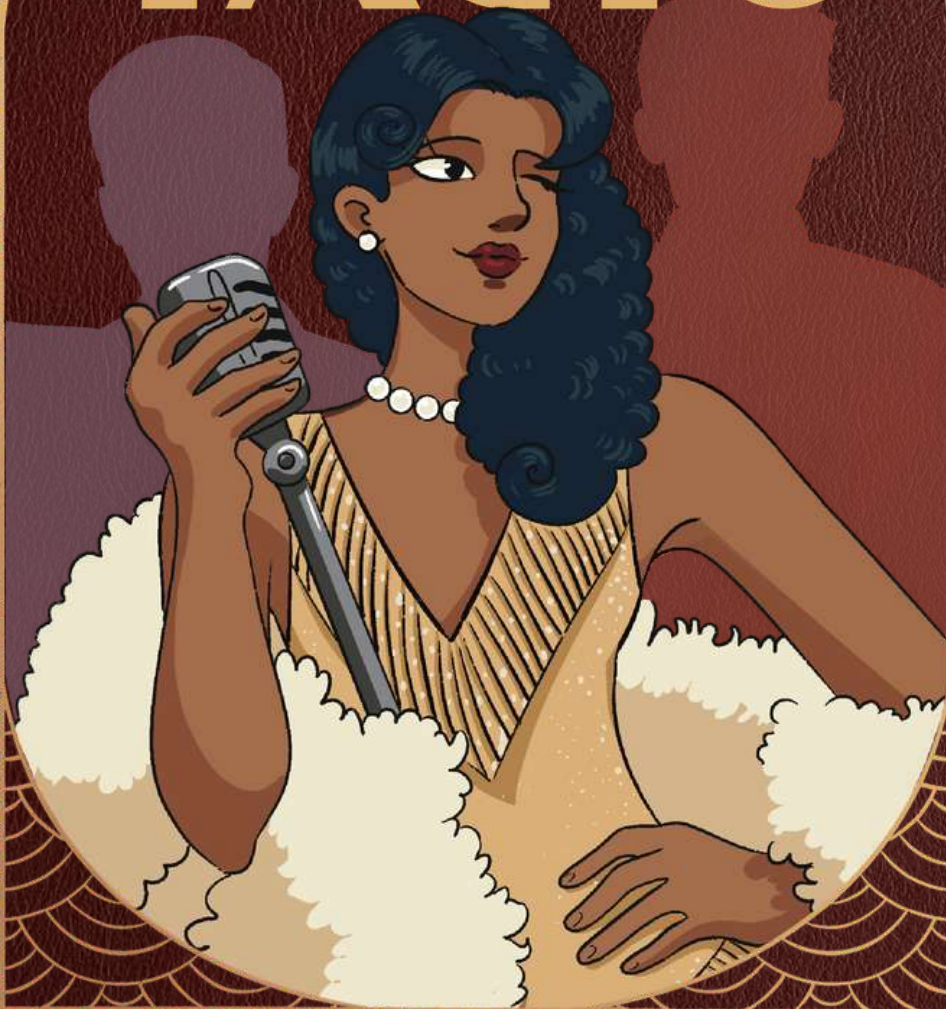


EL PACTO



..... INSTRUCCIONES

ÍNDICE

Historia, Contenido del juego y Descripción general	3
Objetivo del juego, Primeros Pasos, Distribución de jugadores y Cartas de Personajes.....	4
Personajes: Leales	5
Personajes: Traidores	6
Personajes recomendados según nºde jugadores	7
Fichas, Tokens Líder, Sombrero Blanco y Modificadores del tablero.....	8
Estructura de cada ronda.....	9
Inicio de la partida, Elección del primer Líder, Uso de la Ruleta Virtual / El Dado	10
Actuación de cartas de personaje y Cómo Se Preparan los sobres de votación.....	11
Si El Galán, El Veletas, Dama Roja actúan y Cartas ya usadas.....	12
Votación final, Juego con Borrachuzos y Discusión.....	13
Actuación de los modificadores del Tablero y de El Profesor y El Padrino.....	14
Comunicación de la partida por El Narrador, Elección del siguiente Líder, Empate en la elección del Líder y Sigüientes Rondas.....	15
Sobre mentir, Libertad de Estilo y Gracias	16

Historia

Año 1927.

Tras la muerte de **La Matriarca**, La Familia se reúne para decidir quién heredará su legado y el control absoluto de todo lo que construyó.

Durante años, la Lealtad fue ley en **La Familia**, pero la ambición por el poder la ha ido destruyendo poco a poco desde dentro.

Algunos se mantienen leales a la tradición y a los deseos de la Matriarca, bajo el liderazgo firme y respetado de **El Profesor**. Otros, seducidos por promesas de riqueza y poder, han dado la espalda a ese legado y sirven en silencio a **El Padrino**, un Líder carismático y peligroso que mueve los hilos desde las sombras.

Para evitar una guerra abierta por la herencia que podría destruir a La Familia, el destino del legado se decide en **El Pacto**: una reunión secreta donde cada miembro deberá posicionarse, votando Lealtad para mantener la visión de la Matriarca o Traición para romper con ella y tomar el control.

Porque en El Pacto... no gana el más fuerte, sino el más convincente.

¿Seréis capaces de desenmascarar a los Traidores de El Pacto antes de que sea demasiado tarde?

Contenido del juego

14 Cartas de Votación	6 Lealtad, 8 de Traición
17 Cartas de Personajes.....	9 Cartas de Leales, 8 de Traidores
21 Fichas Redondas.....	9 Personajes Leales, 8 Traidores, 2 Disparo, 1 Silencio, 1 Marca
10 cartas de puntuación.....	5 Puntos Lealtad, 5 Puntos Traición
Tablero Doble cara.....	1
Instrucciones	
Ruleta Virtual	
Dado 20 caras.....	1
Sobres de votación.....	8
Token de Sombrero Blanco.....	1
Token de Líder.....	1

Descripción general

Al inicio del juego, deberéis elegir a **El Narrador**, que será la persona que coordinará la partida y el desenlace de ella. Cada jugador será asignado de manera **SECRETA** a uno de los dos bandos: **Leales** o **Traidores**. Los Leales tendrán que ir descubriendo poco a poco quiénes son entre ellos para poder acabar con los Traidores, los cuales deberán actuar ganándose la confianza de los Leales.

Objetivo del juego

Aquel bando que consiga **5 puntos de Lealtad** o **5 puntos de Traición**, será el ganador de El Pacto. En el caso de que juguéis con **6 o 7 jugadores**, ganará el primer bando que consiga **4 puntos**.

¿Y cómo se consiguen los puntos?

Si **TODOS** los jugadores que participen en El Pacto votan **Lealtad**, los Leales conseguirán **1 punto de Lealtad**. En caso de que haya al menos **1 Traición**, los Traidores conseguirán **1 punto de Traición**.

Primeros pasos

El primer paso consiste en seleccionar entre todos a **El Narrador**.

Si no os ponéis de acuerdo en quién será El Narrador de la partida... ¡Utilizad la **Ruleta Virtual** o el **DADO** para decidirlo! Cada uno elige uno de los números totales y a quien le toque, será El Narrador.

Distribución jugadores

Cada bando tendrá la siguiente distribución de miembros en función del número de jugadores totales, contando a mayores a **El Narrador**.

JUGADORES	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Leales	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9
Traidores	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8

Por lo tanto, ¡Asegúrate de que tenéis el número correcto de jugadores en la partida antes de empezar a jugar!

Cartas de Personaje (17)

El Narrador, repartirá una carta de personaje en **secreto** al inicio de la partida.

Cada personaje contará con una **habilidad** única que solamente podrá usar **1 vez y antes de que un bando esté a punto de ganar**.

Por ejemplo: Si los Traidores tienen **4 puntos: La Dama Roja, El Soplón y El Veletas NO** podrían actuar. De **6-7 jugadores**, no podrían usar su habilidad una vez tengan 3 puntos de Traición, porque ya estarían a punto de ganar.

PERSONAJES

LEALES (9)



EL PROFESOR

Conoce la identidad de El Padrino.
Elimina a un jugador en partidas de 8-18
cuando se consiguen 4 puntos de Traición



EL GALÁN

Puede anular las habilidades de La Dama
Roja, El Sopión y El Veleitas antes de votar



LA INFILTRADA

Ve a los Traidores reunidos, pero
puede ser eliminada por El Sopión



EL PICADO

Cuando un jugador es eliminado, puede
revelar su carta al resto de jugadores



EL GUARDAESPALDAS

Protege a un jugador antes de que El
Padrino intene eliminar a un jugador



EL TESTIGO

Conoce la identidad de La Infiltrada
desde el inicio de la partida



EL MELLIZO LEAL

Unido al Mellizo Traidor. Si uno es
eliminado, el otro también



EL BORRACHUZO

No puede ver la posición de los votos.
Siempre vota al azar



EL TROMPETISTA

Un personaje neutral.
Su única habilidad es la trompeta

TRAIDORES (8)



EL PADRINO

Conoce la identidad de El Profesor.
Elimina a un jugador en partidas de 8-18
cuando se consiguen 4 puntos de Lealtad



LA DAMA ROJA

Obliga a un jugador a votar Traición.
Recibirá un sobre con 2 votos de Traición



EL SOPLÓN

Puede eliminar a La Infiltrada.
Si falla, su identidad quedará revelada



EL VELEITAS

Puede cambiar las cartas entre 2
jugadores, excepto con él mismo



EL PERRITO FALDOSO

Solo puede votar Traición en todas las
votaciones, nunca Lealtad



EL MELLIZO TRAIADOR

Unido al Mellizo Leal. Si uno es
eliminado, el otro también



EL BORRACHUZO

No puede ver la posición de los votos.
Siempre vota al azar



LA PIANISTA

Un personaje neutral.
Su única habilidad es el piano

Personajes recomendados según nº de jugadores

Una vez tengáis elegido El Narrador, éste repartirá **1 carta de personaje** a cada uno de los jugadores boca abajo.

6-7 JUGADORES	8-9 JUGADORES	10-18 JUGADORES
NARRADOR	NARRADOR	NARRADOR
* De 6-7 jugadores NO podéis jugar: • La Infiltrada • El Soplón • Los Mellizos • El Guardaespaldas * De 6-7 jugadores no tenéis que jugar obligatoriamente con El Padrino y El Profesor. En el caso de jugar de 8-18 jugadores, sí tenéis que utilizarlos.	El Profesor El Padrino LEALES Y TRAIADORES * Podéis utilizar cualquier personaje, pero El Mellizo Leal y Traidor y Los Borrachuzos no estarían recomendados. Si utilizáis a La Infiltrada en 8 jugadores, no tendríais por qué utilizar a El Soplón.	El Profesor El Padrino LEALES Y TRAIADORES * Podéis utilizar cualquier personaje, pero aseguraos de que ponéis sus contrapartes. Por ejemplo: • Si utilizáis El Mellizo Leal, utilizad El Mellizo Traidor • Si utilizáis a La Infiltrada, utilizad a El Soplón

Fichas de personaje, disparo, silencio y marca

Las fichas de **personaje** se podrán colocar en el tablero para que todos los jugadores puedan ver qué personajes se están jugando en la partida. La ficha de **disparo**, la colocará El Narrador sobre el jugador al que acaban de eliminar de la partida; la ficha de **silencio** sobre el jugador que no podrá hablar ni participar en una ronda; la ficha de **marca** sobre aquel jugador que deberá votar en función del bando que pertenece: Lealtad si es Leal o Traición si es Traidor.



Modificadores del tablero

En el tablero aparecerán reflejados los modificadores para cada uno de los bandos. Si en una votación, **todos los jugadores votan Lealtad**, ganarán **1 punto de Lealtad**, provocando así un modificador favorable para el otro bando. Los modificadores del tablero sólo se realizarán en **esa ronda** en la que consiguen 1 punto de Lealtad o de Traición.



Token de Sombrero Blanco y Token Líder

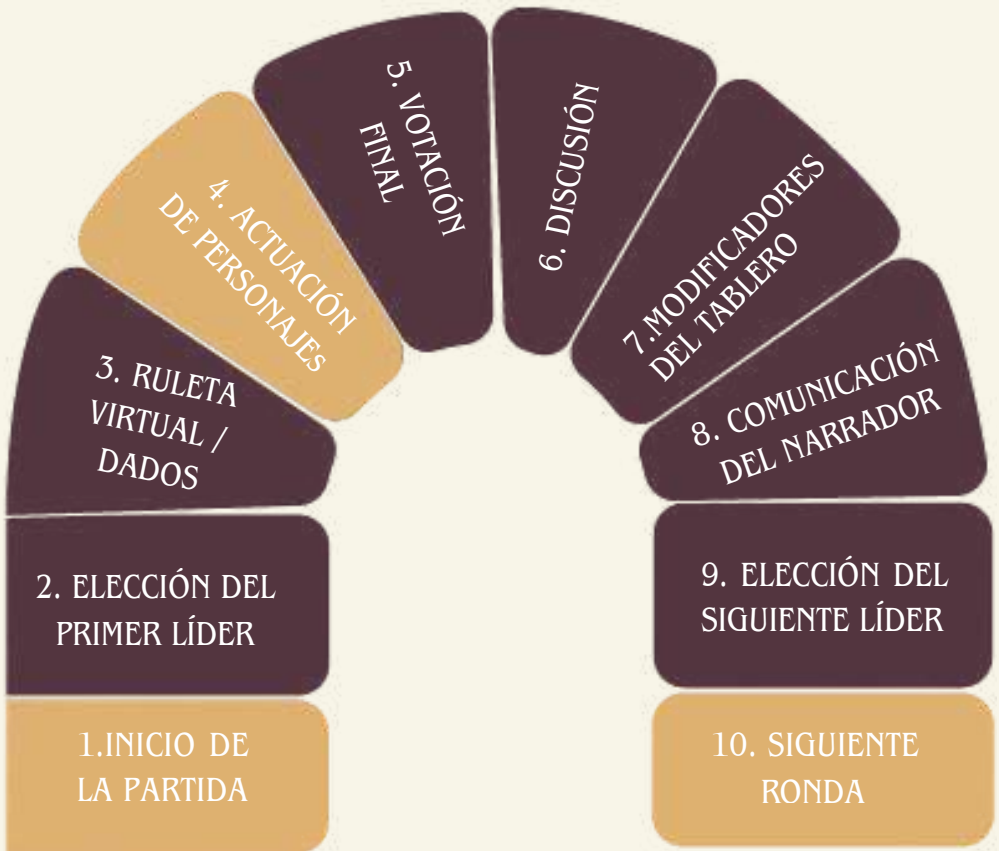
El Líder no se puede incluir en una votación, pero hay una excepción.

En caso de que **todos** los jugadores participen, ya sea como **Líder** o al ser seleccionado en una **votación** de El Pacto, por lo menos **1 vez**, el Líder podrá elegirse a sí mismo hasta el final de la partida.

Una vez logréis este modificador, podréis colocar sobre el tablero el token: **Sombrero Blanco**.



ESTRUCTURA DE CADA RONDA



1. Inicio de partida

El Narrador reparte las cartas de personaje a los jugadores y dice lo siguiente:

Se hace el silencio. Todos cierran los ojos.

El Profesor y El Padrino se despiertan en la mesa de reuniones. Cierran los ojos.

El Testigo se despierta. **La Infiltrada** se señala a sí misma. El Testigo cierra los ojos.

Los Mellizos se despiertan y se reconocen. Los Mellizos cierran los ojos.

El silencio se rompe. Todos se despiertan.

2. Elección del primer Líder

El primer Líder, será el jugador de **mayor edad**. En caso de que no estéis satisfechos con esta norma, ¡usad la **Ruleta Virtual** y al que le toque el número elegido, será el primer Líder.

El Líder no podrá incluirse en el grupo de votación de El Pacto en un inicio. Si todos los jugadores participan **al menos una vez como Líder o en una votación**, desbloquearéis el **Sombrero Blanco**, que permitirá al Líder incluirse en las votaciones si quiere.

3. Uso de la Ruleta Virtual / Dado

La **Ruleta Virtual** o **El Dado** deciden el **número de personas que el Líder** debe seleccionar para ir a la votación de El Pacto.

En el propio tablero tenéis el **código QR** con el que accederéis a esta **Ruleta**.

El juego originalmente incluía sólo la **Ruleta**, la cual está balanceada desde 6 jugadores hasta 18. En esta edición incluimos también **El Dado** para aquellos que quieren una experiencia completamente analógica. Tenéis las **probabilidades de El Dado** en una hoja aparte: "**Probabilidades de El Dado**".

La elección entre La Ruleta o El Dado depende de vosotros, ¡lo que más os guste!

Con respecto a la Ruleta y El Dado, ambos se pueden utilizar para **desempatar el Líder**, en caso de que no os pongáis de acuerdo.

4.Actuación de las cartas de personaje

Una vez conformado el grupo de votación para ir a **El Pacto** por parte del Líder de ronda, **El Narrador** dirá lo siguiente:

Se hace el silencio. Todos cierran los ojos.

El Galán se despierta. ¿Va a querer participar? Que me levante la mano si quiere participar. *Deja unos 5-10 s de silencio*. El Galán se duerme.

El Veletas se despierta. ¿Va a querer participar? En ese caso, que me señale a los 2 jugadores que intercambiarán las cartas entre ellos. *Deja unos 5-10 s de silencio*. El Veletas se duerme.

El Soplón se despierta. ¿Va a querer participar? Si quiere participar, que me señale al jugador que crea que es La Infiltrada. *Deja unos 5-10 s de silencio*. El Soplón se duerme.

La Dama Roja se despierta. ¿Va a querer participar? Si quiere participar, que me señale al jugador al que desea traicionar. *Deja unos 5-10s de silencio*. La Dama Roja se duerme.

El silencio se rompe. Todos se despiertan.

Una vez que los personajes usaron sus habilidades o no, El Narrador le repartirá **1 sobre de votación** a cada uno de los jugadores que van a votar a El Pacto

¿CÓMO SE PREPARAN LOS VOTOS PARA LOS JUGADORES QUE VAN A EL PACTO?

Al principio de la partida, tendréis que preparar todos los sobres rojos con **1 voto de Lealtad y 1 voto de Traición, excepto 1**, que contendrá **2 Traiciones**. Éste será el sobre especial de **La Dama Roja**, utilizado para sabotear a uno de los jugadores.

Si La Dama Roja actúa

La Dama Roja puede hacer que un jugador tenga que votar **Traición**. Para ello, **El Narrador**, justo antes de la votación, le preguntará si quiere participar, y en ese caso, que señale al jugador que saboteará.

El Narrador, en ese caso, repartiría el único **sobre** de votación con **2 Traiciones** y se lo entregaría al jugador elegido.

Si El Veletas actúa

El Narrador, justo antes de la votación, le preguntará si quiere participar. En caso de que El Veletas decida actuar, **El Narrador** deberá hacer el cambio de cartas entre los 2 jugadores **mientras se reparten los sobres secretos de votación**, por lo que tendrá que tener acceso a poder moverse por la mesa. Este cambio se realizará en **secreto** y solamente cuando abran los ojos, sabrán si siguen teniendo o no sus cartas de personaje.

Es importante que justo antes de una votación, veáis de nuevo vuestra **carta de personaje**, ¡no vaya a ser que juguéis como un Leal y seáis Traidores!

Si El Galán actúa

Los efectos de **El Soplón**, **La Dama Roja** y/o **El Veletas** se podrían ver interrumpidos. El Narrador, justo antes de la votación, le preguntará si quiere participar. En caso favorable, señalará con un **pulgar hacia arriba**.

Si El Galán sólo anula a 1 o 2 personajes, **El Narrador** no comentará nada.

Pero, en el caso de que El Galán consiga bloquear **las 3 habilidades a la vez**, El Narrador comentará a los demás jugadores dicha hazaña, llevándose una **ovación** del resto de jugadores.

¿Qué ocurre si quiero usar una carta intercambiada de El Veletas?

Las cartas cambiadas, **si se usaron** (por ejemplo: El Galán), **no pueden volver a usarse**. **El Narrador le indicaría que no lo podrían usar**, con un gesto de negación al jugador.

5. Votación final

Cuando todos los jugadores se hayan despertado, cada jugador tendrá un sobre con 1 voto de Lealtad y 1 de Traición (excepto si actuó la **Dama Roja**, en la que El Narrador le entregaría en secreto un sobre con 2 Traiciones al jugador elegido).

El Narrador recogerá los votos, uno por uno de cada jugador. Los votos descartados, quedarán en el propio sobre de cada jugador, que después El Narrador **volverá a preparar** para las siguientes rondas.



Voto de Lealtad



Voto de Traición

A continuación, **El Narrador, barajará los votos y anunciará los resultados de la votación** 1 por 1.

Si **TODOS los votos** recogidos son de **Lealtad**, se colocará **1 punto de Lealtad** en el tablero correspondiente a los Leales. En cambio, si al menos hubo 1 voto de Traición, se colocará 1 punto de Traición en la parte del tablero correspondiente a los Traidores.



Punto de Lealtad



Punto de Traición

Juego con Borrachuzos

Si jugáis una partida con **Los Borrachuzos**, **no** tendréis los votos visibles de Lealtad y Traición en cada sobre. Es decir, los votos deberán estar **dados la vuelta**, de tal forma que Los Borrachuzos no sabrán qué están votando, votarán al azar. El resto de jugadores, podrá darle la vuelta y votar lo que quieran.

6. Discusión

Una vez se hayan revelado los resultados de la votación, **todos los jugadores** podrán discutir acerca de todo lo que ocurrió en la votación, excepto si alguno de ellos está silenciado o eliminado.

7. Actuación de los modificadores del tablero

Una vez finalice la discusión, se activarán los modificadores del tablero.

Los modificadores del tablero tienen **prioridad** sobre cualquier **habilidad de personaje**.
Por ejemplo: si un jugador está **Marcado**, La Dama Roja no podría usar su habilidad ante dicho jugador, pero sí sobre cualquier otro.

Los modificadores se realizarán con la ayuda de **El Narrador**:
Por ejemplo en el caso de: "**Los Traidores y La Infiltrada, se reconocen**".

Se hace el silencio. Todos cierran los ojos.

Los Traidores y La Infiltrada se despiertan y se reconocen.
Una vez se reconocieron, cierran los ojos.

El silencio se rompe. Todos se despiertan.

Actuación de los modificadores para El Profesor y El Padrino

El Narrador también actúa en el caso de que **El Profesor o El Padrino eliminen a un jugador**.

Se hace el silencio. Todos cierran los ojos.

El Profesor / El Padrino se despiertan. Señalan al jugador que desean eliminar.

El Profesor/ El Padrino se duermen.

*En el caso de **El Padrino**, aparece la figura de **El Guardaespaldas**.*

El Guardaespaldas se despierta. Señala al jugador que será salvado.
El Guardaespaldas cierra los ojos.

El silencio se rompe. Todos se despiertan.

..... 8. Comunicación de la partida por parte de El Narrador

El Narrador comunicará en todo momento qué es lo que ha ocurrido al final de una votación y actuación de un modificador. Por ejemplo en el caso de la **eliminación de un jugador** por parte de **El Padrino o El Profesor**, podría decir lo siguiente:

Todo el mundo se despierta con la triste noticia de que **"x" ha sido eliminado.**

Si **El Guardaespaldas** es capaz de detener el disparo, ya que acertó a quien pretendía eliminar El Padrino, **El Narrador** diría lo siguiente:

Todo el mundo se despierta con la triste noticia de que han disparado a "x", pero El Guardaespaldas ha evitado el disparo.

En el caso de que un jugador sea eliminado, éste deberá revelar su personaje.

..... 9. Elección del siguiente Líder y rondas siguientes

Una vez que la votación y discusión de El Pacto finalizó, se deberá elegir al **siguiente Líder** de ronda.

El **anterior Líder** propone a un candidato para ser el siguiente Líder. Todos los jugadores presentes, deberán **votar a la vez** si quieren que salga elegido o no. Votarán con un **pulgar hacia arriba** (favorable) o **pulgar hacia abajo** (desfavorable).

El Líder no podrá elegir al Líder de la anterior ronda, sino a uno nuevo.

En caso de que el **Líder** de la ronda sea **Eliminado o esté Marcado**, la **Ruleta Virtual o El Dado seleccionará al siguiente Líder** (el jugador que saque el número que haya elegido antes, del 1 al 20).

..... Empate en la elección del nuevo Líder

Si se empata en una votación o no sale favorable la elección de un candidato a Líder, el Líder deberá elegir a otro jugador **hasta que no queden más posibilidades (en caso de que no os pongáis de acuerdo)**. En caso de que no haya consenso a la hora de seleccionar un nuevo Líder, deberéis desempatar con la **Ruleta Virtual, en el apartado "Líder" o con El Dado**, eligiendo previamente un número del 1-20.

..... 10. Siguientes rondas

Sobre mentir

Es importante entender los **límites** de la mentira en nuestro juego. No jugamos de tal forma en la que, desde la primera ronda, cualquiera pueda decir: "Soy El Padrino" o "Soy El Veletas".

La mentira es una parte esencial, y por ello, creemos que debe usarse con ingenio. Buscamos fomentar el engaño elegante, aquel que se construye con argumentos, faroles y frases sutiles que siembren dudas o generen confianza **sin revelar lo que realmente eres**.

Algunos ejemplos que hemos recopilado a lo largo de cientos de partidas:

"Si me eliminan, guardad mis palabras"; "Recuerda quién siempre fue contigo en todas las votaciones"; "Yo creo que, por cómo está jugando, tiene cara de traidora"; "Antes que era de Los Leales no hablaba tanto como habla ahora"; "Explicame por qué hiciste esa deducción o jugada porque no la acabo de ver"; "Júrame que no eres una Traidora".

Libertad de estilo

Aunque el juego está diseñado para jugar de esta forma, entendemos que cada grupo **suele adaptar** muchas veces algunas normas o interpretaciones. Así que si preferís jugar un estilo más caótico y directo, donde los jugadores puedan declarar abiertamente sus roles, también es válido. Esto sería muy recomendado para grupos en los que **ya habéis jugado bastante** entre vosotros y no para las primeras partidas.

Gracias

A Iria por el diseño de los componentes de El Pacto.

Y a todos mis amigos, que, en su momento, creyeron en esta idea y la hicieron realidad.

Gracias Gustavo, Lois, Paxan, Pablo, Gábor, Diego, Iri, Jessi, Álex, Antía, Estela, Fabio, Paloma, Sara, Fran, Jesús, Lorena, Luh, Maia, Bálam, Raúl, Héctor, Cebeiro, Xaquín, Óscar, Gala, Fabrizio, Lucía, Jenni, Manu, Misi, Rita, Clara, Dani, Joaquín, Juan, Sergio, Sebas, Jaime, Ángel, Tomás, Reino, Yeray, Jorge, Mercedes, Jairo, Eva, Fernando, Lucas, Fani y a todos aquellos que no pudieron jugarlo antes.

Y sobre todo, gracias a quienes jugáis y recomendáis El Pacto. Mil gracias.