

Inquisidores

*Un juego de cartas para 3-5 jugadores creado por Oscar Iglesias.
Versión 0.2 (Abril 2015)*



wushek@gmail.com



[Oscar Iglesias en G+](#)



[Psitopía](#)



Inquisidores es un juego de [Oscar Iglesias](#) distribuido bajo [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](#).
Publicado originalmente en [PsiLAN.net](#).

● Intro

Un crimen se ha cometido en Bizancio en la víspera del gran Concilio.

Todas las naciones se acusan de haber roto la tregua y la celebración de tan importante reunión está pendiente de un hilo.

La Inquisición debe tomar cartas en el asunto y resolver la verdad de este misterio, para lo cual enviará a sus mejores agentes al lugar del delito.

Sin embargo, los miembros de la Inquisición son también ciudadanos de las respectivas naciones implicadas...

● Componentes

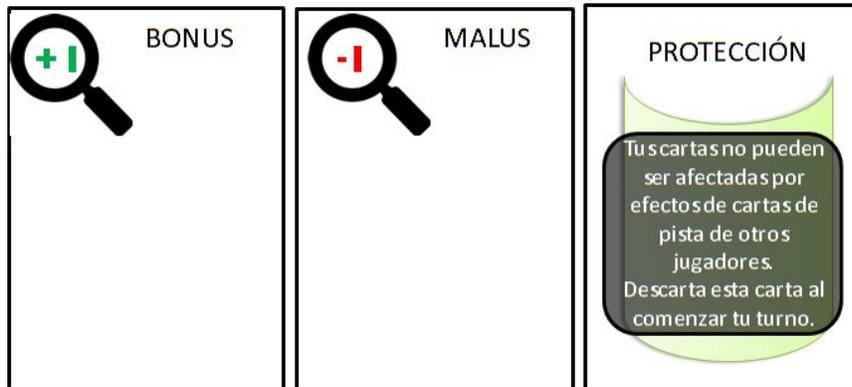
- Baraja de investigación: 22 cartas
 - 5*2 cartas de Pista: Nación.
 - 5*2 cartas de Pista: Objeto.
 - 2 testigos.



- 5 cartas de Facción.
- 5 cartas de Misión: Nación.
- 5 cartas de Misión: Objeto.



- 6 Marcadores.
 - 2 marcadores de +1 punto de prueba a una Pista.
 - 2 marcadores de -1 punto de prueba a una Pista.
 - 2 marcadores de escudo.



● Preparación.

Antes de comenzar la partida se deben retirar varias cartas del mazo de investigación.

Para partidas de 4 o 5 jugadores se descartan 2 cartas, de forma que el mazo de investigación tenga 20 cartas.

Para partidas de 3 jugadores se descarta 1 carta, de forma que el mazo de investigación tenga 21 cartas.

Las cartas descartadas se dejan boca arriba, cerca del mazo de investigación en la pila de descartes.

Se reparte boca arriba una carta de Facción a cada uno de los jugadores. Estas cartas son públicas y deben permanecer a la vista en todo momento.

Además, se reparte una Misión de Nación y otra de Objeto a cada jugador. Estas misiones y las que hayan sobrado deben permanecer ocultas. Cada jugador sólo puede ver sus propias cartas de misión.

Tanto la Facción como las misiones repartidas indican los objetivos de cada jugador durante la partida.

Tu Facción indica que Nación buscas que no sea culpable.

Tu Misión de Nación indica la nación que buscas hacer culpable.

Tu Misión de Objeto indica el objeto que buscas hacer culpable.

Se escoge aleatoriamente un primer jugador y un sentido de giro.

El primer jugador recibe 2 cartas del mazo de investigación. Todos los demás jugadores salvo el último reciben una carta del mazo de investigación.

- **Fase de investigación.**

La Fase de Investigación es el núcleo de la partida, y se compone de una serie de rondas en las que cada jugador por turnos va jugando una carta de su mano con el objetivo de conseguir que sean declarados culpables la Nación y Objeto que vienen indicadas en sus misiones.

Cada jugador sólo puede culpar simultáneamente a una nación y un objeto como máximo. Al final de la partida se sumarán los puntos de prueba que aporta cada Pista en juego para descubrir cuál es la Nación y el Objeto culpables según el consejo de Inquisidores. En caso de empate a puntos de prueba se declararán culpables todos los implicados.

Cuando comienza el turno de un jugador lo primero que hace es robar una carta del mazo de investigación, de modo que tendrá 3 cartas en la mano.

Después de eso juega una carta de su mano, resolviendo todas las acciones que indique la carta.

Si se ha jugado una carta de Pista de un tipo que ya tuviera en mesa debe descartar la Pista anterior.

Si por algún motivo no pudiera jugar cartas debe mostrar todas las cartas en mano y descartarse de una de ellas.

Por último debe darle una de sus cartas al jugador de su izquierda y otra al jugador de su derecha, finalizando su turno.

Todos los descartes son boca arriba, y la pila de descartes siempre está visible.

Las cartas en la mano de cada jugador solo están visibles para su propietario.

Aquellas cartas en el mazo de investigación, y las que se insertan en el fondo del mazo de investigación, son siempre secretas y permanecen ocultas a todos los jugadores.

Si un jugador no puede robar entonces la fase de investigación habrá terminado.

También termina la fase de investigación automáticamente cuando se juega el segundo testigo.

- **Subfase de discusión.**

Al finalizar cada ronda, cuando han jugado su turno todos los jugadores y antes de que comience de nuevo el primer jugador, los Inquisidores discuten sobre las pruebas presentadas.

Cada Inquisidor seleccionará una carta en juego para ser descartada, una pista o un testigo.

Los Inquisidores pueden discutir brevemente antes de votar, pero esta fase no puede alargarse demasiado en el tiempo. Al terminar la discusión cada Inquisidor escoge una carta de pista o testigo en juego. Esta selección se realiza por orden comenzando por el primer Inquisidor.

En caso de mayoría simple la carta seleccionada por la mayoría será descartada. En caso de empate no se descarta ninguna carta.

Una vez se haya resuelto la votación el juego continúa normalmente.

- Fase de resolución.

Si después de una votación el primer Inquisidor no puede robar, o si en algún momento hay dos testigos en mesa, se termina la fase de investigación y comienza la fase de resolución.

Primero se comprueban los resultados de la investigación sumando los puntos de prueba aportados por cada Inquisidor.

Se busca una Nación y un Objeto culpables.

En caso de empate puede haber varias Naciones y Objetos sospechosos, pero en ese caso las misiones de Nación y Objeto que se completen otorgarán menos puntos (1 en lugar de 2)



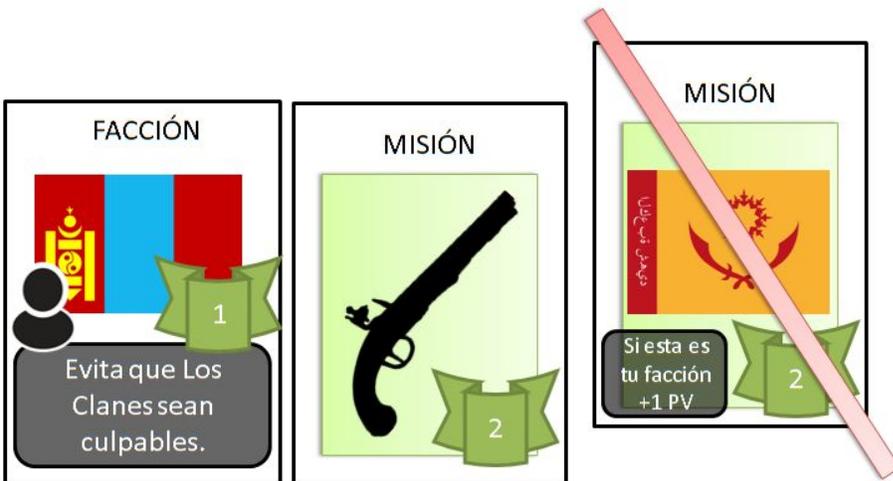
Ej.- al finalizar la fase de investigación estas son las cartas de cada tipo con más puntos.

La pistola tiene un total de 3 puntos de prueba (2 + 2 - 1), con lo cual es el Objeto con más puntos y por lo tanto el culpable.

Las naciones por su parte se han quedado empatadas. La carta de Arabia y la del Protectorado otorgan cada una 2 puntos de prueba, con lo cual ambas naciones se consideran culpables.

Cada jugador entonces muestra sus misiones y puntúa en función de los culpables.

El Inquisidor con más puntos de victoria es el ganador.

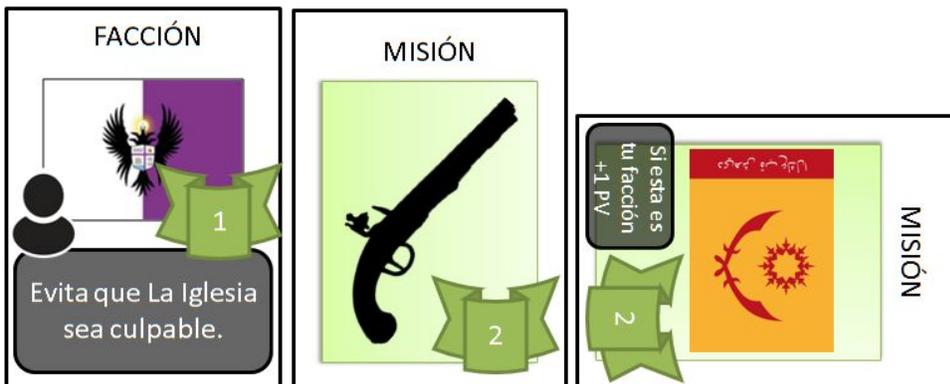


Ej.- El jugador 1 ha conseguido que Los Clanes (Facción) no fueran culpables, lo que le da un Punto de Victoria.

La Pistola ha resultado ser el Objeto culpable, lo cual son 2 Puntos de Victoria adicionales.

Sin embargo tenía la misión de culpar a Arabia y no lo ha logrado, con lo cual esa misión no le da ningún punto.

En total el Jugador 1 ha conseguido 3 puntos.



Ej.- El Jugador 2 ha cumplido sus misiones de Facción (ha evitado que la Iglesia fuera culpable) y de Objeto (la Pistola), lo que le otorga 3 puntos.

También ha conseguido culpar a Arabia, pero como habían resultado 2 naciones culpables esta misión solo otorga 1 Punto de Victoria para un total de 4 puntos.