



¡Sí, Señor Oscuro!

Rigor Mortis: Bien, mis untuosos sirvientes, ¿me habéis traído la capa del mago gris, tal como os pedí?

Shalma-Ne: ¡La c-c-c-capa! Por supuesto, mi Señor... Íbamos de camino hacia la torre del mago, pero cuando estábamos cruzando el bosque, este goblin inútil nos hizo perdernos...

Rigor Mortis: ¡Ah! ¿Es eso cierto, Nya-Khebo?

Nya-Khebo: ¡Pero mi Señor, no fue culpa mía! Estaba siguiendo el camino correcto, cuando una terrible tormenta nos cogió por sorpresa, y Simur-Hadd nos aconsejó que tomásemos un desvío para resguardarnos en una mina...

Rigor Mortis: Nos asusta la lluvia, ¿eh?

Simur-Hadd: Bueno, sí, desgraciadamente eso es cierto... Pero no quería...

Rigor Mortis: ¡Simur-Hadd! ¡Por enésima vez, has hecho fracasar una importantísima misión! ¡Y por enésima vez, serás severamente castigado! Quédate donde estás...



En todas las historias épicas, los malos traman en las sombras la destrucción de las fuerzas del bien, para que triunfe el lado oscuro de la existencia. Esto es, hasta que los héroes se interponen en su camino y los derrotan con grandes sacrificios, devolviendo el bien y la justicia al mundo.

Os damos gracias, grandes héroes, por vuestra contribución al triunfo de la luz.

Pero...

¿Qué pasa cuando los humillados mensajeros de la oscuridad vuelven arrastrándose a los cubiles de iniquidad que los vieron nacer?

¿Y qué sucede cuando el mundo en el que tienen lugar estos eventos se llama Kragmortha?

¿Cómo se comportarán los taimados sirvientes del lado oscuro cuando se encuentren frente a su Señor Oscuro, Rigor Mortis, el Genio del Mal y Amo de las Tierras Perdidas?

Esto es lo que vamos a averiguar...

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

¡Sí, Señor Oscuro! (*¡SSO!* para abreviar) es un juego desenfadado de trasfondo fantástico y tono humorístico. Para jugar, sólo necesitas algo de capacidad de improvisación, y algunos amigos dispuestos a pasar un buen rato.

El juego es simple de aprender y fácil de jugar. Los malvados y arteros Lacayos de Rigor Mortis, el único y verdadero Genio del Mal, vuelven de su enésima misión fracasada y tienen que justificarse frente a su Amo, inventando historias e improbables excusas, y echándole las culpas al resto de desafortunados sirvientes.

Pero el jugador que a su vez tiene que interpretar el papel del Genio del Mal también cumple una función esencial

en el juego. Su poder es absoluto, y puede decidir castigar a sus Lacayos o permitirles que se disculpen una vez más. Juzgará si sus excusas son suficientes, si un Lacayo titubea demasiado en su historia, o si se muestra excesivamente irrespetuoso.

Y lanzará *Miradas Fulminantes* a cualquiera que no sea suficientemente ingenioso y ladino...

Componentes del Juego

80 Cartas de Excusa

37 Cartas de Acción

3 Cartas de Mirada Fulminante del Señor Oscuro

REGLAS DEL JUEGO

Papeles de los Jugadores

En *¡SSO!* los jugadores interpretan dos papeles diferentes: el papel de Lacayos y el papel de Señor Oscuro.

Al principio del juego, deben decidir quién interpretará al Señor Oscuro en la primera partida. Se puede dejar la elección al azar, o se puede elegir por simpatía o incluso aclamación popular.

Todos los demás jugadores son Lacayos del Señor Oscuro: las criaturas más tramposas y cobardes de Kragmortha o de cualquier otro mundo de fantasía que conozcas. Todas comparten ciertas características, como la ineptitud, la torpeza, y la incapacidad para llevar a cabo incluso las tareas más sencillas.

En sucesivas partidas, el papel de Señor Oscuro será interpretado por el perdedor, o se irá rotando de uno a otro jugador... ¡o será interpretado de nuevo por el mismo jugador, por aclamación popular! ¿Por qué conformarnos con un mal menor?

Las Cartas

¡SSO! se juega usando dos tipos de cartas:

Cartas de Excusa

Las cartas de Excusa son los elementos narrativos que usará el jugador para crear una historia con la que justificarse frente a su Amo.

Las cartas de Excusa se juegan por sí solas para introducir convincentemente algunos elementos narrativos en la historia que está contando el jugador.



Cuando usa una carta de Excusa, un jugador puede inspirarse en el título de la carta (o simplemente en las palabras que lo componen), en su descripción, o en su ilustración (o en partes de ésta), siempre que la relación con los contenidos de la carta sea obvia y, por supuesto, considerada aceptable por el Señor Oscuro.

Cartas de Acción

Las cartas de Acción deben jugarse en combinación con una carta de Excusa para permitir una acción particular. Las acciones permitidas están representadas por símbolos.



Permite “Pasar el Marrón”, es decir, echarle la culpa a otro jugador, obligándole a empezar su turno.



Permite “Interrumpir” la acción, es decir, intentar interferir con una nueva Excusa en la narración de otro jugador, durante su turno (el turno no pasa al jugador que usa esta carta, que sólo sirve para molestar y complicarle la vida al oponente).

Algunas cartas permiten sólo una de estas acciones, mientras que otras permiten elegir entre ambas.



Cartas del Señor Oscuro

El juego también incluye 3 cartas especiales usadas por el Señor Oscuro para señalar la adjudicación de una *Mirada Fulminante* a un jugador. Estas cartas muestran al Señor Oscuro lanzando una de sus Miradas Fulminantes, cada vez más enfadado; el jugador que interpreta al Señor Oscuro debe usarlas como las tarjetas del árbitro en un partido de fútbol.

Las Miradas Fulminantes

Las Miradas Fulminantes que el Señor Oscuro asigna a los jugadores a lo largo de la partida son la medida de su enfado con los Lacayos. El primer jugador que reciba las 3 Miradas Fulminantes diferentes será considerado culpable del fracaso de la misión, y castigado severamente.



Cualquier método es bueno para llevar la cuenta de las Miradas Fulminantes que ha recibido cada jugador (se pueden usar papel y lápiz, garbanzos o dados), pero esta cuenta debe estar a la vista de todos los oponentes.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Una vez que los jugadores se han sentado a la mesa, eligen a un Señor Oscuro que empezará el juego interpretando el papel de Rigor Mortis, el Genio del Mal (y que para meterse en el papel, podría ponerse una larga capa negra). Las cartas se dividen en dos mazos, uno compuesto por las cartas de Excusa, y otro compuesto por las cartas de Acción (pueden diferenciarse por su reverso). Cada jugador recibe 3 cartas de Excusa y 3 cartas de Acción. Despues de mirar intensa y torvamente a sus Lacayos, y tras un tenso momento de ominoso silencio, el Señor Oscuro empezará el juego.

COMIENZO DEL JUEGO

El Señor Oscuro debe dirigirse a uno de sus Lacayos, y hacerle una pregunta relativa al resultado de su misión. Por ejemplo:

“Y bien, mi bravo Lacayo, os ORDENÉ que raptaseis a la Princesa y me la trajeseis. ¿Llevasteis a cabo vuestra misión?”

“Esclavos, ¿arrasasteis el pueblo que hay junto al Pequeño Gran Cuerno, tal como os ordené?”

“Mi fieles sirvientes, ¿habéis encontrado finalmente el Elixir de Verruga?”

La elección del primer Lacayo a interrogar queda a capricho del Señor Oscuro.

En este momento, el jugador interrogado es obligado a justificar su fracaso, empezando así su turno de juego.

El Turno del Lacayo

Durante su turno, el Lacayo debe justificar el fracaso de la misión, intentando no levantar las iras del Señor Oscuro.

Las excusas inventadas por los jugadores no deberían ser necesariamente realistas o plausibles siquiera; dada la naturaleza humorística del juego, mientras más absurdas sean las excusas, más divertida será la partida. En cualquier caso, todas las excusas deben ser consistentes con las cartas de Excusa jugadas.

El turno comienza cuando un Lacayo es interrogado por el Señor Oscuro, o cuando otro jugador le Pasa el Marrón, y termina cuando el jugador consigue jugar una carta de Acción de Pasar el Marrón sobre otro jugador.

El jugador empieza su turno:

- Robando una nueva carta de Acción del mazo (sólo en el caso de que haya recibido el turno de otro jugador, y no si ha sido preguntado por el Señor Oscuro).

Durante su turno, un jugador puede:

- Jugar una carta de Excusa para continuar su historia.
- Jugar una carta de Excusa junto con una carta de Acción de Pasar el Marrón para echarle la culpa a otro Lacayo.

Durante su turno, un jugador debe:

- Jugar al menos una carta de Excusa.
- Jugar un máximo de 3 cartas de Excusa por turno.
- Terminar su turno jugando una carta de Acción de Pasar el Marrón (como muy tarde, al jugar la tercera carta de Excusa).

Al final de su turno:

- Despues de jugar la carta de Acción de Pasar el Marrón, el jugador debe robar un número suficiente de cartas del mazo de Excusas para volver a tener 3 de estas cartas en la mano.

El titubeo excesivo, así como la incapacidad de continuar la historia o de terminar el turno con una Acción de Pasar el Marrón, provocará el enfado del Señor Oscuro, que sancionará al jugador con una Mirada Fulminante.

Si un jugador no tiene una carta de Excusa al principio de su turno, recibirá automáticamente una Mirada Fulminante del Señor Oscuro.

Si un jugador no tiene ninguna carta de Pasar el Marrón, puede elegir no empezar siquiera la narración y recibir inmediatamente una Mirada Fulminante del Señor Oscuro.

NOTA OFICIAL, IMPERATIVA Y SIN POSIBILIDAD DE APELACIÓN: Aconsejamos encarecidamente a los jugadores que sean muy respetuosos cuando se dirijan al Señor Oscuro. Es posible que si un jugador no muestra la deferencia necesaria, el Señor Oscuro se sienta ofendido y recurra a una Mirada Fulminante...

Acciones Fuera de Turno

Fuera de su turno, los Lacayos pueden interrumpir al Lacayo que está respondiendo al Señor Oscuro en ese

momento. La interrupción se lleva a cabo jugando una carta de Excusa junto con una carta de Acción con el símbolo de Interrupción.

La Interrupción debe introducirse con una exposición apropiada (como “Bueno, eso no es cierto del todo...”), y debe tener una conexión con la narración del jugador; una carta de Interrupción jugada incorrectamente puede levantar también las iras del Señor Oscuro. El Lacayo deberá reaccionar con rapidez a la Interrupción y alterar su historia inmediatamente para acomodar el cambio de Excusa obligado. La Acción de Interrumpir no puede realizarse durante una Acción de Pasar el Marrón.

No olvides que la Acción de Interrumpir no permite recuperar cartas de Acción o Excusa.

La Mano del Lacayo

Durante el curso de la partida, los Lacayos tendrán en sus manos un número variable de diferentes tipos de cartas:

- Cada jugador comienza la partida con 3 cartas de Excusa y 3 cartas de Acción.
- Al principio de su turno, antes de empezar a justificarse, el jugador roba una carta de Acción (si otro jugador le ha echado la culpa).
- Al final de un turno, si éste terminó con una Acción de Pasar el Marrón, el jugador roba cartas del mazo de Excusas, hasta tener 3 cartas en la mano.
- Cuando un jugador recibe una Mirada Fulminante del Señor Oscuro, debe descartarse de todas sus cartas y robar 3 nuevas cartas de Acción y 3 nuevas cartas de Excusa. Cuando se realiza una Acción de Interrupción, no se recibe ninguna carta.

El Señor Oscuro

Durante la partida, el Señor Oscuro, además de controlar las diferentes fases del juego, debe mantener a los Lacayos en constante tensión.

Tiene el poder de:

- Interrumpir las historias de los Lacayos para pedirles explicaciones.
- Introducir nuevos elementos narrativos, independientemente de las cartas de Excusa.
- Dirigirse a los jugadores que no están en su turno para reprenderles y abroncarlos cuanto desee.
- Hacer comentarios sobre las historias de los Lacayos, apremiándoles para que sigan desarrollándolas (por ejemplo con algo del estilo de “Me estoy aburriendo... y tú NO quieres que yo me aburra, ¿verdad?”).

La Ira del Señor Oscuro

Los inútiles Lacayos agotan constantemente la paciencia del Señor Oscuro, y son varias las situaciones que le pueden hacer enfurecer, tales como:

- No hay carta de Acción de Pasar el Marrón – Si un jugador no puede realizar una Acción de Pasar el Marrón, se verá obligado a declararlo (sin salirse nunca de su papel de Lacayo, tartamudeando y temblando, por ejemplo).
- No hay carta de Excusa – Si un jugador se encuentra sin cartas de Excusa al inicio de su turno, recibe una Mirada Fulminante.
- Lentitud – Si, durante una historia o después de una Acción de Interrupción o de Pasar el Marrón, un Lacayo se queda sin palabras después de un cierto lapso de tiempo (5-10 segundos, según le apetezca al Señor Oscuro en ese momento).
- Aburrimiento – Si un Lacayo estira demasiado una historia sin darle un final.
- Excusa ignorada – Si la Excusa, a juicio del infalible Señor Oscuro, no se usa apropiada y aceptablemente.
- ¡No me llames “Jefe”! – Las bromas, los moteos y la falta de respeto al Señor Oscuro son castigadas de forma inmediata.

- Charlatán – Si un Lacayo molesta al Señor Oscuro con su inconveniente cháchara o con inútiles intervenciones.
- Soy EL Señor Oscuro – Cuando el Señor Oscuro, en su infinita sabiduría y conocimiento, lo ve conveniente; al fin y al cabo, se trata del supremo Genio del Mal, el Amo de las Tierras Perdidas...

En todos estos casos, los Lacayos que irriten al Señor Oscuro recibirán una Mirada Fulminante. Una vez que ha recibido 3 Miradas Fulminantes, a no ser que el jugador consiga que el Señor Oscuro se apiade de él, tal como se describe en el siguiente párrafo, el Lacayo es eliminado del juego.

¡Piedad, Mi Amo, Piedad!

Tras recibir la tercera Mirada Fulminante, un Lacayo tiene una última oportunidad para salvarse, apelando a la piedad del Señor Oscuro. Si el Señor Oscuro considera adecuada la súplica, el jugador puede robar una carta de Acción: Si la carta NO muestra la calavera de Rigor Mortis, el Lacayo se salva y puede continuar la partida como si nunca hubiera recibido la tercera Mirada Fulminante. En caso contrario, es el fin del desdichado Lacayo: Rigor Mortis ha encontrado al responsable del fracaso de la misión, y le castigará inmediatamente... o también puede decidir retirarse a su guarida secreta para dar forma a un castigo más cruel aún.



La súplica debe ser expuesta de forma divertida, es decir, tiene que ser una VERDADERA súplica, no un simple tartamudeo. Es importante que el jugador haga todo lo posible por meterse en la piel del rastreador Lacayo, que es consciente de que el castigo final está muy cerca, y está aterrado ante esta perspectiva. Sólo con una súplica adecuada puede tener esperanzas el Lacayo de que el Señor Oscuro se apiade de él.

FINAL DEL JUEGO

Una partida de *¡SSO!* termina con la eliminación del primer Lacayo, es decir, cuando un jugador recibe 3 Miradas Fulminantes y fracasa en su súplica. Llegados a este punto, puede empezar una nueva partida, en la que el papel de Señor Oscuro será interpretado por el jugador eliminado (o cualquier otro).

REGLA DE LA PRIMERA RONDA

Para que todos los jugadores puedan tomar parte en el juego, debe jugarse obligatoriamente una primera ronda de turnos, en la que todos los jugadores tengan al menos una carta de Acción de Pasar el Marrón; cada jugador debería jugar su carta de Acción de Pasar el Marrón contra el jugador sentado a su derecha. Una vez completada esta primera ronda, se puede usar la Acción de Pasar el Marrón contra cualquier otro jugador.

Durante la primera ronda se pueden realizar Acciones de Interrupción, y el Señor Oscuro puede asignar Miradas Fulminantes normalmente, reiniciándose el juego con el siguiente jugador.

REGLA DE REPETICIÓN DE CULPA

El Señor Oscuro se aburre con facilidad escuchando el irrelevante parloteo de sus Lacayos. Lo único peor es una pelea entre dos de sus subordinados. Por esta razón, cuando dos jugadores se echan la culpa entre ellos repetidamente, ambos son castigados con una carta de Mirada Fulminante. Si dos jugadores se echan la culpa el uno al otro de forma repetida, con la intención de ocasionar la asignación de una tercera Mirada Fulminante al otro jugador, el Señor Oscuro puede decidirse por una intervención mucho más drástica. En cualquier caso, sugerimos que no se permita que la culpa “rebote” entre dos jugadores concretos más de dos veces seguidas.

REGLA DE PRIORIDAD

Si se juega más de una carta para Interrumpir el turno de un jugador, la carta de Interrupción jugada por el jugador más cercano, en el sentido de las agujas del reloj, tendrá preferencia sobre todas las demás. Los otros jugadores deben recuperar sus cartas y jugarlas más adelante...

Sin embargo, no debes olvidar que el Señor Oscuro siempre tiene la última palabra sobre cualquier aspecto del juego.

Créditos

Un juego de Fabrizio Bonifacio, Massimiliano Enrico y Chiara Ferlito, con la participación especial de Riccardo Crosa

Ilustraciones y concepción gráfica de Riccardo Crosa y Paolo « Spot » Valzania.

Virginia Briganti, Giulia Campanella, Marco Crosa y Silvio Negri-Clementi también fueron importantes en este proyecto.

Créditos de la edición española

Traducción : Darío Aguilar Pereira

Maquetación y diseño adicional: José Luis Herrera

Edición: José M. Rey

Más excusas burdas y castigos terribles en
www.rigormortis.edgeent.com

¡Sí, Señor Oscuro! es ©2005 Counter srl. Todos los derechos reservados. Cualquier producción o traducción, incluso parcial, del material de este producto queda totalmente prohibido, si no se cuenta con la autorización expresa del editor. Todos los personajes y hechos citados en este juego son ficticios. Cualquier referencia a personas, vivas o no, o a eventos reales, es pura coincidencia.

La edición española es ©2007 Edge Entertainment. Todos los derechos reservados.

Queremos dar las gracias a todos los participantes en las pruebas de juego y a todos los jugadores que han contribuido a la mejora de *¡Sí, Señor Oscuro!* Agradecimientos especiales a todos los burros del Flying Circus (flyingcircus.it), Andrea Cupido y Andrea Vigliac.

También queremos dar las gracias a todas las personas que nos han apoyado durante la realización de este juego, y a todas las personas que han creído en esta locura de proyecto desde el principio, en particular a Valeria Bottiglieri, Paolo Carraro, Antonella Negri-Clementi, Roberto Di Meglio, Federico Faenza, Luigi Lo Forti, Ciriaco Offeddu, Roberto Petrillo, Cesare Sacerdoti y Rachele Stocco.

edge®

www.edgeent.com

 **STRATELIBRI**