

Asesinato de Cuervos

Objetivo

Revelar una historia completa de asesinato jugando todas las letras de la palabra "M-U-R-D-E-R" (asesinato en inglés).

Para Comenzar

Quita la Carta de Referencia, baraja el mazo, reparte 5 cartas boca abajo a cada jugador, y deja el resto de las cartas boca abajo como una pila para robar. Ahora cada uno puede mirar sus cartas. El jugador que parezca más sospechoso comienza el juego, mientras que en juegos posteriores el jugador a la izquierda del último ganador será quien comience. El juego se lleva a cabo en sentido horario (hacia la izquierda).

En Tu Turno

Roba una carta: Si la pila para robar se acaba, vuelve a barajar la pila de descarte para formar una nueva pila de robo. Entonces...

Juega una carta cualquiera: La carta se juega de tu mano a tu Asesinato, que es el área en la mesa directamente frente a ti. Apila la carta sobre una letra igual en tu Asesinato si ya has jugado antes esa letra ("apilar" te provee un respaldo cuando el efecto de una carta te obliga a quitar una carta de tu Asesinato). No tienes que jugar las letras en orden, pero debes arreglar las cartas para que eventualmente deletreen "Murder" (Asesinato, en inglés).

Tan pronto como juegas una carta, el efecto de esa carta sucede:

M

MUTILAR

Toma una carta cualquiera a tu elección del Asesinato de cualquier otro jugador y ponla en tu mano.

U

ULTRAJAR

Todos los demás muestran sus manos; tú tomas una carta a tu elección de la mano de cualquier otro jugador y la pones en tu propia mano.

R

RECOGER

Robas una carta adicional de la pila de robo.

D

DRENAR

Elige una letra cualquiera; todos los demás deben descartarse de una carta de esa letra de sus Asesinatos, si tienen.

E

EXPULSAR

Todos los demás se descartan de toda su mano y roban 3 cartas nuevas de la pila de robo.

R

Todas las cartas R son intercambiables y pueden ser usadas en cualquiera de los dos espacios R para deletrear "Murder".

O, salta tu turno: Puedes saltar tu turno y robar 2 cartas de la pila de robo en vez de tomar tus acciones normales de robar y jugar.

Tu turno se acabó. Ahora es el turno del siguiente jugador, a tu izquierda.

Fuera de Turno

Cuando se juega una carta, puedes evitar que su efecto te afecte a ti descartando una carta de tu mano. La carta descartada debe tener el mismo número de Cuervos en la esquina superior izquierda que la carta jugada.



La carta cuyo efecto fue evitado va igualmente al Asesinato del jugador.

La Carta CUERVO SALVAJE

- **Juégala como un comodín:** Cuando la juegas en tu Asesinato, un Cuervo Salvaje toma todas las propiedades de la letra por la que es usada, incluyendo su efecto inmediato. Sólo puede verse un comodín por Asesinato a la vez, y es afectada por efectos de otras cartas de acuerdo a la letra que reemplaza. O bien...
- **Juégala para quitar una pila:** Cuando es jugada como comodín, en vez de usar el efecto inmediato de la letra puedes seleccionar una pila en el Asesinato de alguien y descartar todas sus cartas. O bien...
- **Descártala para evitar un efecto:** Fuera de tu turno, el Cuervo Salvaje puede ser descartado de tu mano para evitar que te afecte un efecto de cualquier carta.
Los efectos de un Cuervo Salvaje sólo pueden ser evitados por otra carta de Cuervo Salvaje.



Ganar el Juego

Cuando completes la palabra "MURDER" frente a ti, lee en voz alta el texto sobre las cartas visibles para revelar la historia del asesinato. ¡Ganaste! Si tienes una comodín en tu Asesinato, simplemente elige cualquier carta en la mesa con la letra que representa para llenar el vacío, o ¡inventar algo!

Nota de la traducción: Los nombres de las acciones de las letras no son una traducción literal, fueron alterados para calzar con su letra.

Diseño: Thomas Denmark & Eduardo Baraf

Gráficos: Thomas Denmark

Editor & Project Coordinator: Michelle Nephew

Publisher: John Nephew

Agradecimientos Especiales: A Molly Denmark, Emily Baraf, Susan & Chris Ross, A Jerry Corrick y la gente en the Source.

Prueba de Juego: Jason Nuccio, Jessica Banks, Cam Banks, Mark Reed, Chris Atkins, Adam Minnie, Greg Eichholzer, Alexandria Rosales, Megan Wagoner, Waylon Stipes, Michael Williams, Ben Yee

Traducción de Reglas: Rodolfo Schmauk O.

Murder of Crows © 2012 Thomas Denmark & Eduardo Baraf. Murder of Crows and the Murder of Crows logo are trademarks of Thomas Denmark & Eduardo Baraf, used under license by Trident, Inc. d/b/a Atlas Games. All rights reserved. This work is protected by international copyright law and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of the publisher. Printed in India.