

CARNIVAL OF SINS



2-5



10+



10-20

En el corazón del carnaval de Nueva Orleans, las máscaras ocultan más que rostros: esconden las verdaderas intenciones de quienes buscan convertirse en los más grandes pecadores y pecadoras de la ciudad. Cada dado lanzado y cada carta jugada, te acerca o te aleja de la victoria. Aquí, la astucia y la estrategia son esenciales. Solo quienes sepan manejar sus deseos y jugar bien sus cartas serán capaces de triunfar en este juego de tentación y fortuna.

·COMPONENTES·

- 7 dados de distinto tipo (6 negros y 1 blanco)
- 35 cartas de Pecado (7 para cada persona)
- 1 carta de Diablo / 5 cartas de Ayuda
- Bloc de puntuación



Dado de 4



Dados de 6



Dado de 8



Dado de 10



Dado de 12



Dado de 20

•OBJETIVO DEL JUEGO•

Carnival of Sins se juega a lo largo de **7 rondas**. En cada una de ellas, quien tenga la carta de **Diablo** deberá lanzar todos los dados sobre la mesa. Luego, cada persona elegirá uno de sus **Pecados** y lo jugará en secreto delante de sí. Cuando todo el mundo haya escogido su Pecado, se revelarán en orden, empezando por quien tenga la carta de Diablo y siguiendo en sentido horario. Cada persona irá realizando las acciones de su Pecado, tomando dados, tratando de obtener la mayor puntuación y fastidiando al resto en el proceso. Tras 7 rondas, quien haya obtenido más puntos se alzará con la victoria.

•PREPARACIÓN DE LA PARTIDA•

Toma una hoja del bloc y anota vuestros nombres en ella. La usaréis para contabilizar la puntuación de cada ronda.

A continuación, entrega a cada persona una mano de 7 cartas con los 7 Pecados. Podéis identificar cada conjunto de 7 cartas por las máscaras de la parte trasera. Sorteard la carta de Diablo o entregádsela a quien confiese el pecado más reciente.



•CÓMO SE JUEGA•

Al inicio de cada ronda, quien tenga la carta de **Diablo** tomará **todos los dados** y los lanzará en el centro de la mesa. Si algún dado rodase fuera de la mesa, tomará todos los dados y los lanzará de nuevo. Una vez lanzados, **no se pueden mover de donde hayan quedado**.

A la vista del resultado de la tirada, cada persona elige **uno de los Pecados de su mano** y lo juega delante de sí, **bocabajo**.

Cuando todo el mundo haya escogido su Pecado, comenzando por quien tenga la carta de Diablo y siguiendo en **sentido horario**, cada persona revelará su Pecado y resolverá sus efectos.

La mayoría de Pecados permiten tomar uno o varios dados **negros** de la mesa. Cuando esto suceda, **toma los dados** de la mesa que correspondan y **colócalos sobre tu Pecado**, manteniendo su resultado. El valor del dado no puede ser alterado al tomarlo. Los dados colocados sobre los Pecados quedan **bloqueados** y no pueden ser tomados por otras personas, salvo que jueguen el Pecado de la **Lujuria** (ver “Efectos de los Pecados” pág.5).

Cuando todo el mundo haya revelado sus Pecados y resuelto sus efectos, anota los puntos conseguidos por cada persona, correspondientes al valor o la suma de valores de los dados que tengan sobre sus Pecados (o lo que indique su Pecado). La persona o personas que hayan conseguido la **menor puntuación** se anotarán adicionalmente el valor del **dado blanco**.

	1	2	3	4	5	6	7	♠
Paola	13	7	2					
Nina	7	6	18					
Vero	16	10	2					
Juan	2	9	5					
Pablo	4	3	18					

Por último, se determina quién se queda la carta de Diablo para la siguiente ronda, que será, si nadie ha jugado la **Soberbia**, la persona con menor puntuación de esta ronda (tras resolver el dado blanco). En caso de empate, será la persona que haya jugado en último lugar.

Los **Pecados jugados** quedan sobre la mesa, **no vuelven a sus manos** respectivas. El siguiente Pecado deberá jugarse encima del de la ronda anterior.

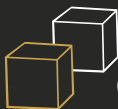
Tener buena memoria no es un **pecado**, por lo que puedes intentar recordar los Pecados jugados por el resto y aprovecharlo a tu favor.

•LOS DADOS•

Al inicio de cada ronda, quien tenga la carta de Diablo lanzará los 7 dados. 6 de ellos son **negros** y cada uno tiene una forma y un número de caras diferente, lo cual hace que las posibilidades varíen en función del dado.



Valores del
1 al 4



Valores del
1 al 6
(Blanco y Negro)



Valores del
1 al 8



Valores del
1 al 10
(el 0 equivale al 10)



Valores del
1 al 12



Valores del
1 al 20

Los **dados negros** son los que tomaréis de la mesa con el efecto de vuestros Pecados.

El **símbolo**  representa "cualquier dado negro", sin importar su forma.

El **dado blanco** es especial. **No puede ser tomado** por nadie, sea cual sea el efecto de su Pecado.

Recordad que la persona o personas que menos puntos hayan conseguido al finalizar la ronda, obtendrán tantos puntos como indique el dado blanco. Esto puede cambiar quién se lleva la carta de Diablo para la siguiente ronda.

•EFECTOS DE LOS PECADOS•

•AVARICIA•



Toma **2 dados** con el mismo valor que haya en la mesa, **no bloqueados**. Si en el momento de revelar tu Pecado no hay 2 dados con el mismo valor en la mesa, **no tomas ninguno**.

•GULA•



Toma **el dado de valor más alto** que haya en la mesa. En caso de empate, toma el que quieras.

•ENVIDIA•



Anotas **tantos puntos como** anote quien tenga la carta de **Diablo**. No tomas ningún dado.

•LUJURIA•



Toma **un dado impar y uno par**. Debes tomar obligatoriamente uno de los dados que haya en la mesa, pero **puedes tomar tu segundo dado** de entre los que estén sobre los Pecados de otras personas (**bloqueados**). Si en el momento de revelar tu Pecado no hay un dado impar y un dado par para tomar, **no tomas ninguno**.

•SOBERBIA•



Este Pecado se resuelve al **final de la ronda**. Toma todos los **dados negros restantes** que queden en la mesa al final de la ronda, si los hubiera, y la carta de **Diablo** para la siguiente ronda.

En caso de que **dos o más personas** juguéis la Soberbia, cada persona toma **un dado cada vez**, alternándose, empezando por la primera que ha jugado el Pecado, hasta que no queden dados en la mesa.

La última persona que haya jugado la Soberbia será quien tome la carta de Diablo para la siguiente ronda.

•PEREZA•



Toma el **dado negro más próximo** a ti. No puedes tomar dados bloqueados por otras personas.

•IRA•



Toma un **dado negro cualquiera** (puede ser un dado de los que aún haya en la mesa o un dado que esté sobre el Pecado de otra persona) y **lánzalo**. Si era un dado que había tomado otra persona, esta vuelve a colocarlo sobre su Pecado con el nuevo resultado.

Si era un dado que quedaba en la mesa, déjalo donde haya caído.

Puedes intentar golpear otros dados con el lanzamiento para alterar sus resultados. Si golpeas uno o varios dados que hubiesen tomado otras personas, vuelven a colocarlos sobre su Pecado con el nuevo resultado. Pero cuidado: si algún dado **cae fuera de la mesa**, tendrás que anotarte el valor que indique como **puntos negativos** y luego deberás relanzarlo en el centro de la mesa con suavidad.

La Ira no te permite bloquear ningún dado sobre tu carta, por lo que no obtendrás puntos de esta manera la ronda en que la juegues.

•CONSIDERACIONES GENERALES•

Si la persona con la carta de Diablo lanza los dados y alguno cae fuera de la mesa, debe relanzar todos los dados.

Si un dado cae encima de una carta de Pecado sobre la mesa, la persona que tenga ese Pecado lo toma y lo aleja, sin modificar su resultado, la distancia necesaria para que no esté sobre su carta.

Si un dado queda posicionado de manera que no quede claro su valor, la persona con la carta de Diablo relanzará ese dado únicamente, sin necesidad de relanzar el resto.

·FIN DE LA PARTIDA·

Al finalizar la séptima ronda se suman los puntos acumulados por cada persona. Quien haya conseguido la mayor puntuación se hará con el título de **"Monarca del Carnaval"** y habrá **ganado la partida**.

Si hubiese un empate, quien haya anotado más puntos en una ronda será quien gane.



•GUÍA RÁPIDA DE ICONOGRAFÍA•



Cualquier dado negro sobre la mesa.



Persona que juega el Pecado.



Carta de Diablo.

•CRÉDITOS•

Autoría: Alex Nogués

Ilustraciones: Vicente Cifuentes

Dirección editorial: David Vaquero

Diseño Gráfico y Maquetación: Iñigo Maestro

Traducción: Sergio Pérez

Revisión: Llubí y Paola Prieto

Producción: Álex Garcigregor



TRANJISGAMES

Editado por: © 2025 Tranjis Games, S.L. (B-87478038)

Calle Clavo 14, 28522, Rivas Vaciamadrid, Madrid, España.

tranjisgames.com | @tranjisgames

