

Guillotina

El juego revolucionario en el cual vencerás
cortando cabezas

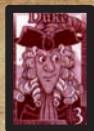
Guía de Cartas



Vive la Revolution!

COMPONENTES

50 tarjetas de NOBLES (las tarjetas que llevan dos logotipos Guillotine™ en el reverso)



y 60 tarjetas de ACCION (las tarjetas que llevan un logotipo Guillotine™ en el reverso).



OBJETIVO

Recoger el mayor número de puntos decapitando nobles importantes.

DESCRIPCIÓN GENERAL

El juego se divide en tres "días." Cada día, 12 nobles se alinean para esperar su turno en la guillotina. Los jugadores juegan cartas de acción de su mano (posiblemente cambiando el orden de la línea) y, entonces recogen los nobles del frente de la línea. Al final del tercer día, gana quien tenga más puntos.

PREPARACION

Baraje las dos pilas de cartas por separado y reparta 5 tarjetas de acción a cada jugador. Deje espacio para los descartes al lado de cada una de las dos pilas.

JUGAR

Al principio del primer día, se deben coger 12 cartas de NOBLES de la pila y se ponen boca arriba en una línea de izquierda a derecha. Y en el extremo derecho de la línea estará la guillotina donde los nobles serán decapitados.

La ronda de cada jugador comienza como sigue:

1. Juegue una carta de acción (opcional).

Las cartas de acción le permiten mover nobles hacia adelante y hacia atrás, coger cartas extra, añadir o sacar nobles de la línea, conseguir puntos extras, etc.

2. Recoja el primer noble de la línea.

Los Nobles valen puntos dependiendo de su notoriedad. Cuando recoge una carta de noble colóquela delante suya haciendo una pila que luego será su resultado. Todas las cartas de noble recogidas se dejan boca arriba en la mesa todo el tiempo.

3. Coja una carta de acción (Haya jugado una o no).

El juego continúa de esta manera hasta que no hay ningún noble en la línea al principio de la vuelta de un jugador. Ese día ha terminado y empieza un nuevo día. Reparta 12 cartas de nobles nuevas de la pila.

Todos los jugadores mantienen sus cartas de acción restantes en sus manos y las cartas de nobles que han recogido en sus pilas de resultado. El jugador a la izquierda de la persona que empezaba el día anterior es el primer jugador durante el nuevo día.

Al resto de jugadores se les permite investigar los nobles que has recogido para descubrir cuántos puntos llevas acumulados. Cuando el tercer día finalice, cada jugador cuenta sus puntos sumando sus cartas de nobles (el número de la esquina inferior derecha) y algunas cartas de acción que podrían añadir o restar puntos. Quien tenga el mayor número de puntos, es el ganador.



Archbishop
Arzobispo



Bad Nun
Monja Mala



Baron
Barón



Bishop
Obispo



Captain of the Guard
Capitán de la Guardia

Agrega otro noble del mazo al final de la fila cuando recojas este noble.



Cardinal
Cardenal



Coiffeur
Estilista



Colonel
Coronel



Councilman
Concejal



Count
Conde

El Conde vale 2 puntos extra si también tienes a la Condesa en tu pila.



Countess
Condesa

La Condesa vale 2 puntos extra si también tienes al Conde en tu pila.



Duke
Duque



Fast Noble
Noble Veloz

Recoge un noble adicional del frente de la fila después de recoger este noble.



General
General

Agrega otro noble del mazo al final de la fila cuando recojas este noble.





Governor
Gobernador



Heretic
Hereje



Hero of the People
Héroe del Pueblo



Innocent Victim
Víctima Inocente

Elige una carta de Acción de tu mano y descártala cuando recojas este noble.



King Louis XVI
Rey Luis XVI



Lady
Dama

Toma una carta de Acción adicional al final de tu turno cuando recojas este noble.



Lady in Waiting
Dama de Compañía

Toma una carta de Acción adicional al final de tu turno cuando recojas este noble.



Land Lord
Terrateniente



Lieutenant

Teniente



Lord
Barón

Toma una carta de Acción adicional al final de tu turno cuando recojas este noble.



Mayor
Alcalde



Marie Antoinette
Maria Antonieta



Martyr
Mártir



Master Spy
Espía Maestro

Después de jugar cada carta de Acción, mueve esta carta al final de la fila.





Palace Guard Guardia de Palacio

Cada Guardia de Palacio vale una cantidad de puntos igual al número de Guardias de Palacio en tu pila (incluyendo este).



Piss Boy Niño de la Pipi



Regent Regente



Rival Executioner Verdugo Rival

Recoje el siguiente noble del mazo después de recoger este noble.



Robespierre Robespierre

El día termina cuando recoges este noble. Descarta los nobles que queden en la fila.



Royal Cartographer Cartógrafo Real



Sheriff Comisario



Tax Collector Recolector de Impuestos



The Clown El Bufón

Cuando recojas este noble, colócalo en la pila de otro jugador.



Tragic Figure Figura Trágica

Este noble vale -1 puntos por cada noble Gris en tu pila (incluyendo este).



Unpopular Judge Juez Impopular

Ningún jugador puede jugar cartas de Acción mientras el Juez Impopular está al frente de la línea.



Wealthy Priest Sacerdote Acaudalado



After You...
Después de Usted...

Coloca el noble al frente de la fila en la pila de otro jugador.

Bribe Guards
Guardias Sobornados

Mueve el noble al frente de la fila hacia el final de la fila.

Callous Guards
Guardias Insensibles

Coloca esta carta frente a ti. Ninguna carta de Acción que altere la fila puede ser jugada. Puedes descartar esta carta cuando desees.

Church Support
Apoyo Clerical

Coloca esta carta frente a ti. Vale 1 punto adicional por noble Azul en tu pila (al final del juego)

Civic Pride
Orgullo Cívico

Mueve un noble Verde hacia adelante uno o dos espacios en la fila.

Civic Support
Apoyo Cívico

Coloca esta carta frente a ti. Vale 1 punto extra por cada noble Verde en tu pila.

Clerical Error
Error Burocrático

Elige un jugador. Toma cualquier noble de tu elección de su pila. Después, ese jugador escoge cualquier otro noble de tu pila y lo toma.

Clothing Swap
Cambio de Ropas

Elige cualquier noble en la fila y descártalo. Reemplázalo con el siguiente noble del mazo.

Confusion in Line
Confusión en la Fila

Elige un jugador. Reacomoda la fila al azar justo antes de que ese jugador recoja su siguiente noble.

Double Feature
Función Doble

Recoge un noble adicional del frente de la fila en este turno.

Escape!
¡Escape!

Revuelve todos los nobles de la fila. Elige dos al azar y descártalos. Reacomoda el resto de la fila al azar.

Extra Card
Carro Extra

Agrega tres nobles del mazo al final de la fila.

Fainting Spell
Desmayo

Mueve un noble hacia atrás 1, 2 ó 3 espacios en la fila.

Fled to England
Huída a Inglaterra

Descarta cualquier noble de la fila.

Forced Break
Escape Forzado

Todos los demás jugadores deben descartar una carta de Acción elegida al azar.

Foreign Support
Apoyo Extranjero

Coloca esta carta frente a ti. Toma una carta de Acción cada vez que recojas un noble Púrpura.

Forward March
Hacia el Frente

Mueve un Guardia de Palacio al frente de la fila.

Fountain of Blood
Fuente Sangrienta

Coloca esta carta frente a ti. Vale 2 puntos.

Friend of the Queen
Amigo de la Reina

Mueve un noble hacia atrás 1 ó 2 espacios en la fila.

Ignoble Noble
Noble Innoble

Mueve un noble exactamente cuatro espacios hacia adelante en la fila.

Indifferent Public
Público Indiferente

Coloca esta carta frente a ti. Cada noble Gris en tu pila vale un punto, en vez de su valor normal.

Infighting
Peleas

Elige un jugador. Ese jugador debe elegir dos cartas de Acción de su mano y descartarlas.

Information Exchange
Intercambio de Información

Intercambia tu mano por la de otro jugador.

L'Idiot
El Idiota

Mueve un noble hacia adelante 1 ó 2 espacios en la fila.

Lack of Faith
Falta de Fe

Si hay nobles Azules en la fila, mueve el que esté más cerca del frente hasta el frente de la fila.

Lack of Support
Falta de Apoyo

Elige un jugador. Mira la mano de ese jugador, elige una carta de Acción y descártala.

Late Arrival
Llegada Tarde

Mira las tres cartas superiores del mazo de nobles, y agrega cualquiera de ellos al final de la fila.

Let Them Eat Cake
Que Coman Pasteles

Si María Antonieta está en la fila, muévela al frente de la fila.

Majesty
Majestad

Mueve un noble Púrpura uno o dos espacios hacia adelante.

Mass Confusion
Confusión Masiva

Pon todos los nobles de la fila en el mazo. Baraja el mazo, y saca al azar el mismo número de nobles para formar una nueva fila.

Military Might
Poderío Militar

Mueve un noble Rojo 1 ó 2 espacios hacia adelante en la fila.

Military Support
Apoyo Militar

Coloca esta carta frente a ti. Vale 1 punto extra por cada noble Rojo en tu pila.

Milling in Line
Moviéndose en la Fila

Reacomoda al azar los primeros cinco nobles de la fila.

Missed!
Fallo!

Elige un jugador. Ese jugador debe colocar el último noble que recogió al final de la fila.

Missing Heads
Cabezas Perdidas

Elige un jugador. Ese jugador pierde un noble al azar de su pila.

Opinionated Guards
Guardias con Opinión

Reacomoda los cuatro primeros nobles de la fila en el orden que desees.

Political Influence (2)
Influencia Política

Toma tres cartas de Acción adicionales al final de tu turno. No recojas un noble este turno.

Public Demand
Demanda Popular

Mueve cualquier noble en la fila al frente de la fila

Pushed
Empujado

Mueve un noble exactamente 2 espacios hacia adelante en la fila.

Rain Delay
Retraso por Lluvia

Revuelve todas las manos de los jugadores con el mazo, y dale una nueva mano de 5 cartas a cada jugador.

Rat Break
Escape de Ratas

Elige cualquier carta de Acción en la pila de descarte y ponla en tu mano.

Rush Job
Trabajo Apresurado

Elige un jugador. Ese jugador no puede jugar una carta de Acción en su siguiente turno.

Scarlet Pimpernel
Pimpinela Escarlata

El día termina después de que termines tu turno. Descarta el resto de los nobles de la fila.

Stumble
Traspié

Mueve un noble exactamente un espacio hacia adelante en la fila.

The Long Walk
La Larga Caminata

Voltea el orden de la fila

'Tis a Far Better Thing
Es Algo Mucho Mejor...

Mueve un noble exactamente 3 espacios hacia adelante en la fila.

Tough Crowd
Público Difícil

Coloca esta carta frente a otro jugador. Vale -2 puntos para ese jugador.

Trip
Tropezón

Mueve un noble en la fila exactamente un espacio hacia atrás. Puedes usar otra carta de Acción este turno.

Twist of Fate
Giro del Destino

Descarta cualquier carta de Acción que esté enfrente de cualquier jugador.

Was That My Name?
¿Dijeron Mi Nombre?

Mueve un noble 1, 2 ó 3 espacios hacia adelante en la fila.