, no obstante, sugerir estrategias, como «Creo que deberías ir a por la región de Observación» o «Deberías elegir la opción “A” de esta carta de Juicio». La fiscal debe abstenerse de revelar cuáles son los efectos ocultos de las cartas de Juicio.

Tras mirar en secreto una ficha de Influencia, puedes decir lo que quieras respecto a ella, pero no estás obligado a decir la verdad. La mayoría de las veces, los jugadores preferirán no decir nada.

No se te permite anotar (por escrito o de cualquier otra manera) la información oculta que hayas visto (como la de fichas de Influencia).

Cuando barajes un mazo de cartas con texto en ambos lados (como las cartas de Juicio o de Historia), cierra los ojos o desvía la mirada para evitar ver la primera carta del mazo hasta que hayas terminado de barajarlo.

LIMITACIONES DE COMPONENTES

Es posible que algunos componentes se agoten en el transcurso de la partida. Si esto ocurre, se aplican las siguientes reglas:

- **Cartas de Estrategia:** si hay 0 cartas en el mazo, se baraja el montón de descartes para formar un nuevo mazo.
- **Fichas de Influencia:** si hay 0 fichas de Influencia en el montón de fichas sin usar, se reúnen todas las fichas de Influencia descartadas y se distribuyen aleatoriamente bocabajo para crear un nuevo montón de fichas de Influencia.
- **Fichas de Inocente y Culpable:** en el caso poco probable de que se terminen las fichas de Inocente/Culpable, habrá que buscar algo con lo que sustituir las (como monedas) que será distribuido al azar para crear un nuevo montón de fichas de Influencia.

ACUERDOS

Está permitido llegar a acuerdos y hacer promesas con otros jugadores, pero las promesas para el futuro nunca son vinculantes. Por ejemplo, si el jugador inicial te dice: «Romperé este empate a tu favor si luego me dejas robar una carta de Estrategia», puedes expresar tu conformidad para luego cambiar de opinión cuando llegue el momento de robar cartas de Estrategia.

PARTIDAS DE 3 JUGADORES

Cuando se juegan partidas de 3 jugadores, se aplican las siguientes reglas para que la partida sea más divertida y equilibrada:

- **Preparación:** durante la preparación, cada faceta elige dos colores distintos y recibe los 16 indicadores de control de esos colores.

Estos indicadores pertenecen al jugador a efectos de todas las capacidades. Por ejemplo, si una carta de Estrategia requiere que tengas 2 indicadores de control en la misma región, esos indicadores pueden ser de colores distintos.

- **Inserción doble:** en su turno, cada faceta inserta dos indicadores de control, **uno de cada color**. Los indicadores se insertan de uno en uno, en cualquier orden. Pueden insertarse en la misma región o en regiones diferentes.

Si se utilizan las reglas opcionales para capacidades de indicadores de control, hay que acordarse de utilizar únicamente la capacidad del primer indicador de control que se ha insertado.

La fiscal sigue insertando un solo indicador de control en su turno.

- **Control de regiones:** al determinar quién controla una región, todas las fichas **del mismo color** se suman juntas. Si un jugador tiene indicadores de control de dos colores distintos en la misma región, solo tendrá en cuenta el color cuyo valor total sea mayor.
- **La fiscal y los empates:** al resolver la capacidad de una carta de Juicio, si dos jugadores están empatados por el control de la región, el jugador inicial **no romperá** el empate. En vez de eso, **la fiscal** llevará a cabo todas las elecciones en esa capacidad como si controlara la región. La fiscal puede mirar los efectos ocultos de la carta de Juicio cuando está tomando decisiones.

El jugador inicial decidirá todos los demás empates, como aquellos por el control de la región «Planificación».

REGLAS OPCIONALES

Esta sección contiene reglas opcionales que los jugadores experimentados pueden usar para añadir variedad a las partidas. Antes de la preparación, todos los jugadores deben acordar qué reglas opcionales desean utilizar.

PREPARACIÓN AVANZADA DE ROLES

Tras jugar tu primera partida, **recomendamos** utilizar esta opción para proporcionar mayor variedad.

Resuelve las siguientes reglas en vez del paso 3 de la preparación que se describe en la página 4:

1. Deja aparte la carta «Fiscal» del mazo de Roles .
2. Separa las otras cartas de Rol en tres montones bocabajo según el icono de preparación (,  o ) en la esquina inferior derecha de la carta. Baraja cada montón por separado.
3. Según el número de jugadores, coge al azar el número requerido de cartas de cada montón y ponlas todas juntas bocabajo formando un mazo:

3 jugadores:   

4 jugadores:    

5 jugadores:     

6 jugadores:      

4. Baraja este mazo y reparte una carta a cada jugador. Mira tu propia carta, pero mantenla en **secreto** para los demás jugadores.

Nota: ignora el número de jugadores que figura en la parte inferior de las cartas de Rol. Por ejemplo, una carta «5, 6» puede usarse en una partida de 4 jugadores.

ELECCIÓN DE FISCAL

Esta regla opcional permite elegir a un jugador al comienzo de la partida para que sea la fiscal en vez de dejarlo al azar.

Para ello, prepara el mazo de Roles de la manera habitual, pero no le añadas la carta «Fiscal». En vez de eso, entrega esa carta al jugador elegido y reparte una carta de Rol a cada uno de los demás jugadores con normalidad.

CAPACIDADES DE INDICADORES DE CONTROL

Esta opción aporta mayor estrategia a la partida, pero también la hace más compleja y aumenta su duración. Recomendamos encarecidamente que **no** utilices esta opción para tu primera partida.

Cuando se usa esta opción, casi todos los indicadores de control poseen capacidades especiales. Después de insertar un indicador de control, puedes utilizar su capacidad tal como se explica a continuación.

Solo puedes usar las capacidades de indicadores de control del **primer** indicador que insertes durante tu turno. Si una capacidad de carta o de indicador de control te permite insertar un indicador de control adicional, no puedes utilizar su capacidad.

Rabia



Después de insertar este indicador, puedes destruir un indicador de control de esta región, siempre que pertenezca a un jugador que **no haya realizado aún su turno** en esta ronda.

Tristeza



Después de insertar este indicador, puedes coger uno de tus indicadores de control destruidos e insertarlo **bocarrriba** en una **región distinta**.

Confianza



Después de insertar este indicador, puedes coger uno de tus otros indicadores de control de cualquier región y volver a insertarlo en esa misma región.

Consejo: esto te permite coger un indicador de control que esté a punto de caerse del borde de una plataforma y ponerlo más cerca de la entrada de esa región.

Miedo



Si cuando insertas este indicador de control **destruyes al menos uno de Alegría** («3»), puedes robar una carta de Estrategia.

No puedes utilizar de inmediato esa carta de Estrategia, incluso aunque tenga una capacidad que se utiliza después de insertar un indicador de control.

Si destruyes tu propio indicador de Alegría, robas una carta de Estrategia con normalidad. No robas una carta si el indicador de Alegría fue destruido por una capacidad de carta.

Alegría



Ningún efecto.

Confusión (Fiscal)



Después de insertar este indicador, puedes descartar una de tus cartas de Juicio que tenga un icono de región que coincida con el de la región donde has insertado este indicador, y luego roba una carta de Juicio para reemplazarla.

No puedes descartar tu carta central (es decir, la que elegiste al comienzo de la ronda). Si descartas la primera carta del mazo de Juicio, no necesitas robar una carta de Juicio de reemplazo porque ya has revelado una nueva carta en la parte superior del mazo.

Pánico (Fiscal)



Si cuando insertas este indicador **destruyes al menos 2** indicadores de control, puedes colocar una ficha de Culpable sobre cualquier tipo de jurado.

Si alguno de los indicadores de control destruidos era tuyo, colocas la ficha de Culpable con normalidad.

Nerviosismo (Fiscal)



Ningún efecto.

Aclaraciones de indicadores de control

- Todas las capacidades de indicadores de control son opcionales, por lo que siempre puedes insertar un indicador de control sin utilizar su capacidad.
- Las capacidades de indicadores de control están resumidas en tu hoja de referencia. Sin embargo, el texto del reglamento es más completo y tiene preferencia sobre el texto de la hoja de referencia y la pantalla de fiscal.
- **Importante:** si deseas utilizar una carta de Estrategia después de que haber insertado un indicador de control, resuelve **primero la carta de Estrategia** por completo antes de usar la capacidad del indicador de control.



CRÉDITOS

Diseño de juego: Corey Konieczka

Ilustraciones de cartas y portada:

George Doutsopoulos

Diseño gráfico e ilustraciones adicionales:

David Ardila de InkVoltage

Textos adicionales y revisión: Timothy Meyer

Traducción: Alfred Moragas

Revisión: Aurora C. Mena

Equipo de plásticos: Justin Anger, Michael Blomberg y Katherine Gjesdahl

Equipo de producción: Lee Houff y Tim Najmolhoda

Pruebas de juego: Karl Martin Aasebø, Elizabeth Adametz, Kyle Alvisher, Cory Anderson, James Anderson, Tony Bexley, Neil Bonsteel, Jonathan Bove, Gareth Bushill, Silvano Carrasco Yelmo, Kara Centell-Dunk, Yu-Cheng Chang, Jim Connor, Ashley Craft, Caterina D'Agostini, Matthew Delude, Andrea Dell'Agnese, Sydney Delp, Geoff Engelstein, Mike Errington, Julia Faeta, Tony Fanchi, James Fenton, Andrew Fischer, Jimmy Friedel, James Graichen, Graham Guenther, Jacob Hallett, Jeff Hamel, Stephanie Hamel, Matthew Harkrader, Hannah Hester, Matt Holland, Jamie Huckerby, Sarah Huhn, Olivia Hunt, Brian Jakubiak, Anna Jinx, Alec Keeler, Justin Kempainen, Steve Koontz, Dan Konieczka, Harper Konieczka, Shannon Konieczka, Tracy Krause, Harry Kübler, Peter Küsters, Jesse Lee, Alanna Lewis, Josh Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Wolfgang Leyrer, Jacqueline Liang, Truly Loren, Garrett "Danger" McCool, Scott Mcfall, Gabe Meyer, David Meyer, Timothy Meyer, Stefan Michelmann, Todd Michlitsch, Mark Miltenburg, David Mommens, John Moore, Justin Moore, Travis Moore, Dale Nolan Jr., Fernando Notario Pacheco, Eduardo Oliva Gonzalo, Troy Parker, Tyler Parrott, Lee Perry, Samantha Thi Porter, Todd Pressler, Matt Provisor, Thomas Provoost, Austin R.B, Wendy Ranck-Buhr, Joshua Reifsteck, Haley Roberson, Christopher Rofle, Brady Sadler, Paul Schäfer, Andrew Schaff, Domenic Serena, Nathaniel Berend Scheidler, Howard Smith, Ian Smith, Rithvik Subramanya, Phil T, Chris Tannhauser, Christoffer Ulrisch, James Voelker, Jacob Wagner, Brittany Walden, Jason Walden, Marc Walkden, Ron Weissbard, May Yang, Martin Yarsley, Felix Yeh, Trond Ytrøy

HOJA DE CONSULTA RÁPIDA

ICONOS DE OBJETIVOS DE CARTAS DE ROL

A continuación, se ofrece una lista de todos los iconos que aparecen en las cartas de Rol junto con la explicación de su significado.



Culpable: cada tipo de jurado que tenga más fichas de Culpable que fichas de Inocente al final de la partida.



Inocente: cada tipo de jurado que tenga más fichas de Inocente que fichas de Culpable al final de la partida.



Indeciso: cada tipo de jurado que no tenga ninguna ficha sobre él al final de la partida (tras la anulación de fichas).



Control: debes tener el mayor valor total de indicadores de control en una de las regiones indicadas en tu carta de Rol (o haber empatado con el valor más alto) al final de la partida.

Debes tener al menos un indicador de control en la región para que cuente.



Indicadores de control destruidos: cuenta cuántos de tus indicadores de control que están destruidos (los que están bocabajo delante de ti) al final de la partida.

Cuando compares cuántos indicadores de control destruidos tienes respecto a otros jugadores, no cuentes los indicadores de control de la fiscal.



Culpable anulado: cuenta la cantidad de fichas de Culpable y **fichas de Influencia «Culpable»** anuladas durante el final del juicio (es decir, las fichas de Culpable retiradas de jurados debido a fichas de Inocente de ese mismo jurado).



TM/® & © 2021 Unexpected Games. Gamegenic y el logotipo de Gamegenic son TM & © de Gamegenic GmbH, Alemania.

REGLAS QUE SUELEN OLVIDARSE

Aquí hay unos cuantos recordatorios útiles y aclaraciones que suelen olvidarse.

Fichas de Influencia

- Cuando robes fichas de Influencia o mires las fichas de Influencia que hay sobre un jurado, míralas en secreto sin que nadie más pueda verlas.
- Descarta siempre las fichas de Influencia bocabajo en la casilla de «Influencia descartada» del tablero de juego sin enseñarlas a los demás jugadores.

Cartas de Estrategia

- Tienes un límite de tres cartas de Estrategia para tu mano. Si lo excedes, debes elegir de inmediato cuáles descartarte.
- No puedes jugar más de una copia de la misma carta de Estrategia después de insertar un indicador de control.

Cartas de Juicio

- Cuando resuelvas una carta de Juicio, debes usar todo lo que sea posible de su capacidad a menos que se emplee la palabra «puedes». Por ejemplo, si se te indica que robes 2 fichas de Influencia y que coloques 1 de ellas sobre un jurado, debes colocar 1 ficha de Influencia sobre un jurado, incluso aunque no te guste ninguna de las fichas que has robado.

DESGLOSE DE CARTAS DE ROL

A continuación, se ofrece una lista de qué cartas de Rol se utilizan en función del número de jugadores, según la preparación avanzada de roles en la página 14.

- **3 jugadores:**
- **4 jugadores:**
- **5 jugadores:**
- **6 jugadores:**