

Let's Kill! ¡A Matar!

Un sangriento juego de cartas de figuras de palitos.

Agarra tu atizador y tu porra... en *Let's Kill* tomas el rol de un maniaco asesino serial decidido a recibir la mayor cobertura de prensa posible. *Let's Kill* es una sátira que comenta en la exposición de los medios de los tiempos más torrencios de la sociedad con el solo afán de obtener mejores ratings y ganar por medio de publicidad en vez de mediar en la más noble labor de servicio público y la cobertura de noticias legítimas.

Objetivo
El objetivo del juego es ser el primero en alcanzar 20 puntos y mantenerlos mientras los demás jugadores completan un último turno. Se ganan puntos por eliminar a las víctimas representadas por cartas de Víctimas jugando cartas de Armas en ellas.

Preparación
Este juego está diseñado para 3 a 5 jugadores, de 18 años o más, y toma cerca de 30 minutos jugarlo. Además de este set de reglas, *Let's Kill* incluye dos mazos separados de 55 cartas. Ordenalas por su reverso en el mazo *Let's Kill* y el mazo de Víctimas. Baraja cada mazo por separado y reparte cinco cartas del mazo *Let's Kill* a cada jugador para hacer sus manos. Luego reparte una carta de Víctima por jugador desde mazo de Víctimas, boca arriba en el área general de juego al centro de la mesa (si robas un Lugar, barájala de vuelta en el mazo), y pon ambos mazos boca abajo al alcance de todos los jugadores. Una pila de descartes también será creada en el transcurso del juego. Elijan a un jugador para comenzar, usando el método que prefieran. Ese jugador toma su turno, y luego el juego prosigue hacia la persona de su izquierda.

Procedimiento de Juego
Cada turno de cada jugador procede a través de tres pasos: robar y colocar una carta de Víctima, jugar una carta de tu mano, y robar hasta cinco cartas *Let's Kill*.

1. **Robar una carta del mazo de Víctimas.**
Si la carta es un Lugar, colócala boca arriba en el área general de juego y roba otra carta de Víctima. Si la carta es una Víctima y hay algún lugar en juego donde la Víctima puede ser colocada, coloca la Víctima boca arriba en el Lugar; si hay más de un Lugar adecuado en juego, puedes elegir que Lugar usar. Si no hay lugares en juego, pon la Víctima por sí misma en el área general de juego boca arriba; esto representa que la Víctima está simplemente "de paseo por la ciudad".

2. **Juega una carta de tu mano.**
Esta puede ser un Arma, una Sorpresa o un Evento. Las reglas específicas para jugar cada tipo de carta se explican luego. Además, en vez de jugar una carta puedes elegir descartarte de toda tu mano.

3. **Roba cartas del mazo Let's Kill a tu mano hasta que tengas cinco.**
Normalmente solo necesitarás una carta, pero bajo algunas circunstancias puedes necesitar robar más de una. Esto marca el final de tu turno, y el jugador de tu izquierda toma su turno. Continúa en sentido del reloj por la mesa hasta que se acaben las cartas o un jugador declare que ha alcanzado 20 puntos (ver Fin del Juego).

Cartas de Víctima

Las cartas de Víctima se encuentran en el mazo de Víctimas, y tienen "Víctima" (Victim) escrito en la esquina inferior izquierda de su anverso. Las cartas de Víctima representan las potenciales víctimas de cada maniaco homicida. Cada carta de Víctima tiene un nombre, una ocupación, una ilustración, uno o más atributos que describen a la Víctima e interactúan con otras cartas en juego (Artísticucho, Abraza Árboles, Inocente, Niño, Pretencioso, Derechista, Viejo, Estúpido, Estudiante e Hipócrita), cualquier regla que se aplique a la Víctima, algún texto de color que no tiene ninguna importancia para las reglas del juego, y el número de puntos que vale la Víctima en un icono salpicado de sangre.

Cada turno se roba una Víctima del mazo de Víctimas y se pone boca arriba sobre un Lugar si hay uno disponible en el área de juego, o boca arriba por sí sola en el área de juego si no hay ninguno (ver paso 1 del juego para más detalles). Las armas son usadas para eliminar víctimas, y en ese punto las Víctimas entregan puntos al jugador dueño del arma que la acabó (ver Cartas de Armas).

Nombre → Claude the Mime
Atributos → **Ocupación** → Claude the Mime
Ilustración → **Texto de Color** → **Texto de Reglas**

Cartas de Lugar

Las cartas de Lugar se encuentran en el mazo de Víctimas, y tienen "Lugar" escrito en la esquina y en el costado. Los Lugares representan diferentes partes en la ciudad donde pueden ocurrir asesinatos. Cada carta tiene un título, una ilustración, cualquier texto de reglas que se pueda aplicar a ese Lugar en particular, y un texto en color. Los Lugares que se roban del mazo de Víctimas en el proceso de robar Víctimas se colocan boca arriba en el área de juego, y las Víctimas se juegan sobre éstos. No hay restricción al número de Víctimas que se pueden poner en un Lugar, a menos que una carta así lo especifique. Cuando un jugador elimina a una o más Víctimas en un Lugar con una carta de Arma, ese Lugar se vuelve parte del Incidente (ver Cartas de Armas); pon cualquier Víctima sobreviviente que esté en ese Lugar en el área general de juego.

Texto de Color → **Título** → **Tipo de Carta** → **Texto de Reglas** → **Ilustración**

Cartas de Armas

Las cartas de Armas están en el mazo *Let's Kill*, y tienen "Arma" (Weapon) escrito en la esquina. Cada carta de Arma representa una herramienta usada por un asesino serial para eliminar. Cada carta tiene un título, una ilustración, uno o más atributos que son usados para interactuar con otras cartas (Pistola, Brutal, Desastrosa, Explosiva y Filosa & Puntuda), algún texto de color, y un número dentro de un icono con forma de bomba llamado "contador de cuerpos". El contador de cuerpos de un Arma es el máximo de Víctimas que puedes eliminar cuando juegas la carta; sólo puedes eliminar múltiples Víctimas cuando se encuentran en el mismo Lugar. El contador de cuerpos de un Arma no tiene relevancia en el puntaje del jugador.

Cuando juegas una carta de Arma de tu mano en tu turno, anuncias que Víctimas estás eliminando. Luego la tomas, junto con la carta de Víctima, cualquier carta de Sorpresa que hubiese bajo esa Víctima (ver cartas de Sorpresa), y el Lugar si es que había uno, y los pones en un pequeño montón frente a ti. Este montón se llama Incidente, y normalmente vale un total de puntos igual a los puntos de las Víctimas en ella, más cualquier modificador de otras cartas que afectan el Incidente, incluyendo Eventos (Ver cartas de Eventos). Cuando resuelves in Incidente, el texto de efecto de la Víctima viene antes que el del Lugar.

Nombre → **Atributos** → **Ilustración** → **Contador de Cuerpos** → **Texto de Color** → **Texto de Reglas**

Cartas de Sorpresas

Las cartas de Sorpresa también están en el mazo *Let's Kill*, y tienen "Sorpresa" escrito en la esquina. Las cartas de Sorpresa representan esas simpáticas cosillas que un asesino serial descubre sobre su Víctima cuando es demasiado tarde. Las cartas de Sorpresa tienen un título, una ilustración, texto de reglas a seguir cuando se revela la carta, texto de color, un icono de cara, y posiblemente un icono salpicado de sangre.

Título → **Ilustración** → **Texto de Color** → **Texto de Reglas** → **Modificador Cara** → **Tipo de Carta**

que le da un modificador a la Víctima en la que se juega. Cuando juegas una carta Sorpresa de tu mano en tu turno, ponla boca a bajo debajo de una Víctima en juego; ahora modifica a esa víctima. Cuando un jugador usando un Arma elimina una Víctima que tiene una carta de Sorpresa debajo, da vuelta la Sorpresa boca arriba y sigue el texto de reglas en la carta. Cada carta tiene una "cara feliz" o una "cara triste" en ella, indicando si tiene un impacto negativo o positivo en el Incidente. Cada Víctima puede tener solo una Sorpresa debajo; no puedes jugar una Sorpresa en una Víctima que ya tiene una.

Cartas de Eventos

Las cartas de Eventos se encuentran en el mazo de *Let's Kill*, y tienen "Evento" escrito en la esquina. Las cartas de Eventos representan sucesos que no están contemplados en las otras cartas. Cada carta de Evento tiene un título, una ilustración, texto de reglas, texto de color, quizás un icono de un TV o un reloj, y posiblemente un icono manchado de sangre o una bomba que da un modificador al incidente en el que se juega.

Cuando juegas una carta de Evento de tu mano, simplemente sigue las reglas en la carta y añádelas en el Incidente (si lo afecta) o descártala. Adicionalmente a los Eventos estándar, que son jugados en tu turno, hay también dos subtipos de eventos: Eventos Mediáticos y Eventos de Respuesta.

Un Evento con un icono de TV se llama "Evento Mediático", y se juega en un Incidente (la pila de Víctima, Sorpresa, Locación y armas frente al jugador que se formado luego de eliminar) durante tu turno para aumentar el puntaje de ese Incidente. Cada incidente solo puede tener un Evento Mediático jugado en él.

También hay Eventos con un reloj en ellos, llamados "Eventos de Respuesta", que puedes usar durante el turno de otro jugador en reacción a alguna acción que haga. No puedes robar para reemplazar una Respuesta jugada hasta el paso 3 de tu próximo turno.

Título



Ilustración

Texto de Color

Texto de Reglas

Modificador Icono

Tipo de Carta

Tiroteo

Ocasionalmente una carta en el juego pedirá un "tiroteo" contra un jugador. Los Tiroteos representan el largo brazo de la ley acechando al asesino serial. El jugador afectado por el Tiroteo, llamado el "blanco", puede ganar o perder el Tiroteo dependiendo cuantas cartas de Armas con el atributo Pistola decidan descartar él y los otros jugadores. Sigue este procedimiento:

El blanco pierde el tiroteo a menos que se descarte al menos de una carta de Arma con el atributo Pistola. Si lo hace, gana el tiroteo a menos que otro jugador o una combinación de jugadores, en respuesta, descarte un número Pistolas con un contador de cuerpos combinado igual o mayor al del blanco. El blanco pierde el tiroteo en este caso, a menos que pueda descartar otra Pistola o combinación de Pistolas con

un contador de cuerpos igual o mayor queso total, añadiendo la(s) Pistola(s) previamente jugada(s) a su nuevo total. Puede nuevamente ser contrarrestado por otro jugador o combinación de jugadores, quienes añaden nuevas Pistolas a su total anterior, y así sucesivamente, hasta que nadie pueda o quiera jugar otra Pistola. Las cartas descartadas en un tiroteo no son reemplazadas hasta el final del turno de cada jugador, y solo puede ocurrir un tiroteo por eliminación.

Orden de Juego del Tiroteo

Jugador A: Juega una carta de tiroteo en el Jugador B

Jugador B (blanco): Se descarta de una o más Pistolas.

Jugadores A, C, y/o D: Se descartan de una o más Pistolas.

Jugador B (blanco): Se descarta de una o más Pistolas, sumándolas a su total anterior para igualar o superar el total combinado de los otros.

Jugadores A, C, y/o D: Se descartan de Pistola(s) a añadir a su propio total para igualar o superar el nuevo total del blanco.

Y así sucesivamente...

Así que, por ejemplo, si el Jugador A juega una carta de tiroteo en el Jugador B (el blanco), el Jugador B podría descartar Pistola de Clavos con un contador de cuerpos de 2. Pero si el jugador A o cualquier otro descarta una Pistola de igual o mayor valor - como Rifle Sniper que vale 5 - o si dos o más jugadores contribuyen con cartas - como AK-47 por 3 puntos y una .44 Magnum por 2 - entonces el blanco es contrarrestado. El blanco podría igualmente descartar una Escopeta Recortada para añadir 3 a su total, igualando los 5 y ganando el tiroteo ya que los demás se quedaron sin pistolas.

Ejemplo de un Tiroteo

Jugador A: Juega carta de tiroteo en Jugador B.

Jugador B (blanco): Descarta una Pistola de Clavos de valor 2, para un conteo de cuerpos total de 2.

Jugadores A & C: Descartan AK-47 para 3 y .44 Magnum para 2, para un total de 5.

Jugador B (blanco): Descarta una Escopeta Recortada para añadir 3, para un total de 5.

Jugadores A, C & D: No dispuestos o no quieren jugar más cartas.

Jugador B (blanco): ¡Gana en tiroteo!

Si un jugador contrarresta al blanco descartando una Pistola, pierde esa carta permanentemente. Si el blanco gana el tiroteo, pierde la(s) carta(s) descartada(s) pero el juego continúa normalmente. Si pierde el tiroteo, la policía acorrala al asesino serial, así que debe "permanecer escondido"; el blanco pierde su próximo turno y la(s) carta(s) que jugó. Adicionalmente, cualquier Víctima del intento de eliminación que gatilló el tiroteo se devuelve a su previa posición en el área de juego si el blanco pierde, menos cualquier Sorpresa revelada.

Fin del Juego

El juego puede terminar de tres formas: el mazo *Let's Kill* se queda sin cartas, el mazo de Víctimas se queda sin cartas y no hay más Víctimas en juego, o un jugador declara que ha alcanzado 20 puntos. En el primer caso, el juego acaba cuando comienza un turno y el mazo *Let's Kill* está agotado. En el segundo caso, el juego finaliza cuando la última Víctima sale del juego. En cualquiera de los dos casos anteriores, cada jugador suma los puntos de sus Incidentes y el con el mayor puntaje total gana. El tercer caso es especial. Cualquier jugador con al menos veinte (20) puntos puede, al final de su turno, declarar que ganará el juego al comienzo de su próximo turno. Luego de esto, cada jugador tiene un último turno para intentar alcanzar el máximo puntaje. El juego acaba al comienzo del turno del jugador declarante, y el ganador es el jugador con más puntos totales de Incidentes, incluso si no es el que originalmente declaró una victoria potencial. Si hay un empate, ambos jugadores ganan.

Sample Play Area



hay aprendi que el chocolate no va bien con le jia, nota mental: encontrar nueva compañera

Palabras del Diseñador

Let's Kill es un juego sobre matar personas, no hay duda de eso. Sin embargo, es solo un juego, y no una guía para la vida. Nadie involucrado en la producción de este juego condona los actos sugeridos en su contenido. No está dirigido a mentes impresionables. Asimismo, este juego es un reflejo de la cultura en la que fue creada. Sus autores desean que sea un comentario en un pequeño aspecto de la vida moderna y los medios, y un loco juego de humor negro. Aunque nos divertiría si legislan sobre él en algún lugar.

Advertencias y Renuncia de Responsabilidad

Este juego fue hecho solo para jugar en una superficie estable y buena, la redes de alta volta je. Si te pillan en el trabajo, no debes jugar la carta "tu jefe". Cualquiera que diga que encontró un dedo en este juego está inventándolo. Este documento no tiene mensajes subliminales. No te des vuelta. Si tienes náuseas, no nos llames, no somos doctores. Necesitas más cosas. El área desde el vertedero municipal a la planta de tratamiento de aguas es zona de libre expresión: no le digas a nadie. No cruces la calle sin decirle a alguien. No te tropieces brutalmente rompiendo tu cabeza accidentalmente y muriendo de parálisis de sangre cuando intentas representar la

Créditos

Diseño del Juego: Aaron Pavao
Coordinación del proyecto, Edición, Diseño y Gráficos: Michelle Nephew
Algo más de Edición: Michael Zenke, Brian De Smet
Arte: A. Joseph Rheume, Ryan Thune, Lindsey Hayden
Publicación y Prueba de Lectura: John Nephew
Dirección de Arte 1ª Edición: Ryan Thune
Edición y Tirania General 1ª Edición: Alan De Smet
Edición Extra 1ª Edición: Emily Benwitz, Kathleen Leeds
Apoyo Moral y Desaprobación General 1ª Edición: M. Margaret De Smet
Playtesting: Chris Adkins, Jared Brynildson, Will Butz, Anna Cianciar, Brian De Smet, Dan Medieros, João Medieros, Katie Moran, John Nephew, Michelle Nephew, Mark Reed, Michael Zenke
Agradecimientos: Jerry Corrick, los chicos Source, & Lori en Pegasus.
Reconocimientos: Oreos y Kraft son marcas registradas de Kraft Foods, Inc. CNN es una marca registrada de Cable News Network LP, LLLP, a Time Warner Company. NRA es una marca registrada de National Rifle Association. El uso de estas marcas no constituye un reto a ellas.

Compendium of Modern Firearms © 1991 R. Talsorian Games, usado bajo permiso. **Penny Arcade** © 2001 Mike Krahulik & Jerry Holkins, usado bajo permiso.



© 2005 Trident, Inc. d/b/a Atlas Games. *Let's Kill* is a trademark of Sancho Games used under license. 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 USA.