

ARUSPEX

EMPATES

Acción: Pon una carta de Deus en el centro de la mesa.

Escena: La localización debe cambiar.

Narración: Narra cómo la falta de diversión y emociones en la localización actual precipita tu marcha. Describe una nueva localización.

ACCUSATOR

Acción: Coge una carta de Deus Miles. Pon el Accusator en el centro de la mesa.

Escena: La localización debe cambiar.

Narración:

- 0 o 1 aparición de las Parcae: Presagia la aparición del Accusator y/o el Miles. Su influencia te persigue. Los ves, pero ellos no te ven o te ven pero consigues escapar de ellos. Cambia de localización, esta ya no es segura.
- 2 o más apariciones de las Parcae: Describe cómo el Accusator se enfrenta a ti, y revela o describe tu crimen.

AMANS

Acción: Ninguna.

Escena: La localización debe cambiar.

Narración: Describe tu huida del Imperio. Esta es tu escena final Amans.

BACCUS

Acción: Mantén la carta de Deus Bacchus.

Escena: La localización no cambia.

Narración: Describe como aumenta la decadencia en la localización actual. Bacchus sigue contigo.

MILES

Acción: Si tienes la carta de Deus Accusator, ponla en el centro de la mesa.

Escena: La localización debe cambiar.

Narración:

- 0 o 1 apariciones de las Parcae: Presagia la aparición del Accusator y/o el Miles. Su influencia te persigue. Los ves, pero ellos no te ven o te ven pero consigues escapar de ellos. Cambia de localización, esta ya no es segura.
- 2 apariciones de las Parcae: Te enfrentas al Accusator o al Miles. Te atrapan (o acorralan) pero de alguna forma consigues huir. Estás dolorido / herido / contusionado o has perdido algo valioso. Si estabas con tu Amans (en la ficción), sois forzados a separaros, aunque mantienes la carta de los Amans si la posees.
- 3 o más apariciones de las Parcae: Describe la detención de tu personaje. En tu siguiente escena es el final del Miles.

MINERVA

Acción: Pon la carta de Deus Minerva en el centro de la mesa.

Escena: La localización no cambia.

Narración:

- Si estás con tu Amans (en la ficción), narra cómo descubres algo nuevo sobre él o ella.
- Si no estás con tu Amans, narra qué sucede con él. Has tenido una visión, lo has visto a lo lejos o alguien te ha traído noticias sobre él o ella.

PLUTO

Acción: Coge una carta de Deus Miles. Pon a Pluto en el centro de la mesa.

Escena: La localización debe cambiar.

Narración: Describe cómo se resuelve la escena con un crimen violento. Estás implicado, participes o no. Te mueves a otra localización.

SATYRUS

Acción: Ninguna.

Escena: La localización debe cambiar.

Narración: Muévete a una nueva localización y describe actos de decadencia sexual.

VENUS

Acción: Si la carta de Deus Amans está en juego, cógela y pon la carta de Deus Venus en el centro de la mesa.

Escena: La localización debe cambiar.

Narración: Si la carta de Deus Amans no está en juego, recuerdas algo dulce y tierno sobre tu amante.

Si no es así:

- Si estás con tu Amans (en la ficción) narra cómo se refuerza vuestro vínculo.
- De otra forma describe cómo una misteriosa y atractiva mujer o un chico adorable te lleva a un nuevo lugar donde se encuentra tu Amans.

VINUM

Si al menos una carta de Umbra Vinum tiene este símbolo:

Acción: Coge una carta de Deus de la mesa o de otro jugador si no hay ninguna.

Escena: La localización debe cambiar.

Narración: Narra la presencia de ese nuevo personaje en tu localización y los detalles de una oleada de emociones y excitación. Si quieres, puedes cambiar de localización.

Si no es así:

Acción: Ninguna.

Escena: La localización no cambia.

Narración: Describe una escalada de decadencia.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Pon en el centro de la mesa las siguientes cartas de Deus:

- 1x Bacchus
- 1x Pluto
- 1x Accusator
- (la mitad de los jugadores redondeando al alza)x Satyrus
- (la mitad de los jugadores redondeando al alza)x Miles
- 1x Minerva
- 1x Venus

Comenzando por el jugador más joven, en sentido horario, cada uno le da a otro jugador una carta de Deus a su elección. Repite esto hasta que todos tengan al menos dos cartas de Deus o hasta que no queden cartas. Ningún jugador puede coger una carta para sí mismo.

Además, cada jugador coge una carta de Deus Vinum.

Mezcla todas las cartas de Umbra y sitúalas en el centro de la mesa (son el mazo). Mantén aparte la carta de Deus Amans, la pondremos junto al resto de cartas de Deus cuando aparezcan las Parcae por primera vez.

DURACIÓN DEL JUEGO

Decidid lo que dura la partida. Podéis elegir entre:

- Una duración determinada, como "jugaremos un par de horas".
- Hasta que la carta de las Parcae salga un número determinado de veces, por ejemplo "hasta que las Parcae salgan por 6º vez".
- Jugar hasta que todo el mundo tenga su escena final.

Si no se deciden otros límites, la partida termina cuando todos los jugadores tengan su escena final.

QUÉ HACER EN TU PRIMER TURNO

Los turnos comenzarán por el jugador con una vida más hedonista y seguirán en sentido horario.

Cuando sea tu turno, comienza presentando a tu personaje y contesta las siguientes preguntas para dar una idea de quién es. Si necesitas ayuda con los nombres, encontrarás una lista en www.bacchanaliathegame.com:

- ¿Quién eres?
- ¿Qué ves cuando te miras en el espejo?
- ¿Quién es tu amante (tu Amans)?
- ¿Por qué estás huyendo? ¿Cuál fue tu crimen contra el Imperio?
- ¿Quién te acusa de tu crimen (tu Accusator)?
- ¿Dónde estás ahora? ¿Qué estás haciendo? Recuerda que debes estar en algún lugar cerca de Bertinoro y no debes estar con tu Amans en este momento.

Tanto el Accusator de tu personaje como su Amans son personajes que introduces y describes durante la partida. Trata de detallarlos en una conversación abierta con el resto de los personajes, en la que aceptas sugerencias y se las ofreces a otros jugadores.

Ten en cuenta que debes ser acusado de un importante crimen contra el Imperio pero, a pesar de ello, puedes ser inocente. Quizá seas un esclavo que ha matado a su amo, o tal vez seas un ciudadano romano contra el que sus enemigos políticos han creado falsas evidencias.

El primer jugador también debe incluir en su escena los primeros signos de la bacanal en la ciudad: gente bebiendo, grandes risotadas, música, personas besándose y bailando en las calles, etc. Esta escena no cuenta como el inicio del *nivel de libertinaje* del personaje.

QUÉ HACES EN LOS DEMÁS TURNOS

1 Narra cómo Bacchus viene a ti

Si acabas de recibir a Bacchus durante el turno de otro jugador (mira en el paso 6), al principio de tu turno y antes de robar cartas, narra someramente cómo el dios se manifiesta en el lugar donde te encuentras.

2 Roba cartas

Roba cartas de Umbra del mazo hasta que tengas cuatro, a menos que tengas una carta bloqueada (mira el paso 7), en cuyo caso roba sólo tres cartas. Si no quedan suficientes en el mazo, mezcla la pila de descartes para crear un nuevo mazo.

Cuando se roba la carta de las Parcae, el jugador continúa su turno normalmente pero, una vez termine y antes de que empiece el turno del siguiente jugador, éste coge el mazo y lo mezcla con la pila de descartes para crear un nuevo mazo.

La primera vez que las Parcae entran en juego, pon la carta de Deus Amans en mitad de la mesa con todas las cartas de Deus no reclamadas. Toma nota del número de veces que las Parcae aparecen. Ellas cambian el efecto de algunos Deus cuando éstos rigen.

Tras coger tus cartas, enfréntalas con tus cartas de Deus y sigue los siguientes pasos.

3 Sacrifica vino a Minerva

Si tienes la carta de Deus Minerva descarta inmediatamente una carta de Umbra Vinum. Esta carta no puede usarse en los siguientes pasos de tu turno. Si no tienes al menos una carta Umbra Vinum, descarta la carta de Deus Minerva situándola en el centro de la mesa. No puedes usar una carta bloqueada (mira el paso 7) como sacrificio.

4 Honra a los dioses

Sitúa la carta de Umbra ante el Deus correspondiente (si lo hay) de forma que se vea claramente cuántas Umbra tiene.

Si tienes dos o más copias de una misma carta de Deus, divide las correspondientes cartas de Umbra equitativamente entre las cartas de Deus. Antes de poner una segunda carta de Umbra sobre una de Deus (usemos como ejemplo una carta de Deus Miles), el resto de cartas de Deus Miles que tengas deben tener al menos una carta de Umbra sobre ellas.

5 Comprueba el Deus que rige

Tras colocar todas las cartas de Umbra, busca la carta de Deus que tenga el mayor número de Umbra sobre él. Ese es el Deus que rige.

- El Vinum gana todos los empates si tienes la carta de Deus Satyrus.
 - El Vinum pierde todos los demás empates.
 - Si no hay Deus que rige, el Vinum rige.
- El resto de posibles empates entre cartas Deus se tratan de una forma especial en el Aruspex.

6  Bacchus se mueve en la bacanal

Si tienes la carta de Deus Bacchus, pero Bacchus no es el Deus que rige, tienes que dárselo a otro jugador. Durante su turno, el jugador que lo recibe te hará una pregunta (mira en el paso 7, más adelante). Hasta que haga la pregunta, el jugador debe mantener la carta de Deus Bacchus inclinada como recordatorio (y seguir el paso 1 en su siguiente turno).

Recuerda que si un jugador recibe la carta de Deus Bacchus esta no podrá volver de nuevo al centro de la mesa. Si debes descartar la carta de Deus Bacchus dásela a otro jugador.

7 Consultar el Aruspex

Consulta el Aruspex y sigue las instrucciones sobre el significado de cada Deus cuando rija, incluyendo los casos de empate.

Empieza *siguiendo la acción de la carta del Deus que rige* (si lo hay) y da o coge la carta de Deus como se te indique, recordando que:

- Nunca puedes coger o dar las cartas de Deus Vinum. Seguirán contigo hasta el final.
- Si debes coger una carta de Deus, primero debes elegir entre las que se encuentran en el centro de la mesa. Si no hay cartas de Deus en el centro de la mesa, cógela de otro jugador a tu elección.
- Si hay cartas de Deus en el centro de la mesa, pero no la que debes coger, cógela de otro jugador a tu elección que la tenga.

Narra una escena que cuente lo que le pasa a tu personaje siguiendo las instrucciones del Aruspex.

Es probable que en algún momento te encuentres narrando una escena que incluye a un personaje aunque no tengas la correspondiente carta de Deus. Puedes dejar que el personaje se quede, o se vaya, o lo que tú quieras mientras te mantengas en los límites que diga el Aruspex. La única excepción es el Amans: puedes hacer que se quede o se vaya en la ficción (si no se te indica lo contrario), pero para reunirte con él de nuevo debes tener la carta de Deus Amans o que así se te indique por el Aruspex.

Puedes *quedarte una carta de Umbra* a tu elección hasta el siguiente turno inclinándola (girándola en relación al resto de cartas en juego) e incorporar a tu narración un personaje *reconocible*, lugar *peculiar* o un objeto previamente descrito por otro jugador. No “un chico”, sino “el chico moreno con la toga naranja”. No “una granja”, sino “la granja roja con el gran roble”. El personaje, lugar u objeto no debe haber aparecido previamente en tus escenas ni debe estar asociado con las cartas de Deus del resto como soldados, sátiros, etc.

La carta que has inclinado y guardado es la carga bloqueada, inclinarla es un recordatorio de que no puedes bloquearla un segundo turno, aunque sigas incorporando los elementos. No puedes tener más de una carta bloqueada a la vez. La carta bloqueada cuenta con el resto al determinar qué Deus rige en el próximo turno.

8  Bacchus te da algo en lo que pensar

Si has perdido la carta de Deus Bacchus en el paso 5, el jugador que ahora la tiene te hará una pregunta. Puede ser sobre cómo se siente tu personaje, qué piensa sobre algo o algún detalle sobre su pasado. Puedes contestar directamente (“Cree esto y aquello” / “Hace tiempo hizo esto y aquello”) o narrar algo que sucedió hace tiempo.

9 Ordenar

Descarta todas las cartas de Umbra (excepto la que tengas bloqueada, si hay alguna) a la pila de descartes.

Con esto acaba tu turno.

QUÉ HACER EN EL TURNO DE LOS DEMÁS

 SÉ EL OJO DE LA DIOSA

Si tienes una carta de Deus Minerva y alguien narra una secuencia de eventos excesiva y decadente puedes, si quieres, darle a Minerva como un reconocimiento de que la diosa ha tomado nota y responderá a la ofensa.

HAZ PREGUNTAS

Incluso si no te han dado la carta de Deus Bacchus, aún puedes hacerle preguntas al jugador activo. Sé educado y no le robes la escena, pero pregúntale si quieres aclarar algún detalle o simplemente tienes curiosidad.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando todos los jugadores alcanzan su final. Hay tres tipos de finales posibles siguiendo las instrucciones del Aruspex: final imprevisto, del Miles y del Amans.

El resto de jugadores robarán como si tuvieran el final de historia en su próximo turno si:

- Sólo queda un jugador.
- Sólo quedan dos jugadores y aparecen las Parcae.
- Se alcanza el tiempo límite (si lo hay).
- Las Parcae aparecen el número de veces marcadas para el final del juego (si lo hay).

FINALES

FINAL DEL MILES

En la escena final del Miles, descarta la carta bloqueada (si la hay) y roba la carta de Umbra descartando todo el Vinum hasta que tengas 4 cartas en la mano. Con éstas, narra el final de tu personaje de acuerdo al Deus que rijas:

- 1 Si el **Amans** o **Venus** son el Deus que rige, ¡tendrás un final feliz! Describe tu huida de Bertinoro y el Imperio con tu amante.
- 2 En caso contrario, mueres a manos de tu Accusator o del Miles como consecuencia directa de tus acciones. Si tienes a las **Parcae** en tu mano, puedes narrar un giro de guión donde consigues evitar la muerte, escapar del Accusator y salvar para siempre a tu Amans.

FINAL REPENTINO

En tu escena de final repentino, si sólo tienes cartas de Deus Vinum, elige la opción 3 de la siguiente lista. En caso contrario, descarta la carta bloqueada (si la hay) y roba cartas de Umbra descartando cualquier Vinum hasta que tengas 4 cartas en tu mano.

Si robas a las Parcae, puedes narrar un giro de guión y elegir tu final libremente de la siguiente tabla.

En caso contrario, puedes elegir que cualquier Deus con al menos una carta de Umbra sea el Deus que rige. No hay empates. Si no hay Deus rigiendo, sigue robando 4 cartas como se ha descrito anteriormente hasta que aparezcan las Parcae o al menos un Deus.

- 1 Si tu **Amans** o **Venus** es el Deus que rige, ¡tienes un final feliz! Describe tu huida de Bertinoro.
- 2 Si **Pluto** es el Deus que rige, tu personaje muere como consecuencia de un crimen o una acción violenta en la bacanal.
- 3 Si **Bacchus** o **Satyrus** son los Deus que rigen, te pierdes para siempre en la bacanal confundido entre los seguidores de Bacchus.
- 4 Si **Minerva** es el Deus que rige, debes elegir entre evitar al Accusator para siempre pero perder a tu Amans, o morir a manos del Accusator o el Miles pero salvar a tu Amans.
- 5 Si el **Miles** o el **Accusator** son el Deus que rige, mueres en sus manos como consecuencia directa de tus acciones.

FINAL DE AMANS

Describe tu huida y como tú y tu Amans alcanzáis la seguridad lejos del Imperio. El Accusator y el Miles no podrán alcanzaros.

CERRANDO UNA ESCENA DE FINAL

Tras narrar tu escena de final, pon todas tus cartas de Umbra en la pila de descartes. Si tienes la carta de Deus Bacchus, dá-sela a otro jugador. Pon el resto de tus cartas de Deus (excepto el Vinum) en el centro de la mesa.

BACCHANALIA

Furor Immanis vini et Deorum

Bacchanalia es © 2012 by Paul Czege & Michele Gelli
Game Edition © 2012 Shadow di Michele Gelli

Diseño del juego

Paul Czege, Michele Gelli

Dirección de proyecto, de arte y de texto

Claudia Cangini, Michele Gelli

Traducido al español por

Francisco Castillo
www.conbarba.es

Revisión del texto

Paolo Bosi, Claudia Cangini, Michele Gelli,
Moreno Roncucci, Luca Velluttini
Meguey Baker (Inglés)
Katharina Froehlich (Alemán)
Ludovic Papais (Francés)
Luis Fernández (Español)

Diseño gráfico e ilustraciones

Claudia Cangini

Pruebas de juego

www.bacchanaliagame.com/#!/team

www.narrattiva.it

NARRA t TIVA

"Narrattiva" es un sello editorial de Shadow di Michele Gelli
via Nicola Sacco 39, 47122 Forlì (FC) - ITALY
Fax: +39.0543.579934
www.studioshadow.it

Enlaces

www.narrattiva.it/bacchanalia (Italian)
http://www.bah-editions.fr/ (Français)
www.bacchanaliagame.com (Italian and English)
www.gentechegioca.it (Italian)

Puedes fotocopiar esta página para uso privado.