

# Ciudadelas de San Juan

Jorge Alonso\*

Vigo, 6/02/2006 — v1.0.0

## Índice

1. Introducción	1
2. Sin monedas	1
3. Personajes a la vista	1

## 1. Introducción

Ésta es una adaptación de reglas del juego de cartas *San Juan* a otro juego de cartas, *Ciudadelas*. Pueden aplicarse separada o simultáneamente.

Todavía están pendientes de hacerse las pruebas de juego.

## 2. Sin monedas

No se utilizan monedas. En su lugar, el jugador emplea las propias cartas de su mano.

*Por ejemplo, un jugador con 8 cartas que construya una carta de valor 2, ha de descartarse de 2 cartas, quedándose con una mano de 5 cartas.*

Esto obliga a cambiar varias reglas más:

- Cuando las reglas originales hablen de *monedas*, se cambia esta palabra por *cartas* (de la mano del jugador).
- La regla de inicio de turno, que consiste en coger o bien dos monedas, o bien coger dos cartas del mazo y descartar una, se transforma en coger dos cartas del mazo.
- Algunas maravillas se ven afectadas, por lo que hay que adaptar su regla especial a las nuevas condiciones:

---

\*Mi correo es [soidsenatas@yahoo.es](mailto:soidsenatas@yahoo.es), y mi página web es <http://es.geocities.com/soidsenatas/>.

**Biblioteca:** Al principio de turno se coge una carta más.

**Fábrica:** Puedes descartarte de *dos* cartas, y entonces recibes *tres* nuevas cartas.

**Laboratorio:** Puedes descartarte de una carta, y entonces recibes una nueva.

**Observatorio:** Al principio de turno coges una carta más, y de todas ellas te descartas de una.

## 3. Personajes a la vista

Al inicio de cada ronda, los personajes con que se juegen estarán a la vista. Se juega por turno correlativamente, escogiendo un personaje a la vista de todo el mundo, y jugándolo a continuación, sin importar su número de orden.

Las capacidades especiales del asesino, ladrón, bruja o recaudador, se aplican al resto de personajes que quedan por escoger. El inconveniente de esto es que los jugadores siguientes tenderán a no escoger los personajes afectados. También puede hacerse que escriban de forma secreta en un papel el nombre del personaje al que afectarán, mostrándolo cuando sea elegido (esto en cada ronda concreta).

En la siguiente ronda, empieza en que jugó segundo en la ronda anterior. Los personajes que no han sido jugados en la ronda anterior reciben un bono, ya sea una moneda o una carta oculta (bono a elegir al empezar a jugar), de forma acumulativa, que es recogido por quien elija ese personaje. *Así, si el asesino no ha sido escogido durante tres rondas seguidas, si en la cuarta alguien lo escoge se lleva las tres monedas o cartas que tiene.* Si el número de jugadores es menor que dos veces el número de personajes (por ejemplo, si se usan los 18 personajes), la ronda se hace doble, escogiendo cada jugador a otro personaje en la segunda vuelta.

Para el reparto inicial de cartas, el que será el segundo jugador recibe un carta extra, el tercero dos cartas extras, y así sucesivamente. Antes de empezar a jugar, han de descartarse de tantas cartas como cartas extras hayan recibido (a escoger entre todas las que han recibido).