

¡¡¡TRAIDORES!!!

*MÁS VALE TU SECRETO QUE EL DE LOS
DEMÁS*



UN JUEGO DE GAST7

PALABRAS DEL AUTOR

Existen tres razones por las que hice éste juego, la primera fue una partida de rol que realice hace un par de años. Un par de soldados aliados eran prisioneros de otro par de soldados Nazis, la idea era que salieran y combatieran a los Zombis de turno, pero la verdad es que se pasaron la noche peleando e intentando matarse. Hasta el día de hoy me juran que fue una de mis grandes narraciones.

Recuerdo muchas noches jugando al juego de rol del Barón Munchausen y las múltiples historias alocadas que construí con mis colegas para pasar el rato tomándonos unas cervezas.

Soy un jugador y narrador que empezó hace no muchos años y creo que la principal razón de ello es que un juego de rol es un como un tanque, un ente costoso y lento. Costoso por el esfuerzo que hay que invertir en aprender y el material ha adquirir es muy escaso y seguirá siéndolo por un largo tiempo. Lento en el sentido de aprender, congeniar con los demás y mantener el grupo.

Si pudiera hacer de este juego algo sencillo, que permitiera la tensión narrativa exacta, que se aprendiera en pocos minutos y que no obligará a los jugadores a peregrinar a las tiendas especializadas, sería feliz.

Por si acaso, me encantan los tanques.

Gast-7, el autor.

INTRODUCCIÓN

En aquel lugar sin luz, en aquel momento de nadie, tu nombre era un precioso néctar de primavera.

¿Te acuerdas de 1793? Era un mundo nuevo, era una nación nueva. “El Terror”.

Sé que has escuchado muchas cosas de la revolución, pero es difícil contarte acerca de la Conciergerie. Nos aislaban en pequeños grupos dentro de ese infierno a esperar que el tribunal revolucionario nos “atendiera” y “evaluará” nuestro caso.

¿Todavía no te ubicas? ¡Francia, hombre, Francia! El patio de ejecuciones era un zoológico de alimañas y la peste que se colaba hacia la prisión no se la deseo a nadie.

Había que salir de allí como sea y la única manera que se nos ocurría en el momento era jugar a ser dios. No me mires cómo un loco, nos turnábamos para “bendecir” a alguien como Barón o Duque y luego trabajábamos la política para que el tribunal tuviera un poco de piedad con los nuevos contribuyentes a la nación que los delataban.

Cuando se llevaban al tipo para la ejecución por contrarrevolucionario, tardaban unas 2 o 3 semanas en sacarnos. Juro por Dios, que aunque hubieran sido 3 meses, en tu cabeza seguían las últimas palabras del desgraciado:

¡¡¡TRAIDOR!!!

CONCEPTOS BÁSICOS

En pocas palabras este juego trata de conflictos y traición. ¿Quieres la versión más extensa? Los jugadores de “¡¡¡Traidores!!!” son prisioneros de la revolución y necesitan algo jugoso para salir de allí. Es muy probable que haya algunos que sean nobles, otros espías de la revolución y uno que otro “error no forzados”.

Como te dije arriba el juego busca crear conflictos y resolver traiciones... ¿o era crear traiciones y resolver conflictos? La cosa es que una vez que juntes a tus amigos para jugar, con unos **tres o cuatro jugadores estaremos bien**, necesitaras resolver dos cosas primordiales ¿Quiénes somos y adónde vamos?.

¿QUIÉNES SOMOS?

Si te diste una vuelta por el manual, antes de empezar a leerlo, te habrás dado cuenta que al final está la hoja de personaje, ésta hoja es nuestro pequeño resumen de quienes somos durante el juego y nos permite ir anotando los cambios que les irá sucediendo a nuestro querido PJ.

Cada personaje posee 4 características, estas poseen un significado para el personaje y otro para el juego veamos el cuadro:

- ② **Avaricia:** Eres vulnerable a la tentación, podrías vender tu alma por la promesa de fortuna.
- ② **Ingenuidad:** Aunque el mundo este patas arriba crees en las personas.
- ② **Honor:** ¿Podrías aceptar un insulto como si nada?
- ② **Voluntad:** Posees la fuerza para sobreponerte a duras condiciones.

Si no captaste la idea piénsalo así: alguien posee un secreto y tú quieres saber sobre ello, entonces tienes cuatro formas para hacerlo: puedes pagarle u ofrecerle algo por saberlo, intentar engatusarlo, desafiarlo a una competencia y

si ganas que te lo diga o amenazarlo para que te lo diga, o sea lo sobornas, te pasas de listo, lo desafías o lo atemorizas ¡y es que de alguna forma ha de ceder!.

Cuando comienzas el juego debes **repartir 6 puntos totales entre las 4 características** como te venga en gana, puedes poner los 6 puntos a Honor o repartir 2:2:2:0, elige tú. ¿Para que los puntos? A diferencia de otros juegos, cada característica no te hace más fuerte sino más vulnerable, por ejemplo tener más puntos en corrupción no te hace un mafioso con ofertas "que nadie puede rechazar", sino en un ser codicioso que busca el beneficio a toda costa.

Otra cosa que quizás llame tu atención es que solo hay ocho espacios para puntos y es que en el juego **sólo puedes llegar a tener 8 puntos como máximo** por característica y como habrás adivinado, hay muchas instancias para conseguir esos puntos extras.

Si ya terminaste de repartir los puntos, es hora de... que lo sueltes. El personaje que tienes en las manos **no es para ti sino para otro jugador**, cada uno de los jugadores debe poner los personajes que ha creado en un pozo y repartirlos al azar con los demás. ¿Te ha tocado uno muy desbalanceado? ¡Malditos amigos traidores!.

¡A DÓNDE VAMOS?

El juego posee dos elementos muy importantes: dados y cartas los que se utilizan para resolver conflictos dentro de las traiciones ¿o era las traiciones dentro de los conflictos? Bueno, tú me entiendes.

Aquí utilizamos **dados de 6 caras**, esos cuadrados de toda la vida... aunque no lo creas, existen dados de más de 6 caras.

Las cartas que se usan son de la **baraja española**, esas con 4 palos o pintas llamadas oro, basto, espada y copas con números que van del 1 al 7 y luego del 10 al 12 donde residen las figuras o personas. **En caso de que lo único que tengas es una inglesa**, entonces simplemente sácale los comodines o jokers y los números 8,9 y 10.

En las figuras existen tres personajes que van en el siguiente orden de importancia: **La Sota, El Caballero y El Rey.**

Durante el juego cada pinta o palo tiene su significado, mira la tabla (también ésta la conversión para barajas inglesas):

Oro	Avaricia	Diamante
Copa	Ingenuidad	Corazón
Espada	Honor	Pica
Bastos	Voluntad	Trébol

¿Por qué las pintas o palos van ligadas con las características? Durante el juego existirán situaciones que dependerán de la tirada de los dados, las que llamaremos tiradas encontradas, que serán los intentos de vencer a tu, o el de otro, personaje. Tu eres libre de usar una carta para sumarle su valor a tu tirada y así salvarte de una humillación.

Ej.: *Juan intenta que Gastón le diga donde se esconde el Baron del norte y para ello le ofrece una cuantiosa suma de dinero. Juan lanza su dado y obtiene un 6 mientras que Gastó sólo logra un 3... pero rápidamente usa un 5 de oro que tiene en la mano y obtiene un 8 (3+5=8) resistiendo la tentadora oferta.*

Ahora bien, cuando comienza el juego **cada persona inicia con 5 cartas** en mano, durante el juego habrá oportunidades de seguir robando, pero no te aseguro que sea algo bueno. ¿Acaso éste juego está lleno de puras trampas? ¡Escritor traidor!.

REGLAS DE JUEGO

PRIMEROS PASOS

Recordemos entonces, cada uno habrá hecho un personaje y luego lo habrá cedido al pozo para luego robar el suyo. Dale un nombre por el que serás nombrado y revisa sus puntos de características para que te adecues a él.

Antes de empezar revuelvan la baraja de cartas, luego cada jugador debe escoger una al azar. La carta que saques será tu llave a la libertad como prisionero, en el juego existen tres tipos de personajes:

- **Noble**: Los nobles han caído en la desgracia de ser capturados, pero han logrado pasar desapercibido entre los muchos mendigos de la cárcel. Pero un gran peligro corren ellos, ya que sería muy fácil delatarlos.
- **Espías**: Los revolucionarios saben de sobra que hay mucha información que ningún fiel lacayo real daría al nuevo gobierno y es por eso que muchos agentes pasan meses infiltrados intentando escuchar, claro que su misión es secreta, quizás demasiado para su propio gusto.
- **Inocentes**: Algunos han caído allí por falsos juicios y producto del caos del momento, pero pueden ser perfectos blancos para quienes quieren salir de la prisión, un movimiento en falso y puede ser el último.

Cada persona a quien le salga una figura será un espía pues tendrá la difícil misión de identificar y delatar a la persona que posee esa carta o la superior a ella y por tanto es el noble que busca. En caso contrario, **a quienes no le salga una figura será un inocente o un noble** y tendrán una vida atormentada a menos que consiga sobrevivir con la característica que le salga a un valor menor que el número de ella.

Ej. Es hora de robar cartas, a Juan le ha salido el Caballero de espadas y deberá pasar el juego buscando al Rey o al Caballero de espadas entre los demás jugadores. En cambio a

Gastón le ha aparecido un 2 de espada, lo que significa que deberá mantener a toda costa su Honor por debajo de 2.

Si te fijas en el ejemplo es muy difícil mantener una característica por debajo de ese número, la verdad es que los Inocentes son los únicos que **pueden elegir delatar a un noble de la pinta que le ha salido.**

¿Cuándo se hace la distinción entre noble e inocente? Cuando recibes tus cartas, **aquel que tenga en mano una figura será un Noble a menos que sea un espía.** Los nobles no pueden delatar a nadie de su pinta y tampoco pueden delatar a ningún superior.

Ej. Gastón, que se había identificado en su primera carta con un dos de espadas, saca una sota de bastos en su mano inicial(convirtiéndose en Noble) lo que se traduce de que no puede delatar ni al Rey ni al Caballero de bastos (rangos mayores) y pero si a la realeza de espadas (su pinta).

Una vez que se ha sacado la carta al azar se debe escribir cual era detrás de su hoja de personaje, cosa que nadie pueda verla, y luego devolverla al mazo para volver a revolver y entregar la primera mano, donde quizás aparezcan los primeros nobles.

DENTRO DEL JUEGO

SOBRE LAS FIGURAS

Ya en juego lo único que nos queda saber cómo utilizar las cartas, recordemos que las **cartas con número se utilizan como un bono a tus tiradas** (leer página 7), pero es hora de saber para qué sirven las figuras.

Existen tres figuras y cada una tiene un uso en juego:



- El Rey: Es el máximo grado al que puede aspirar un noble. Dentro de juego: **El Rey no se descarta bajo ningún motivo y carece de mayor utilidad.**
- El Caballero: Es el fiel soldado del Rey, poderoso e imparable en su corcel. Dentro de juego: **El descártala te permite ganar automáticamente cualquier encuentro de su palo o pinta.**
- La Sota: Este identifica al paje del rey, un sirviente de menor importancia pero que alcanza a estar en el séquito real. Dentro del juego: **El descartarla te permite limpiar 3 puntos en su característica (dependiendo de su palo o pinta).**

Como podrás ver las figuras tienden a ser fáciles de descartar y muy útiles, pero se corre un riesgo, si una persona descarta una figura y otra persona puede delatarla entonces esta última habrá ganado el juego.

EJ. Juan se enfrenta a Gastón en un duelo de honor, pero Juan decide utilizar su Caballero de espadas para ganar el encuentro de honor automáticamente, pero Gastón revela que él era un espía en busca del mismo caballero... mala suerte Juan has perdido.

Una vez que descartes tus figuras, con excepción del rey que no se puede descartar, se entenderá que has traicionado a tus camaradas nobles y por tanto ya no tienes nexos con la nobleza, entonces **aquel que deje de tener figuras en mano pasará a ser un inocente inmediatamente.**

SOBRE LOS ENCUENTROS

Existen cuatro tipos de encuentros, cada uno está ligado a una característica, y se resuelven con una tirada encontrada que es cuando **un jugador lanza su dado y lo compara con la tirada de otro, suman sus modificadores y quien tenga el valor más alto gana.**

Los modificadores pueden ser:

- Cartas de número: La carta añade su valor a la tirada.
- Puntos en característica: Por cada 2 puntos en una característica tendrás un -1 a la tirada.
- Favor del pueblo: Por cada 2 otros jugadores que te apoyen tendrás un +1 a tu tirada, por cada 2 otras personas que no te apoyen un -1. Si toda la mesa está de acuerdo ganarás un bono igual al número de jugadores y si toda la mesa no te apoya tendrás un descuento igual al número de jugadores.

Al ganar un encuentro te salvas de posibles efectos secundarios. Cuando utilices una carta de número para ganar debes tener en cuenta que por **cada 2 puntos por sobre la tirada contraria deberás robar una carta.**

Al perder un encuentro por **cada 2 puntos por debajo de la tirada contraria deberás anotarte 1 punto en la característica** del encuentro.

Ej. Juan lanza su dado y obtiene un 6 mientras que Gastón sólo logra un 3... pero rápidamente usa un 5 de oro que tiene en la mano y obtiene un 8 (3+5=8) resistiendo la tentadora oferta. Gastón deberá robar una carta (8 es dos puntos mayor que 6) y Juan que ha perdido deberá anotarse un punto en avaricia (6 es dos puntos menor que 8).

Ahora bien, cada encuentro tiene una utilidad en juego y una meta, al hacer que el **jugador alcance los 8 puntos en su característica** lo obligarán a hacer ciertas cosas:

- ② Avaricia: Los hombres avaros son tendrán que robar una carta por cada vez que haya un encuentro hasta que el mazo se acabe.
- ② Honor: Los hombres sin honor pierden todos los encuentros a los que se les enfrente.
- ② Ingenuidad: A los hombres ingenuos se les puede regalar cartas y ellos deben recibirlas, esto incluye a los reyes.
- ② Voluntad: Los hombres sin voluntad no pueden usar cartas que no sean de figuras.

La otra manera de alcanzar la victoria en un encuentro es con el favor del pueblo, al enfrentarse a otros jugadores ellos deben actuar la escena lo mejor posible narrando la situación y justificando su accionar, así los demás jugadores deben ver si lo apoyan o no según su criterio, ya sea porque lo hizo muy bien o porque no quieren que el otro jugador gane. Son libres de votar como quieran. Para votar cada jugador debe utilizar su pulgar, pulgar arriba a favor y pulgar abajo en contra, cosa que todos lo vean y sepan quien está apoyando a quien.

FIN DEL JUEGO

Para ganar el juego debes lograr tu misión según si eres espía, inocente o noble delatando a un noble que algún jugador tenga.

Como podrás haberte dado cuenta el juego no posee muchas opciones para saber las cartas que tienes en mano y es por eso que te vales de tu astucia y conspiraciones para lograr que los otros te lo digan: amenázalos con enfrentarlos, crea alianzas, miente y engaña.

En cualquier momento puedes acusar a alguien de tener cierta carta en mano, para ello debes pasar el **Tribunal Revolucionario**. Quien acusa debe convencer al tribunal de lo que dice es cierto y el que recibe la acusación debe buscar salvarse, luego se procede a la votación.

Por cada jugador que apoye el acusado debe mostrar una carta al azar que cada jurado roba, si sale la figura en cuestión el acusador gana. De no salir cada jurado que no apoyo elige una carta revelada, el acusador entonces recibe esa carta como castigo.

Ahora bien, si un jugador descarta una carta que era la misión de otro, esa persona puede revelar su objetivo y declararse vencedor.

Nombre:

Avaricia	OO	OO	OO	OO	
Honor	OO	OO	OO	OO	
Ingenuidad	OO	OO	OO	OO	
Voluntad	OO	OO	OO	OO	

-1 -2 -3 -4

Nombre:

Avaricia	OO	OO	OO	OO	
Honor	OO	OO	OO	OO	
Ingenuidad	OO	OO	OO	OO	
Voluntad	OO	OO	OO	OO	

-1 -2 -3 -4

SOBRE EL ROLERO DE HIERRO 2011

Este juego fue concebido con la idea de participar en el Rolero de Hierro 2011 como un juego revolucionario.

Reto mecánico: Sin tiempos muertos

Es un juego dinámico que no da opción para que se puede descansar o hacer pausas, camarón que se duerme se lo lleva la corriente.

Reto social: La rueda de la fortuna

Cuando se comienza el juego cada uno crea un personaje, pero nadie sabe a quién le tocará.

Retos temáticos: Reto reaccionario

Los jugadores asumen el rol de nobles capturados durante la revolución, caídos en las garras de la revolución francesa. Durante el juego muchos no lo serán por un tiempo o dejarán de serlo, esto se justifica porque los personajes van mintiendo durante el juego para proteger su pellejo, quien dice que es un campesino hoy es libre de decir lo contrario mañana.