

#### Juego para 2-4 jugadores de Olivier Bourgeois

#### Duración: 35 Minutos

## Contexto

Los jugadores harán de falsificadores de la Mafia, imprimiendo billetes falsos y cambiándolos por dinero auténtico. El Padrino puede ayudarles a evitar a la policía, pero su protección tiene un coste. La partida acaba cuando la policía completa su investigación de la industria de la falsificación; ¡el ganador será el jugador con más dinero "auténtico" (no falsificado)!

# Componentes

El juego contiene dinero "auténtico" y falso. Los billetes falsificados se presentan en 3 niveles de calidad (también llamado "tipos"); los jugadores necesitarán adquirir papel, tinta y hologramas especiales para mejorar sus falsificaciones. El juego incluye 100 billetes falsificados de diferente calidad (x30 ★, x30 ★★ y x40 ★★★). Todos los billetes falsificados tienen un valor de 50\$.

Calidad ★★

Calidad ★★

Calidad ★★★

Hay 100 billetes "auténticos" (x32 10\$ y x68 50\$), impresos con todo detalle.



Billete "auténtico" de 10\$



Billete "auténtico" de 50\$

Nota: Deberíais mantener vuestro dinero en secreto del resto de jugadores hasta el final de la partida.

El tablero de juego tiene dos caras; una marcada con el símbolo de "2 jugadores" y la otra con el símbolo de "3-4 jugadores". A parte de por esto, ambas caras muestran una distribución similar; la sección superior del tablero de juego representa el mercado negro, donde los jugadores pueden realizar acciones para tener acceso a oportunidades de blanqueo de dinero y adquirir componentes de impresión especiales. Bajo el mercado negro se encuentran los espacios de acción que los jugadores usarán para realizar la mayoría de sus acciones.

La tabla de la policía (que empieza en medio del tablero, siguiendo hacia abajo) muestra el progreso de la investigación policial.



El juego también incluye una ficha de primer jugador, una ficha de oficial de policía y 42 cartas de componente (de categorías A, B, C, D y S).



Ficha de primer jugador



Ficha de Oficial de Policía



Carta de componente

12 fichas de secuaz (3 para cada jugador)



4 sobres de cuenta bancaria en paraíso fiscal y 4 pantallas de jugador (1 para cada jugador)





# PREPARACIÓN

Usad la cara del tablero que corresponda al número de jugadores que seáis 1. Separad los billetes falsos en función de su tipo 2 y el dinero auténtico según su valor 3. Colocad la ficha de Oficial de Policía en el espacio de la tabla de la Policía correspondiente al número de jugadores 4.

Cada jugador coge 3 secuaces, una pantalla de jugador y un sobre de cuenta bancaria en paraíso fiscal de su color . 5 Elegid al jugador inicial, quien coge la ficha de primer jugador 6 y recibe 20\$ de la banca. En sentido de las agujas del reloj desde el primer jugador, el siguiente recibe 30\$. Si hubiera más jugadores, el tercero recibirá 40\$ y el cuarto 50\$. Cada jugador coge una impresora 🕖 y un componente al azar (papel o tinta) de la pila de cartas iniciales (marcadas con una "S").

Dependiendo del número de jugadores de la partida, algunas cartas no serán usadas. Las cartas marcadas con 3+ y 4 solo serán usadas en partidas con ese número concreto de jugadores. Barajad bocabajo por separado los diferentes tipos de cartas de componente (A, B, C, D) y juntadlas alfabéticamente de arriba a abajo (las cartas "A" arriba y las "D" abajo del todo) (8). Después, rellenad el mercado negro con cartas robadas de la parte superior del mazo (9).



# PASOS DEL JUEGO

Comenzando por el primer jugador y en sentido de las agujas del reloj, se juegan turnos colocando secuaces en espacios de acción disponibles (no ocupados); se coloca un secuaz cada turno. Se continúan jugando turnos de esta forma hasta que se hayan colocado todos los secuaces o hasta que se acabe la partida.

Las posibles acciones de secuaz son:



Comprar en el mercado negro



Imprimir billetes falsos



Cambiar billetes falsos en el supermercado



Cambiar billetes falsos a través de un perista



Cometer fraude fiscal



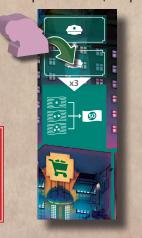
Volar al Caribe

Nota: Si un jugador no quiere realizar una acción o, en raras ocasiones, no puede realizar una acción; dicho jugador deberá pasar el turno. Para ello debe colocar tumbado uno de sus secuaces frente a su pantalla, indicando así que dicho secuaz no está disponible en lo que queda de ronda.

# ACCIONES DE SECUAZ

Como usar un secuaz para realizar una acción:

- · Coloca un secuaz en un espacio de acción. Cada espacio de acción solo puede ser usado una vez por ronda.
- · Realiza la acción elegida.
- · Si el espacio está marcado con una gorra de oficial de policía, mueve a continuación la ficha de oficial de policía un paso en su tabla. Si la ficha de oficial de policía alcanza un espacio especial, se activa el efecto correspondiente. (Ver página 4 para más detalles).







#### Comprar en el Mercado Negro

Puedes comprar cartas del mercado negro usando billetes auténticos (estos tipos conocen vuestro negocio, por supuesto). Estas cartas incluyen impresoras, tinta, papel, hologramas, cenas, jets privados, billetes de lotería premiados y abogados. Tened en cuenta que los hologramas son escasos.



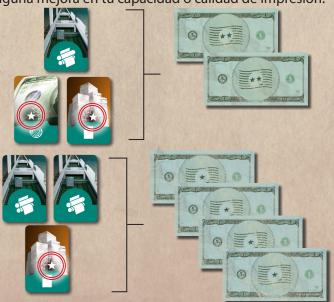
Para comprar en el mercado negro, debes colocar un secuaz en uno de los espacios de acción del mercado negro, situados en la parte superior del tablero de juego.



Coge la carta sobre dicho espacio de acción y colócala bocarriba frente a tu pantalla. Paga a la banca el coste de la carta (que viene indicado en el espacio de acción). Ten en cuenta que no estás comprando un objeto, sino un contrato que te da acceso permanente a dicho recurso; cuando compras una carta es tuya para el resto de la partida. ¡No está permitido que un jugador compre un segundo jet privado, ya que hacerlo alertaría a la policía y arruinaría su tapadera!

### Imprimir Billetes Falsos

Cuando eliges esta acción, recibes 2 billetes falsos por cada impresora que poseas. La calidad de estas falsificaciones depende de los componentes que poseas (tinta, papel, hologramas): 1 componente proporciona una calidad de , 2 componentes diferentes proporcionan una calidad de , y 3 componentes diferentes proporcionan una calidad de , x . Como se explicó arriba, conservas tus componentes durante toda la partida (nunca se agotan). Poseer varias copias de un mismo componente no proporcionará ninguna mejora en tu capacidad o calidad de impresión.





### Cambiar Billetes Falsos en el Supermercado

Puedes visitar el supermercado para cambiar hasta 3 billetes falsos por el mismo número de billetes auténticos de 50\$. Os advertimos que llegará un punto en el que el supermercado se dará cuenta de vuestras falsificaciones y os resultará más difícil, puede que imposible, hacerlas pasar por dinero auténtico.







#### Cambiar Billetes Falsos a través de un Perista

Los peristas compran hasta 8 billetes falsificados de una vez, y pagarán en función de la calidad de estos. La tasa de cambio de todo el lote vendrá determinada por el billete intercambiado de menor calidad.  $\bigstar = 20$ \$,  $\bigstar \star = 30$ \$,  $\star \star \star \star = 40$ \$.

Ejemplo: Si vendes  $x1 \bigstar$ ,  $x1 \bigstar \bigstar$ ,  $y \times 2 \bigstar \bigstar \bigstar$  billetes falsos, obtendrás 80\$ (4x20\$), ya que el precio del lote lo determina el billete de menor calidad ( $\bigstar$ ).





Ejemplo: Si vendes  $x3 \bigstar \bigstar y x3 \bigstar \bigstar \bigstar$  billetes falsos, recibirás 180 (6x30\$), ya que los seis billetes se venden al precio de  $\bigstar \bigstar$ .







#### Cometer Fraude Fiscal

Coge 30\$ de la banca. Si colocas tu secuaz en el espacio de las gafas de sol, coges además la ficha de primer jugador y serás el jugador inicial en la siguiente ronda.





#### Volar al Caribe

Volar al Caribe te permite mover cualquier cantidad de dinero auténtico hacia o desde tu cuenta en paraíso fiscal (representada por tu sobre de cuenta bancaria en paraíso fiscal). El dinero en esta cuenta es imposible de rastrear, por lo que no se tendrá en cuenta a la hora de pagar al Padrino. Por otro lado, el dinero en esta cuenta no puede ser usado para pagar vuelos o comprar cartas del mercado negro. Si posees un jet privado, puedes usar el espacio de acción de "jet privado" para volar al Caribe. Si no tienes un jet, debes usar el espacio de acción de "vuelo comercial" y pa-

gar el coste indicado (30\$). Si un jugador con un jet privado usa un vuelo comercial, deberá pagar los 30\$ igualmente.



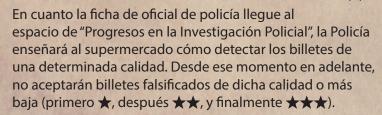
# Espacios Especiales en la Tabla de la Policía

Los efectos de estos espacios son aplicados una vez que la acción de secuaz haya terminado.

#### Padrino

A cambio de la protección del Padrino, todos debéis entregar a la banca la mitad de vuestro dinero auténtico (redondeando hacia arriba). Todo el dinero falsificado, así como el dinero en cuentas en paraísos fiscales no se ve afectado por este espacio. Los billetes de lotería premiados no tendrán valor hasta el final de la partida, por lo que no son tenidos en cuenta a la hora de pagar al Padrino.

### Progresos en la Investigación Policial



### Huelga de Controladores Aéreos



¡Los controladores aéreos están en huelga! Mientras que la tomar vuelos (ni comerciales ni privados).

## Final de Ronda

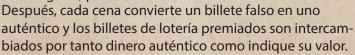
La ronda acaba una vez que todos los secuaces han sido colocados. Retiradlos del tablero y devolvédselos a sus jugadores. Retirad las cartas del mercado negro de aquellos espacios marcados con una papelera III, después desplazad las cartas restantes a la derecha y rellenad los espacios vacíos con cartas de la parte superior del mazo. Si se agota el mazo, tras desplazar las cartas a la derecha, dejad vacíos el resto de huecos.



Cada carta de cena [DINER] que poseas transforma un billete falso (de cualquier calidad) en un billete auténtico. Si no te quedan billetes falsos que blanquear, las cenas que no hayas usado no tienen efecto. Si tienes billetes falsos disponibles no puedes renunciar al efecto de una cena. Comenzad una nueva ronda; el jugador inicial coloca su primer secuaz.

## Final de la Partida

La partida acaba cuando el oficial de policía alcanza el último espacio de la tabla de la policía. Tras aplicar el efecto del Padrino de dicho espacio, cada jugador (incluyendo el que desencadenó el final de la partida) puede, en el orden de turnos actual, jugar un secuaz más si aún tiene algún secuaz disponible. Tras ello, y si es posible, el jugador con la carta de "Buen Abogado" puede retirar uno de sus secuaces de un espacio, colocarlo en cualquier espacio disponible (incluido el que acaba de abandonar) y ejecutar dicha acción. A continuación, el jugador que posea la carta "Mal Abogado" (si la tiene alguno) puede hacer lo mismo.



La partida acaba aquí. Cada jugador cuenta su dinero auténtico total, incluido el de la cuenta bancaria en el paraíso fiscal. Los billetes falsos y las cartas de componente compradas no tienen valor alguno y no se contabilizan para el total. ¡El jugador con más dinero "auténtico" será el ganador! En caso de empate, jugad otra vez.

## Créditos

**Autor: Olivier Bourgeois** 

<u>Ilustraciones e Imágenes:</u> Ian O'Toole

Director de Proyecto: Arno Quispel

Desarrollo: Paul Mulders y Max van den Helder **WINED GAMES** 

Reglamento: Rafaël Theunis

Editor: Michael Schemaille

ficha de oficial de policía esté en este espacio, no se pueden <u>Traducción al Español</u>: spanishgametranslators@hotmail.com Luis López y Mario Quiles © Ouined Games, 2018



Buen Abogado





