

el mismo
Quality Products
★ ★ ★

LE RECOMIENDA...

Un juego de
LOÏC LAMY
Y PHILIPPE DES PALLIÈRES



Ilustrado por
TOM VUARCHEX

Instrucciones

★ MAFIA de Cuba ★

Un juego de investigación y faroleo de 6 a 12 jugadores a partir de 10 años.

Duración: 10 - 20 minutos.

★ RESUMEN

Un jugador encarna al Padrino y confía su caja de puros al primer jugador. La caja se va pasando de mano en mano alrededor de la mesa. Cada jugador aprovecha la ocasión para robar los diamantes que contiene, o bien para coger una ficha de personaje. A continuación el Padrino les interroga para identificar a los Ladrones y recuperar sus diamantes.

★ MATERIAL

- 15 diamantes (de plástico genuino)
- 10 fichas de personaje: 5 Leales, 2 Agentes (FBI y CIA), 2 Choferes, 1 Sicario
- 2 comodines (en forma de botella)
- 1 caja de juego
- 1 bolsita de tela

★ PREPARACIÓN

El jugador con más experiencia hace de Padrino y coloca en la caja los 15 diamantes y las fichas de personaje indicadas a continuación. Los comodines disponibles se colocan delante de él.

Número de jugadores	6	7	8	9	10	11	12
Leales	1	2	3	4	4	4	5
Agentes (FBI/CIA)	1	1	1	1	2	2	2
Choferes	1	1	1	1	1	2	2
Comodines	-	-	1	1	1	2	2

- El Padrino elige retirar en secreto entre 0 y 5 diamantes de la caja, que guarda escondidos en el bolsillo. Hay, por tanto, entre 10 y 15 diamantes en la caja.
- La bolsita de tela se confía al **primer jugador** a la izquierda del Padrino.
- El resto del material se retira de la zona de juego.

★ DESARROLLO DE LA PARTIDA

El juego se divide en dos fases: el Robo de los diamantes, y la Investigación.

I. ROBO DE LOS DIAMANTES

Durante el "Robo de los diamantes" los jugadores se pasan la caja de uno a otro en el sentido de las agujas del reloj, comenzando por **el primer jugador** a la izquierda del Padrino. Cada uno, cuando recibe la caja, debe **observar el contenido (1), coger (2) y pasar la caja (3).**

1 - El jugador abre la caja, observa y memoriza el número de diamantes y las fichas de personaje que quedan. Estos datos son de vital importancia para dar un testimonio fiel o mentir de manera creíble.

2 - El jugador **ESTÁ OBLIGADO** a coger, discretamente:
tantos diamantes como quiera (mínimo 1) **o bien** 1 sola ficha de personaje a su elección.

El jugador mantiene oculto su "botín" en el bolsillo (o la mano, bolso, etc.) y no lo revela hasta que el Padrino se lo indique. **¡ESTÁ PROHIBIDO NO COGER NADA!**

EXCEPCIONES

- Antes de coger, **El primer jugador puede** descartar en secreto **una ficha de personaje** de su elección y colocarla dentro de la bolsita de tela, que mantendrá escondida en su bolsillo hasta el desenlace de la partida. Después, coge de la manera habitual. **No está permitido meter diamantes en esta bolsita.**
- **Cada jugador** que reciba **la caja completamente vacía** se convierte automáticamente en un "Pillo" (ver página 5). Actúa como si no estuviera vacía, haciendo ver que coge algo.
- **El último jugador**, y solo él, **puede** no coger nada aunque la caja no esté vacía, con el fin de convertirse en un Pillo. Aún así, también debe fingir que coge algo.

Atención: en todo momento durante la partida, si algún jugador no ha respetado la regla de coger, de la manera establecida, queda eliminado inmediatamente. Un jugador eliminado ya no puede hablar ni participar en la investigación.

3 - Una vez que ha cogido con disimulo, el jugador pasa la caja a su vecino de la izquierda.



II. INVESTIGACIÓN

El Padrino recupera la caja, examina lo que queda e interroga a los jugadores en el orden que quiera para recuperar los diamantes. Los jugadores son libres de mentir o de decir la verdad, guardar silencio, hablar sin que se les pregunte...

Atención, si todos los jugadores han robado diamantes la victoria del Padrino está asegurada.

¿Qué preguntar?

- "Cuando has recibido la caja, ¿cuántos diamantes había?"
- "Cuando has recibido la caja, ¿qué fichas de personaje había?"
- "Cuando has pasado la caja, ¿qué quedaba?"
- "¿Qué has cogido tú?"

El Padrino tiene que variar las preguntas de un jugador a otro, reavivar los debates, y localizar a las personas de fiar. La partida será mucho más interesante si el jugador interpreta al Padrino de forma creíble.

Cuando el Padrino piensa que ha encontrado a un Ladrón, le acusa diciendo: "¡vaciáte los bolsillos!". Esta fórmula es la única manera válida de obligar a un jugador a revelar inmediatamente lo que ha cogido.

- *Si el jugador ha robado diamantes*, se los devuelve al Padrino que los coloca **delante de sí**. El Ladrón queda **eliminado**. ¡YA NO PUEDE HABLAR! El Padrino prosigue con la investigación hasta que recupera todos sus diamantes.



- *Si el jugador no ha robado diamantes*, ¡el Padrino ha cometido un error! A modo de disculpa entrega un comodín al jugador acusado injustamente. Este jugador **no queda eliminado** y la investigación prosigue con normalidad. Si al Padrino ya no le queda ningún comodín para entregar al acusar injustamente a un jugador, queda eliminado y la investigación termina.
- *Si el jugador acusado es un Agente*, la investigación termina y el Agente gana la partida inmediatamente. Los Agentes son incorruptibles, ¡el Padrino no puede darles ningún comodín!

¿Y si hay un error?

Si un jugador comete un error al coger (ejemplo: 2 diamantes y 1 ficha de personaje), siempre queda eliminado. Si el error se descubre al ser acusado, el Padrino no le da ningún comodín. La investigación prosigue con normalidad.

★ FIN DE LA INVESTIGACIÓN

Si el Padrino consigue recuperar todos los diamantes robados, comparte la victoria con los Leales.

Si el Padrino acusa a un Agente (FBI o CIA), el Agente gana la partida en solitario.

Si el Padrino queda eliminado, los Ladrones en juego revelan su botín. El Ladrón que haya robado **el mayor número** de diamantes gana la partida junto con todos los Pillos.

El Chofer gana si su vecino de la derecha forma parte de los ganadores.

Los ganadores eligen al próximo Padrino para empezar una nueva investigación.

CAMBIAR LAS PARTIDAS

Es aconsejable que los jugadores se cambien de sitio entre las partidas.

Los jugadores muy experimentados pueden cambiar el reparto de personajes respetando el número de fichas previsto inicialmente y conservando suficientes Leales.

Se puede cambiar la dificultad de una partida modificando el número de comodines disponibles, si se juega con niños por ejemplo. Añadir comodines hace que la investigación se vuelva más fácil para el Padrino, y retirar algunos mejora las posibilidades de victoria de los Ladrones.

La versión para "5 jugadores" es factible pero altamente desaconsejada para vuestras primeras partidas. Requiere un buen conocimiento del juego para aprovecharla bien. Las dos fichas de personaje utilizadas son el Leal y el Agente del FBI. El Padrino no tiene comodines.



★ SOBRE LOS PERSONAJES



(Sin ficha)

EL PADRINO: *ha sacrificado mucho para llegar a dirigir esta familia. ¡Y tiene intención de quedarse!*
El Padrino gana si recupera **todos los diamantes**. Arbitra los debates, vela por que todo el mundo hable y exige un respeto absoluto por parte de sus hombres.

Atención: el Padrino debe acusar únicamente a los Ladrones para evitar perder sus comodines y quedar eliminado.



(Sin ficha)

EL LADRÓN: *de acuerdo, todos los miembros de la familia son deshonestos, pero robar al Padrino es muy peligroso: la justicia de Don Alessandro es expeditiva e implacable.*

Si el Padrino queda eliminado, el Ladrón que siga en juego y que tenga el mayor número de diamantes es declarado vencedor. En caso de empate, los Ladrones comparten la victoria.



EL LEAL: *su lealtad hacia el Padrino le asegurará unas ganancias más que aceptables.*

El Leal gana si el Padrino recupera todos sus diamantes. Tiene que convencer al Padrino de que dice la verdad y ayudarlo a descubrir a los culpables.



EL AGENTE DEL FBI – EL AGENTE DE LA CIA: *Agente infiltrado desde hace meses, aprovecha la discordia en el seno de la familia. Espera una señal para alertar a sus compañeros y acabar con esto.*
El Agente gana inmediatamente si el Padrino le acusa. Si están presentes los dos Agentes, el acusado gana en **solitario**.



EL CHÓFER: *su objetivo es proteger a su pasajero, aunque rara vez conozca sus intenciones.*

El Chófer gana si gana su vecino de la derecha.



(Sin ficha)

EL PILLO: *aprendiz de maleante, ayuda a los Ladrones desviando las sospechas hacia sí mismo.*

El Pillo gana si gana un Ladrón. Por tanto tiene que ayudar a los ladrones, haciéndose acusar injustamente, por ejemplo.

Nota: un jugador se convierte en Pillo si recibe la caja vacía o si es el último jugador y no coge nada.



EL SICARIO: *ejecuta las órdenes más bajas de la familia, es de gatillo fácil...*

Preparación: Este personaje reemplaza a un Leal. No es aconsejable utilizarlo durante las primeras partidas.

El Sicario se comporta como un Leal y gana con el Padrino, salvo que utilice su habilidad "especial": en el momento en que el Padrino dice "¡vaciáте los bolsillos!", el Sicario puede gritar "¡PAM!" antes de que el acusado revele su botín. Si el acusado es un Agente, el Sicario gana en **solitario** inmediatamente. Si no es un Agente, el Sicario y su víctima quedan eliminados. Si el acusado era un Ladrón, el Padrino recupera sus diamantes; si era un personaje, el Padrino no le da ningún comodín.

Agradecimientos: Loïc Lamy quiere dar las gracias a todas las personas que un día u otro han jugado a este juego a lo largo de su desarrollo y que han permitido que finalmente viera la luz del día.

En particular, gracias a Syro, el primer gran fan del juego; a RP por el festival de Cannes; a Alchemie du Jeu de Toulouse donde el juego dio sus primeros pasos en público; al equipo Wilobee, por la aventura Banksters; a Philippe y Hervé, por Los Hombres Lobo de Castronegro que me han inspirado; y sobre todo a Mathilde, por haber tenido la paciencia de seguirme a través de este largo camino y por creer siempre en mí

El editor desea agradecer a Bruno Faidutti su ayuda en la redacción de las reglas y también a Barack Obama y Raúl Castro por la desinteresada promoción del juego.



Consejo: la atmósfera de "Mafia de Cuba" favorece la inmersión y permite la puesta en escena de los jugadores gracias a referencias comunes. Por supuesto, no aprobamos el uso de drogas, excitantes y alcohol: son muy peligrosos para la salud, como también los grupos de malhechores, las armas blancas y las armas de fuego.

La esencia misma del juego es "hacer ver que...", y no llevar nunca a cabo estas transgresiones en serio.



Mafia de Cuba es un juego de Loïc Lamy y Philippe des Pallières.

Grafismo e ilustraciones: Tom Vuarchex.

Dirección artística y dirección de la colección: Philippe des Pallières con la ayuda de Thomas Cosnefroy.

Maqueta y fabricación: Caroline Ottavio con la asistencia de Angelina Costamagna.

Agradecimiento especial al equipo de Asmodee que siempre ha estado a nuestro lado para la promoción de este juego.

© ediciones «lui-même», septiembre 2015, primera edición

