

Instrucciones para jugar a

MARRYING *Mr.* DARCY

—THE PRIDE & PREJUDICE CARD GAME—

Ages 13+ 2-6 Players 30-60 Minutes

Marrying Mr. Darcy es un juego de roles donde los jugadores encarnan a una de las heroínas femeninas de la novela de Jane Austen *Orgullo y Prejuicio*. Los jugadores tratan de mejorar y atraer el interés de los pretendientes disponibles. Para ello, las damas asisten a Eventos y mejoran su Personaje, pero también pueden lograr ventaja por el uso de la Astucia. Todos sus esfuerzos se basan en la esperanza de asegurarse el marido que las convierta en el personaje más satisfecho al final de la partida.

OBJETIVO del JUEGO

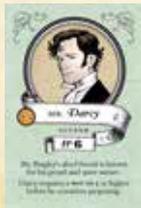
En la Fase de Cortejo inicial del juego, las heroínas tratan de adquirir Puntos de Personalidad y Puntos de Astucia. Una vez completada la Fase de Cortejo, los jugadores lanzan el dado para ver qué Pretendientes interesados se les declararán durante la Fase de Declaración para lograr Puntos de Matrimonio.

El ganador es el jugador con la suma más alta de Puntos de Matrimonio y Personalidad.

Componentes del Juego (ordénalos antes de empezar):



8 Cartas de Heroína



6 Cartas de Pretendientes



1 Carta de Solterona



100 Cartas de Personalidad



60 Cartas de Evento



6 Guías de Jugador



1 Dado de seis caras



A.



discard pile

discard pile

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Despliega las Cartas de Pretendientes y de Solterona bocarriba en la mesa donde todos puedan verlas y puedan leer sus normas para declararse.

Baraja las Cartas de Evento y coloca el mazo en el medio de la mesa. El número de Cartas de Evento del mazo dependerá de cuánta gente esté jugando:

- PARA PARTIDAS DE 2-3 JUGADORES: corta el mazo para usar alrededor de la mitad de las cartas de Evento.
- PARA PARTIDAS DE 4 JUGADORES: corta el mazo para usar alrededor de dos tercios de las cartas de Evento.
- PARA PARTIDAS DE 5 O 6 JUGADORES: usa el mazo completo de cartas de Evento.

IZQUIERDA: *El despliegue central del juego*
DEBAJO: *Cada jugador elige una carta de Heroína y roba tres Cartas de Personalidad*



Mezcla las Cartas de Personalidad. *Reparte tres Cartas de Personalidad a cada jugador para formar su mano.* Se mantienen ocultas al resto de jugadores. Coloca la pila con las Cartas de Personalidad restantes en el medio de la mesa. (Mira el Diagrama A)

ELIGIENDO A TU HEROÍNA

Lanza el dado. El jugador con la tirada más alta elige primero su Carta de Heroína. Los jugadores continúan en el sentido de las agujas del reloj alrededor de la mesa. Coloca a tu Heroína en la mesa frente a ti. Algunas heroínas tienen habilidades especiales o puntos de Personalidad.

Todas las heroínas tienen una Dote inicial. Tu Dote puede afectar a qué pretendientes están interesados en ti, pero los puntos de Dote *no* cuentan como puntos de Personalidad. Ten en cuenta que el reverso de la carta de Heroína muestra qué Pretendientes te proporcionarán más Puntos de Matrimonio.

B.

Cada jugador construye su Personaje acumulando y jugando Cartas de Personalidad



La "carta superior" de cada pila es la carta jugada más recientemente



Las Cartas de Astucia se mantienen bocabajo.



DESARROLLO DEL JUEGO

El desarrollo del juego se divide en dos fases: la Fase de Cortejo inicial y la Fase de Declaraciones final.

FASE DE CORTEJO

Durante la Fase de Cortejo, los jugadores logran puntos para obtener ventaja con los pretendientes usando Cartas de Evento y de Personalidad. El jugador que fue el primero en elegir heroína comienza la partida. Cada jugador procede en este orden:

1. Roba una Carta de Evento
2. Sigue las instrucciones de la Carta de Evento y la descarta.
3. Descarta cartas de Personalidad si tienes más de cinco en tu mano.

1. Roba una Carta de Evento

Roba una carta de evento de la pila central y léela en voz alta a los otros jugadores.

2. Sigue las instrucciones de la Carta de Evento

Cada carta de Evento es diferente y las instrucciones siempre varían. En la mayoría de los turnos, recibirás instrucciones para robar y jugar Cartas de Personalidad. Hay cinco tipos diferentes de Cartas de Personalidad.

Las cuatro primeras (Belleza, Ingenio, Amistad y Reputación) te proporcionarán puntos cuando las juegues sobre tu Heroína. (Mira el Diagrama B) Los puntos se indican dentro de un círculo y te contarán en el resultado final para ganar la partida. También determinan qué Pretendientes estarán interesados en declararse a ti.

Por ejemplo, debes conseguir al menos 5 puntos de Ingenio antes de que Mr Darcy considere declararse en la siguiente fase de la partida. Estas cartas se juegan bocarriba, siendo tu "carta superior" la última carta jugada de cada tipo. El último tipo de carta de Personalidad es Astucia. Los puntos de Astucia *no* cuentan para el resultado final para ganar la partida. Sin embargo, la Heroína que ha adquirido más puntos de Astucia al final de la Fase de Cortejo será el primer jugador en entrar en la Fase de Declaraciones (continuando con la segunda, y así en adelante) cuando hay disponibles más Pretendientes lo que le proporciona una ventaja significativa. Las cartas de Astucia que quieras acumular deberán jugarse en una pila bocabajo. También puedes jugar una Carta de Astucia como un ataque a una Heroína rival, eliminando una de las Cartas de Personalidad superiores que haya jugado (mira el Diagrama B). Puede ser útil para asegurarte de que una rival no te robe tu mejor Pretendiente.

3. Descarta cartas de Personalidad si tienes más de cinco en tu mano.

Al final de tu turno, sólo puedes tener 5 Cartas de Personalidad en tu mano. Si obtienes más cartas durante el turno de otro, puedes conservarlas en tu mano hasta el final de tu próximo turno. Si se agota el mazo de Cartas de Personalidad, baraja su pila de descartes y forma un nuevo mazo.

C.



Cada jugador lanza el dado para ver cuál de sus pretendientes disponibles se declarará. Salvo que se invoque Elección de las Damas, los jugadores no tienen elección en el orden de los pretendientes.



FASE DE DECLARACION Y MATRIMONIO

Cuando se han jugado todas las Cartas de Evento comienza la Fase de Declaración. En esta fase, los jugadores lanzan el dado para ver qué Pretendientes se les declaran, deciden si se casarán y calculan su resultado final.

Orden de Tirada de Dado: Cada jugador suma el total de Puntos de Astucia que ha acumulado. El Personaje con más puntos de astucia va primero, después el segundo, etc. Si dos jugadores tienen los mismos Puntos de Astucia, va primero el jugador con más dote. Si persiste el empate, se lanza el dado para determinar el orden. Tu turno consta de los siguientes pasos:

1) De los Pretendientes aún disponibles, determina los Pretendientes de los que reúnes sus requisitos. (Por ejemplo, si tienes Ingenio de 5 o más, reúnes los requisitos de Darcy). Coloca a estos Pretendientes y a la Solterona frente a ti en orden numérico. (Mira el Diagrama C)

2) Decide si usarás **Elección de las Damas** (explicado a la derecha). Si no, procede con la tirada de dado para el Pretendiente de numeración más baja de los que tienes en frente. Con una tirada de dado de 4-6, se declara; en otro caso, no lo hace.

Elección de las Damas:
Una vez que conoces los Pretendientes dispuestos a declararse, un jugador puede decidir usar la Elección de las Damas. Eligiendo entre los Pretendientes para los que reúnen la cualificación, los jugadores pueden depositar todas sus esperanzas en un solo Pretendiente de su elección. Les proporciona un +1 en la tirada de dado, incrementando las probabilidades de una declaración. *Sin embargo, se convierte en el único pretendiente disponible y no lanzas para ningún otro.* Sólo puedes usar la Elección de las Damas cuando tienes más de un Pretendiente disponible.

3) Si no se declara o si decides rechazar su declaración, lanza el dado para el siguiente Pretendiente en orden. Continúa hasta que hayas aceptado una proposición o te quedes sin Pretendientes y te vuelvas una Solterona. (Ten en cuenta que **no** puedes volver a un Pretendiente que has rechazado o que no se te ha declarado, salvo que tengas una carta que te permita hacerlo específicamente).

4) Si aceptas una declaración, recoges al Pretendiente y lo sitúas junto a tu Heroína. Deja de estar disponible para el resto de jugadores. Si eres una Solterona, sigue las instrucciones de la carta para calcular tu resultado final. Devuelve el resto de Pretendientes disponibles y la Solterona al centro de la mesa de manera que los otros jugadores puedan elegirlos.

5) El juego continúa con el siguiente jugador con más Puntos de Astucia hasta que se haya determinado el destino de todos los jugadores.

GANANDO LA PARTIDA:

El ganador de la partida es el jugador con la suma más alta de Puntos de Personalidad y Puntos de Matrimonio. Los Puntos de Personalidad son el total de puntos de Ingenio, Belleza, Amistad y Reputación que has acumulado (*la Dote y la Astucia no cuentan*). El número de Puntos de Matrimonio se encuentra en el reverso de la carta de tu Heroína y depende de con quién te has casado. Si eres una Solterona, sigue las instrucciones de la carta para calcular tu resultado final.

En caso de empate:

En caso de empate al final de la partida, el jugador con la Dote más alta es el ganador. Si la Dote también es la misma, el jugador con más Astucia es el ganador.

Si surgen preguntas o discrepancias, discuta y acuerde una solución de manera elegante.

VARIANTES DE LAS REGLAS
para la dama o el caballero más exigente.

Las reglas básicas de Marrying Mr. Darcy pretender crear una experiencia similar a la de una joven y educada dama soltera del periodo de la Regencia.

Si estas reglas no son de tu gusto, puedes intentar algunas de las variantes enumeradas aquí, por separado o combinadas para los más aventureros. Todos los jugadores deberían estar de acuerdo antes de comenzar la partida con las variantes a utilizar. Todos los conflictos que puedan surgir deberían resolverse de una forma elegante.

EXPONTE

Se revelan todos los Puntos de Matrimonio

Mientras que una dama normalmente nunca deja entrever demasiado sobre qué marido trata de cazar, podéis decidir como grupo que esta información sería bastante útil. Deja el libro de reglas abierto y permite a los jugadores comprobar los puntos de matrimonio de sus competidores a su antojo.

ELIZABETH	JANE	MARY	KITTY	LYDIA	CAROLINE	CHARLOTTE	GEORGIANA
Darcy 15	Bingley 15	Collins 12	Denny 12	Denny 13	Fitz 14	Collins 13	Fitz 13
Fitz 12	Darcy 13	Darcy 10	Wickham 10	Wickham 12	Darcy 13	Darcy 10	Wickham 11
Bingley 11	Fitz 10	Bingley 10	Bingley 10	Bingley 11	Denny 9	Bingley 10	Bingley 11
Denny 9	Denny 10	Fitz 10	Fitz 10	Fitz 9	Collins 7	Fitz 10	Denny 8
Collins 7	Collins 8	Denny 9	Darcy 9	Darcy 8	Wickham 5	Denny 10	Collins 6
Wickham 5	Wickham 5	Wickham 5	Collins 6	Collins 5	Bingley N/A	Wickham 6	Darcy N/A

ARTE FEMENINO y SEDUCCIONES

Usa tu Astucia adquirida para incrementar las probabilidades de una declaración.

Juega la Fase de Cortejo inicial como siempre, teniendo en cuenta que la Fase de Declaración cambiará. Al comienzo de la Fase de Declaración, cada jugador debe sumar el total de Puntos de Astucia que han adquirido. El jugador con más Astucia va primero, y continuará así hasta que se case O hasta que un jugador tenga más Astucia. (En caso de empate, el jugador con más dote va primero. Si persiste el empate, se lanza el dado). Se procede con tu turno con los siguientes pasos:

1. De los Pretendientes disponibles, separa todos los Pretendientes de los que reúnas sus requisitos. Ponlos frente a ti.
2. Elige al Pretendiente por el que lanzarás primero el dado. (No es necesario que sea en orden numérico).
3. Decide de cuántos puntos de Astucia te vas a descartar con el Pretendiente para incrementar tus probabilidades de declaración usando la siguiente guía.

Si te descartas de 0 Astucia, debes obtener un 5 o más para una declaración.
Si te descartas de 1 Astucia, debes obtener un 4 o más para una declaración.
Si te descartas de 3 Astucias, debes obtener un 3 o más para una declaración.
Si te descartas de 6 Astucias, debes obtener un 2 o más para una declaración.
Si te descartas de 10 Astucias, te garantizas la declaración.

4. Lanza el dado. Si tu Pretendiente se declara, debes aceptar. Recoge su carta y ponla junto a tu Heroína y calcula tus puntos finales.
5. Si tu Pretendiente no se declara, se elimina para siempre de tus Pretendientes disponibles. Si sigues siendo quien más Astucia tiene, puedes seguir probando suerte con otro Pretendiente interesado a tu elección. Sin embargo, en el momento en que otro jugador cuente con más Astucia, se pasa a su turno en la Fase de Declaración.

6. El juego continúa con el jugador soltero que más Astucia tiene manteniendo el control de la Fase de Declaración. Los jugadores pueden obtener una segunda oportunidad para buscar una declaración de un Pretendiente diferente de su elección cuando pueden recobrar el control de la Fase de Declaración. Se continúa hasta que todos los jugadores se han casado o se han vuelto Solteronas.

ASEGURA TU BIENESTAR

Adquiere una carta de Evento extra para emergencias.

Durante la Fase de Cortejo, si una Carta de Evento indica que Robes y Juegues 1 Carta de Personalidad, puedes en su lugar elegir robar una Carta de Evento. Roba el Evento superior del mazo, léelo, y colócalo bocabajo frente a ti. No lo puedes robar otro jugador, pero puedes intercambiarlo junto con las Cartas de Personaje a la Hora del Té. Si más adelante durante la partida, robas una carta de Evento que no te gusta, puedes descartar la carta inmediatamente y sustituirla por la carta que has recogido anteriormente.

DESCARTAR CABALLEROS A IZQUIERDA y DERECHA

Descarta Pretendientes no deseados para obtener puntos extra en tu tirada de declaración.

Juega la Fase de Cortejo inicial como siempre, teniendo en cuenta que la Fase de Declaraciones cambiará. Esta regla sustituye la opción de Elección de las Damas, que no se puede usar.

La Fase de Declaraciones empieza como siempre. En el punto donde un jugador normalmente decidiría si usa Elección de las Damas, puede elegir descartar Pretendientes en los que no está interesado. Por cada Pretendiente que descarta, obtiene un +1 en cada tirada de Declaración.

TODO EL MUNDO QUIERE A MR. DARCY

Los mismos puntos de matrimonio para todos los personajes.

Juega la Fase de Cortejo inicial como siempre, teniendo en cuenta que la Fase de Declaraciones cambiará. Los puntos de matrimonio de todas las Heroínas serán los mismos y son:

Mr. Darcy: 15
Mr. Bingley: 13
Col. Fitzwilliam: 11
Mr. Denny: 9
Mr. Collins: 7
Mr. Wickham: 5

Con esta variante, se descubre que tanto Georgina como Caroline fueron adoptadas, por lo que son elegibles para casarse con Mr. Darcy y Mr. Bingley respectivamente.

DEMASIADAS DAMAS

Cambios para 7-8 jugadores.

Es posible jugar con 7-8 jugadores, aunque pueden aparecer algunas dificultades. Usa los siguientes cambios para minimizar los problemas. Se juega como siempre, salvo:

1. Durante la preparación, cada jugador recibe 2 Cartas de Personalidad para su mano. (En lugar de 3).

2. El límite de la mano de Cartas de Personalidad se reduce a 3 Cartas en tu mano al final de tu turno. (En lugar de 5).

3. Durante las Pujas en las Cartas, cada jugador solo puede apostar 1 carta.

4. Si te quedas sin Cartas de Personalidad, baraja la pila de descartes y empieza de nuevo.

Si no hay suficientes Cartas de Personalidad descartadas para hacer esto posible, el límite de cartas en la mano disminuye inmediatamente a 1. Todos los jugadores se descartan inmediatamente de Cartas de Personalidad para cumplir con el nuevo límite de mano. Baraja las cartas en el mazo de Personalidad y reanuda la partida.