



THE 3 COMMANDMENTS



Un juego para entre tres y siete iniciados de Friedemann Friese, Fraser Lamont y Gordon Lamont.
Editor: Andrea Meyer. Arte: Frédéric Bertrand. Esta traducción: J. Ignacio Candil.

De qué va el juego

Los jugadores se turnan en ser la suma sacerdotisa y promulgar mandamientos, mientras que los otros jugadores son iniciados que tratan de acumular tanto buen karma como les sea posible. La suma sacerdotisa intenta captar a algún iniciado especialmente fervoroso para su religión, pues esto la hará obtener karma adicional. Camino a la salvación, resulta útil observar a otros iniciados durante su turno e imitarlos... A menos que violen algún tabú, por supuesto.

Contenido de la caja



71 cartas de reliquia

(8 de ellas en blanco para que crees tus propias reliquias)

Estas cartas describen los movimientos de reliquias o sus constelaciones en el círculo sagrado y cada una de ellas puede ser una ceremonia o un tabú en una religión determinada. La cifra que muestran indica cuánto karma (bueno o malo) proporcionan; sin embargo, si hay un signo de interrogación en lugar de una cifra, el valor de la carta es variable y se determina conforme a la constelación en el círculo sagrado.



44 cartas de acción

(7 de ellas en blanco para que crees tus propias acciones)

Estas cartas describen las acciones que los iniciados pueden realizar (como "Danzar", "Alzarse" o "Cantar") y la cifra que muestran indica cuánto karma (bueno o malo) proporcionan dichas acciones. Cada carta puede ser una ceremonia o un tabú en una religión determinada y, en general, es la suma sacerdotisa quien decide si una acción se considera una ceremonia o un tabú, así que es importante que interprete las cartas de la misma forma en todos los turnos. En caso de duda, la suma sacerdotisa siempre tiene la razón.



4 cartas de destino

Estas cartas indican lo eficiente que es la suma sacerdotisa difundiendo su religión. Si cuatro iniciados seguidos no obtienen karma o solo obtienen mal karma, la suma sacerdotisa es depuesta.



1 raya de lo sagrado

Esta carta señala el límite entre los mandamientos ♥ y los tabúes ☠ tanto para la suma sacerdotisa como para los iniciados.

15 Reliquias

(5 blancas, 5 negras y 5 marrones)



1 taco de hojas

Para anotar quién ha obtenido karma y en qué cantidad (el lápiz lo pones tú).

4 peanas



1 tablero de juego

3 fichas



PREPARACIÓN DEL JUEGO

Despliega el tablero sobre una mesa. Este muestra el círculo sagrado donde los rituales tendrán lugar y dos espacios para los mazos de cartas. El círculo sagrado se divide en doce áreas: el centro, cinco áreas pegadas al centro (hexágonos), cinco áreas alejadas del centro (triángulos) y el anillo exterior. Baraja las cartas de acción y de reliquia en mazos separados y colócalos boca abajo en sus espacios (fíjate en la imagen de la página 6). Las cartas en blanco no se usan. Cuando juegues por primera vez, mírate algunas de las cartas para hacerte una idea de los mandamientos y tabúes que puedes encontrarte.

Inserta la raya de lo sagrado en una de las peanas **1**. Los jugadores escogen qué jugador será la primera suma sacerdotisa y esta coge las fichas, una de las hojas del taco y un lápiz, y anota los nombres de todos, incluida ella, en la hoja.

CÓMO SE JUEGA

Cada jugador asume una vez el papel de suma sacerdotisa y guía al resto de jugadores a través de un ritual. El número de jugadores determina el número de rondas que tendrá cada ritual. Por último, cada iniciado tiene un intento por ronda.

NÚMERO DE JUGADORES	RONDAS POR RITUAL
3	4
4-5	3
6-7	2

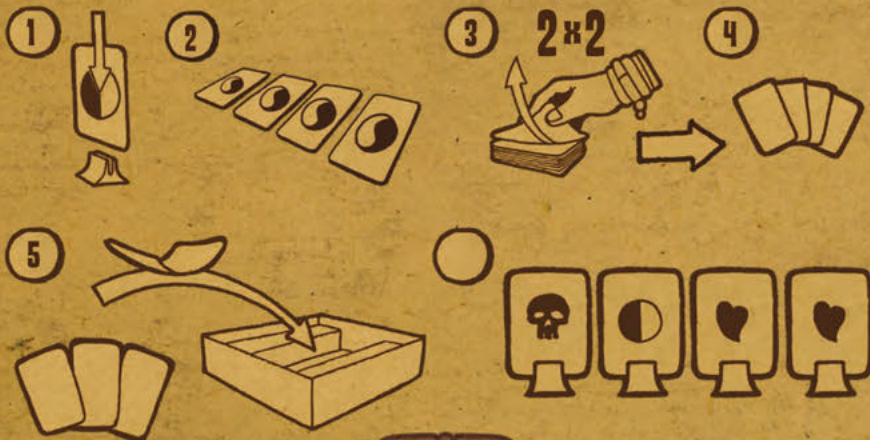


Después de la última ronda en que los iniciados procuran acatar los preceptos religiosos, la suma sacerdotisa obtiene tanto karma como el iniciado más fervoroso haya obtenido en el ritual. Una vez que cada jugador haya sido la suma sacerdotisa, el jugador con la mayor cantidad de karma será declarado el vencedor.

EL RITUAL

La suma sacerdotisa

La suma sacerdotisa sitúa frente a ella la raya de lo sagrado y las tres peanas vacías, así como las cuatro cartas de destino formando una fila y con la cara neutra boca arriba **2**. A continuación, toma las dos primeras cartas de cada mazo **3**, con lo que tendrá una mano de cuatro cartas **4**. Hecho esto, descarta una de las cartas a su elección y la deja boca abajo en la caja del juego **5**. Después, decide cuál de las tres cartas restantes simbolizará un tabú en su religión, mientras que las otras dos cartas representarán los mandamientos ortodoxos. Conforme a ello, inserta las cartas en las peanas de manera que, desde su punto de vista, tenga dos cartas de mandamiento a su derecha y una carta de tabú a su izquierda **6**. Mientras hace esto, debe asegurarse en todo momento de que los iniciados solo ven el reverso de las cartas.





Ahora, fijándose en su reverso, los iniciados pueden ver si son cartas de acción o de reliquia las que proporcionan buen karma o mal karma. La suma sacerdotisa reparte las reliquias por las diferentes áreas del tablero como mejor le parezca.

Las reliquias deben quedar bien situadas dentro de un área (sin pisar las líneas de separación) y cada área puede albergar más de una reliquia al mismo tiempo. En cuanto a cómo colocarlas, las reliquias pueden situarse tumbadas, erguidas, pegadas unas a otras o amontonadas.

¿CÓMO PUEDO SER UNA BUENA SUMA SACERDOTISA?

La suma sacerdotisa ha de conseguir que al menos un iniciado obtenga tanto karma como sea posible; mientras que, cuanto menos obtengan los otros, mejor para ella. Esto es lo que ha de tener en mente al escoger los mandamientos y situar las reliquias, pero también ha de procurar evitar que los iniciados no obtengan nada de karma.



EJEMPLO 1 A

Kara es la suma sacerdotisa y toma cuatro cartas:

- Si no mueves la parte superior del cuerpo.
- Si bailas.
- Si mueves una reliquia blanca.
- Número de reliquias en el área inicial.



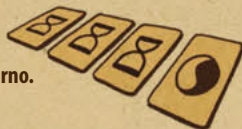
Mira el tablero y decide descartar la primera carta, *Si no mueves la parte superior del cuerpo*. Tras esto, dictamina que es malo para el karma *Si mueves una reliquia blanca* y sitúa la carta correspondiente a la izquierda de la raya de lo sagrado. Por último, sitúa las otras dos cartas a la derecha de la raya de lo sagrado.



EJEMPLO 2 A (más avanzada la partida)

Fred es la suma sacerdotisa ahora y escoge tres mandamientos que evitan que el resto de jugadores obtengan demasiado karma:

- ♥ POSITIVO: número de áreas con reliquias del mismo color.
- ♥ POSITIVO: si pides permiso a la suma sacerdotisa para empezar tu turno.
- ☠ NEGATIVO: número de áreas con al menos una reliquia negra.



Fred está en una situación difícil porque ya van tres iniciados seguidos que no han conseguido obtener karma. Ahora le toca el turno a Gordon.



EJEMPLO 3 A (poco antes del final de la partida)

Gordon es la última suma sacerdotisa y escoge tres mandamientos, entre los que está *Si te haces el macho*, que es un mandamiento positivo.

LOS INICIADOS

Los iniciados se turnan para hacer sus movimientos. En cada turno, el jugador toma una reliquia del tablero y la mueve a cualquier lugar de este (lo que incluye dejarla en la misma área de donde la ha tomado) situándola de forma clara dentro de un área, sin pisar líneas de separación. Si el iniciado hace un movimiento ilegal (como situar la reliquia sobre una línea de separación o mover dos reliquias), no obtiene nada de karma, mientras que los otros iniciados obtienen dos de karma.

MOVIMIENTOS

Un movimiento empieza al tomar exactamente UNA reliquia y termina cuando ESA reliquia es colocada en un área del tablero. Durante el movimiento, el iniciado puede actuar como le plazca tanto si ya ha tomado la reliquia como si no lo ha hecho aún.

En concreto, un jugador puede, si quiere:

- Tocar otras reliquias.
- Tocar a otros iniciados y a la suma sacerdotisa.
- Levantarse de la mesa con la reliquia.

Sin embargo, un jugador no puede:

- Mover más de una reliquia.
- Situar una reliquia sobre una línea de separación.
- Retirar reliquias del tablero de forma permanente.



EJEMPLO 1 B

Jenn es la iniciada que tiene el primer turno. Toma una reliquia negra de un triángulo donde hay tres reliquias, se pone en pie, habla a la reliquia, sonríe a Kara cordialmente y luego sitúa la reliquia en el centro.



EJEMPLO 2 B (más avanzada la partida)

Gordon no sabe qué hacer. Los otros iniciados han hecho de todo, pero ninguno obtiene karma por ello, sino que a casi todos se les indica mal karma. Casi sin querer, pregunta «¿Puedo...?» y empieza su turno. La suma sacerdotisa Fred respira aliviada cuando Gordon toma entonces una reliquia negra de un triángulo y la sitúa en el centro, donde ya hay dos reliquias negras.



EJEMPLO 3 B (poco antes del final de la partida)

Kara se pone en pie, pisotea con fuerza el suelo y toma una reliquia blanca del centro. Luego estira el brazo poniendo la reliquia frente a ella y le dice «Hola, guapa, ¿estudias o trabajas?». Gordon sonríe porque eso le parece ¡machote total! Sin embargo, cuando anteriormente Jenn solo se puso en pie, eso no le pareció que fuera hacerse el macho.

KARMA

La suma sacerdotisa llevará la cuenta del karma obtenido por los iniciados durante el ritual usando la fila vacía más alta de la hoja de karma. Al final del turno de cada iniciado, la suma sacerdotisa utiliza las fichas rojas para marcar qué cartas han coincidido con las acciones del iniciado, si se ha dado el caso, y deja las otras fichas aparte.

Si una carta que refiere a un número y tiene un símbolo “?” en la parte superior no proporciona karma, no se marca.

EN EL CÍRCULO SAGRADO

¿QUÉ ES CADA COSA?

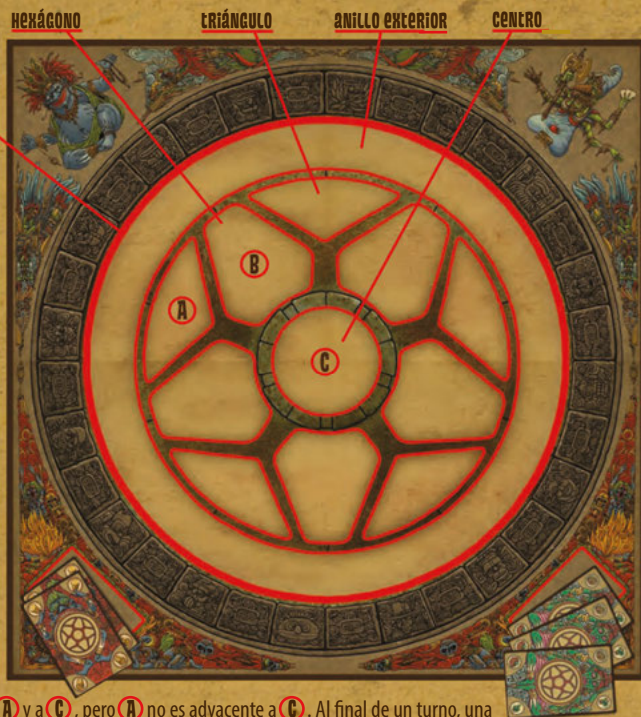
CÍRCULO SAGRADO

El círculo sagrado es donde tendrá lugar el ritual. Su interior está dividido en doce áreas: el anillo exterior, el centro, cinco hexágonos y cinco triángulos.

Bajo el círculo sagrado puedes ver los espacios para las cartas: sitúa las cartas de reliquia en el izquierdo y las cartas de acción en el derecho.

Las áreas de inicio son los lugares de donde los iniciados toman las reliquias, mientras que las áreas de destino son los lugares donde los iniciados dejan las reliquias.

Las áreas con bordes compartidos son adyacentes entre sí; por lo tanto, **B** es adyacente a **A** y a **C**, pero **A** no es adyacente a **C**. Al final de un turno, una reliquia que se ha movido siempre está en un área de destino.



EL DESARROLLO DE UN RITUAL

Cada jugador hace de suma sacerdotisa una vez y dirige un ritual. Durante el ritual:

- La suma sacerdotisa toma cuatro cartas y determina dos ceremonias y un tabú.
- La suma sacerdotisa reparte las reliquias por el tablero como prefiera.
- Los iniciados se turnan para hacer un movimiento cada uno.
- Después de un movimiento, la suma sacerdotisa marca las cartas que concuerdan con el movimiento del iniciado.
- Los iniciados obtienen karma por sus movimientos. Si un iniciado obtiene karma, la suma sacerdotisa gira todas las cartas de destino a su cara neutra.
- Si un iniciado no obtiene karma, la suma sacerdotisa gira una carta de destino a su cara negativa. Si gira la cuarta carta de destino, la suma sacerdotisa es depuesta y todos los iniciados obtienen 20 puntos de karma, mientras que ella no obtiene absolutamente nada. Además, el ritual termina inmediatamente.
- Cuando todos los iniciados hayan jugado su turno, la suma sacerdotisa obtendrá tanto karma como haya obtenido el iniciado más fervoroso. Después de que todo el mundo haya sido suma sacerdotisa una vez, el jugador con la mayor cantidad de karma será declarado el ganador de la partida.

COSAS QUE SE OLVIDAN FÁCILMENTE

- Cuando obtienes mal karma, no has de restar tal cantidad al karma obtenido en turnos anteriores.
- Puedes hacer lo que se te antoje con una reliquia siempre que la devuelvas al tablero intacta.

VARIANTE PARA EXPERTOS

Prueba a no usar las fichas; esto hace que acatar las religiones sea más difícil.