

¡Muerte al rey!

Jorge Alonso*

Vigo, 6-7/2/2005 — v1.1.0

Índice

1. Introducción	1
1.1. Notas	1
2. Sistema de juego	1
2.1. Preparación de los mazos	1
2.1.1. Mazo identificador	1
2.1.2. Mazo para las espadas	1
2.1.3. Mazo para los bastos	1
2.2. Reparto de las cartas	2
2.3. Desarrollo del juego	2
2.4. Ganar	2
3. Variaciones	2
3.1. Traición	2
3.2. Puntuación	2
3.3. Cartas fijas	3

y *The lost pueblo of doctor Green*², de Cheapass Games.

2. Sistema de juego

Las reglas se refieren a una partida con $2n$ jugadores, es decir, con dos bandos de n *compañeros* cada uno. Se dan ejemplos para bandos de 3 y 6 *compañeros* (6 y 12 jugadores, respectivamente); se supone baraja de 40 cartas.

2.1. Preparación de los mazos

2.1.1. Mazo identificador

Se toman las cartas de espadas y de bastos, desde la 1 hasta la n .

Para 3 compañeros, se toman las cartas 1, 2 y 3 de espadas, y las mismas de bastos. Para 6, se toman del 1 al 6.

2.1.2. Mazo para las espadas

Se toman las cartas de oros desde el 1 hasta n . Se le añade el rey de oros. Se completa con otras cartas de oros y espadas, hasta tener un total de $2n$ cartas.

Para 3 compañeros, se toman las cartas 1, 2, 3 y el rey de oros. Como son necesarias dos cartas más, se toman el 4 y el 5 de oros.

Para 6 compañeros, se toman del 1 al 6, y el rey. Se requieren cinco más, por lo que se añaden la sota y el caballo de oros. Siguen faltando tres, así que se toman el 7, la sota y el caballo de espadas.

2.1.3. Mazo para los bastos

Este mazo es análogo al anterior, pero formado por las cartas de copas (y de bastos, si es necesario).

1. Introducción

¡Muerte al Rey! es juego de cartas para dos bandos, en que cada uno intenta descubrir al rey enemigo, a la vez que esconde al propio.

El número de jugadores ha de ser par. Con la baraja española clásica de 40 cartas, podrán participar de 6 a 12 jugadores. Con la baraja extendida, de 48 cartas, se puede llegar a los 16.

1.1. Notas

La principal inspiración de este juego proviene de *Werewolf*¹, aprendido en la página de Andrew Plotkin,

*Mi correo es soidsenatas@yahoo.es, y mi página web es <http://es.geocities.com/soidsenatas/>.

¹<http://www.eblong.com/zarf/werewolf.html>

²<http://www.cheapass.com/free/games/pueblo.html>

2.2. Reparto de las cartas

Se mezclan y barajan los tres mazos.

Se reparte una carta del mazo identificador a cada jugador. Esta carta identifica a los compañeros de cada bando, espadas y bastos. Ha de ponerse a la vista, frente a cada uno.

Para cada bando, se reparten dos cartas del mazo específico formado anteriormente. Sonará redundante, pero para que quede claro: a cada uno del bando de *espadas* se le entregan dos cartas del *mazo para las espadas*, y a cada uno del bando de *bastos*, dos del *mazo para los bastos*.

Estas dos cartas sólo las puede ver el que las recibe, y es obligatorio que las vea.

2.3. Desarrollo del juego

El orden del juego es siempre el mismo: Primero juega el que tiene el 1 de espadas, después el del 1 de bastos; después el 2 de espadas, después el 2 de bastos; después el 3 de espadas, después el 3 de bastos... después el n de espadas, y después el n de bastos.

A este ciclo se le llama una ronda completa. Después, se vuelve a comenzar.

Si uno de los jugadores ha sido eliminado, el turno pasa al siguiente, siempre en orden.

En cada turno, el jugador debe hacer una de las siguientes cosas:

Intercambiar: El jugador elige a uno de sus compañeros, e intercambia una carta con él. Cada uno escoge qué carta entrega.³ Es obligatorio ver qué carta se recibe.

Acusar: El jugador señala a uno del equipo contrario, acusándolo de ser sospechoso de ocultar al rey. Éste enseñará todas sus cartas.

- Si, efectivamente, tiene el rey, se acaba la partida.
- Sino, el acusador pierde una de sus cartas, la que quiera. Si la que pierde es el rey, su equipo pierde. Si se queda sin cartas, queda eliminado de la partida. El acusado injustamente deja de mostrar sus cartas, y el juego prosigue.

³Si sólo le queda una, no tiene mucho donde elegir...

En una ronda completa cada equipo debe hacer, al menos, una acusación. Si un equipo no ha realizado ninguna acusación, el último del equipo está obligado a hacerla.

2.4. Ganar

Un equipo gana si localiza al rey contrario, o si el otro equipo se queda sin participantes.

Descubrir al traidor termina el juego, y sólo gana el que ha descubierto al traidor (victoria parcial). En caso de doble traición, no gana nadie.

3. Variaciones

3.1. Traición

Lo que se pretende obligando a los jugadores a ver las cartas, es poder sospechar de los contrarios en función de la variación de la expresión facial y del comportamiento, que se pueden producir cuando reciben, o dan, una carta que les resulta incómoda.

Una forma de obligar a los jugadores a que vean las cartas que tienen, dan y reciben, es la siguiente regla opcional, que se aplica en el momento del intercambio de cartas:

- Si la carta que se recibe es del mismo número que la identificadora, la mostrará a todo el mundo, acusando a su compañero de traición. *Ejemplo: eres el 3 de espadas y tu compañero te envía el 3 de oros, ¡es un traidor!* Esta regla de traición no se aplica a la baza inicial, es decir, si al repartir recibieras el 3 de oros, no pasa nada. Si el que recibe la carta no se da cuenta de la traición en el momento, no podrá denunciarla más tarde. Puede producirse una doble traición: ambos se descubren como sendos traidores.

En caso de que la partida anterior se terminase al descubrir una traición, cada uno conserva la carta identificadora, sin necesidad de volver a repartir.

3.2. Puntuación

Éste es un sistema de puntuación para jugar varias partidas sucesivas. En la siguiente lista, que pretende ser exhaustiva, se indican los puntos que se recibe en cada caso particular:

- Equipo ganador:
 - Haber sido eliminado: 0.
 - Ganar, a secas: +1.
 - El que está ocultando al rey propio: +2.
 - El que ha descubierto al rey contrario: +3.
 - Ambos casos anteriores simultáneos: +4.
- Equipo perdedor:
 - Perder, estando eliminado o no: -1.
 - El que custodiaba al rey: -3.
 - Quedar eliminado, siendo el que custodiaba al rey: -4.
- En caso de traición:
 - Descubrir al traidor: +2.
 - Ser descubierto como traidor (incluyendo el caso de doble traición): -2.
 - El resto de casos, aun estando eliminado: 0.

3.3. Cartas fijas

Éstas son diferentes reglas para hacer más sencillo el uso de las cartas identificativas:

- Al acabar un juego, el anterior al ganador, y así sucesivamente en orden inverso (por tanto, el último será el ganador), intercambia su carta identificativa con la de otro jugador.
- En vez de volver a barajar y repartir las cartas del mazo identificador en cada partida, puede acordarse una distribución fija para todas ellas. Incluso, pueden hacerse dos bando fijos, y dentro de cada uno, se barajan y reparten las cartas.
- Ídem, pero cada equipo elige quién tendrá cada carta identificativa, en vez de dejarlo en manos del azar.
- Ídem, pero cada equipo elige la carta identificativa de cada contrario.