

DOWN WITH THE KING



DOWN WITH THE KING

REGLAS (incluye Errata)

ÍNDICE

1. Introducción
2. Componentes
3. Preparación del juego
4. Secuencia del juego
5. Designación del primer jugador
6. Oficios
7. Problemas Políticos
8. Sucesos de la Corona
9. Sucesión Real
10. Turnos de los jugadores
11. Fichas de Lealtad
12. Fichas de Oportunidad
13. Actividades
14. Cartas de Sucesos
15. Consejo
16. Poseedores de Oficio
17. Hombres de Confianza
18. Amoríos y Boda
19. Duelo
20. Extranjero
21. Asesinato
22. Escándalo
23. Delitos
24. Ocultamiento
25. Extradición
26. Declaración
27. Interrogación
28. Juicios
29. Destierros
30. Encarcelamiento
31. Ejecución y Muerte
32. Apoyo al Monarca
33. Crisis de Gobierno
34. IPs
35. PPs
36. Usurpación
37. Condiciones de Victoria
38. REGLAS OPCIONALES

1. INTRODUCCIÓN

DOWN WITH THE KING (ABAJO EL REY) está situado en el hipotético reino de Fandonia bajo el benigno gobierno del Rey George a

quien todos quieren derrocar. Cada jugador toma el papel de un noble fandonio. El objetivo es crear un bando político poderoso y, finalmente, colocar en el trono a un miembro de la Familia Real que sea leal únicamente a tí. **Para dos a seis jugadores.**

2. COMPONENTES

2.1. Hay cuatro barajas de cartas: la Baraja de la Realiza, la Baraja de Nobles, la Baraja de Oficios y la Baraja de Sucesos.

2.1.1. La Baraja de la Realeza contiene once cartas de personajes reales (en adelante los llamaremos "RC")

Rey George - S10, 2dx3, 55-66

Príncipe Alan - S10, 2dx2, 53-54

Princesa Anne - S10, 1d, 51-52

John "El Hermano" - S9, 1dx3, 41-46

Edward "El Tío" - S8, 1dx3, 31-36

Phillip "El Sobrino" - S8, 1dx2, 25-26

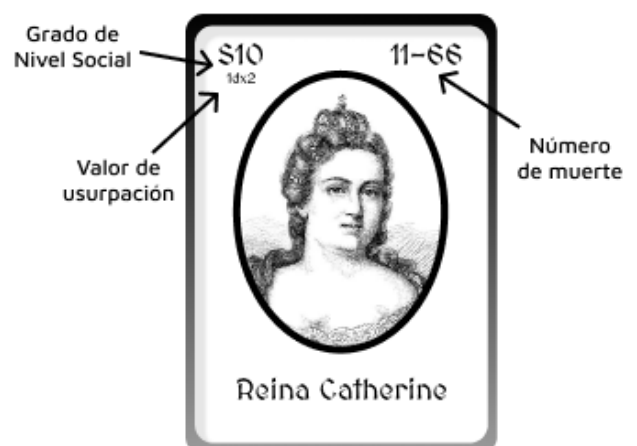
Almery "El Primo" - S7, 1dx2, 23-24

Reina Catherine - S10, 1dx2, 11-16

Alfred "El Bastardo" - S5, 1d, 21-22

Thomas "El Pretendiente" - S4, 1/2d (redondeado a más)

Jane "La Querida" - S5

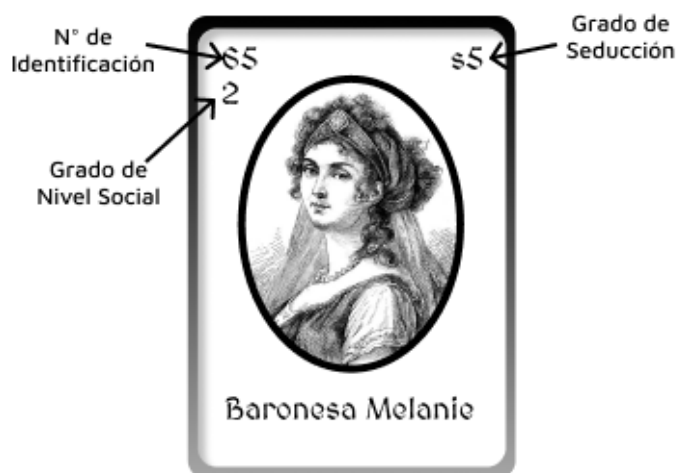
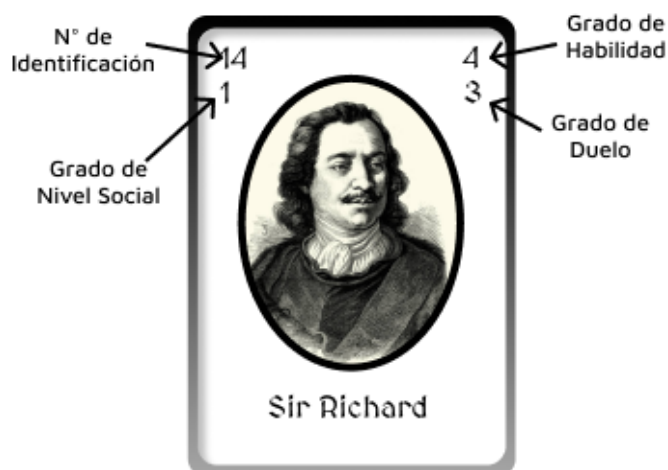


2.1.2. La Baraja de Nobles contiene 36 cartas de personaje:

- 11 – Sir Drew (1,6,1)
- 12 – Sir Guy (1, 5, 2)
- 13 – Sir Malcolm (1, 5, 3)
- 14 – Sir Richard (1, 4, 3)
- 15 – Sir Michael (1, 4, 4)
- 16 – Sir Robert (1, 3, 3)
- 21 – Sir Donald (1, 3, 4)
- 22 – Sir James (1, 2, 4)
- 23 – Sir Jeffrey (1, 2, 5)
- 24 – Sir Charles (1, 1, 6)
- 25 – Dale (Caballero) (2, 2, 6)
- 26 – William (Caballero) (2, 3, 5)
- 31 – Simon (Caballero) (2, 4, 4)
- 32 – Conde Maxwell (3, 1, 2)
- 33 – Conde Francis (3, 2, 2)
- 34 – Conde Duncan (3, 3, 2)
- 35 – Lord Mortimer (4, 2, 3)
- 36 – Lord Arthur (4, 4, 2)
- 41 – Lord Perceval (4, 6, 1)
- 42 – Duque Roland (5, 4, 5)
- 43 – Duque Henry (5, 5, 4)
- 44 – Duque Marley (5, 6, 3)
- 45 – Magistrado (3, -, -)
- 46 – 1er Juez (6, -, -, *1-3)
- 51 – 2do Juez (6, -, -, *4-6)
- 52 – Alguacil (3, -, 6)
- 53 – General (4, -, 4)
- 54 – Almirante (4, -, 3)
- 55 – Arzobispo (8, -, -)
- 56 – Marquesa Margaret (4, s2)
- 61 – Marquesa Victoria (4, s3)
- 62 – Condesa Elizabeth (3, s4)
- 63 – Condesa Ruth (3, s4)
- 64 – Baronesa Mary (2, s5)
- 65 – Baronesa Melanie (2, s5)
- 66 – Lady Deborah (1, s6)

NOTA: del 56 al 66 tienen nuevos títulos y/o status.

En los siguientes ejemplos se explican los símbolos y números encontrados en estas cartas:



2.1.3. La Baraja de Oficios contiene 13 cartas:

Monarca - S + 4, Jefe de Estado
 Primer Ministro - S+3, Asuntos Interiores
 Ministro de Justicia - S+3, Administración de la Justicia
 Ministro de Estado - S+3, Relaciones Exteriores
 Ministro del Ejército - S+2, Conflicto Militares
 Ministro de la Armada - S+2, Piratería
 Ministro de la Hacienda - S+2, Asuntos Económicos
 Ministro de Comercio - S+2, Políticas Agrícolas
 Embajador en Sandarkan - S+1
 Embajador en Epalin - S+1
 Embajador en Cronos - S+1
 Embajador en los Estados Ciudad - S+1
 Embajador en Besyzan - S+0

En el siguiente diagrama se muestran los símbolos y números que aparecen estas cartas:



2.1.4. La Baraja de Sucesos contiene 120 cartas:

- **6:** ABAJO EL REY
- **1:** APOYO DEL CLERO (1dx2, o 1dx3 si el Arzobispo es un FAC)
- **5:** APOYO DEL CAMPESINADO (1dx4, o 1dx8 si el Alguacil es FAC o hay Disturbios de Campesinos)

- **3:** APOYO DE LOS CIUDADANOS (1dx3, o 1dx5 si el Magistrado es un FAC o hay Disturbios de Ciudadanos)
- **1:** APOYO DEL GREMIO DE COMERCIO (1dx2, o 1dx3 si hay "Carestía")
- **2:** APOYO DEL EJÉRCITO (1dx7, o 1dx10 si el General es un FAC o hay "Carestía")
- **1:** APOYO DE LA ARMADA (1dx4, o 1dx5 si el Almirante es un FAC)
- **1:** APOYO DE LOS MERCADERES (1dx2, o 1dx3 si hay "Carestía")
- **1:** APOYO EXTERIOR DE SANDARKAN (1dx3, o 1dx4 si el Embajador en Sandarkan es un PC o un FAC)
- **1:** APOYO EXTERIOR DE EPALIN (1dx3, o 1dx4 si el Embajador en Epalin es un PC o un FAC)
- **1:** APOYO EXTERIOR DE CRONOS (1dx3, o 1dx4 si el Embajador en Cronos es un PC o un FAC)
- **1:** APOYO EXTERIOR DE LOS ESTADOS CIUDADES (1dx3, o 1dx4 si el Embajador en los Estados Cludades es un PC o un FAC)
- **5:** CONSEJERO DEL MONARCA
- **2:** PERDÓN (INDULTO)
- **2:** AMNISTÍA
- **14:** HOMBRE DE CONFIANZA
- **4:** INTRIGA
- **8:** ASESINATO
- **2:** GUARDAESPALDAS
- **2:** GUARDIAS DE PALACIO
- **9:** ENGAÑO
- **9:** CONFIDENTE
- **4:** HUÍDA
- **2:** CARCELEROS
- **1:** GUARDIAS DE PUERTO
- **2:** EXTRADICIÓN
- **9:** EVIDENCIA
- **8:** COARTADA
- **9:** ALINEAMIENTO REAL
- **4:** ACTIVIDAD EXTRA

2.2. Hay tres grupos de fichas: Fichas de Lealtad, Fichas de Oportunidad y Fichas Marcadores.

2.2.1. Hay 36 Fichas de Lealtad, una por cada personaje (el número de cada ficha coincide con el número de identificación de uno de los personajes).

2.2.2. Hay 24 fichas de Oportunidad:

- **2:** CUALQUIER ACTIVIDAD
- **3:** ACTIVIDAD EXTRA
- **5:** INTRIGA
- **4:** ESCÁNDALO
- **2:** FAVOR
- **1:** DUELO
- **1:** GOTA
- **4:** GANE UN IP
- **2:** CONSEJO LIBRE

2.2.3. Hay 200 Fichas Marcador. Las fichas de Puntos de Influencia (en adelante, IP) y las fichas de Puntos de Prestigio (en adelante, PP) son intercambiables como si se tratasen de dinero.

- **2:** Oculto en Fandonia
- **1:** Oculto en Sandarkan
- **1:** Oculto en Epalin
- **1:** Oculto en Cronos
- **1:** Oculto en los Estados Ciudad
- **1:** Oculto en Besyzan
- **4:** De Viaje en Sandarkan
- **4:** De viaje en Epalin
- **4:** De viaje en Cronos
- **4:** De viaje en los ESTADOS Ciudad
- **4:** De viaje en Besyzan
- **1:** Desterrado en Sandarkan
- **1:** Desterrado en Epalin
- **1:** Desterrado en Cronos
- **1:** Desterrado en los Estados Ciudad
- **1:** Desterrado en Besyzan
- **4:** Encarcelado
- **1:** Esperando la Ejecución
- **10:** Caballero
- **6:** Conde
- **5:** Lord
- **4:** Duque
- **4:** Duquesa
- **16:** 1 IP
- **16:** 2 IP
- **12:** 5 IP

- **10:** 10 IP
- **12:** 1 PP
- **12:** 2 PP
- **20:** 5 PP
- **24:** 10 PP
- **12:** 25 PP

2.3. Hay, además, dos dados, uno rojo y uno blanco. Cuando un jugador deba tirar dos dados durante el juego, tirará ambos. Si las reglas piden una “cuenta de dados”, leerá primero el rojo y segundo el blanco para formar un número de dos cifras entre el 11 y el 66. Si las reglas piden una “suma de dados”, sumará los puntos obtenidos con ambos dados. Cuando el jugador deba tirar un dado, tirará el que quiera de los dos. Si puede modificar la tirada, deberá decir que la modifica, y deberá decir, también, si la modifica sumando o restando el modificador, **antes** de efectuar la tirada.

2.4. Se proporcionará también un bloc de Hojas de Control. Uno de los jugadores se encargará de llevar el control, en ella, del Apoyo a la Monarquía, modificadores a la Tabla de Prestigio, modificadores a la Tabla de Baile Real, personajes que tienen prohibida su asistencia a dicho baile, el número de veces que un problema político queda sin resolver, guerras con otros países, nivel social del anterior Príncipe Consorte/Reina consorte RC, y consejos al Monarca.

2.5. Aunque no estén incluidos en el juego, necesitarás un lápiz o bolígrafo.

3. PREPARACIÓN DEL JUEGO

3.1. Forma una baraja con las cartas de los personajes 11 a 44 y 56 a 66. Baraja estas 17 cartas y reparte una a cada jugador. Esta será el “personaje del jugador” (en adelante

lo llamaremos PC) para este juego. Los PCs se colocarán enfrente de sus respectivos jugadores.

- 3.1.1.** En un juego de dos jugadores, un personaje será seleccionado como se mencionó arriba, pero usando solo las cartas 11 a 24 y 56 a 66. Además, todos los personajes femeninos son Condesas con un Status de 3 cada una.
- 3.2.** Despliega las 13 cartas de la Baraja de Oficios de forma que queden a la vista de todos los jugadores.
- 3.3.** Forma una baraja con las cartas de los personajes 11 a 44 (menos las cartas repartidas a cada jugador según 3.1). Barajealas y coloca una en cada una de las 12 cartas de Oficios (excepto en la carta MONARCA). Estos serán los personajes que ocuparán inicialmente cada cargo. Coloca el resto de estas cartas en un montón a la vista de todos los jugadores. Este será el montón de Poseedores de Oficio.
- 3.4.** Coloca las cartas de los personajes 45 a 66 (menos las repartidas a cada jugador según 3.1) en otro montón a la vista de todos los jugadores. Este será el montón de No Poseedores de Oficio.
- 3.5.** Coloca al Rey George en la carta de Oficio MONARCA, y a su lado a la Reina Catherine.
- 3.6.** Las otras 9 cartas de la Baraja de la Realiza, colócalas formando otro montón a la vista de todos los jugadores. Será el montón Real.
- 3.7.** Todos los personajes, excepto los PCs, serán considerados Personajes Neutrales (en adelante los llamaremos NCs) al comienzo

del juego. Así mismo, al comienzo del juego, los personajes Reales serán considerados Personajes Reales Neutrales (en adelante los llamaremos NRCs). Durante el juego, los personajes podrán pasar a alinearse como Personajes Amigos (en adelante, PACs) o como Personajes Enemigos (en adelante, EACs). De igual forma, los personajes Reales podrán alinearse como Personajes Reales Amigos (en adelante, FARCs) o como Personajes Reales Enemigos (en adelante, EARCs). Los Personajes y los Personajes Reales que pasen a ser FACs y FARCs, se colocarán en frente al correspondiente jugador. El PC del jugador, todos los FACs y todos los FARCs, constituirán el bando de dicho jugador, y estarán siempre puestos frente al mismo.

- 3.8.** Da a cada jugador 2 IPs y 10 PPs.
- 3.9.** Retira las 6 cartas ABAJO EL REY de la baraja de Sucesos y da una a cada jugador. Las restantes no se usarán en el juego. Barajea las demás cartas de Sucesos y reparte 9 a cada jugador. Las cartas sobrantes colócalas a la vista de todos, serán el Montón de Sucesos.
- 3.10.** Un jugador tirará los dados, sumará los puntos que se obtenga en ellos y este resultado lo multiplicará por 10. Este será el apoyo al Monarca. Anótalo en la Hoja de Control.
- 3.11.** Coge las fichas de Lealtad de cada PC y colócalas en la carta de su PC correspondiente. Coge el resto de fichas de Lealtad y colócalas en una caja aparte. Coge las fichas de Oportunidad y colócalas en otra caja aparte. Separa las fichas Marcador en tres montones, uno de IPs, otro de PPs, y otro con las demás fichas.

4. SECUENCIA DE JUEGO

- 4.1. Fase de Designación del Primer Jugador (ver 5)
- 4.2. Fase de Oficios (ver 6)
- 4.3. Fase de Problemas Políticos (ver 7)
- 4.4. Fase de Sucesos de la Corona (ver 8)
- 4.5. Fase de Turnos de los Jugadores (ver 10)

5. DESIGNACIÓN DEL PRIMER JUGADOR

Al comienzo de cada turno, cada jugador tira dos dados. El jugador con la cuenta más alta será el “primer jugador” de ese turno. Dicho jugador llevará las acciones en la Fase de Oficios, en la Fase de Problemas Políticos y en la de Sucesos de la Corona; llevará todas las acciones de los NCs y NRCs durante ese turno; y actuará primero durante la Fase de Turnos de los Jugadores. A continuación, el juego pasará al jugador de la izquierda y seguirá en sentido horario alrededor de la mesa hasta que todos los jugadores hayan tomado su turno. Este será el orden de los jugadores para ese turno. Cuando los jugadores puedan jugar cartas de Sucesos o modificar tiradas de dados, lo harán siguiendo este orden.

6. OFICIOS

- 6.1. Durante la Fase de Oficios, deberá ocuparse cada oficio vacante.
- 6.1.1. El primer jugador escogerá un oficio vacante. Cada jugador, comenzando por el primero y siguiendo el orden de jugadores, tendrá la oportunidad de ocupar dicho oficio. Para ocuparlo, deberá pagar 2 IPs y colocar su PC o un FAC cualquiera en el oficio vacante. Una vez ocupado el

oficio, u ofrecida la oportunidad de ocuparlo a todos los jugadores y éste continua vacante, el primer jugador elegirá otro oficio vacante y seguirá el mismo procedimiento. Y así, para cada oficio vacante.

- 6.1.2. Los oficios que aún sigan vacantes, se ocuparán aleatoriamente. Para ocupar cada uno, tirar dos dados para obtener una cuenta y colocar el personaje con el correspondiente número de identificación en el oficio. No hay coste en IPs para los Poseedores de Oficios elegidos al azar. Si el personaje no puede ser Poseedor de Oficio, no puede ocupar en ese momento la vacante existente o ya es Poseedor de Oficio, tirar otra vez.

- 6.2. Los jugadores pueden hacer que su PC o uno de sus FACs que esté ocupando un oficio, ocupe una vacante. Seguirá teniendo que pagar los 2 IPs. El oficio que habrá dejado el PC o FAC quedará vacante y deberá ser ocupado en la Fase de Oficio de ese mismo turno. Los jugadores podrán hacer que su PC o uno de sus FACs que esté como Consejero del Monarca, pase a ocupar una vacante. La carta de sucesos CONSEJERO DEL MONARCA será descartada.

- 6.3. Los personajes que estén desterrados, encarcelados, ocultos (escondidos), o retenidos en un país en guerra con Fandonia, no podrán ocupar vacantes.

- 6.4. La Fase de Oficios se saltará en los turnos en que no haya vacantes.

7. PROBLEMAS POLÍTICOS

- 7.1. Durante la Fase de Problemas Políticos, se efectuará un intento de

resolver todos los problemas políticos no resueltos. El primer jugador elegirá el orden en que se efectuarán dichos intentos. En la Tabla de Problemas Políticos están anotados el Ministro que debe resolver el problema y los Ministros que pueden modificar el intento. Esta Fase se saltará en los turnos que no hayan Problemas Políticos.

- 7.2.** Si el resultado de la Tabla de Problemas Políticos es un problema que en ese momento no puede resolverse, volver a tirar hasta que el resultado sea un nuevo problema. Cuando, en los Sucesos de la Corona, el resultado sea “Dos Problemas Políticos”, utilizar el mismo procedimiento. No podrán haber nunca dos problemas políticos del mismo tipo sin resolver.
- 7.3.** En cada turno, deberá efectuarse un intento por resolver cada uno de los problemas no resueltos, pero sólo podrá hacerse un intento por cada problema en cada turno. Si el Ministro que está intentado resolver el problema es un NC, el intento lo efectuará el primer jugador. Si el Ministro es un PC o un FAC, el intento lo efectuará el jugador respectivo.
- 7.4.** Los NCs deberán, siempre, intentar resolver el problema. Los PCs y los FACs podrán escoger deliberadamente el dejar el problema sin resolver, ésto contará como un intento de resolución de problema. Si no hay Ministro en el oficio, el problema político quedará automáticamente sin resolver en ese turno.
- 7.5.** Para resolver un problema, el jugador tira un dado y lo compara con el Grado de Habilidad del Ministro. Si el número tirado en el

dado es menor que el Grado de Habilidad, el problema se habrá resuelto. Si es igual o mayor que el Grado de Habilidad, quedará sin resolver. Si el número tirado es un “6”, el problema quedará automáticamente sin resolver ese turno, independientemente de los modificadores a la tirada.

- 7.6.** Los jugadores pueden modificar las tiradas para problemas políticos. Para la mayoría de problemas, hay un Ministro (o Ministros) que pueden modificar el intento. Ver la Tabla de Problemas Políticos. Si el Ministro anotado en la Tabla es un PC o un FAC, su jugador podrá modificar la tirada del dado en 1 punto. Si el Ministro anotado es un NC, se ignorará su modificador. En todos los casos, la modificación podrá ser en más o menos, eligiendo, el jugador que aplica el modificador, sumar o restar uno al dado. Si más de un Ministro puede modificar la tirada, sus modificadores serán acumulativos.
- 7.7.** Para indicar que hay un problema no resuelto, girar cara abajo la cara de oficio correspondiente. Llevar, en la Hoja de Control, la anotación del número de veces que queda sin resolver un problema.
- 7.8.** Si un Ministro falla en resolver un problema en 3 turnos consecutivos, será despedido. Si es un NC, se colocará en el montón de Poseedores de Oficios. Si es un PC o FAC, se colocará frente a su respectivo jugador. El problema quedará sin resolver y el nuevo ministro deberá intentar resolverlo en el siguiente turno.
- 7.9.** El Apoyo al Monarca subirá 10 puntos por cada problema que se resuelva, y bajará 10 por cada

problema que quede sin resolver en cada turno. En cada turno en que no haya problemas políticos por resolver y en que el resultado de los Sucesos de la Corona sean “Baile Real” ó “Intriga”, el Apoyo al Monarca subirá en 10. Se corregirá correspondientemente la Hoja de Control.

7.10. Si el resultado de la Tabla de Problemas Políticos es de “Guerra con el exterior”, el primer jugador tirará dos dados para obtener una suma y consultará la Tabla de Guerras con el Exterior para averiguar con que país o países entra en guerra Fandonia. La guerra acabará cuando se resuelva el problema político. Llevar, en la Hoja de Control, las anotaciones sobre las guerras con el exterior.

7.10.1. Los personajes no pueden viajar ni ser deportados a países que estén en guerra con Fandonia. Los personajes que están ya en tales países, no podrán volver a Fandonia ni podrán ser objeto de extradición. Los personajes retenidos en países en guerra con Fandonia, no podrán ser alistados de ninguna manera, ni seducidos, ni asesinados. Los personajes, Los personajes acusados de fechorías, los enviados a audiencias o a juicios, no volverán a Fandonia hasta que concluya la guerra. Los personajes no podrán adquirir títulos, asistir al Baile Real u ocupar un oficio vacante. Un personaje escondido no será extraditado.

7.10.2. Los jugadores no contarán el Grado de Nivel Social de su personaje durante una usurpación si el personaje está retenido en un país en guerra con Fandonia.

7.10.3. Cada turno que un PCs de un jugador esté retenido en un país en guerra con Fandonia, el jugador pierde su Turno de Jugador.

7.10.4. El Embajador de un país en guerra con Fandonia es expulsado y regresa a Fandonia. Pierde su oficio y este deja de existir hasta que la guerra con el país en cuestión termine.

7.10.5. Mientras Fandonia esté en guerra con algún país, el Valor de Usurpación de las cartas de sucesos “Apoyo del Ejército” será de 1d x 4, incluso aunque el jugador tenga al General como FAC.

7.10.6. Si un Ministro está en un país extranjero cuando la guerra comienza con ese país, el Ministro es expulsado y regresa a Fandonia.

7.10.7. Mientras Fandonia esté teniendo problemas con los Piratas (esté sin resolver el problem político “Piratas”), la carta de sucesos “Apoyo de la Armada” tiene un valor de Usurpación de 1d x 2, aunque el jugador tenga al Almirante como FAC.

7.10.8. El jugador con el Monarca como FARC podrá sumar o restar uno (+1 o -1) a todas las tiradas de problemas políticos.

8. SUCESOS DE LA CORONA

8.1. Cada turno, el primer jugador tirará 2d6 para obtener una suma y consultará la Tabla de Sucesos de la Corona.

8.2. Dicha tabla sólo se consultará una vez por turno. No podrá consultarse durante los turnos de los jugadores.

8.3. No se aplican nunca modificadores en esta tabla.

8.4. Resultados:

8.4.1. MUERTE REAL. El primer jugador tira dos dados para obtener una cuenta. Dicho número corresponderá al Número de Muerte del RC. Si dicho RC está vivo, morirá y será retirado permanentemente del juego. Se retirará también su carta de sucesos “Alineamiento Real”. Si el RC ya está muerto, tirar de nuevo (ver 9).

8.4.2. ESCASEZ. Sólo para este turno y como llevan anotado en ellas, las siguientes cartas de sucesos tendrán aumentado su Valor de Usurpación: Apoyo del Gremio de Comercio, Apoyo de los Mercaderes, Apoyo del Campesinado. Ningún jugador podrá gastar IPs, para nada, durante este turno. Tampoco habrá. Tampoco habrá consejo este turno (ver 14.5.2)

8.4.3. INTRIGA. El primer jugador podrá coger una carta de sucesos de la mano de cada oponente. Si la carta es legal, se descartará. Si es ilegal (ABAJO EL REY, Asesinato, Apoyo Exterior), su poseedor conservará la carta pero será acusado de delincuente. Si el jugador tiene tres o menos cartas de sucesos en la mano o Monarca es FARC suyo, no se le podrán coger cartas de la mano.

8.4.4. BAILE REAL. Todos los personajes que puedan asistir deberán hacerlo, incluidos todos los RCs y NCs. Los personajes no podrán asistir si han sido proscritos, desterrados, están encarcelados, en el extranjero o escondidos. Cada jugador que asista, usando el orden de jugadores de ese turno, tirará dos dados para obtener una suma y consultará la Tabla de Baile Real. El resultado consiste en una acción y

un modificador. Estos modificadores son acumulativos hasta un máximo de +2 y se aplicarán en las siguientes tiradas a esta tabla efectuadas por el mismo jugador. Llevar el control de tales modificadores en la Hoja de Control. El jugador que tire un 9 o más puede hacer un consejo libre al Monarca. Si el resultado prohíbe al jugador asistir a posteriores Bailes, el PC del jugador quedará proscrito de ellos a menos que esté asistiendo al Baile un Hombre de Confianza, en cuyo caso dicho Hombre sufrirá la prohibición en lugar del PC. El personaje que quede proscrito es el PC del jugador, dicho jugador no podrá tirar en la tabla de Baile Real y perderá 2 PP cada Baile Real. Sin embargo, todos los FACs que no estén proscritos podrán seguir asistiendo. (ver 9.4, 36.6, 36.9, 36.10.4)

8.4.5. PROBLEMAS POLÍTICOS. (Dos problemas políticos o Un Problema Político). El primer jugador tira dos dados para obtener una suma y consulta la Tabla de Problemas Políticos. El resultado indica el problema en cuestión, el Ministro que debe intentar resolverlo y los Ministros que pueden modificar su intento. Si el resultado es un problema no resuelto en ese momento, volver a tirar. Nunca pueden haber dos problemas iguales sin resolver. El Ministro deberá intentar resolver inmediatamente el problema. Ante el resultado “Dos Problemas Políticos”, se repetirá el proceso para el segundo problema (ver 7).

8.4.6. ESCÁNDALO. El primer jugador tira dos dados para obtener una cuenta. El personaje con el correspondiente número de identificación será el objeto del escándalo. Si dicho

personaje es un PC o FAC, su respectivo jugador tirará dos dados para obtener una suma y consultará la Tabla de Escándalo. Si es un NC, será el primer jugador el que tire los dados en la Tabla de Escándalo.

8.4.7. PLAGA. El primer jugador tira dos dados dos veces para obtener dos cuentas distintas (tirar de nuevo si la segunda es igual que la primera). Los dos personajes a quien correspondan los números de identificación mueren. Como resultado de una plaga, no pueden morir los PC y personajes que estén en el extranjero, si una de las cuentas corresponde a uno de tales personajes, tirar de nuevo. No habrá consejo este turno (ver 31).

9. SUCESIÓN REAL

9.1. Como resultado de la Tabla de Sucesos de la Corona, puede morir un RC, puede morir también como resultado de un asesinato o de un intento de usurpación. Los RCs que mueran quedan permanentemente retirados del juego.

9.2. Cuando muera el Monarca, deberá ser sucedido. El RC que esté el siguiente en la línea, pasará a ser el nuevo Monarca. La sucesión al trono es como sigue: George, Alan, Anne, John, Edward, Phillip, Almerly, Catherine, Alfred. Si el RC siguiente en la línea es un FARC, pasará inmediatamente a ser NRC y accederá al trono. Si este RC está casado, su consorte pasará a ser Rey/Reina y también a NRC. Un no RC, que, como consorte, pase a Príncipe Consorte/Reina Consorte, no podrá acceder al trono.

9.3. Thomas (el Pretendiente) sólo puede conseguir el trono mediante

Usurpación. Jane (la Querida) nunca podrá ser Monarca.

9.4. Al acceder al trono un nuevo RC, se retirará permanentemente del juego su carta de Alineamiento (ya que nunca podrá ser FARC). Se restablece el Apoyo al Monarca (ver 32.4). Son despedidos todos los Poseedores de Oficio (ver 16). Cada jugador deberá descartar dos cartas de Sucesos de su mano. A continuación, termina inmediatamente el turno (!Todos los jugadores se quedan llorando su pérdida) y el juego pasa al siguiente turno. El resultado de los Sucesos de la Corona de este siguiente turno es automáticamente "Baile Real". Este procedimiento no se utilizará si el Monarca muere como consecuencia de un intento con éxito de Usurpación (ver 36.6 y 36.9).

10. TURNOS DE LOS JUGADORES

Cada turno, comenzando con el primer jugador y siguiendo el orden de jugadores, cada uno tomará su turno de jugador, que consta de tres pasos. Primero, coge una ficha de Lealtad, una ficha de Oportunidad y una carta de Sucesos. Segundo, puede realizar dos actividades. Tercero, puede aconsejar al Monarca. Estos pasos deben realizarse en el orden expuesto.

11. FICHAS DE LEALTAD

11.1. Cada turno, el jugador coge una ficha de Lealtad, la cual tiene en ella un número que será tratado como una cuenta de dados. Dicho número corresponde al N° de Identificación de un personaje. El jugador podrá tomar a este personaje como FAC. Esto contará como una actividad.

11.2. Si el personaje pasa a ser FAC, la ficha se colocará en la Carta del FAC. De lo contrario, se devolverá su ficha, al pote de fichas de Lealtad, al final del turno del jugador (ver 13.4.13 y 35.4).

11.3. Las fichas de los FACs estarán siempre en la carta, si mueren o pasan a NCs, su ficha de Lealtad se devolverá a su pote. Si el personaje pasa a ser un EAC, la ficha de Lealtad continuará con el personaje (ver 13.4.14 y 13.4.15)

11.4. Si no quedan fichas de Lealtad en el pote, el jugador recibirá 1 IP

12. FICHAS DE OPORTUNIDAD

12.1. Cada turno, el jugador cogerá una ficha de Oportunidad. Esta ficha puede permitirle o evitarle efectuar una o unas determinadas actividades.

12.2. Al final del turno de ese jugador, se devolverá la ficha a su pote.

12.3. Fichas de Oportunidad:

12.3.1. CUALQUIER ACTIVIDAD. El jugador puede efectuar una actividad cualquiera de las siguientes: Dar un Perdón, Anunciar una Amnistía, Efectuar un Intento de Asesinato, Exponer un Escándalo, Escapar, Extradición de un Delincuente, Intriga de la Carta de un Oponente, Reclutar a un Personaje mediante Engaño o Seducir a un Personaje. No se necesitan otras fichas o cartas de sucesos. Esto no permite al jugador efectuar una actividad extra.

12.3.2. ACTIVIDAD EXTRA. El jugador puede efectuar una actividad extra este turno.

12.3.3. INTRIGA. El jugador puede efectuar una de las siguientes cuatro actividades: Efectuar un Intento de Asesinato, Intrigar una Carta del Oponente, Reclutar un Personaje mediante Engaño, o Seducir a un Personaje. Tener presente que el jugador necesitará la carta de Sucesos "Asesinato" para efectuar el intento, la de "Engaño" para este, o una PC o FAC para la seducción (ver 13.4.8, 13.4.12, 13.4.14, 13.4.15 y 14.2.7)

12.3.4. ESCÁNDALO. El jugador podrá efectuar la actividad "Exponer un escándalo" (ver 13.4.19)

12.3.5. FAVOR. El jugador recibe 1 IP. Además, si efectúa la actividad "Obtener un favor de un FARC", podrá sumar (+5) a la Tabla de Favor Real (a la tirada en esta tabla) (ver 13.4.4)

12.3.6. DUELO. El jugador no podrá efectuar actividades en este turno, y deberá destinar a su PC o a un Hombre de Confianza para efectuar un duelo (ver 19)

12.3.7. GOTA. El jugador pierde 1 IP. No puede efectuar actividades en este turno.

12.3.8. GANE 1 IP. El jugador recibe 1 IP

12.3.9. CONSEJO LIBRE. El jugador puede hacer un Consejo Libre en la Fase de Consejo de su turno, en cualquier Suceso de la Corona o Problema Político.

13. ACTIVIDADES

13.1. Normalmente, cada jugador puede efectuar dos actividades por turno. Puede escoger efectuar cualesquiera dos de las 19

actividades posibles. Puede escoger efectuar sólo una o no efectuar ninguna. No puede efectuar la misma actividad más de una vez por turno. Hay varios motivos que permitirán al jugador efectuar más de dos actividades, sólo una o ninguna en algunos turnos. Las actividades pueden efectuarse en cualquier orden. Cuando un jugador sólo pueda efectuar una actividad, porque su PC esté desterrado, encarcelado o escondido, no podrá efectuar más de una actividad hasta el turno en que su PC vuelva a estar en situación normal, sin que se tengan en cuenta las cartas que posea o las fichas que saque.

13.2. Para efectuar algunas actividades, el jugador necesitará ciertas cartas de Sucesos, ciertas fichas de Oportunidad, o una combinación de ambas cosas (ver 12 y 14)

13.3. Como se indicará, algunas tiradas de los dados para Actividades podrán ser modificadas por los jugadores.

13.4. LISTA ACTIVIDADES

13.4.1. ADQUIRIR UN TÍTULO. Hay cinco títulos masculinos y dos femeninos. Muchos personajes poseen títulos que van desde Señor a Duque y desde Dama a Duquesa. Cualquier PC o FAC que no llegue a Duque/Duquesa podrá conseguir un título pagando el coste correspondiente en IPs y que aparece en la Tabla de Títulos, y coger la ficha de Títulos adecuada (ficha-marcador) situándola en la carta del personaje. Los personajes que estén desterrados, escondidos, encarcelados o retenidos en un país en guerra con Fandonia no podrán adquirir títulos. A un personaje sólo se le puede conceder un título por

turno, y debe seguir la progresión de títulos: Señor a Caballero, Caballero a Conde, Conde a Lord, y Lord a Duque; o Dama (Lady) a Baronesa, Baronesa a Condesa, Condesa a Marquesa, y Marquesa a Duquesa. No puede saltarse ningún título durante esta progresión. Cada título superior aumenta permanentemente el nivel social del PC o FAC en uno (+1). Los personajes no pueden disminuir en título (excepto como resultado de muerte). Los siguientes personajes no pueden adquirir títulos: Magistrado, ambos Jueces, Alguacil, General, Almirante, Arzobispo y todos los RCs. Cualquier número de personajes pueden adquirir título en el mismo turno si el jugador efectúa dicha actividad.

13.4.2. OCUPAR UN OFICIO VACANTE. El jugador puede pagar 3 IPs y colocar, entonces, su PC o cualquier FAC en un oficio vacante. Sólo podrá llenar un oficio vacante por turno (ver 6 y 16).

13.4.3. ACCEDER A CONSEJERO DEL MONARCA. El jugador puede jugar la carta de sucesos "Consejero del Monarca" y hacer, a su PC o a cualquier FAC, Consejero del Monarca. Colocar la carta bajo el PC o FAC. El Poseedor de un Oficio no podrá ser Consejero del Monarca. El Consejero del Monarca no podrá ser un Poseedor de Oficio. El jugador no podrá descartar voluntariamente la carta de "Consejero del Monarca" una vez la haya usado para nombrar un personaje como tal, excepto si el personaje toma un oficio. Si un Consejero del Monarca es encarcelado, exiliado o está escondido la carta de "Consejero del Monarca" es descartada. La carta de "Consejero del Monarca" otorga un +2 en el Nivel Social al personaje

que la lleve. (ver 15).

- **OBTENER EL FAVOR DEL MONARCA.** Un PC con la habilidad de aconsejar al Monarca puede tomar ventaja de su intimidad para ganarse el favor y el apoyo del Monarca. Esto cuenta como una actividad. Tirar dos dados para obtener una suma y consultar la Tabla de Influencia del Consejero.

13.4.4. OBTENER EL FAVOR DE UN FARC. El jugador que tenga un FARC, podrá intentar obtener tu favor. Si tiene más de un FARC, deberá indicar de cuál quiere obtenerlo. Tirará dos dados para obtener una suma y consultará la Tabla de Favor Real. Cualquier jugador puede jugar una carta “Engaño”, lo cual restará -2 a la tirada. No puede usarse más de una carta “Engaño” para modificar el intento. Si el jugador ha cogido la ficha “Favor”, podrá sumar cinco (+5) a la tirada.

13.4.5. DAR UN PERDÓN. El jugador puede jugar una carta de “Perdón” y perdonar, entonces, a un personaje cualquiera que esté desterrado, encarcelado o catalogado como delincuente. El perdón hará que este personaje vuelva a situación normal.

13.4.6. ANUNCIAR UNA AMNISTÍA. El jugador puede jugar la carta “Amnistía”, y todos los personajes que estén desterrados, encarcelados o catalogados de delincuentes volverán a situación normal.

13.4.7. CONSEGUIR UN HOMBRE DE CONFIANZA. El jugador puede jugar la carta “Hombre de Confianza”, y nombrar como tal a cualquier FAC. Colocar la carta bajo dicho FAC. El jugador no podrá

descartarse voluntariamente de la carta “Hombre de Confianza” una vez la haya usado para nombrar a un personaje. Un personaje femenino puede ser un Hombre de Confianza. (ver 17).

13.4.8. EFECTUAR UN INTENTO DE ASESINATO. Para poder efectuarlo, el jugador debe haber cogido la ficha de Oportunidad de “Intriga”, y jugar, entonces, la carta de Sucesos de “Asesinato”, designando a un Hombre de Confianza o a su PC como asesino, y señalando al personaje que intenta asesinar. Los personajes encarcelados, escondidos o retenidos en un país en guerra con Fandonia no pueden ser asesinados. Un personaje que esté en el extranjero sólo podrá ser asesinado si el asesino está en el mismo país. Por lo demás, el intento podrá ser con cualquier personaje o RC, neutral, amigo o enemigo.

Tirar dos dados para obtener una suma y consultar la Tabla de Asesinato. El jugador que lo está intentando puede jugar más de una carta de “Asesinato”, dándole, cada carta adicional, un a la tirada. Cualquier jugador puede jugar la carta “Engaño”, lo que restará dos (-2) a la tirada. No puede usarse más de una carta “Engaño” para modificar el intento de asesinato. Cualquier jugador puede jugar una carta “Confidente”, lo que sumará o restará dos (+2 ó -2) a la tirada. No puede utilizarse más de una carta “Confidente” para modificar el intento. Si el objetivo del intento es un personaje No Poseedor de Oficio, cualquier jugador o jugadores pueden emplear la carta “Guardaespaldas”, lo que restará dos (-2) a la tirada. Si el objetivo es un RC o un Poseedor de Oficio, cualquier jugador o jugadores

podrán emplear la carta “Guardia del Palacio”, lo que permitirá sumar o restar dos (+2 o -2) a la tirada. Pueden utilizarse más de una carta de “Guardaespaldas” o “Guardia de Palacio” para modificar el intento, y un mismo jugador puede emplear más de una de estas cartas.

Si el objetivo del intento es el Monarca, restar uno (-1) a la tirada. Ya que la ficha “Cualquier Actividad” permite llevar a cabo un intento de asesinato SIN una carta de “Asesinato”, si el jugador posee una de estas cartas, puede usar tanto la ficha como la carta (sumar dos (+2) a cada tirada). (ver 12.3.3 y 21)

13.4.9. EXPONER UN ESCÁNDALO. Para ello, el jugador debe haber cogido una ficha “Escándalo” (de Oportunidad). Señalará al personaje que va a ser un objeto del escándalo. El intento podrá efectuarse contra cualquier personaje en cualquier situación, neutral, amigo o enemigo. **Los RC nunca pueden ser objeto de escándalo.** Los RC nunca pueden ser objeto de escándalo. Tirar dos dados para obtener una suma y consultar la Tabla de Escándalo. El jugador que expone el escándalo puede emplear una o más cartas de “confidente” y cada una restará uno (-1) a la tirada. El jugador objeto del escándalo puede jugar una o más cartas de “confidente” y cada una sumará uno (+1) a la tirada (ver 14.5.2 y 22)

13.4.10. HUÍDA. El jugador puede jugar la carta “Huída” y permitir que un personaje cualquiera escape de ser encarcelado y ocultado (“secuestrado”) en Fandonia, huyendo a cualquier país extranjero. El jugador puede jugar la carta “Carceleros” y permitir que un

personaje cualquiera escape de la prisión. Puede jugar la carta “Guardias de Puerto” y permitir que un personaje cualquiera escape de quedar ocultado (“secuestrado”) en Fandonia. Si el personaje a huir está escondido en Fandonia, cualquier jugador podrá utilizar la carta “Guardias del Puerto” para impedir su huída. Si el personaje a huir está encarcelado, cualquier jugador podrá emplear la carta “Carceleros” para impedir su huída. Los personajes que hayan escapado se considerarán ocultos en el país al que hayan ido.

13.4.11. EXTRADICIÓN DE UN DELINCUENTE. El jugador puede jugar la carta “Extradición” y conseguir la extradición de un personaje cualquiera que sea un delincuente oculto (en Fandonia o en el extranjero). La extradición hace que ese personaje pase inmediatamente a juicio en Fandonia. Los personajes que estén en un país en guerra con Fandonia no podrán ser sometidos a extradición.

13.4.12. INTRIGAR LA CARTA DE UN Oponente. Para intrigar la carta de un oponente, el jugador debe haber cogido una ficha de “Intriga” (Oportunidad) o debe jugar una carta de “Intriga”. Podrá, entonces, coger una carta de sucesos de la mano de su oponente. Si la carta es legal, se descartará. Si es ilegal (ABAJO EL REY, Asesinato, Apoyo Exterior), el propietario de la misma conservará la carta pero será acusado de DELINCUENTE. A los jugadores que tengan tres o menos cartas de sucesos no se les podrá intrigar. Tampoco se podrá intrigar contra los jugadores que tengan como FARC al Monarca (ver 14.5.7)

13.4.13. RECLUTAR PERSONAJES. Para reclutar a un personaje, el jugador debe haber cogido la ficha de Lealtad de ese NC. Además, debe tener los suficientes PPs para poder reclutarlo. Los NCs encarcelados, ocultos o retenidos en un país en guerra con Fandonia, no pueden ser reclutados. Si el jugador ha cogido dos fichas de Lealtad (ver 13.4.19) podrá reclutar a ambos a la vez si tiene los suficientes PPs para ellos (ver 11 y 35.4)

13.4.14. RECLUTAR UN PERSONAJE MEDIANTE ENGAÑO. Para reclutar a un EAC o EARC mediante engaño, el jugador deberá haber cogido una ficha de "Intriga" (Oportunidad). Además, deberá tener los suficientes PPs para reclutarlo. A continuación, deberá jugar la carta "Engaño" y señalar el EAC o EARC que quiere reclutar y, ese personaje pasa automáticamente a ser un FAC o FARC. Los personajes encarcelados, ocultos o retenidos en un país en guerra con Fandonia, no podrán ser reclutados. Los personajes en el extranjero sólo podrán ser reclutados si el PC del jugador o uno de sus Hombres de Confianza están también en el mismo país. No pueden reclutarse mediante engaño los personajes casados. Mediante engaño, tampoco pueden reclutarse el Rey George, Thomas (el Pretendiente) ni el Monarca si es FARC (ver 12.3.3)

13.4.15. SEDUCIR A UN PERSONAJE. Para ello, el jugador debe haber cogido una ficha de "Intriga" y debe tener un PC o FAC femenino (personajes 56-66). Además, debe tener los suficientes PPs para reclutarlo. Entonces, señalará a cualquier EAC o NC masculino (excepto si está casado o es el Arzobispo). Las

mujeres casadas no pueden intentar seducir.

Los personajes encarcelados, ocultos o retenidos en un país en guerra con Fandonia, no podrán ser seducidos. **Los personajes femeninos que están encarcelados, escondidos o retenidos en un país en guerra con Fandonia no podrán seducir.** Los personajes en el extranjero sólo podrán ser seducidos si el personaje femenino está en el mismo país.

Tirar un dado. Si el número es menor que el Grado de Seducción del personaje femenino, el masculino pasará a ser automáticamente un FAC. **Si el número lanzado es un 6, el personaje femenino se deja conquistar por el amor y se convierte en un EAC (si el oponente no tiene suficiente PP, ella sigue siendo FAC).** Si el número es igual o mayor, no ocurrirá nada. No pueden emplearse RCs para los intentos de seducción. Los intentos de seducción no pueden efectuarse nunca contra RCs. Cualquier jugador podrá emplear la carta "Engaño" o la carta "Confidente" (antes de tirarse el dado) e impedir la seducción. Si un NC es seducido con éxito, coloca la ficha de Lealtad encima del personaje. (ver 12.3.3).

13.4.16. BODA. El jugador puede casar a dos personajes sólo si uno ha hecho la proposición al otro y ésta ha sido aceptada. El jugador debe tener suficiente PPs para casarlos en el caso de que la boda incremente el Nivel Social de uno de ellos (ver 18.8). Ambos personajes deben estar en Fandonia y ninguno de ellos debe estar encarcelado u oculto. Si un jugador efectúa una

actividad “Boda”, los demás jugadores pueden asistir. Cada jugador que asista (incluido el que la efectúa) deberá consultar la Tabla de Sociedad. Deberá modificar esta tirada con los modificadores que tenga en esta tabla. Esta tirada no es una actividad y no cuesta IPs. Cualquier nuevo modificador será añadido al modificador actual del jugador. Si el PC se está casando, el jugador tira dos veces, una para su PC y otra para la esposa o esposo del PC. Si un oponente recibe “Propuesta Automáticamente Aceptada” en la Tabla de Sociedad durante una boda, el jugador debe designar los personajes inmediatamente o perderá la propuesta gratis (ver 18).

13.4.17. CONSULTAR LAS TABLAS DE PRESTIGIO. El jugador puede consultar una Tabla de Prestigio. Primero debe elegir que tabla quiere consultar. Si el PC del jugador es femenino, no podrá consultar la Tabla de Deporte. Algunas tablas tienen un coste que deberá pagar el jugador para poder consultarlas. A continuación, tira dos dados para obtener una suma y consulta la tabla elegida. Cada resultado da también un modificador. Estos modificadores son acumulativos hasta un máximo de +2 ó -2, y se aplicarán en las tiradas siguientes en la misma tabla efectuadas por el mismo jugador. Llevar anotados tales modificadores en la Hoja de Control. El jugador puede pagar 2 IPs y comprar un modificador de +1 para usarlo en cualquier Tabla de Prestigio en la que tenga un modificador inferior a +2. Tal modificador comprado sólo puede utilizarse una vez (y en el mismo turno), y ningún jugador puede comprar más de un modificador por turno. El jugador no puede consultar la misma tabla más

de una vez ni consultar más de una tabla en el mismo turno de jugador.

- **TABLA DE CORSARIO.** Un jugador puede utilizar la Tabla de Corsario **solo** cuando en aquellos turnos en los que hay una Guerra en curso o “Problema de piratas”. El jugador puede elegir un “capitán” para su corsario, ya sea un “Hombre de Confianza” o un personaje anónimo, representado sin tarjeta. Si se utiliza un personaje anónimo, tiene un Grado de habilidad de “3”. Si un Hombre de Confianza se convierte en capitán, su Grado de Habilidad es utilizado cada vez que se requiera una tirada de habilidad. Una vez que un Hombre de CONfianza es nombrado capitán del corsario, continúa en ese rol hasta que la carga se entrega al jugador que lo envió originalmente, o hasta que el viaje finaliza sin éxito. Mientras se desempeña como capitán, no hay ninguna diferencia si el Hombre de Confianza ha permanecido en su facción o se ha vuelto neutral o alineado con el enemigo. Cualquier cambio de Status que haya experimentado se hace evidente sólo después de que finaliza el viaje. Mientras esté en el mar, el Hombre de Confianza no podrá participar en ninguna otra acción ni podrá ser asesinado.

El coste de IP de iniciar un viaje se paga sólo al inicio del viaje, aunque el viaje puede durar varios turnos. En los turnos posteriores al lanzamiento de la empresa de corso, la tirada de la Tabla de Corsario no cuesta IP adicional, ni cuenta para el límite de posibles actividades que el jugador puede realizar en su turno. Por otro lado, tirar cada turno en la Tabla de Corsario es obligatorio siempre

que el barco esté en “alta mar”. Esta tirada gratuita y obligatoria es la primera actividad que realiza el jugador en su turno.

Mientras el barco esté de excursión, probablemente capturará “premios”. El botín de estos premios se convierte en la **carga** del corsario. La carga permanece con el corsario hasta que regresa a un puerto de Fandiona. Cuando se trata de un puerto, deja de ser carga y se suma inmediatamente al total de IP del jugador controlador. El corsario regresa a Fandonia inmediatamente si deja de haber una guerra exterior o un problema de piratas. El corsario también regresará si se obtiene un “7” en la Tabla de Corsario. Un mismo jugador no podrá tener más de un corsario en acción al mismo tiempo. Si un viaje termina, el jugador puede emprender una nueva aventura en su próximo turno.

13.4.18. VIAJE. El jugador puede designar a su PC y/o a cualquier FAC para viajar a cualquier país extranjero o para volver a Fandonia desde el extranjero. Si el PC o FAC está desterrado, encarcelado y oculto, no podrá viajar. Los personajes no podrán viajar a los países en guerra ni volver de ellos a Fandonia. Si el jugador efectúa la actividad “Viaje”, podrá viajar cualquier número de personajes en ese turno. No pueden viajar los siguientes personajes: Magistrado, ambos Jueces, Alguacil, Arzobispo, y todos los RCs (ver 20)

13.4.19. COGER UNA FICHA O CARTA. El jugador puede pagar 1 IP y coger una ficha de Oportunidad o una ficha de Lealtad o una carta de Sucesos. Sólo podrá coger una de

las tres en el mismo turno. Esta actividad es **además** de las fichas y cartas que pueden coger libremente los jugadores al comienzo de sus respectivos turnos. Si un jugador coge la ficha “Gota” o “Duelo” (Oportunidad), perderá las actividades que le queden (y si es la ficha “Duelo”, deberá llevarlo a cabo). Si no quedan, no podrán cogerse fichas de Lealtad. (Ver 11, 12 y 14)

13.4.20. SOBORNO.

- **TOMANDO SOBORNOS.** Un PC que posee un Oficio o es Consejero puede (como actividad gratuita que no contará contra su número total de actividades permitidas) solicitar un soborno por turno. Para solicitar un soborno, el jugador anuncia la cantidad (de 1 a 6 IP) que desea recibir ilegalmente en ese turno. Luego se lanza un dado. Si el resultado de la tirada del dado es mayor que el soborno exigido, el jugador suma el IP del soborno a su total. Sin embargo, si el resultado es menor o igual al soborno exigido, los IP no se reciben y el PC es acusado de Delito. Suma la cantidad del soborno exigido a la tirada de Delitos (23.1). Si esta tirada envía al PC a una Audiencia, añade también la cantidad del soborno exigido a la tirada de audiencia.

- **SOBORNANDO POSEEDOR DE OFICIO.** Una vez por turno, el jugador puede intentar sobornar a un NC poseedor de Oficio. Para sobornar al NC, el jugador anuncia el personaje que está tratando de sobornar, así como el monto del soborno (en IP). Luego se lanza un dado. Si el resultado es menor o igual al soborno exigido, el soborno se considera aceptado (y los IPs

ofrecidos se deducen del total del jugador).

Sin embargo, si el resultado es mayor que el monto del soborno, pero es menor que 6, el soborno se rechaza y no se pierde ningún IP. Con un 6, el soborno fracasa y el NC poseedor de Oficio es acusado de Delito, así como el PC u Hombre de Confianza que ofreció el soborno. El soborno exigido sirve como modificador para las tiradas de Delito y Audiencia.

Un NC poseedor de Oficio puede ser sobornado en cualquier momento durante el turno del jugador. Un NC poseedor de Oficio que acepte el soborno modificará una tirada de Resolución de Problemas o Consejo por +1 o -1 según requiera el jugador, siempre que el titular del Oficio pueda normalmente influir en la tirada del dado si fuera un FAC. Cada NC poseedor de Oficio puede ser sobornado con éxito una vez por turno. El sobornador y el sobornado deben estar en el mismo país.

14. CARTAS DE SUCESOS:

- 14.1. Durante las actividades, cuando cualesquiera jugadores estén autorizados a jugar ciertas cartas de Sucesos, se seguirá el “Orden de Jugadores”, comenzando con el primer jugador y acabando cuando cada jugador haya tenido su oportunidad de jugar una carta o cartas, o haya sido jugadas el número máximo de cartas que pueden jugarse.

14.2. DESCARTE DE CARTAS DE SUCESOS

- 14.2.1. Ningún jugador puede tener más de doce cartas de sucesos en su mano.

No cuentas las cartas que hayan sido jugadas (Apoyo, Hombre de Confianza, Consejero del Monarca, Alineamiento Real). Al final de su turno, el jugador con más de doce cartas de sucesos en su mano deberá descartarse inmediatamente de las suficientes cartas para que le queden doce como límite. Durante su turno, y en cualquier momento del mismo, el jugador puede descartar el número de cartas que quiera.

- 14.2.2. Las cartas que se descarten deben mostrarse a todos los jugadores. La carta que sea intrigada de la mano de un jugador, deberá mostrarse a todos los jugadores.

- 14.2.3. Las siguientes cartas de sucesos deberán descartarse cuando se jueguen: Perdón, Amnistía, Intriga, Asesinato, Guardaespaldas, Engaño, Confidente, Huída, Carceleros, Guardias de Puerto, Extradición, Evidencia, Coartada, Actividad Extra.

- 14.2.4. La carta “Hombre de Confianza” se descartará si el personaje muere o pasa a ser NC o EAC. La carta “Consejero del Monarca” se descartará si el personaje muere, es encarcelado, es exiliado, es oculto o pasa a ser NC o EAC, o toma un Oficio.

- 14.2.5. La carta “Alineamiento Real” se descartará si el FARC pasa a NRC. Cuando un RC accede al trono, su carta de Alineamiento Real se retira permanentemente del juego (ya que el RC ya no podrá ser FARC). Si el RC muere, su carta se retirará permanentemente del juego.

- 14.2.6. Las cartas de “Apoyo” se descartarán como resultado de ciertas tablas, fichas de Oportunidad

o cuando el jugador pierda un intento de usurpación. Cuando un Consejo dictaminando el descarte de las cartas de Apoyo sea aceptado, se descartarán sólo las que estén en las manos de los jugadores, pero no las que aún estén en el montón de Sucesos, que no deberán descartarse cuando sean cogidas.

14.2.7. Una carta que sea cogida de la mano de un jugador deberá descartarse salvo cuando sea una carta ilegal. Las cartas ilegales son: “ABAJO EL REY”, “Asesinato” y las de “Apoyo Exterior”. A los jugadores con tres o menos cartas de sucesos no se les podrá intrigar ninguna carta de la mano, tampoco a los jugadores que tengan al Monarca como FARC.

14.2.8. La carta ABAJO EL REY forma parte de la mano del jugador: nunca podrá descartarse ni perderse.

14.3. Las cartas descartadas se colocarán en un montón adyacente al de Sucesos. Los jugadores no pueden examinar el montón de descarte. Cuando se acaben las cartas de Sucesos, se mezclará el montón de descarte y pasará a ser el nuevo montón de Sucesos.

14.4. Las cartas de sucesos que el jugador tenga en la mano puede mantenerlas ocultas. Las cartas de sucesos no pueden comerciarse ni venderse. Las cartas de sucesos pueden comprarse.

14.5. LISTA DE CARTAS DE SUCESOS:

14.5.1. ABAJO EL REY. Ningún jugador puede jugar esta carta. Si se coge de la mano de un jugador, este será acusado de delincuente y se sumará

dos (+2) a la tirada de Delitos (ver 8.4.3 y 13.4.12).

14.5.2. CARTAS DE APOYO. Todas ellas tienen la misma función. El jugador puede usarlas durante un intento de usurpación y contarán para su valor de Usurpación. Si el intento de usurpación tiene éxito, las cartas que hayan sido jugadas permanecerán frente al jugador. Si el intento ha fracasado, las cartas jugadas se descartarán. En los demás casos, estas cartas las conservará el jugador en su mano. Durante el intento de usurpación, el jugador no está obligado a utilizar sus cartas de Apoyo, y si las utiliza, puede usar todas o algunas. El Valor de Usurpación de todas las cartas de Apoyo aumenta (como se establece en las cartas) si 1) el jugador tiene un FAC determinado, 2) como resultado de los Sucesos de la Corona de ese turno, o 3) debido a que hay un determinado problema político sin resolver. Las cartas de Apoyo Exterior son ilegales (ver 36).

14.5.3. CONSEJERO DEL MONARCA. El jugador puede jugar esta carta y transformar a un PC o FAC en Consejero del Monarca. El Consejero no puede ser un Poseedor de Oficio. El jugador no puede descartar voluntariamente esta carta una vez la haya usado para transformar a un personaje en Consejero del Monarca, salvo si el personaje coge un oficio. Esta carta incrementa el nivel de Status de un personaje por +2. (Ver 13.4.3 y 15)

14.5.4. PERDÓN. El jugador puede jugar esta carta y perdonar a un personaje que esté desterrado, encarcelado o sea un delincuente (ver 13.4.5)

- 14.5.5. AMNISTÍA.** El jugador puede jugar esta carta y conceder amnistía a todos los personajes que estén desterrados, encarcelados y a los delincuentes (ver 13.4.6)
- 14.5.6. HOMBRE DE CONFIANZA.** Al jugar esta carta el jugador puede nombrar Hombre de Confianza a un FAC. Los PCs y los RCs no pueden ser Hombres de Confianza. El jugador no puede descartar voluntariamente de esta carta una vez la ha utilizado para nombrar Hombre de Confianza a un personaje (ver 13.4.7).
- 14.5.7. INTRIGA.** Al jugar esta carta, el jugador puede efectuar la misma actividad que si hubiera cogido una ficha de "Intriga" (Oportunidad) (ver 12.3.3, 13.4.12 y 14.2). **Esta carta no puede ser utilizada como Asesinato, Engaño, Informante, Huída o Confidente y tampoco es ilegal.**
- 14.5.8. ASESINATO.** Si el jugador ha cogido una ficha de "Intriga", puede jugar esta carta y efectuar un intento de asesinato contra un personaje cualquiera o RC. Por cada carta adicional de Asesinato que emplee el jugador que está efectuando el intento, sumará dos (+2) a éste. Si se coge esta carta de la mano de un jugador, éste será acusado de delincuente (ver 8.4.3, 13.4.8 y 21)
- 14.5.9. GUARDAESPALDAS.** Al jugar esta carta, se restará dos al intento de asesinato contra un personaje que no sea poseedor de Oficio (ver 13.4.8).
- 14.5.10. GUARDIAS DE PALACIO.** Al jugar esta carta, se sumará o restará (+2 o -2) al intento de asesinato de un Poseedor de Oficio o de un RC. (Ver 13.4.8)
- 14.5.11. ENGAÑO.** El jugador puede jugar esta carta e impedir una seducción, reclutar un personaje por engaño, restar dos (-2) a la tirada en la Tabla de Asesinato, restar dos (-2) a la tirada en la Tabla de Favor Real, sumar o restar uno (+1 o -1) a la tirada en la Tabla de Duelo, o restar uno (-1) a la tirada en la Tabla de Interrogación. **Esta carta no es ilegal** (ver 8.4.3, 13.4.4, 13.4.8, 13.4.14, 19 y 27).
- 14.5.12. CONFIDENTE.** El jugador puede jugar esta carta y sumar o restar dos (+2 o -2) a la tirada en la Tabla de Asesinato, sumar o restar uno (+1 o -1) a la tirada de Declaración y a la tirada en la Tabla de Juicio, o sumar o restar uno (+1 o -1) a la tirada en la Tabla de Escándalo (ver 13.4.8, 13.4.9, 13.4.15, 22, 26 y 28)
- 14.5.13. HUÍDA.** Al jugar esta carta, el jugador permite que un personaje encarcelado u oculto en Fandonia escape a cualquier país extranjero (ver 13.4.10, 24 y 30)
- 14.5.14. CARCELEROS.** Al jugar esta carta, el jugador permite que un personaje encarcelado escape y huya a un país extranjero, o puede jugarla para impedir la huída de la prisión de un personaje, o para sumar o restar dos (+2 o -2) a la tirada en la Tabla de Interrogación (ver 13.4.10, 24, 27 y 30)
- 14.5.15. GUARDIAS DE PUERTO.** Al jugar esta carta, el jugador permite a un personaje oculto en Fandonia escapar a un país cualquiera del extranjero, o puede jugarla para impedirle la huída (ver 13.4.10 y 24)
- 14.5.16. EXTRADICIÓN.** El jugador puede jugar esta carta y conseguir la extradición de un delincuente oculto en Fandonia o en el extranjero. En

Fandona, el personaje será enviado inmediatamente a juicio (ver 13.4.11 y 25)

- 14.5.17. EVIDENCIA.** Al jugar esta carta, el jugador conseguirá sumar uno (+1) a la tirada de Declaración o a la tirada de la Tabla de Juicio (ver 26 y 28)
- 14.5.18. COARTADA.** Al jugar esta carta, podrá restar tres (-3) a la tirada de Declaración o restar uno (-1) a la tirada en la Tabla de Juicio (ver 26 y 28)
- 14.5.19. ALINEAMIENTO REAL.** Al jugar esta carta, el jugador puede convertir a un NRC determinado en FARC. Debe tener los suficientes PPs para reclutarlo aunque esto no sea una actividad y no sea lo mismo que el reclutamiento. Esto puede hacerlo en cualquier momento durante su turno. Los FARCs se pondrán en la carta de Alineamiento Real, frente al correspondiente jugador. Si el RC muere, su carta de Alineamiento Real se retira permanentemente del juego. Si el FARC pasa a NRC, su carta de Alineamiento Real se descartará. Ningún jugador podrá jugar la carta de Alineamiento Real de la Reina Catherine mientras el Rey George sea el Monarca (durante este tiempo, ella no puede formar parte de ningún bando). El jugador puede conservar la carta en la mano. Cuando un RC accede al trono, su carta de Alineamiento Real se retira permanentemente del juego (ya que el RC ya no podrá pasar a FARC).
- 14.5.20. ACTIVIDAD EXTRA.** Al jugar esta carta, el jugador puede efectuar una actividad extra ese turno. Puede jugar más de una carta de estas en el mismo turno.

15. CONSEJO

- 15.1.** Cada jugador elegible puede aconsejar al Monarca al final de su turno de jugador. Una vez efectuado el consejo, o declinada su posibilidad, finaliza el turno para el jugador. Tener presente que el jugador podrá aconsejar al Monarca incluso en los turnos en que haya perdido sus actividades.
- 15.2.** Sólo pueden aconsejar al Monarca aquellos jugadores que tengan por lo menos un PC o FAC que sea Poseedor de Oficio (ver 16) o Consejero del Monarca (ver 13.4.3), que hayan recibido una concesión de consejo en la Tabla de Baile Real (ver 8.4.4) o quienes hayan sacado una ficha de Consejo Libre. Mientras están en el extranjero, los Embajadores pueden utilizarse para aconsejar al Monarca, excepto mientras el país del que sean embajadores esté en guerra con Fandonia. Los demás Poseedores de Oficio (y Consejeros del Monarca) que estén en el extranjero, no pueden usarse para aconsejar al Monarca (ver 7.10 y 20)
- 15.3. Los hombres de Confianza no pueden ser utilizados para aconsejar al Monarca.**
- 15.4.** El jugador sólo podrá consultar la Tabla de Consejo que corresponda a cualquier problema no resuelto o Tabla de Consejo que corresponda al resultado de los Sucesos de la Corona de ese turno. Esto no incluye los Sucesos de la Corona "Problemas Políticos" si todos los problemas políticos fueron resueltos este turno. Tomar en cuenta que, en algunos turnos, no será posible el Consejo.

- 15.5.** Si el resultado de los Sucesos de la Corona es “CARESTÍA” (o Escasez) (ver 8.4.2) o “PLAGA” (ver 8.4.7), o el gobierno está en crisis (ver 33), los jugadores no podrán aconsejar al Monarca en ese turno.
- 15.6.** Los jugadores no pueden efectuar más de un consejo por turno, incluso aunque hayan recibido “concesión de consejo” como resultado de la Tabla de Baile Real.
- 15.7.** Consultar la tabla apropiada de Consejo para ver que consejos son posibles. Escoger uno. Una vez escogido, no se puede cambiar de idea, la decisión es irreversible. Los jugadores pueden modificar las tiradas de Consejo. Para la mayoría de consejos hay un personaje o personajes que pueden modificar el consejo. **Ver las Tablas de Consejo.** Si el personaje anotado es un PC o FAC, el jugador correspondiente podrá modificar la tirada por uno. Si el personaje anotado es un NC, se ignorará el modificador. Fijarse que en todos los casos la modificación puede ser en más o menos (+1 o -1) siendo el jugador que aplica el modificador el que escoge el sumar o el restar uno a la tirada. Si más de un personaje puede modificar la tirada, sus modificadores serán acumulativos. El jugador tira entonces dos dados para obtener una suma, modifica el resultado correspondientemente y consulta la Tabla de Resultados del Consejo..
- 15.8.** Si el Monarca está complacido, el jugador recibirá un número de PPs e IPs. Si está complacido y acepta el consejo, se ejecutará la acción del consejo. Si el Monarca no queda complacido, no acepta el consejo, el jugador no recibe nada, y el resultado le costará el Oficio al personaje aconsejador (o su carta de Consejero del Monarca).
- 15.9.** Un jugador no puede efectuar el mismo consejo en la misma tabla a menos que haya efectuado cada consejo de la misma tabla por lo menos una vez. Una vez el jugador haya efectuado cada consejo de la tabla, podrá efectuar, en los turnos posteriores, cualquier consejo de dicha tabla. En la Hoja de Control, los jugadores deberán llevar el control de los consejos efectuados. El jugador que haya conseguido una concesión de consejo (Baile Real), podrá efectuar cualquier consejo de cualquier tabla que pueda ser usado ese turno, independientemente de los consejos anteriores.
- 15.10.** Los jugadores que hayan recibido una concesión de consejo como resultado del Baile Real, no podrán sufrir ningún tipo de perjuicio por ellos. Tratar tales resultados como no efecto.
- 15.11.** Un jugador con el Monarca como FARC podrá sumar o restar uno (+1 o -1) en todas las tiradas de Consejo.
- 16. POSEEDORES DE OFICO**
- 16.1.** Sólo pueden ser Poseedores de Oficio los PCs, FACs y NCs (personajes del 11 al 44). Los personajes del 45 al 66 y los RCs no lo podrán ser excepto para el RC que sea el Monarca. PCs y FARCS que sean Poseedores de Oficio deberán estar colocados frente a su jugador correspondiente, junto con la carta de Oficio.
- 16.2.** Un personaje puede poseer solo un oficio a la vez. Un Poseedor de Oficio no puede ser Consejero del Monarca, ni puede abandonar

voluntariamente su oficio salvo para coger otro. Si un Consejero del Monarca pasa a ser Poseedor de Oficio, se descartará su carta de Consejero.

16.3. El Poseedor de Oficio tiene su grado de Nivel Social aumentado por el Nivel Social del Oficio (sumar el Nivel Social del Oficio al grado de Nivel Social del Personaje). Este aumento del Nivel Social se utiliza para todos los propósitos del juego, incluyendo las tiradas de delitos, el número de PPs que debe pagar el jugador para reclutar un personaje, etc.

16.4. Un ministro es despedido si falla en resolver un problema político tres turnos seguidos. También puede ser despedido como resultado de un Resultado de Consejo. Además, todos los Ministros son despedidos al morir el Monarca (ver 9.4). Un Ministro que sea desterrado, encarcelado u oculto, será despedido. El Ministro que muera también será despedido (lógico, ¿no?). Los personajes desterrados, encarcelados, ocultos o retenidos en un país en guerra con Fandonia, no pueden ser Poseedores de Oficio.

16.5. Un embajador puede ser llamado (equivale a despedido) por las mismas razones que puede ser despedido un Ministerio (ver 16.4). En adición, puede ser designado cualquier personaje, incluso un Poseedor de Oficio, como embajador en Besyzan como resultado de un Consejo. El embajador actual será “llamado”.

16.6. Los Poseedores de Oficio que cambien de alianza, de FAC a NC, por ejemplo, continúan en el Oficio.

17. HOMBRES DE CONFIANZA

17.1. Los jugadores pueden nombrar a FACs como Hombres de Confianza. Esto constituye una actividad (ver 13.4.7 y 14.5.6). Los PCs y RCs no podrán ser Hombres de Confianza.

17.2. Los Hombres de Confianza pueden ser usados para lo siguiente:

17.2.1. Un PC puede designar un Hombre de Confianza para realizar un intento de Asesinato, exponer un Escándalo o resolver un duelo (ver 13.4.8, 13.4.9 y 19).

17.2.2. Regla eliminada.

17.2.3. Si el Hombre de Confianza está asistiendo a un Baile Real, puede ser designado para ser proscrito de futuros Bailes Reales en lugar del PC (ver 8.4.4)

17.2.4. El Hombre de Confianza puede usarse para conseguir el favor de un FARC, pero el FARC puede volverse un NRC como resultado de la Tabla de Favor Real (ver 13.4.4).

17.2.5. El Hombre de Confianza también puede ser designado para sufrir las consecuencias de la tirada de una Tabla, pero sólo cuando esté anotado específicamente en los resultados de esa Tabla.

17.3. El cónyuge de un PC es, automáticamente, un Hombre de Confianza. En este caso, no se necesita la carta “Hombre de Confianza”.

17.4. Si un Hombre de Confianza muere o pasa a NC o EAC, se descartará su carta “Hombre de Confianza”. Fuera de esto, el jugador no puede descartar voluntariamente dicha carta una vez la haya usado para

convertir a un personaje en Hombre de Confianza.

17.5. Cuando un jugador o un personaje no específico deben realizar una acción (por ejemplo, ser acusado de delincuente), el PC deberá efectuarla excepto en los casos establecidos en 17.2.

17.6. Si un Hombre de Confianza está en el extranjero, sólo podrá ser utilizado para efectuar un intento de asesinato contra un personaje que esté en el mismo país. No podrá efectuarse para realizar ninguna de las demás acciones establecidas en 17.2. Un Hombre de Confianza en el extranjero también puede permitir a un jugador reclutar a un personaje mediante Engaño si tanto el EAC como el Hombre de Confianza se encuentran en el mismo país (ver 13.4.8, 13.4.14)

18. AMORÍO Y BODA

18.1. Todos los personajes y RCs pueden casarse, excepto el Arzobispo, Thomas (el Pretendiente) y Jane (la Querida).

18.2. Para casarse, un personaje deberá ser masculino, y el otro, femenino.

18.3. La Boda sólo podrá acontecer si el jugador efectúa la actividad "Boda" (ver 13.4.16). El jugador sólo podrá casar a los dos personajes si uno se lo ha propuesto al otro y la propuesta ha sido aceptada. El jugador debe tener suficientes PPs para casarlos si la Boda aumenta el Nivel Social de uno de ellos (ver 18.8). Ambos personajes deben estar en Fandonia y no pueden estar ni encarcelados ni ocultos.

18.4. En cualquier momento durante su turno, el jugador puede proponer la

boda entre dos cualesquiera FACs no casados (o uno de los personajes puede ser el PC del jugador o un FARC): esto no constituye una actividad. El jugador deberá determinar cuál de los dos es el que lo propone y cuál el receptor de la propuesta. Tirará un dado aplicando los modificadores que le correspondan de la Tabla de Amoríos (ver Tablas de Prestigio). Si el número es de "3 a 6" la propuesta ha sido aceptada y pueden casarse. Si el número es "2" la propuesta no es aceptada y no pueden casarse. Si el número es "1", la propuesta no es aceptada y el personaje que ha recibido la propuesta pasa a ser NC ó NRC. Un jugador puede realizar un número ilimitado de propuestas durante cada uno de sus turnos de jugador.

18.4.1. Un PC puede proponer pero no se le puede proponer. Los PCs no pueden proponer casarse a RCs.

18.4.2. Los dos personajes involucrados en la propuesta deben estar en el mismo país, sea en Fandonia o en el extranjero.

18.4.3. Un personaje no puede proponer ni ser propuesto por más de una vez por turno. En el mismo turno, el personaje no puede a la vez proponer y ser propuesto.

18.4.4. Sólo un FAC con Nivel Social de "4" o más puede proponérselo a un FARC. Un PC no puede proponer ni casarse con un RC. Además, el jugador deberá pagar 5 IPs para proponer una boda entre un FAC y un FARC (los 5 IPs los perderá aunque la propuesta no sea aceptada). Cualquier FAC que haga la propuesta a la Princesa Anne, restará uno (-1) a la tirada de propuesta. Los RCs no pueden

proponer bodas.

- 18.4.5.** Si, en la Tabla de Prestigio, el jugador obtiene un resultado "Propuesta aceptada automáticamente", podrá ignorar la regla 18.4.3. Esta propuesta podrá involucrar a un FARC pero el jugador sigue teniendo que pagar los 5 IPs y el FAC debe tener un Nivel Social de 4 o más.
- 18.4.6.** Una propuesta con éxito quedará anulada si uno de los personajes involucrados muere o pasa a ser NC o EAC antes de que se casen. Los personajes "prometidos" pueden ser reclutados mediante engaño, o seducidos y personajes femeninos a los que se les propuso boda pueden ser utilizados para seducir. Una vez que un personaje se le fue propuesto exitosamente, no pueden proponer o ser propuestos nuevamente hasta que la propuesta existente sea negada.
- 18.4.7.** Tras ser aceptada una propuesta, deberá celebrarse la boda. Esto constituye una actividad (ver 13.4.16). **Para mostrar que dos personajes están casados juntar sus cartas.**
- 18.5.** Los RCs no pueden casarse con otros RCs, Sin embargo, el Rey George y la Reina Catherine están casados desde el comienzo del juego. Jane será siempre la "querida" del Monarca mientras éste sea masculino. George no puede volverse a casar si muere Catherine.
- 18.6.** La boda es para siempre, o hasta la muerte, "lo que primero llegue". No está permitido el divorcio en Fandonia. Si muere el cónyuge de un personaje, éste se puede volver a casar (ver 35.5.3)

- 18.7.** Los personajes casados no pueden ser reclutados o seducidos mediante engaño.
- 18.8.** El cónyuge de un PC es, automáticamente, Hombre de Confianza, y no cuenta contra el PP total del jugador.
- 18.9.** Los personajes casados tienen un Nivel Social igual al Nivel Social más alto de los dos. Sin embargo, el cónyuge no podrá beneficiarse de del aumento en su Nivel Social si su pareja está acusado de Delincuente, encarcelado o desterrado.
- 18.10.** El personaje que se case con un RC disfruta automáticamente del Nivel Social de "8" mientras esté casado con el FARC. Si el RC muere, el FAC queda como Duque o Duquesa sin coste y con un Nivel Social de "8". Tener anotado el Nivel Social en la Hoja de Control. Si un FARC casado con un FAC accede al trono, el FAC pasa a ser NRC (Príncipe consorte/Reina consorte); su ficha de Lealtad quedará en su carta y ésta se colocará junto a la del Monarca. Este personaje no podrá reclutarse de ninguna manera. Si el Monarca muere, el Príncipe Consorte/Reina Consorte pasa a NC (Duque o Duquesa) y su ficha de Lealtad pasará al pote de fichas de Lealtad.

19. DUELO

- 19.1.** Un personaje puede ser requerido a batirse en duelo como resultado de una Tabla de Prestigio, de la Tabla de Baile Real o de una ficha de Oportunidad.
- 19.2.** Sólo los personajes del 11 al 44 y 52 a 54 pueden batirse en duelo. Los personajes 45 a 51 y 55 a 66 no

pueden.

“56 a 66” y el personaje es un NC, tirar de nuevo.

- 19.3.** Cuando un jugador (mejor que un personaje determinado) es requerido a batirse en duelo, puede usar su PC o un Hombre de Confianza. Si no tiene Hombres de Confianza, deberá emplear su PC. Si su PC no puede batirse en duelo (regla 19.2), deberá designar a un Hombre de Confianza para batirse. Si un jugador que no puede batirse en duelo, no tiene Hombres de Confianza, no se celebrará el duelo (y no habrán penalizaciones).
- 19.4.** Si un PC o FAC es requerido a batirse en duelo, su jugador correspondiente podrá emplear un Hombre de Confianza. Si no lo tiene, será dicho personaje el que deba batirse en duelo. Sino puede hacerlo por la regla 19.2 (porque es femenino), el jugador deberá designar a un Hombre de Confianza. Si no lo posee, no habrá duelo ni penalizaciones por ello. Un PC (no un FAC) requerido para batirse en duelo, podrá evitarlo pagando 3 IPs.
- 19.5.** Los NCs designados a batirse en duelo, deberán hacerlo siempre.
- 19.6.** Los RCs nunca pueden batirse en duelo.
- 19.7.** En un duelo, para encontrar el oponente de un personaje, tirar dos dados para obtener una cuenta. El personaje con el correspondiente número de identificación será el oponente.
- 19.7.1.** Si el personaje obtenido por los dados es el mismo personaje que busca un duelo, tirar de nuevo. Si se obtiene “45 a 51” o “55”, tirar de nuevo. Si se obtiene “56 a 66” y el personaje es un PC, FAC o EAC, consultar la regla 19.4. Si se obtiene
- 19.7.2.** Si se obtiene un personaje que está encarcelado, oculto o en el extranjero, tirar de nuevo. Un Hombre de Confianza no puede ser designado para combatir en duelo en este caso.
- 19.7.3.** Cuando deba celebrarse un duelo como resultado de la Tabla de Baile Real, el oponente deberá ser un personaje que también esté asistiendo al Baile Real. Tirar hasta conseguir el número de identificación de uno de ellos.
- 19.7.4.** Si el personaje que deba batirse en duelo está en el extranjero, su oponente deberá ser un personaje que esté en el mismo país. Si no lo hay, no habrá duelo (ni penalización). Los Embajadores no podrán ser oponente en duelos. En este caso, no podrá suplirse al personaje por un Hombre de Confianza.
- 19.8.** Para celebrar un duelo, tirar un dado y compararlo con el Grado de Duelo del Personaje. Si el personaje es un PC o FAC, su jugador correspondiente tirará el dado. Si es un NC, tirará el dado el primer jugador. Si el número es menor que el Grado de Duelo del personaje, el oponente muere. Si el número es igual o mayor, no pasará nada. Las tiradas de Duelo son simultáneas, y los resultados tomarán efecto sólo tras haber completado ambas tiradas.
- 19.9.** Si el jugador ha sido requerido a celebrar un duelo como resultado de la Tabla de Juerga, sumará uno al dado (+1). Cualquier jugador o jugadores podrán jugar una carta de “Engaño” y sumar o restar uno (+1 o

-1) a la tirada de uno de los jugadores (no a ambos). No puede jugarse más de una carta por jugador para modificar las tiradas de Duelo, pero pueden emplearse más de una más de una carta para modificar las tiradas de los jugadores.

- 19.10.** Si un PC o FAC mata, en duelo, a un oponente, el jugador deberá tirar el dado. Si obtiene un “1”, el personaje es acusado de Delincuente. Si obtiene “2 a 6” no pasada nada.

20. EXTRANJERO

- 20.1.** Se asume que los personajes están normalmente en Fandonia. Sin embargo, pueden viajar al extranjero. No pueden ir ni volver de un país en guerra con Fandonia. Los personajes desterrados, ocultos o encarcelados no pueden viajar. Viajar, hacia el extranjero o de vuelta a Fandonia, constituye una actividad. Un jugador no puede viajar al extranjero y volver a Fandonia en el mismo turno (ver 13.4.18).

- 20.2.** Cuando un personaje está en el extranjero, deberá estar en un país concreto: Sandarkan, Epalin, Cronos, Estados Ciudad o Besyzan. Colocar la ficha marcador apropiada en la carta del personaje. Cualquier número de personajes pueden viajar a cada país; los jugadores no están limitados por la cantidad de fichas.

- 20.3.** Un Ministro que haya fallado en resolver un problema político no puede viajar. Si el Ministro está en el extranjero cuando ocurre el problema político que debe intentar resolver, vuelve automáticamente a Fandonia sin constituir, ésto, una

actividad.

- 20.4.** Los Embajadores (y su cónyuge) se asume que están siempre en el país en que están de embajadores. No pueden viajar. Pueden utilizarse para aconsejar al Monarca excepto cuando el país en que esté de embajadores esté en guerra con Fandonia (ver 7.10). Los demás Poseedores de Oficio (y Consejeros del Monarca) no podrán emplearse para aconsejarle mientras estén en el extranjero (ver 15). Los Hombres de Confianza que estén en el extranjero sólo podrán utilizarse para intentar un asesinato y sólo si su víctima está en el mismo país (ver 17.6).

- 20.5.** Si el PC de un jugador está en el extranjero, cualquier ganancia o pérdida obtenida en cualquier Tabla de Prestigio, quedará en la mitad (se dividirá por dos). Además, si el resultado de la Tabla de Prestigio es “batirse en duelo”, éste sólo podrá celebrarse si hay otro personaje (y que pueda batirse) en el mismo país.

- 20.6.** Un personaje que esté en el extranjero obtiene las siguientes ventajas:

- 20.6.1.** No puede morir por una plaga.
- 20.6.2.** No puede ser oponente en un duelo a menos que el otro personaje del duelo esté en el mismo país.
- 20.6.3.** No puede ser asesinado a menos que el personaje que lo intente esté en el mismo país.
- 20.6.4.** No puede ser seducido a menos que el personaje femenino esté en el mismo país. Tampoco podrá ser reclutado por Engaño a menos que el oponente del PC o Hombre de

Confianza estén en el mismo país

20.7. Los siguientes personajes no pueden ir nunca al extranjero: Magistrado, ambos Jueces, Alguacil, Arzobispo, y todos los RCs.

20.8. Un delincuente en el extranjero puede, si el jugador lo desea, vivir en el extranjero o estar escondido allí. Si está escondido, el fugitivo es objeto de las restricciones de **24.2**. Si vive en el extranjero, un personaje está limitado a un actividad por turno, a menos que use una carta de Actividad Extra o ficha. Más allá de esto, un delincuente viviendo afuera es tratado como cualquier personaje en un país extranjero. Puede viajar normalmente entre países. Sin embargo, si visita Fandonia o un país donde es objeto de **Persecución** (ver 25.8), quedará inmediatamente sujeto a la Justicia de Fandonia (ver 25.10).

21. ASESINATO

El intento de asesinato es una actividad (ver 13.4.8)

Si el asesinato tiene éxito, el personaje objetivo muere (ver 31). Un asesino que sea capturado puede ser acusado de delincuente, enviado a Declarar o a Juicio.

22. ESCÁNDALO

El escándalo puede tener lugar como resultado de una Tabla de Prestigio, de la actividad "Exponer un Escándalo" (ver 13.4.9), de la Tabla de Baile Real (ver 8.4.4) o de una Tabla de Consejo. El jugador que es el objeto de escándalo debe tirar dos dados para obtener una suma y consultar la Tabla de Escándalo. Si el objeto del Escándalo es un PC o FAC, tirará los dados su jugador respectivo. Si es un NC, tirará los

dados el primer jugador. Si el personaje objeto del escándalo es un PC o FAC, su jugador respectivo podrá jugar una o más cartas de "Confidente" sumándole a cada una +1 a la tirada. El jugador que está efectuando la actividad de exponer el escándalo podrá también, jugar una o más cartas de "Confidente". restándole, cada una, uno a la tirada (-1). En la Tabla de Escándalo, el resultado "PC Acusador, Acusado de Delincuente" se tratará como "ningún efecto" si el escándalo es resultado de cualquier actividad que no sea la de "Exponer un Escándalo". Los RCs no pueden ser objeto de Escándalo.

23. DELITOS

23.1. Un personaje puede ser acusado de delincuente como resultado de la Tabla de Escándalo, una de Prestigio, la de Baile Real, una de Consejo, por coger de su mano una carta ilegal, por un intento de asesinato, o por matar al oponente en un duelo.

23.2. El personaje acusado de delincuente debe tirar un dado. Si el personaje acusado es un PC o FAC, tirar el dado su jugador respectivo. Si es un NC, tirar el dado el primer jugador. Si el número es menor que su Nivel Social, la acusación se declara falsa y él inocente de todo delito. Si el número es igual o mayor que su Nivel Social, es enviado a declarar (ver Declaración -26-). Si el resultado es "6", es enviado a declarar independientemente de su Nivel Social.

23.3. Si el personaje es acusado de delincuente por haber cogido de la mano la carta ABAJO EL REY, se sumará dos (+2) a la tirada. Ningún modificador puede aplicarse a las tiradas de Delitos.

- 23.4.** Los RCs nunca pueden ser acusados de delincuentes.
- 23.5.** Un personaje no es considerado delincuente sólo por haber sido acusado de ello. Se considerará delincuente si se le envía a Declaración, a Interrogación o a Juicio.

24. OCULTAMIENTO

- 24.1.** Si el personaje está en Fandonia, pasará a estar Oculto en Fandonia, si está en el extranjero pasará a estar Oculto en el país en que esté. Colocar la ficha marcador correspondiente en su carta de personaje. No hay límite al número de personajes que pueden estar Ocultos en Fandonia o en cualquier país del extranjero; no es límite para los jugadores la cantidad de fichas.
- 24.2.** Los jugadores no pueden enviar a ocultarse a un delincuente tras una Declaración o Interrogatorio (antes del juicio) o al ser enviado a Juicio por el resultado de una tabla. Un jugador podrá enviar a un delincuente a ocultarse antes de que sea enviada Declaración o cuando sea enviado a declaración como resultado de una tabla. Un personaje objeto de extradición no podrá ocultarse para evitar la Declaración o el Juicio. Durante su turno, el jugador puede enviar a ocultarse a un personaje que no sea un delincuente, en cualquier momento del mismo, éste no pasará a ser delincuente por ello. El ocultamiento no es una actividad. El personaje no puede, en el mismo turno, ocultarse y salir del ocultamiento.
- 24.3.** Si el PC de un jugador está oculto, las ganancias o pérdidas obtenidas en cualquier Tabla de Prestigio quedarán a la mitad (se dividirán por dos). El resultado (Tablas de Prestigio) “batirse en duelo” se ignorará. En cada turno el jugador sólo podrá coger una ficha de Lealtad o una ficha de Oportunidad o una carta de Sucesos, en lugar de las tres. Además, si el PC del jugador está oculto, su jugador sólo podrá realizar una actividad por turno, ninguna más, aunque haya cogido la ficha de Oportunidad “Actividad Extra” o posea la carta de Sucesos “Actividad Extra”.
- 24.4.** Un personaje oculto no puede ser Poseedor de Oficio. Un Poseedor de Oficio que se oculte será despedido. Los Poseedores de Oficio pueden ocultarse sólo para evitar ser enviados a una Declaración.
- 24.5.** Los RCs nunca pueden ocultarse.
- 24.6.** Los personajes ocultos no pueden viajar. Los ocultos en Fandonia pueden intentar escapar al extranjero a cualquier otro país (ver 13.4.10).
- 24.7.** Un NC no puede ocultarse. Si un FARC oculto se vuelve NC, inmediatamente sale de su escondite y enfrenta las consecuencias.
- 24.8.** Un personaje oculto en Fandonia puede salir de su Ocultamiento en cualquier momento. Si es un delincuente, es enviado inmediatamente a Declaración, sin constituir ésto una actividad. Un personaje oculto en el extranjero puede salir de su Ocultamiento en cualquier momento. Si es un delincuente (cualquier tipo de delincuente salvo los personajes desterrados), es devuelto inmediatamente a Fandonia y enviado a Declaración, sin constituir esto una actividad.
- 24.9.** Un delincuente oculto vuelve a pasar a situación normal merced a un

Perdón o a una Amnistía.

- 24.10.** Un personaje oculto que no sea delincuente puede ser acusado de delincuente como resultado de alguna acción normal del juego. Si es enviado a declarar, no tendrá que ir, pero si no va, se le considerará delincuente. Si el personaje ya es un delincuente, ignorar cualesquiera otras acusaciones de delincuente que se hagan contra él. Un prisionero huido y oculto se considera delincuente.

25. EXTRADICIÓN

- 25.1.** Un delincuente, que no sea un personaje desterrado, puede ser sometido al procedimiento de Extradición si está viviendo o está escondido en un país extranjero. Si es un personaje vivo escondido en Fandonia nunca será sometido a “extradición”.
- 25.2.** Cualquier jugador que utilice una carta de Extradición como una actividad puede forzar a un EAC viviendo en el extranjero a volver a Fandonia para ser sometido a la Justicia (ver 25.10). Si la carta es jugada contra dicho personaje, este será extraditado sin oportunidad de ocultarse. Sin embargo, si el Embajador del país en cuestión es el FAC de algún otro jugador, este puede vetar la solicitud de Extradición y no ocurriría.
- 25.3.** Si un jugador juega una carta de Extradición junto a una carta o ficha de Intriga, un Embajador FAC no puede obstruir la extradición de un fugitivo. Tampoco el jugador en el exterior puede usar ese momento para esconderse y escapar de su destino.

- 25.4.** Si un Consejo de Extradición es aceptado por el Monarca, la Extradición procede como si se cumplieran los términos de la regla 25.3.

- 25.5.** Si un Delincuente está escondido en un país en el exterior (en contraposición a *vivir abiertamente* en ese país), jugar una carta de Extradición contra el personaje no lo regresa automáticamente a Fandonia para enfrentarse a la Justicia. Podría, sin embargo, iniciar una Persecución contra él, a menos que el Embajador del país en cuestión es un FAC del jugador que anuncia el veto a la Extradición, y en ese caso la Persecución no se realizaría.

- 25.6.** Si un intento de Extradición hacia un fugitivo oculto en otro país es iniciado por el uso simultáneo de una carta de Extradición y una carta o ficha de Intriga, una Persecución comienza y el Embajador no puede obstruirla de ninguna manera.

- 25.7.** Si el Monarca acepta un Consejo de Extradición, una Persecución para un fugitivo en específico oculto en el extranjero comienza y si los términos de la regla 25.6 son respetados.

- 25.8.** Una Persecución en el exterior es conducida como una persecución en Fandonia, excepto que el jugador con el FAC Embajador del país en cuestión podría declarar que modifica la tirada de Persecución antes de que se realice, al grado de +1 o -1. Las cartas de evento “Confidente” conservan su efecto normal.

- 25.9.** Un personaje escondido en el exterior podría jugar una carta de Huída para moverse de un país a otro. Esto es permitido incluso si la Persecución está en progreso en el país donde el fugitivo reside. Un fugitivo escapando podría

no escapar a Fandonia u otro país donde ya ha sido víctima de Persecución (en visitas anteriores). Hacerlo implicaría ir a la Justicia inmediatamente en Fandonia (ver 25.10). Un personaje deja de ser Perseguido en todos los países en el momento en el que deja de ser Delincuente.

25.10. Un fugitivo capturado debe ir a Declaración, Interrogación, Juicio o Ejecución (dependiendo del destino que lo esperaba en el momento que se convirtió en fugitivo originalmente)

25.11. Si un personaje en el exterior se convierte en Delincuente transgrediendo las leyes de un país extranjero, es regresado a Fandonia para someterse a la Justicia. Si se esconde para evitar el arresto, el personaje es inmediatamente objetivo de Persecución (ver 25.8).

25.12. Un fugitivo en un país en guerra con Fandonia no puede ser extraditado ni perseguido durante la duración de la guerra.

26. DECLARACIÓN

26.1. El personaje enviado a Declaración debe tirar dos dados para obtener una suma. Si es un PC o FAC, tirará los dados su jugador respectivo. Si es un NC, tirará los dados el primer jugador. Si el resultado obtenido es menor que su Nivel Social, la acusación será encontrada falsa y el personaje inocente de todo delito. Si el resultado es igual o mayor que su Nivel Social, el personaje es enviado a Juicio. Sin embargo, los NCs o FACs enviados a Juicio, primero deberán ser Interrogados. Los PCs nunca pueden ser interrogados.

26.2. Cualquier jugador o jugadores pueden jugar una carta de “Evidencia”

sumando, cada una, uno a la tirada (+1). Si no se juega ninguna carta de Evidencia, se restará uno a la tirada (-1). Cualquier jugador o jugadores pueden jugar una carta de “Coartada” restando, cada una, tres a la tirada (-3). Cualquier jugador o jugadores pueden jugar una carta de “Confidente” sumando o restando, cada una, uno a la tirada (+1 o -1). Más de una de estas cartas pueden usarse para modificar la tirada de Declaración, y , cada jugador, puede jugar más de una de dichas cartas (incluyendo más de un del mismo tipo).

26.3. Los RCs nunca pueden ser enviados a Declaración.

27. INTERROGATORIO

27.1. Un NC o FAC enviado a Juicio primero debe ser Interrogado. Los PCs nunca pueden ser interrogados.

27.2. El personaje a ser Interrogado debe tirar dos dados para obtener una suma y consultar la Tabla de Interrogación. Si es un FAC, tirará el dado su jugador respectivo. Si es un NC, tirará el dado el primer jugador. Los PCs y RCs nunca pueden ser Interrogados.

27.3. Cualquier jugador puede jugar una carta de “Engaño” restando uno a la tirada (-1). Cualquier jugador puede jugar una carta de “Carceleros” y sumar o restar dos a la tirada (+2 o -2). No más de una de cada tipo de estas cartas puede usarse para modificar la tirada de interrogación.

27.4. Salvo que el personaje muera en la Interrogación, deberá ir a Juicio inmediatamente después (ver 28 y 30)

28. JUICIOS

28.1. Un personaje enviado a Juicio debe tirar dos dados para obtener una suma

y consultar la Tabla de Juicio. Si el personaje enviado a Juicio es un PC o FAC, tirará los dados su jugador respectivo. Si es un NC, tirará los dados el primer jugador.

28.2. Si el Ministro de Justicia es un PC o FAC, el jugador respectivo podrá decidir cual de los dos Jueces (46 o 51) llevará el caso. De lo contrario, el primer jugador tirará un dado y el Juez cuyo Número de Juez corresponda al resultado llevará el caso. Si el Ministro de Justicia está en juicio, el Juez será elegido al azar aunque el Ministro sea PC o FAC.

28.3. Si el Juez que lleva el caso es un FAC, el jugador respectivo podrá sumar o restar cinco a la tirada (+5 o -5). Un Juez no puede llevar su propio juicio. En el juicio de un Juez, cualquier resultado que no sea "Inocente" conllevará su ejecución inmediata, ya que no puede ser desterrado ni encarcelado.

28.4. Cualquier jugador o jugadores pueden jugar una carta de "Evidencia" sumando, cada una, uno a la tirada (+1). Si no se juega ninguna carta de "Evidencia" se restará tres a la tirada (-3). Cualquier jugador o jugadores pueden jugar una carta de "Coartada" restando, cada una, uno a la tirada (-1). Cualquier jugador o jugadores pueden jugar una carta de "Confidente" sumando o restando, cada una, uno a la tirada (+1 o -1). Pueden usarse más de una de cada una de estas cartas para modificar la tirada en la Tabla de Juicio y, cada jugador, puede jugar más de una de estas cartas (incluyendo más de una del mismo tipo de carta).

28.5. Los RCs nunca pueden ser enviados a juicio.

28.6. RESULTADOS DEL JUICIO:

28.6.1. INOCENTE. La acusación es encontrada falsa y el personaje inocente de todo delito y vuelto a situación normal.

28.6.2. DESTERRADO. El personaje es desterrado a un país extranjero. Colocar una ficha marcador de destierro sobre la carta del personaje (ver 29)

28.6.3. ENCARCELADO. El personaje va a la cárcel. Colocar una ficha marcador "Encarcelado" sobre la carta del personaje.

28.6.4. ESPERANDO EJECUCIÓN. El personaje es encarcelado y será ejecutado al final del siguiente turno. Colocar una ficha marcador "Esperando Ejecución" sobre la carta del personaje (ver 31).

28.6.5. EJECUCIÓN INMEDIATA. El personaje es ejecutado inmediatamente (ver 31).

29. DESTIERRO

29.1. Un personaje puede ser desterrado por Juicio (ver 28). Si el Ministro de Justicia es un FAC, su jugador correspondiente escogerá el país a que es desterrado el personaje. En los demás casos, escogerá el primer jugador. Los personajes no pueden ser desterrados a un país que esté en guerra con Fandonia. Si Fandonia está en guerra con todos los países, el personaje será encarcelado en vez de desterrado. Colocar una ficha marcador "Desterrado" sobre la carta del personaje. Pueden estar desterrados mas de un personaje en el mismo país; los jugadores no están limitados al número de fichas.

29.2. Si el PC de un jugador está desterrado, cualquier ganancia o pérdida producida en cualquier Tabla de Prestigio quedará en la mitad (se dividirá por dos). El

resultado “batirse en duelo” (Tablas de Prestigio) se ignorará. El jugador sólo podrá coger una ficha de Lealtad o una de Oportunidad o una cartas de Sucesos por turno, no las tres. Además sólo podrá efectuar una actividad por turno aunque coja una ficha de “Actividad Extra” o posea un carta “Actividad Extra”

29.3. Un personaje desterrado no puede ser Poseedor de Oficio. Un Poseedor de Oficio que sea desterrado quedará despedido. Si el Consejero de un Monarca es desterrado, la carta de Suceso se descartará.

29.4. Los RCs nunca pueden ser desterrados.

29.5. Los personajes desterrados no pueden viajar, pero pueden ocultarse. Los personajes desterrados pueden ser reclutados.

29.6. Los personajes desterrados pueden ser asesinados si el asesino está en su mismo país.

29.7. Un personaje desterrado es un delincuente, ignorar cualesquiera otras acusaciones de delincuente que se hagan contra él.

29.8. Un personaje desterrado puede ser devuelto a situación normal mediante un Perdón o Amnistía.

29.9. Tras que un PC o FAC haya estado desterrado durante tres o más turnos, su jugador correspondiente puede hacer que se suicide (que muera al final de los turnos de los jugadores) (ver 31).

30. ENCARCELAMIENTO

30.1. El personaje puede ser encarcelado mediante juicio (ver 28). Colocar una ficha marcador “encarcelado” sobre su

carta de personaje.

30.2. Si el PC de un jugador es encarcelado, el jugador sólo podrá coger una ficha de Oportunidad o una carta de Sucesos por turno. No podrá coger fichas de Lealtad.

30.3. Si el PC de un jugador está encarcelado, sólo podrá realizar las siguientes actividades: Dar un Perdón, Anunciar una Amnistía, o Huír (ver 13.4.5, 13.4.6, 13.4.10).

30.4. Un personaje encarcelado no puede ser Poseedor de Oficio. Un Poseedor de Oficio que sea encarcelado quedará despedido. Si un Consejero del Monarca es encarcelado, la carta de Suceso se descartará.

30.5. Los RCs nunca pueden ser encarcelados.

30.6. Un personaje encarcelado no puede viajar ni ocultarse. Un personaje encarcelado puede escapar al extranjero. Un prisionero huído que vuelva a Fandonia o sea sometido a extradición, será encarcelado de nuevo inmediatamente.

30.7. Un NC en prisión no puede ser reclutado. Los personajes encarcelados no puede ser asesinados.

30.8. Un personaje encarcelado es un delincuente, ignorar cualesquiera otras acusaciones de delincuente que se hagan contra él.

30.9. Un personaje encarcelado puede ser devuelto a situación normal mediante un Perdón o una Amnistía.

30.10. Cada turno, comenzando con el segundo turno en el que un personaje es encarcelado, el personaje debe tirar dos dados para ver si muere en prisión.

Si es un PC o FAC, tira los dados su jugador correspondiente al comienzo de su turno de jugador. Si es un NC, tira los dados el primer jugador al final después que todos los jugadores hayan jugado. Con un resultado de “11” o “12” el personaje muere; un jugador puede pagar un IP para restar dos (-2) a la tirada. Tras que un PC o FAC haya estado encarcelado por tres o más turnos, su jugador correspondiente puede hacer que se suicide (muere automáticamente al final de todos los turnos de los jugadores). (ver 31)

31. EJECUCIÓN Y MUERTE

- 31.1.** Si muere el Monarca, deberá ser sucedido (ver 9).
- 31.2.** Si muere un RC, se retira su carta permanentemente del juego. La carta de Sucesos “Alineamiento Real” de dicho RC se retirará también. Thomas (el Pretendiente) puede morir sólo como resultado de usurpación, y aún entonces no se retira permanentemente del juego, en lugar de ello, pasa a ser un NRC. Pasa a considerarse un personaje vulgar que puede ser muchos personajes diferentes. Siempre podrá emplearse un intento de usurpación si el jugador que lo intenta no tiene ningún FARC.
- 31.3.** Si un NC o FAC (personajes del 11 al 44 y 56 al 66) muere, el personaje es permanente removido del juego (su ficha de Lealtad también es removida). Si el personaje es un Poseedor de Oficio, el Oficio queda vacante. Si el personaje es un Hombre de Confianza o Consejero del Monarca, la carta de Suceso es Descartada.
- 31.4.** Si un NC o FAC (personajes del 44 al 55) muere, el personaje será colocado en la pila de No Poseedor de Oficio. La ficha de Lealtad del Personaje es regresada al contenedor de fichas de

Lealtad. Su asumirá que ahora está en el juego su heredero. Si el FAC es un Hombre de Confianza o Consejero del Monarca, la carta de Suceso se descartará.

- 31.5.** Si muere un PC, el jugador pierde la mitad de sus PPs (redondeado a menos) y debe reducir su bando de acuerdo a ello. Pierde la mitad de sus IPs (redondeado a menos). También pierde todos los modificadores a las Tablas, Títulos, proscripción a Bailes Reales sobre el PC, y cualquier Oficio (o posición de Consejero del Monarca). Los consejo que haya efectuado el jugador siguen anotados. Si el PC estaba casado, su cónyuge permanece en el bando como FAC pero contará para el total de PPs. El jugador debe descartarse de cinco cartas de Sucesos de la mano (de todas si tiene menos de cinco). Además, no tendrá su turno de jugador durante el presente turno (si aún no lo ha tenido) ni durante el siguiente turno. Girar cara abajo la carta del PC. Mientras ésta permanezca cara abajo, el PC no podrá tomar parte en ninguna acción del juego, ni para ganancias ni para pérdidas. Sin embargo, el jugador podrá seguir jugando cartas de Sucesos y sus FACs y FARCes seguirán envueltos en el desarrollo normal del juego. En el segundo turno tras la muerte, girar cara arriba la carta del PC. Se asumirá que está en el juego el heredero del anterior PC. El heredero comienza el juego soltero y con el Nivel Social mostrado en su carta.
- 31.6.** El personaje que esté esperando su ejecución como resultado de la Tabla de Juicio está en prisión. Será ejecutado al final del siguiente turno a menos que haya una Amnistía, sea Perdonado o huya. Si huye, y posteriormente, vuelve a Fndonia (o es sometido a extradición) será ejecutado

inmediatamente.

- 31.7.** Si muere el cónyuge de un personaje, éste puede volver a casarse. Si muere el RC cónyuge de un personaje, éste quedará, sin coste, como Duque/Duquesa, y con un Nivel Social de 8. Tener anotado dicho Nivel Social en la Hoja de Control.

32. APOYO AL MONARCA

- 32.1.** El Apoyo al Monarca se establece al comienzo del juego tirando dos dados para obtener una suma y multiplicándose por diez (x10). El Apoyo al Monarca será siempre un número entre 0 y 120. No pudiendo ser mayor de 120 ni un número negativo. Será siempre un número divisible por cinco. Llevar anotado el Apoyo del Monarca en la Hoja de Control.

32.2. VER 7.9

- 32.3.** Si el Apoyo al Monarca llega a cero (0), el gobierno caerá en crisis (ver 33).

- 32.4.** Cuando un nuevo Monarca acceda al trono, se restablecerá el Apoyo al Monarca tirando dos dados, obteniendo su suma y multiplicando ésta por diez (x10).

- 32.5.** El valor de Apoyo al Monarca se añadirá al Valor de Usurpación del Monarca o del jugador con un FARC como Monarca durante el intento de usurpación (ver 36.5.4 y 36.8.5).

33. CRISIS DE GOBIERNO.

- 33.1.** Si el Apoyo al Monarca llega a cero (0), habrá crisis de gobierno.

- 33.2.** Mientras el gobierno esté en crisis se aplicarán las siguientes reglas:

- 33.2.1.** Los jugadores no podrán usar más de la mitad de sus IPs (redondeado a

menos) cada turno. Si un jugador sólo posee un IP, podrá usarlo.

- 33.2.2.** Se sumará uno (+1) a todas las tiradas de problemas políticos.

- 33.2.3.** Los Niveles Sociales de todos los Poseedores de Oficio y de todos los NRCs quedarán en la mitad (redondeado a menos). Los personajes recuperarán sus Niveles Sociales anteriores al finalizar la crisis,

- 33.2.4.** Los consejos al monarca están permitidos pero se restará uno (-1) a todas las tiradas de Consejo.

- 33.2.5.** El Valor de Apoyo al Monarca será un número negativo (-25).

- 33.3.** La crisis acaba cuando sea coronado un nuevo Monarca (el Apoyo al Monarca será restablecido), o cuando el Apoyo al Monarca pase a ser de nuevo un número positivo.

- 33.4.** Cuando el gobierno esté en crisis, todas las cartas de Apoyo están en su máximo valor de Usurpación.

34. IPs

- 34.1.** Los IPs pueden adquirirse como resultado de una ficha de Oportunidad, de una Tabla de Prestigio, de la Tabla de Resultados del Consejo, de la Tabla de Favor Real o cuando no queden fichas de Lealtad

- 34.2.** Los IPs pueden perderse como resultado de una ficha de Oportunidad, de una Tabla de Prestigio, de la Tabla de Resultados del Consejo, de la Tabla de Escándalo o por Muerte. Los jugadores deberán pagar todas las penalizaciones de IPs de todos los miembros de su bando: su PC y todos los FACs (incluidos los Hombres de Confianza).

34.3. Ningún jugador puede tener un total negativo de IPs. Si un jugador debe perder más IPs de los que posee, perderá solo los que tenga y la deuda se olvidará.

34.4. Los jugadores usarán los IPs para consultar determinadas Tablas de Prestigio, pagar por Oficios, pagar por Títulos, pagar por modificadores a usar en las Tablas de Prestigio, pagar por fichas de Lealtad, pagar por fichas de Oportunidad, pagar por Cartas de Sucesos, pagar para proponer bodas a RCs, pagar para evitar duelos o para comprar PPs.

34.5. Los IPs no pueden esconderse, ni pueden comerciarse, comprarse o venderse.

34.6. Ningún jugador puede usar IPs (para nada) en los turnos en que el resultado de los Sucesos de la Corona sea “Carestía (Escasez)” (ver 8.4.2).

34.7. Los jugadores no pueden usar más de la mitad de sus IPs (redondeado a menos) en los turnos en que el gobierno esté en crisis. Si un jugador tiene sólo un IP, podrá usarlo (ver 33)

35. PPs

35.1. Los PPs pueden adquirirse como resultado de una Tabla de Prestigio, de la Tabla de Baile Real o de la Tabla de Resultados del Consejo.

35.2. Los PPs pueden perderse como resultado de una Tabla de Prestigio, de la Tabla de Baile Real, de la Tabla de Resultados del Consejo, de la Tabla de Escándalo o por Muerte. Los jugadores deben pagar todas las penalizaciones de PPs de todos los miembros de su bando: PC y todos sus FACs (incluidos los Hombres de Confianza).

35.3. Ningún jugador puede tener un total negativo de PPs. Si el jugador debe perder más PPs de los que posee, sólo perderá los que tenga y quedará olvidada la deuda.

35.4. Los jugadores podrán reclutar personajes o aferrarse a FACs o FARCes sólo si tienen suficientes PPs. Un jugador puede casar a dos personajes sólo si tiene los PPs suficientes para ellos. (Ver 18.8). El total en curso de PPs debe ser igual o mayor que el total de los Niveles Sociales de sus FACs y FARCes.

35.5. Si el total de PPs de un jugador cae por debajo del total de los Niveles Sociales de sus FACs, FARCes y PC, deberá perder tantos FACs y FARCes como sean necesarios para no exceder el límite de PPs. Puede escoger cuales FACs y/o FARCes perder.

35.5.1. Cuando un jugador pierda un FAC, el FAC será devuelto al montón de Poseedores de Oficio o al de No Poseedores de Oficio, el que le corresponda, y la ficha de Lealtad del FAC se devolverá al pote de fichas de Lealtad. Los Poseedores de Oficio permanecerán en su Oficio cuando pasen a NCs.

35.5.2. Cuando un jugador pierda un FARC, el FARC se devolverá al montón Real y la carta de Sucesos del FARC “Alineamiento Real” será descartada.

35.5.3. Si un jugador se ve obligado (o lo escoge voluntariamente) a perder a un FAC casado, se asumirá que el FAC perdido muere. Tratarlo como la muerte de un NC. El FAC que queda (el anterior cónyuge) ya no está casado y puede volver a casarse (ver 31).

35.5.4. Los jugadores no pueden desprenderse voluntariamente de FACs o FARCes mientras tengan suficientes

- PPs para mantenerlos en su bando.
- 35.6.** El PC de un jugador y su cónyuge no cuentan para el total de PPs.
- 35.7.** Los PPs no pueden esconderse. No pueden comerciarse ni venderse.
- 35.8.** Durante su turno de jugador, el jugador puede comprar PPs con IPs al valor de un PP por dos IPs. Un jugador puede comprar tantos PPs como pueda. Esto no constituye una actividad. Un jugador puede comprar tantos PPs como pueda. Esto no constituye una actividad.
- 36. USURPACIÓN**
- 36.1.** Un jugador puede intentar la usurpación en cualquier momento durante su turno de jugador.
- 36.2.** Si el jugador tiene un FARC, lo usará para el intento de usurpación. Si el jugador tiene más de un FARC, podrá escoger cual usar en el intento de usurpación (ver 14.5.19).
- 36.3.** Si el jugador no tiene ningún FARC, usará a Thomas (el Pretendiente), pero no podrá usar a Thomas si tiene algún FARC. Jane (la Querida), no puede usarse para intentos de usurpación. Aquel jugador cuyo único FARC sea Jane, usará a Thomas para el intento. El jugador calculará el Valor de Usurpación del RC tirando el número de dados establecido (1d o 2d) y multiplicando el resultado por el número tras la “x” (x2 o x3). Para calcular el Valor de Usurpación de la Princesa Anne o de Alfred (el Bastardo), tirar solamente el dado. Para calcular el Valor de Usurpación de Thomas, tirar un dado y dividir por dos el resultado (redondeando a más los números impares).
- 36.4.** El jugador que intenta la usurpación establecerá su Valor de Usurpación, el cual será el resultado de los cuatro siguientes totales.
- 36.4.1.** Calcular el Valor de Usurpación del FARC o de Thomas (ver 36.3)
- 36.4.2.** Calcular el valor del PC del jugador. Tomar el Nivel Social del PC. Doblarlo si está casado.
- 36.4.3.** Calcular el valor total de los FACs del jugador. Sumar los Niveles Sociales de todos los FACs (excepto del cónyuge del PC). Sumar los Niveles Sociales de todos los FARCs, excepto del FARC cuyo Valor de Usurpación se esté usando en el intento (según 36.4.1)
- 36.4.4.** Calcular el Valor de Usurpación de las cartas de apoyo del jugador. Este puede jugar parte o todas las cartas de apoyo que tenga en la mano. Para calcular el Valor de Usurpación de las cartas de apoyo utilizar el procedimiento dado en 36.3. Sumar todas estas cantidades.
- 36.5.** Todos los jugadores no usurpadores establecerán ahora el Valor de Usurpación del Monarca, el cual será el resultado de los siguientes cuatro totales:
- 36.5.1.** Calcular el Valor de Usurpación del Monarca. Si el jugador que intenta la usurpación tiene a Jane como FARC y el Monarca es masculino (y, en consecuencia, Jane su querida), el Valor de Usurpación del Monarca se divide por dos (redondeado a menos).
- 36.5.2.** Sumar los Niveles Sociales de todos los NCs y NRCs. No contar a la Reina Catherine si el Rey George es el Monarca.
- 36.5.3.** Si el Rey George es el Monarca y la Reina Catherine está viva, calcular el

Valor de Usurpación y sumar +10. Si el Monarca no es George y está casado, sumar diez (10).

36.5.4. Calcular el Valor del Apoyo al Monarca. Si el Apoyo al Monarca es 120, sumar (+40). Si el Apoyo al Monarca es de 100 a 115, sumar treinta (+30). Si es de 70 a 96, sumar veinte (+20). Si es 30 a 65, sumar diez (+10). Si es 5 a 25, no sumar nada. Si es 0, restar veinticinco (-25)

36.6. Si el Valor de Usurpación del jugador es mayor que el Valor de Usurpación del Monarca, el intento de usurpación tiene éxito, el Monarca muere y el FARC del jugador (o Thomas si éste se ha utilizado para el intento), pasa a ser Monarca. El Monarca que haya conseguido el trono por usurpación se considerará FARC para el resto de su vida en el juego. Se restablece inmediatamente el Apoyo al Monarca, pero no se despiden a los Poseedores de Oficio ni se descartan las cartas de Sucesos, y continúa el turno (ver 36.14). El resultado de los Sucesos de la Corona para el siguiente turno será, automáticamente “Baile Real” (ver 31 y 32.4)

36.7. Si el Valor de Usurpación del jugador es igual o menor que el Valor de Usurpación del Monarca, el intento de usurpación habrá fallado. El PC y los FARCs del jugador morirán y el Monarca continuará en el trono. El jugador perderá todas las cartas de apoyo que hayan sido jugadas (ver 31)

36.8. Cuando un jugador ha usurpado con éxito el trono y tiene a su FARC en él, los demás jugadores podrán seguir intentando usurparlo.

El jugador usurpador establecerá el Valor de Usurpación (siguiendo la regla 36.4). Si Thomas es el Monarca y el jugador usurpado no tiene ningún

FARC, usará a Thomas y se asumirá que está usando a otro pretendiente al trono. En este caso, ambos jugadores calcularán por separado el Valor de Usurpación de Thomas y lo añadirán a su Valor de Usurpación. El jugador con el FARC Monarca establece el Valor de Usurpación del Monarca que será el resultado de los siguientes cinco totales:

36.8.1. Calcular el Valor de Usurpación del Monarca. Si el jugador que intenta la usurpación tiene a Jane como FARC y el Monarca es masculino (y, en consecuencia, Jane su querida), el Valor de Usurpación del Monarca se dividirá por dos (redondeado a menos). Si el Monarca está casado, sumar diez (+10).

36.8.2. Calcular el valor del PC del jugador. Tomar el Nivel Social del PC. Doblarlo si el PC está casado.

36.8.3. Calcular el valor total de FACs del jugador. Sumar los Niveles Sociales de todos los FACs (excepto del cónyuge del PC). Sumar los Niveles de todos los FARCs, excepto el FARC Monarca.

36.8.4. Calcular los Valores de Usurpación de las cartas de Apoyo del jugador. El jugador puede usar parte o todas las cartas de Apoyo que tenga en la mano. Para calcular el Valor de Usurpación de las cartas de apoyo del jugador, usar el procedimiento dado en 36.3. Sumar estas cantidades.

36.8.5. Calcular el Valor del Apoyo al Monarca. Si el Apoyo al Monarca es 120, sumar (+40). Si el Apoyo al Monarca es de 100 a 115, sumar treinta (+30). Si es de 70 a 96, sumar veinte (+20). Si es 30 a 65, sumar diez (+10). Si es 5 a 25, no sumar nada. Si es 0, restar veinticinco (-25)

36.9. Si el jugador con un Monarca FARC es usurpado con éxito, su PC y el Monarca FARC mueren. El FARC del usurpador pasa a ser Monarca. El jugador pierde todas su cartas de apoyo que hayan sido jugadas. Se restablece inmediatamente el Apoyo al Monarca, pero no son despedidos los Poseedores de Oficios, ni descartadas la cartas de Sucesos, y el turno continua (ver 36.14). El resultado de los Sucesos de la Corona del siguiente turno será automáticamente “Baile Real” (ver 31 y 32.4)

36.10. El jugador con el Monarca como FARC tiene las siguientes ventajas:

36.10.1. No se le podrán integrar cartas de la mano.

36.10.2. No puede efectuar consejos, pero podrá sumar o restar uno (+1 o -1) a todas las tiradas de la Tabla de Consejo.

36.10.3. Puede sumar o restar uno (+1 o -1) a todas las tiradas para problemas políticos.

36.10.4. Puede volver a situación normal a su PC o cualesquiera FACs desterrados, prisioneros o delincuentes, dándoles su Perdón. Asimismo, puede levantar la proscripción a los Bailes Reales existente contra su PC o cualquiera de sus FACs.

36.10.5. Un FARC Monarca no puede ser reclutado mediante engaño. Tampoco puede proponer o ser propuesto. El jugador no puede usar un FARC Monarca para la actividad “Obtener el favor de un FARC”.

36.10.6. Un FARC Monarca no cuenta para el total de PP del jugador. El jugador recibe un bono de 10 PPs y 10 IPs

36.11. Si un FARC Monarca muere, es (o declinado ocupar) tres Oficios, la Fsucedido normalmente y el jugador deberá usurpar de nuevo para ganar otra vez el trono, además perderá su siguiente turno de jugador (ver 9).

36.12. Durante el intento de usurpación el jugador (o el Monarca) no podrá contar los Valores de Nivel Social de los personajes que estén desterrados, encarcelados, ocultos o retenidos en un país en guerra con Fandonia.

36.13. En el mismo turno, más de un jugador puede intentar usurpar el trono.

36.14. Si el jugador con el FARC Monarca lo desea, puede, al comienzo de la siguiente Fase de Oficios, disolver el gobierno. Si el gobierno se disuelve, todos los titulares de cargos son destituidos. El jugador puede ocupar tres Oficios con cualquier personaje Poseedor de Oficio (FAC, EAC, NC) sin costo de IP. Después de haber ocupado (o declinado ocupar) tres Oficios, la Fase de Oficio se resuelve y todos los cargos restantes se cubren normalmente.

37. CONDICIONES DE VICTORIA

Gana el jugador que tenga un FARC en el trono durante tres turnos completos consecutivos. Al final del tercer turno completo, finaliza inmediatamente el juego. Si todos los RCs están muertos o el último RC que puede acceder al trono muere, finaliza el juego en empate.

REGLAS OPCIONALES

Los jugadores han de tener presente que las Reglas Opcionales son justamente eso. El juego ha sido probado y desarrollado sin ellas, y, aunque añaden más estrategia al juego, también pueden alterar los mecanismos del juego básico.

OBTENCIÓN DE APOYO EXTRANJERO

Esto es una actividad. Si un jugador tiene uno o más FACs (incluido su PC) en un país extranjero, puede intentar conseguir el control de la carta de Sucesos “Apoyo Exterior” de ese país.

El jugador determinará en qué país está intentado obtener el apoyo, tira un dado y consulta la Tabla de Apoyo Exterior. Ante un resultado “Éxito” (“E” en la Tabla), recibirá la carta de Apoyo de ese país, pero sólo si la carta está en poder de otro jugador o está en el montón de descarte. Si la carta aún está en el montón de Sucesos, el jugador no recibirá nada. Si el resultado es “-” nada ocurrirá y el jugador tampoco recibirá la carta.

Ningún jugador puede intentar obtener el apoyo de un país que esté en guerra con Fandonia.

TABLA DE APOYO EXTERIOR

FACs en el país		1	2	3	4+
Dado 1		—	—	—	—
2		—	—	—	E
3		—	—	E	E
4		—	E	E	E
5		E	E	E	E
6		E	E	E	E

OBTENCIÓN DE APOYO EN FANDONIA

Un jugador con un determinado FAC o Poseedor de Oficio puede intentar obtener ciertas cartas de Sucesos de Apoyo Fandoniano.

- a. El jugador con el Alguacil o el Arzobispo pueden intentar obtener las cartas “Apoyo del Campesinado”.
- b. El jugador con el Magistrado o el Primer Ministro pueden intentar obtener las cartas “Apoyo de los Ciudadanos”.

- c. El jugador con el Arzobispo puede intentar obtener la carta “Apoyo del Clero”.
- d. El jugador con el General o el Ministro del Ejército puede intentar obtener las cartas “Apoyo del Ejército”.
- e. El jugador con el Almirante o el Ministro de la Armada puede intentar obtener la carta “Apoyo de la Armada”.
- f. El jugador con el Primer Ministro o el Ministro de Comercio puede intentar obtener la carta “Apoyo de los Mercaderes”.
- g. El jugador con el Primer Ministro o el Ministro de Hacienda pueden intentar obtener la carta “Apoyo del Gremio de Comercio”.
- h. Si ha habido un “Juicio por Traición y Conspiración” sin resolver durante tres turnos consecutivos, dos personajes serán acusados de delincuentes. Para encontrar qué personajes, tira dos dados para obtener dos conteos de dados y encuentra los personajes con los números de identificación correspondientes. Si el personaje obtenido es un PJ, tira de nuevo. Si el segundo obtenido es el mismo que el primero, tira de nuevo.

Esto es una actividad,. Si un jugador posee el personaje necesario establece su intención, tira un dado y consulta la Tabla de Apoyo Fandoniano. Si el resultado es “Éxito”, recibirá la carta de apoyo que intentaba conseguir, pero sólo si están en poder de otros jugadores o están en el montón de descarte, Las que estén en el montón de Sucesos no las podrá coger. El resultado “--” indica que nada ocurre y que, en consecuencia, no recibe ninguna carta.

DADO	RESULTADO
1 - 5	--
6	ÉXITO

EMISARIOS

Esto es una actividad. El jugador debe poseer al Ministro de Estado o a un Embajador (como PC o FAC) para poder efectuarla.

El jugador deberá establecer a qué personaje quiere nombrar de emisario y a que país quiere enviarlo como tal. Los personajes a los que no les está permitido viajar, estén desterrados, encarcelados u ocultos o ya en el extranjero, no podrán ser designados como emisarios. Por lo demás, cualquier personaje puede serlo: FACs, EACs o NCs. Los RCs no pueden ser emisarios. Sólo puede ser designado un personaje por turno. El jugador tira, entonces, un dado y consulta la Tabla de Emisarios. Si el resultado es “ÉXITO”, se asumirá que el personaje ha viajado (y este viaje no cuenta como actividad) al país elegido; colocar la correspondiente ficha marcador en la carta del personaje. Si el resultado es “--”, el Monarca

habrá rechazado nombrar emisario al personaje y no ocurrirá nada.

No pueden enviarse emisarios a países en guerra con Fandonia.

Los personajes enviados a países como emisarios, deberán viajar para volver a Fandonia.

DADO	RESULTADO
1 - 2	--
3 - 6	ÉXITO

EFFECTOS DE LOS PROBLEMAS POLÍTICOS NO RESUELTOS

Cuando ciertos problemas políticos queden sin resolver durante tres o más turnos consecutivos, afectarán a Fandonia de la siguiente manera:

- Si ha habido Crisis Bancaria sin resolver durante tres turnos consecutivos, los jugadores no podrán gastar IPs en el siguiente turno.
- Si ha habido Crisis Económica sin resolver durante tres turnos consecutivos, al comienzo del siguiente turno cada jugador perderá 1 IP.
- Si ha habido Crisis Agrícola sin resolver durante tres turnos consecutivos, el resultado de los Sucesos de la Corona del siguiente turno será forzosamente "Carestía (Escasez)".
- Si ha habido un Desastre Natural sin resolver durante tres turnos consecutivos, el resultado de los Sucesos de la Corona del siguiente turno será forzosamente "Plaga".
- Si ha habido un Incidente Internacional sin resolver durante tres turnos consecutivos, el resultado de los Sucesos de la Corona del siguiente turno será forzosamente "Un Problema Político", y dicho problema será obligatoriamente "Guerra con el Exterior".
- Si ha habido una Guerra con el Exterior sin resolver durante tres turnos consecutivos, la guerra se extiende y, en el siguiente turno, Fandonia pasará a estar forzosamente en guerra con todos los países extranjeros.
- Si ha habido Disturbios de Ciudadanos sin resolver durante tres turnos consecutivos, el resultado de los Sucesos de la Corona del siguiente turno será forzosamente "Un Problema Político", y dicho problema será obligatoriamente "Disturbios de Campesinos".

Estos efectos adicionales son acumulativos. Por ejemplo, si han habido Crisis Agrícola y Desastre Natural sin resolverse ambos durante tres turnos consecutivos, el resultado de los Sucesos de la Corona del siguiente turno será "Escasez" y "Plaga". Estos efectos continuarán mientras el problema esté sin resolver, y acabarán cuando éste se solucione.

VENTAJAS PARA LOS PCs PRINCIPIANTES

Tras escogerse los PCs, y comenzando por el jugador cuyo PC tenga el número de identificación más bajo (y continuando en sentido horario por la mesa), cada jugador tirará dos dados para obtener una suma y consultará la Tabla de Ventajas para los PCs.

DADOS	RESULTADO
2 - 4	El jugador recibe un modificador de comienzo de +2 para las tablas Actividad Literaria y Baile Real.
5	El jugador recibe un modificador de comienzo de +1 para la Tabla de PRestigio que escoja
6	El jugador comienza el juego con 7 IPs (en lugar de 2)
7	El jugador recibe 20 PPs (en vez de 10)
8 - 12	El jugador puede colocar su PC en el Oficio que escoja (1).

(1): Si el jugador tiene un PC femenino, deberá tirar de nuevo.

INTRIGA AMOROSA

1. Los RCs masculinos pueden ser seducidos.
 - a. Si un jugador tiene a Jane (la Querida) como FARC, puede usarla para seducir a un NRC o EARC masculino. El jugador debe haber cogido una ficha de "Intriga" (Oportunidad), entonces señala a un NRC o EARC y tira dos dados para obtener una suma. Si el resultado es mayor que el Nivel Social del RC, ésta pasa automáticamente a ser un FARC. Si el resultado es igual o menor no ocurrirá nada.
 - b. Si el jugador tiene un PC o FAC femenino, puede usarlo para seducir a un NRC o EARC masculino. Deberá haber cogido una ficha de "Intriga" (Oportunidad), señala entonces a un NRC o EARC, tira un dado y suma, a su resultado, el Valor de Seducción de la personaje. Si el total que consigue es mayor que el Nivel Social del RC, éste pasa automáticamente a ser FAR. Si es igual, no ocurre nada. Si es menor, el RC no pasa a FARC y la seductora es acusada de delincuente. Si un NRC es seducido, la carta de "Alinamiento Real" del RC también es obtenida (independientemente de dónde se encuentre).
 - c. El Rey George y Thomas (el Pretendiente) nunca podrán ser seducidos.
2. Los personajes casados pueden ser reclutados mediante engaño o utilizando el procedimiento dado en 13.4.14. **Ambos** personajes pasarán a ser FACs. Sin embargo, cualquier otro jugador puede emplear una carta "Engaño" para anular esta acción.

3. **FUGA.** Si el resultado de la propuesta de boda es un “6”, ambos personajes pueden fugarse juntos. El jugador no tendrá que celebrar la boda para casarlos, simplemente anunciará que se han fugado y se han casado. Puede, entonces, consultar la Tabla de Amoríos, sin constituir, ello, una actividad.
4. **SEDUCTORES MASCULINOS.** Si un jugador tiene un PC o un FAC (que sea Hombre de Confianza) masculino, puede usarlo para seducir a una NC o EAC. Deberá haber cogido una ficha de “Intriga” (Oportunidad), señalará a la NC o EAC, y tirará un dado. Si el resultado obtenido es mayor que el Nivel Social del personaje, ésta pasa automáticamente a ser FAC. Si es igual o menor, el personaje no pasa a ser FAC y el Hombre de Confianza seductor es acusado de delincuente.
5. Los EACs masculinos casados pueden ser seducidos empleando el procedimiento dado en 13.4.15. Los EACs femeninos casados pueden ser seducidos empleando el procedimiento dado arriba (punto 4). Si la seducción tiene éxito, el oponente poseedor del EAC deberá mostrar, al jugador que ha realizado la seducción, todas las cartas de Sucesos que tenga en la mano. Si la seducción no tiene éxito, el personaje seductor es acusado de delincuente.
6. Las personajes casadas pueden realizar seducciones usando el procedimiento dado en 13.4.15. Sin embargo, si la tirada es igual o mayor que el Valor de Seducción de la personaje, será acusada de delincuente.

En todos los puntos citados, los personajes que estén desterrados, encarcelados, ocultos o retenidos en un país en guerra con Fandonia, no podrán ser seducidos ni reclutados. Los personajes que estén en el extranjero sólo podrán ser seducidos o reclutados por personajes que estén en el mismo país. El Monarca y su esposa no podrán ser seducidos. La carta de Suceso “Engaño puede negar todas las seducciones. Nota: si los jugadores están de acuerdo, se puede usar la siguiente regla: cualquier personaje que intente una seducción y falle será automáticamente acusado de delincuente.

PODERES ADICIONALES A LOS CONSEJEROS DEL MONARCA

Cualquier jugador que tenga un Consejero del Monarca puede evitar que otro oponente cualquiera aconseje al Monarca, y puede evitarlo en cada turno. Cuando el oponente diga que quiere aconsejar al Monarca, el jugador con el Consejero del Monarca simplemente dirá que desea evitar el consejo, y acabará inmediatamente el turno de su oponente.

Sin embargo, no podrá evitar que un oponente que también tenga un Consejero del Monarca aconseje a éste.

Cada jugador que tenga un Consejero del Monarca podrá sumar o restar uno (+1 o -1) a la tirada de cada problema político.

CLEMENCIA

Un jugador que posea un Consejero del Monarca podrá pedir a éste clemencia para un personaje que haya sido enviado a Juicio y haya recibido uno de los siguientes resultados: destierro, encarcelamiento o esperando ejecución. El jugador puede pedir clemencia para cualquier personaje: neutral, amigo o enemigo. Más de un jugador puede pedir clemencia para el mismo personaje. El jugador que pida clemencia tirará dos dados para obtener una suma y consultará la Tabla de Clemencia. Un Monarca FARC puede perdonar a un personaje acusado de delito.

DADOS	RESULTADO
2 - 3	El rey se irrita. El personaje es ejecutado inmediatamente.
4 - 5	El Rey se superpone al Juez. El personaje es encarcelado independientemente del resultado de la Tabla de Juicio
6 - 7	El Rey se ha ido de caza. Ningún efecto.
8 - 10	El Rey concede un nuevo Juicio.
11 - 12	El Rey perdona al personaje.

INCOMPETENCIA DELIBERADA

Cuando un jugador que esté intentando resolver un problema político lo deja deliberadamente sin resolver (no hay tirada de dado), dicho jugador deberá tirar un dado. Si el resultado es un “6”, el Ministro es despedido. Cualquier jugador puede jugar una carta “Confidente” y sumar uno (+1) a la tirada. No puede usarse más de una carta “Confidente” para modificar la tirada.

ABDICACIÓN

Si el jugador tiene como FARC al Monarca, puede abdicar en cualquier momento. El FARC pasa a ser NRC. El jugador no pierde nada. El siguiente en la línea de sucesión accede al trono. Este RC siguiente en la línea puede ser el mismo RC que acaba de abdicar. Pasa, entonces, a ser un Monarca NRC.

CHANTAJE

Cuando un jugador está en disposición de intrigar una carta de la mano de un oponente, puede anunciar que intentará chantajearlo en lugar de seguir el procedimiento normal. Puede, entonces, pedir al oponente que le pague un IP por no cogerle la carta. Si el oponente te paga, se habrá realizado el chantaje y el jugador no podrá sacar ninguna carta de la mano del oponente en lo que quede de turno. Si el oponente rehúsa a pagar, el jugador podrá coger una carta y deberá o descartarla o quedarse con ella, aunque sea una carta ilegal. Si la carta es “Abajo el Monarca”, será devuelta y deberá sacar otra carta. Una vez un jugador declare que está chantajeando a un oponente, estará obligado a hacerlo.

DULCE CARIDAD

Al comienzo de su turno de jugador, cualquier jugador que no tenga IPs podrá tirar dos dados y consultar la Tabla de Caridad. Esto no es una actividad.

DADOS	RESULTADO
2 - 5	Cogido mendigando. Pierde cinco PPs
6 - 7	No convence a nadie. Ningún efecto.
8 - 10	Convincente. Gana 1 IP.
11 - 12	Muy convincente. Gana 2 IPs

FUNERALES

En cualquier momento del juego en que muera un personaje, todos los jugadores que quieran pueden asistir al funeral. Cada jugador que asista debe consultar la Tabla de Funeral. Esto no es una actividad y no cuesta IPs.

DADOS	RESULTADO
2	Efectuados comentarios inadecuados relativos al difunto. Tira en la Tabla de Escándalo.
3	Te has reído del cadáver. Pierde 2 PPs
4	Ropaje inadecuado. Pierde 1 PP.
5	Caes en la sepultura. Pierde 1 PP.
6	Asistes a un funeral equivocado. Ningún efecto.
7	Te has dormido durante la misa. Ningún efecto.
8	Has mostrado simpatía. Gana 1 PP.
9	Consuelas a los acongojados. Ganas 1 PP y 1 IP.
10	Has llevado flores bonitas. Gana 2 PPs.
11	Te has movido deliberadamente durante la misa. Ganas 3 PPs
12	Has prometido venganza. Gana 4 PPs.

MATRIMONIO

Un PC que esté casado puede llevar a su cónyuge consigo cuando tire en la Tabla de Baile Real, la Tabla de Moda, la Tabla de Socialización y la Tabla de Mecenazgo. Luego, el jugador puede tirar dos veces sobre la mesa como parte de la misma actividad.

JUEGO MÁS CORTO

Los jugadores que deseen acortar el juego pueden usar una o más de las siguientes cuatro reglas:

- a. Cada jugador comienza el juego con 25 PPs y 10 IPs.
- b. Los jugadores pueden tener hasta 15 cartas en la mano. Comenzarán el juego con 12 cartas cada uno.
- c. Cada jugador puede efectuar tres actividades por turno suyo.
- d. Al comienzo del juego, retirar los siguientes RCs: Alfred (el Bastardo), Reina Catherine, Almerly (el Primo) y Philip (el sobrino).