

Pau Carles

Versailles



Reglas de Juego

Versailles

Componentes de juego

En Versailles, cada jugador deberá representar el papel de un recién llegado a la corte del Rey Sol, en la Francia del siglo XVIII. Pese a la belleza de los jardines del palacio, la corte es un lugar inhóspito para los que no saben jugar el juego de la política, así que los jugadores deberán averiguar quién mueve los hilos en la corte e intentar ganarse su confianza.

Hay siete personajes que destacan claramente en los juegos políticos pero... ¿Cuáles son los realmente poderosos y cuáles no? ¿Domina el rey la corte o lo hace la reina? ¿Quién es el poder en la sombra? ¿El cardenal, el senescal o acaso la misteriosa duquesa? Los jugadores no sólo deberán conseguir atraerse para sí el favor de algunos de estos personajes, sino que deberán asegurarse de que no invierten en el caballo perdedor...

El juego contiene los siguientes elementos:

- 35 cartas de personaje con el dorso plateado (5 copias de cada uno de los 7 personajes)
- Un mazo de 96 cartas con el dorso dorado, compuesto por 12 copias de cada uno de los 7 personajes más otras 12 cartas de acción (con el dibujo de un pergamino). Las cartas del mazo se diferencian fácilmente de las de personaje porque tienen un número entre el 1 y el 6 en un sello de lacre en la parte superior derecha. Ese número es el valor de la carta y es un elemento muy importante.
- 34 marcadores de influencia.
- 6 contadores de favor del **chambelán**.
- 4 ayudas de juego.

Despliegue inicial.



Preparación del juego

1) Separa las **cartas de personaje**, entrega una copia de cada uno de los 7 personajes a cada jugador y pon otro set de personajes desplegado en el centro de la mesa, boca arriba. Las copias en la mesa servirán para poder marcar cuánta influencia tiene cada personaje, mientras que las repartidas a cada jugador servirán para ver el control que tiene cada uno de ellos sobre cada personaje.

2) Baraja el mazo de cartas y reparte 4 cartas a cada jugador para conformar su mano inicial.

3) Después de mirar su mano, cada jugador debe elegir dos de sus siete cartas de personaje y colocarlas delante suyo, boca abajo. Una vez cada jugador ha hecho su elección, las muestra y coloca una carta aleatoria del mazo debajo de cada uno de ellas, boca abajo. Los jugadores pueden examinar las cartas que tienen bajo sus personajes siempre que quieran, mientras que de las cartas que hayan puesto los oponentes sólo podrán ver el dorso.

4) Por último, define de forma aleatoria el jugador inicial.

Objetivo del juego

El objetivo del juego es ganar la mayor cantidad de influencia posible. Durante la partida, cada personaje irá ganando influencia que, al acabar el juego, será para el jugador que lo controle. Los jugadores deberán competir no sólo para controlar la mayor cantidad de personajes que les sea posible, sino también para conseguir que esos personajes tengan la mayor cantidad posible de influencia. Al final, quien consiga la mayor cantidad de influencia será el ganador.

Desarrollo de la partida

Versailles se juega por turnos. Empezando por el jugador inicial y continuando en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador realiza su turno hasta el final y luego cede paso al siguiente jugador. Durante tu turno, debes realizar todas las fases, en el orden siguiente:

Fase de influencia

Durante esta fase, debes elegir uno de tus personajes para influenciarlo. Para ello simplemente elige una carta de tu mano y colócala debajo del personaje, siempre boca abajo. Puedes elegir tanto un personaje que ya tuvieras sobre la mesa como uno de tu pila de personajes que aún no hayas influenciado.

El jugador A tiene dos cartas bajo el rey.



Durante su fase de influencia puede colocarle una tercera carta debajo...



... o elegir otro personaje de su pila y colocarle una carta debajo.

Debes colocar las cartas de manera que cualquier oponente pueda contar con facilidad cuántas tienes debajo de cada personaje. No hay límite al número de cartas que puedes tener bajo un personaje, pero sólo es posible colocar una carta de esta manera durante cada fase de influencia.

Fase de acción

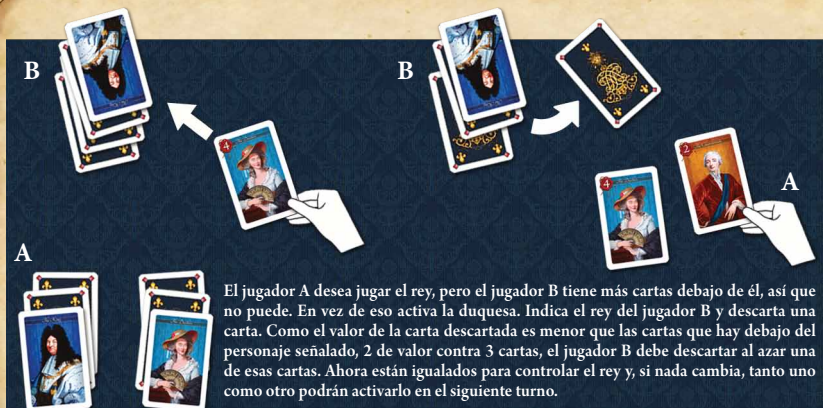
El jugador activo **debe** realizar una acción, activando un personaje o jugando una carta de acción. Para activar un personaje, simplemente juega una copia del mismo y aplica su acción tal y como se explica en la hoja de ayuda. Pero cuidado, **no puedes activar un personaje si otro jugador tiene más cartas bajo él que tú.**



El jugador A tiene suficientes cartas debajo del rey para activarlo, así que lo hace jugando la carta de rey que tiene en la mano. Elige a la duquesa y le pone un contador de influencia. Como la duquesa tiene más contadores que el rey, este también gana uno.

Este punto es muy importante y marcará tu estrategia a seguir durante la partida. Es posible que alguna acción de algún personaje te pida que descartes otra carta de tu mano. Asegúrate de que la carta que descartes tiene el valor necesario para cumplir con éxito la acción (recuerda: el valor es el número en el lacre rojo).

Si la acción tiene éxito, normalmente algún personaje ganará un marcador de influencia (probablemente el que has activado). Si se da el caso, coloca el marcador en la carta del personaje que hay en el centro de la mesa, nunca en la que controla el jugador. Durante el transcurso del juego, ¡los marcadores de influencia pertenecen a los personajes, y no a los jugadores!



El jugador A desea jugar el rey, pero el jugador B tiene más cartas debajo de él, así que no puede. En vez de eso activa la duquesa. Indica el rey del jugador B y descarta una carta. Como el valor de la carta descartada es menor que las cartas que hay debajo del personaje señalado, 2 de valor contra 3 cartas, el jugador B debe descartar al azar una de esas cartas. Ahora están igualados para controlar el rey y, si nada cambia, tanto uno como otro podrán activarlo en el siguiente turno.

Alternativamente, puedes jugar una carta de acción de tu mano en vez de activar un personaje. Simplemente sigue las instrucciones que indica la carta. Si la carta te permite activar un personaje, debes elegir un personaje que pudieras activar como si hubieras jugado la carta del personaje en cuestión.

Existe la posibilidad de que, durante esta fase, **no puedas jugar ninguna de las tres cartas que tengas en mano**, al ser de personajes que no puedas activar legalmente, y no dispongas de cartas de acción. En tal caso, muestra las cartas al resto de jugadores, elige uno de los personajes mostrados y pon la primera carta del mazo debajo del personaje elegido.

Después de eso descarta toda tu mano.

Fase de robo

Roba cartas del mazo hasta que vuelvas a tener cuatro cartas en la mano. Si tu acción hizo que algún otro jugador tenga ahora menos de cuatro cartas en la mano, éste también roba para volver a tener cuatro cartas.

Si en algún momento no hay suficientes cartas en el mazo para robar o para realizar el efecto de una acción (típicamente, la acción del **senescal**), baraja las cartas en la pila de descarte y crea con ellas un nuevo mazo.

Fin del juego y victoria

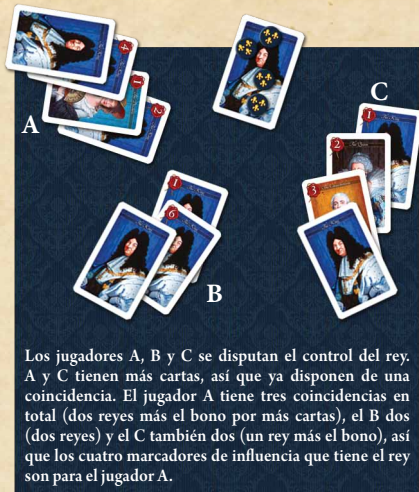
Si al finalizar una acción hay dos personajes con 5 o más contadores de influencia cada uno, el juego termina. Descarta las manos de todos los jugadores y todos los marcadores de favor del **chambelán** que haya en juego.

Para cada personaje, sigue los siguientes pasos:

- Cada jugador muestra las cartas que tiene debajo y cuenta cuántas de ellas coinciden con el personaje bajo el que estaban (reyes debajo del **rey**, chambelanes debajo del **chambelán**, etc). El jugador, o jugadores, que tuvieran más cartas en total debajo del personaje (coincidentes o no) añaden uno a la cantidad de personajes coincidentes.

- El jugador con un total mayor de personajes coincidentes obtiene los marcadores de influencia que éste tuviera. Si dos o más jugadores empatan, todos ellos obtienen esa cantidad de marcadores.

Repite esta operación con cada uno de los siete personajes hasta que todos los marcadores de influencia sobre los personajes se hayan repartido entre los jugadores. Al final del proceso, quien tenga más marcadores es el ganador.



Los personajes

Todos los personajes tienen descrita su acción en las ayudas de juego, pero aquí tienes también el texto con alguna aclaración.

El rey

Pon un marcador de influencia en otro personaje. Si ese personaje tiene ahora más influencia que el rey, pon también un marcador sobre el rey.

El **rey** es el único personaje que te permite poner marcadores de influencia en otros personajes sin tener que activarlos, y también es el único que puede poner dos marcadores en una sola acción, así que es el personaje más rápido del juego.

Recuerda que primero has de poner el marcador en el otro personaje antes de comprobar si debes o no poner marcador de influencia sobre el **rey**. Así, si eliges un personaje que tenga la misma cantidad de marcadores que el **rey** (o mayor), ¡este siempre ganará un marcador!

La reina

Elige un personaje y descarta una carta. Si el valor de la carta es mayor que el total de cartas que cualquier jugador tiene bajo ese personaje, pon una carta de tu mano bajo ese personaje, y un marcador de influencia sobre la reina.

Activar la **reina** te permite, de facto, realizar una segunda acción de influencia. Puesto que el objetivo del juego es controlar personajes, se trata de una habilidad muy poderosa.

Para que la habilidad de la **reina** tenga efecto, debes descartar una carta cuyo valor sea mayor que el total de cartas que cualquier jugador tenga bajo ese personaje. Por ejemplo, si has escogido al **cardenal** y tú tienes una carta bajo él, otro jugador tiene tres y otro ninguna, la carta que descartes tendrá que ser de al menos valor 4 para superar las tres cartas que tiene tu oponente.

Si eres tú el jugador con más cartas, ¡te tienes que superar a ti mismo! Recuerda también que la carta que vas a poner debajo del personaje es la que te queda en la mano. Parece una buena estrategia hacer que el personaje elegido y el de alguna de las cartas que tienes en mano sean el mismo.

El cardenal

Elige un personaje y descarta una carta. Si el valor de la carta es inferior al total de marcadores de influencia sobre ese personaje, mueve uno de esos contadores al cardenal.

Si controlas al **cardenal**, no sólo ganas influencia cuando lo activas, sino que puedes quitársela a los personajes que controla otro jugador. Al principio de la partida es difícil de activar, pero hacia el final ¡puede ser extremadamente útil!

El senescal

Elige un personaje y muestra las primeras ocho cartas de la baraja. Si alguna de las cartas mostradas es del personaje nombrado, ponla en tu mano y coloca un marcador de influencia sobre el senescal.

Descarta el resto de cartas.

Activar el **senescal** puede ser muy útil para conseguir las cartas de personaje que necesites. Si en el mazo hay menos de ocho cartas, recuerda barajar el descarte y añadirlo al mazo antes de ejecutar la acción. Si muestras más de una copia del personaje elegido, puedes quedarte con la copia que desees, pero sólo con una.

La duquesa

Elige un jugador y un personaje. Descarta una carta: si su valor es inferior al total de cartas que ese jugador tiene bajo el personaje elegido, descarta una al azar y pon un marcador de influencia sobre la duquesa.

La **duquesa** te permite quitarles cartas a los otros jugadores de las que tienen puestas bajo los personajes, lo que te da mucha ventaja durante una lucha por el control de otro personaje que tenga muchos marcadores de influencia, por ejemplo, ¡o de la **duquesa** misma!

El maestro de espías

Descarta una carta para mirar las cartas que otro jugador tiene bajo un personaje. Si el valor de la carta descartada es mayor al total de cartas inspeccionadas, pon un marcador de influencia sobre el maestro de espías.

Puesto que durante la fase de victoria, sólo las cartas que coinciden con el personaje bajo el que están se tienen en cuenta para decidir su control, poder ver qué cartas tienen tus oponentes puede serte muy útil.

Además, como siempre puedes elegir el personaje y el jugador que más te convenga, el **maestro de espías** es el personaje que más fácilmente puede ganar marcadores de influencia.

El chambelán

Elige hasta dos personajes que no tengan un marcador de favor y colócales uno. Cuando se active un personaje con un marcador de favor, coloca el marcador de influencia que gane ese personaje sobre el chambelán (si gana alguno). Descarta ese marcador de favor al acabar la acción.

El **chambelán** es el único personaje que no puede ganar influencia por sí mismo sino que debe esperar a que otros personajes se la hagan ganar.

Cuando actives al **chambelán**, elige dos, uno o ningún personaje que no tenga ya un contador de favor del **chambelán** y colócale uno. No puedes ponerle un contador de favor al propio **chambelán**. Cuando un personaje con un contador de favor se activa, si durante su acción gana un marcador de influencia, éste se coloca sobre el **chambelán** y no sobre el personaje que está siendo activado.

Al final de la acción el contador de favor de **chambelán** se descarta tanto si se ha ganado marcador de influencia como si no.

Recuerda que un personaje con un marcador de favor puede seguir ganando marcadores de influencia por otros medios sin que estos vayan a parar al **chambelán**, como por ejemplo, por efecto de la acción del **rey**. ♠

Créditos

Autor: Pau Carles | **Ilustraciones:** Bernat Muntés | **Diseño gráfico:** Chechu Nieto

© 2015 DMZ Games
www.dmzgames.com