

BATMAN

The Animated Series

PÓKER DE VILLANOS



— EL JUEGO DE CARTAS —

MANUAL DE JUEGO

BATMAN™ se ha disfrazado y se ha infiltrado en una partida de póker de altas apuestas al que asisten algunos de los villanos más famosos de Gotham City. Hasta 7 jugadores intentarán conseguir las combinaciones de Póker que les permitan usar sus habilidades especiales y así descubrir al Cruzado de La Capa. Al final de cada ronda, todo quedará a oscuras (Apagón) y un jugador podrá usar su habilidad especial para cambiar el curso de la partida a su favor. En este juego de deducción social, los villanos tendrán que usar su ingenio y sus cartas para descubrir cuál de ellos es Batman disfrazado. . . ¡Antes de que sea demasiado tarde!



Componentes:

- 52 Cartas de Mano de Póker + 2 Jokers
- 1 Carta de Resumen de Roles
- 9 Cartas de Rol Secreto
- 1 Carta de Crupier
- 1 Cartas de Objetivo
- 1 Ficha de El Cerebro
- 13 Cartas de Personaje
- 1 Manual de Juego

OBJETIVO DEL JUEGO

Este juego de cartas se basa en el episodio de Batman: La Serie Animada "Casi le Pillo".

Los **Villanos** usan sus habilidades especiales para ayudar a su equipo a descubrir quién es Batman disfrazado, para luego acusar a ese jugador y votar. Si descubren a Batman antes de que él gane (ver más abajo), los **Villanos** ganan.

Batman debe usar su ingenio para permanecer oculto. Necesita derrotar Villanos para ganar. La cantidad de Villanos derrotados que Batman necesita para ganar depende del número de jugadores (sin incluir al **Crupier**):

<u>Jugadores</u>	<u>Derrotas Necesarias para Ganar</u>
4-5	2
6-7	3

Los jugadores pueden ser derrotados por Batman durante un Apagón y mediante una votación durante una ronda. No importa cómo se derrote a un jugador, todos y cada uno cuentan para la condición de victoria de Batman. Los Villanos deben tener cuidado y evitar derrotar a sus propios compañeros villanos por votación, ¡pero deben correr este riesgo para ganar!

RESUMEN DE ROLES

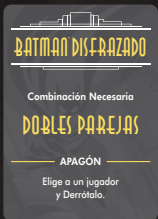
Crupier

El Crupier tiene la responsabilidad de mantener la partida en continuo movimiento y resolver habilidades especiales secretas durante el Apagón de cada ronda. Para las primeras partidas, debería ser quien está leyendo las reglas ya que pronto sabrá cómo funciona todo.

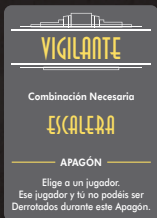
El Crupier es el moderador y no participa en la acción. Si no ha jugado anteriormente juegos de deducción social, es recomendable que use una libreta para realizar un seguimiento del Rol Secreto de cada jugador. Eso sí, debe evitar que los demás jugadores lo vean.

Batman

El jugador que recibió esta Carta de Rol Secreto es la estrella del espectáculo, pero necesita desviar las sospechas hacia otros jugadores. Un Batman callado suele ser sospechoso, así que el jugador necesita participar y hablar! Batman requiere una combinación de Póker de Dobles Parejas para Derrotar a un Villano durante un Apagón. Gana si completa su objetivo. Sin embargo, Catwoman™ puede terminar compartiendo esa victoria con él. Indagaremos sobre ella más tarde.



Villanos



Los jugadores que reciben una Carta de Rol Secreto donde no pone "Disfrazado" están en el equipo de los Villanos. En la parte superior de la carta está el nombre del Rol Secreto que el jugador asume en esta partida. Debajo, figura el tipo de combinación de Póker que necesita para usar su habilidad secreta. En la parte inferior de la carta está el texto que describe lo que hace la habilidad cuando se activa. Todos los jugadores Villanos trabajan juntos, por lo que ganan o pierden como un equipo.

PREPARACIÓN DE PARTIDA

Los jugadores deben estar sentados en la mesa. El Crupier se pondrá de pie y lo normal es que se mueva durante la partida. Él realiza la preparación de la partida.

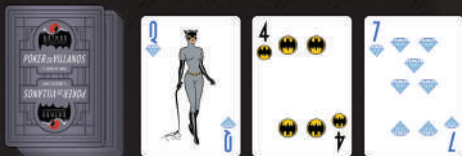
1. Coloca las 13 Cartas de Personaje boca abajo en el centro de la mesa. Cada jugador toma una, le da la vuelta y la pone frente a él. Las Cartas de Personaje no utilizadas se devuelven a la caja.
2. Toma el mazo de Cartas de Rol Secreto.

3. Devuelve la Carta de Rol Secreto "Homicida" a la caja si hubiera menos de 7 jugadores.
4. Devuelve la Carta de Rol Secreto "Sanador" a la caja si hubiera menos de 6 jugadores.

Las cartas que están en la caja se consideran fuera del juego y nunca se miran. NO cuentan como "roles que no se usan en esta partida". Para los propósitos del juego, no existen.

5. El **Crupier** coloca la Carta de Rol Secreto "Batman disfrazado" boca arriba sobre la mesa, luego le da la vuelta.
6. Baraja las Cartas de Rol Secreto restantes. Entonces, coloca sobre la carta de Batman Disfrazado tantas cartas como número de jugadores menos uno. Por ejemplo, en una partida de 5 jugadores, una de las cartas será Batman Disfrazado y se pondrán otras cuatro Cartas de Rol Secreto aleatorias sobre ella.
7. Coloca las Cartas de Rol Secreto restantes boca abajo, formando un pequeño mazo a un lado; no se devuelven a la caja. Los jugadores no pueden echarles un vistazo a menos que la habilidad de una carta lo especifique.
8. Baraja el mazo de Cartas de Rol Secreto que contiene a Batman y reparte una boca abajo a cada jugador.
9. Los jugadores deben mirar cuidadosamente su Carta de Rol Secreto y colocarla bajo su Carta de Personaje. Nunca pueden mostrar su Carta de Rol Secreto a otros jugadores hasta que termine la partida, pero pueden mirar su propia carta cuando lo deseen.
10. Los jugadores que tengan dudas sobre sus cartas de Rol Secreto o Carta de Personaje pueden preguntarle al Crupier, lo suficientemente lejos de la mesa para que no les escuchen.
11. Baraja el mazo de póker de 54 cartas y reparte cinco cartas a cada jugador.

12. Coloca el resto del mazo de Póker en el centro de la mesa. Se toman las tres cartas superiores del mazo y se colocan boca arriba formando una línea al lado del mazo para iniciar las tres pilas de descarte.



13. El jugador que sea propietario del mayor número de cómics toma la Ficha de El Cerebro.
14. **Crupier:** "Cerrad todos los ojos." (pausa) "Batman—, abre los ojos y mira una Carta de Rol Secreto aleatoria sin usar." (El Crupier toma una al azar y la levanta de manera que la vea ese jugador, luego la devuelve a la pila.) "Batman, cierra los ojos." (pausa) "Abrid todos los ojos."

15. ¡Comienza la partida!

Nota: en el paso #14 de arriba, Batman ve una Carta de Rol Secreto no utilizada. Esto le da a Batman la oportunidad de farolear al poder decir que tiene una Carta de Rol Secreto distinta. De lo contrario, no tendría nada que decir si todos comenzaran a anunciar sus Roles Secretos.

CÓMO SE JUEGA

Secuencia de Ronda

Empezando por El Cerebro y continuando en sentido de las agujas del reloj, cada jugador realiza, durante su turno y en orden, los siguientes pasos:

1. Roba una carta de la parte superior del mazo o toma la carta superior de una de las tres pilas de descarte.
2. (Opcional) Usa la habilidad "Una Vez por Partida" del Personaje.
3. Roba o descarta hasta que en la mano haya cinco cartas.

Una vez que cada jugador haya hecho su turno, se procede al fin de ronda.

Secuencia de Fin de Ronda

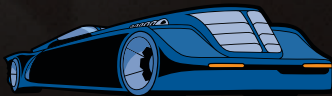
1. El Cerebro puede hacer una acusación. Debe ser secundada para llegar a una Votación. (Sáltate este paso la primera ronda.)
2. Ocurre el Apagón. Es en este momento cuando los jugadores pueden usar sus habilidades secretas.
3. Finaliza el Apagón.
4. El Crupier anuncia si alguien ha sido Derrotado, Salvado, etc.
5. Pasa la Ficha de El Cerebro al jugador de la izquierda y empieza una nueva ronda.

Reunir una Combinación

Al comienzo de la partida, cada jugador recibe cinco cartas de póker. Su Carta de Rol Secreto le indica qué combinación necesita reunir para usar su habilidad especial. ¡Todo lo que tienen que hacer es encontrar las cartas correctas! Por ejemplo, un jugador puede necesitar una Escalera para usar su habilidad secreta. Si al principio recibe, o si logra juntar por ejemplo un Trío, ¡no le sirve para nada! Sólo con la combinación indicada en la Carta de Rol Secreto conseguirá hacer la habilidad.

Hay tres pilas de descarte boca arriba. Tomar la primera carta de una pila de descartes es la mejor manera para que un jugador obtenga una carta que necesita para lograr su combinación. Los jugadores no pueden revisar qué cartas hay en las pilas de descartes y sólo pueden tomar la carta superior de una de ellas.

Si un jugador no ve una carta que necesita sobre las pilas de descarte, o si desea mantener las cartas que consigue en secreto, la otra opción es robar la primera carta del mazo. Al menos así nadie sabrá lo que ha robado.



Un jugador puede usar la habilidad especial "Una Vez Por Partida" de un Personaje si tiene la carta necesaria (de cualquier palo). Dado que sólo se puede usar una vez, los jugadores deberían esperar el momento más favorable. Si un jugador elige usar esta habilidad, descarta la carta requerida en una de las tres pilas de descarte y gira su Carta de Personaje 90º para indicar que ha usado la habilidad en esta partida.

Después de usar, o no, la habilidad de su Personaje el jugador activo debe robar o descartar cartas hasta que tenga exactamente cinco cartas en la mano. Así pues, si se tiene menos de cinco cartas debe robar cartas, sólo del mazo, hasta tener exactamente cinco. Si tiene más de cinco cartas, debe descartarse hasta tener cinco; elige y descarta las cartas una a una. Puede descartar la carta que acaba de adquirir. Esto es especialmente importante si un jugador ya tiene la combinación que necesita.

Si en ese momento no hay tres pilas de descarte, el jugador activo debe descartar su carta sobre un hueco libre. Si sí hay tres pilas de descartes, el jugador puede descartar su carta en cualquiera de las tres pilas, boca arriba y sobre la pila.

Discusión

Este es un juego de deducción social. Eso significa que los jugadores deben hablar entre ellos durante la partida tanto como sea posible. ¡Haz preguntas y despierta sospechas! Cuando el jugador activo tiene múltiples opciones sobre qué descartar, una excelente manera de formar amistades es atender solicitudes. Un jugador podría solicitar que un descarte no cubra una carta determinada que necesita. Naturalmente, un jugador puede hacer caso o ignorar cualquier solicitud.

¡Los jugadores pueden mentir cuando quieran! Cualquier jugador puede afirmar que tiene cualquier Rol, aunque afirmar ser Batman sería temerario en el mejor de los casos. Si un jugador dice tener un rol que no tiene, debe tener en cuenta que alguien podría tener ese mismo rol. Un jugador puede desafiar a otro jugador por mentir, pero ¿quién puede decir cuál de ellos es el mentiroso?

Secretos

- Los jugadores no pueden cuchichear o tener conversaciones privadas. Siempre que se hable, debe hacerse abiertamente.
- Los jugadores no pueden enseñar ninguna de sus cartas a otros jugadores, a menos que una carta diga lo contrario.
- Los jugadores no pueden tomar apuntes durante la partida.



Acusaciones

Al final de la ronda, todas las miradas se centran en El Cerebro, ya que sólo él puede acusar a otro de ser Batman. Después de todo, es “El Cerebro de esta operación”. Descubrir a Batman (y Votarle Culpable con éxito) es la única forma que tienen los Villanos para ganar la partida (a menos que sea una partida de 7 jugadores y alguno tenga el Rol Secreto de Homicida). Un Voto de Culpabilidad significa que el jugador votado queda Derrotado. Si los Villanos cometen un error y Derrotan a otro Villano, esa Derrota es añadida al total de Derrotas que Batman necesita para ganar.

Los jugadores son libres de aconsejar a El Cerebro sobre posibles sospechosos, pero es responsabilidad de El Cerebro acusar a alguien. Si la discusión dura demasiado, el **Crupier** debe iniciar una cuenta atrás en voz alta del 10 al 0. Si El Cerebro se niega a hacer una acusación o se agota el tiempo, se procede con el Apagón.

Si El Cerebro acusa a un jugador de ser Batman, al menos otro jugador debe “secundarlo”. Con decir un “¡Estoy de acuerdo!” es suficiente. Si la discusión dura demasiado tiempo, el Crupier debe iniciar una cuenta atrás en voz alta del 5 al 0. Si nadie secunda la acusación, se procede con el Apagón. Hasta ese momento, el acusado es libre de defenderse y evitar que los demás jugadores secunden la acusación. También puede esperar para hablar hasta que la acusación sea secundada y se llegue a la Votación. El Cerebro puede hacer sólo una acusación en cada ronda, secundada o no, y sin importar el resultado final. No se pueden hacer acusaciones contra jugadores Derrotados.

Votación

Si la acusación es secundada, se DEBE realizar una votación, pero antes el acusado tiene la oportunidad de defenderse. Independientemente de que el acusado sea un Villano, Catwoman o Batman, ¡debe convencer a los demás jugadores de que es un Villano! Si varios jugadores lo consideran sospechoso, podría ser necesario que el jugador diga su Rol Secreto en voz alta. Sin embargo, NO puede mostrar su Carta de Rol Secreto, incluso en este momento desesperado. Batman puede declarar su falso rol, o cualquier otro. El jugador acusado puede incluso afirmar que alguien más está mintiendo, con la esperanza de evitar ser Votado Culpable. Los demás jugadores son libres de mencionar sospechas sobre lo que el acusado dijo o hizo e incluso compartir información conseguida gracias a su Rol Secreto.

Cuando acabe la discusión se procede a la Votación. El acusado no Vota. Todos los demás jugadores DEBEN Votar. Cada jugador mantiene una mano sobre la mesa, con el pulgar extendido a un lado.

Crupier: “Los pulgares arriba significan que están de acuerdo en que el acusado es Batman y por lo tanto es Culpable. Los pulgares abajo significan que no están de acuerdo. El acusado NO es Batman y por lo tanto es Inocente.”

El **Crupier** pregunta “¿Preparados?” y después cuenta lentamente “1, 2, ¡3!” Según grita el “3”, cada jugador debe girar la mano con el pulgar hacia arriba o hacia abajo. “Mantened las manos así mientras cuento los Votos.”

Posición Inicial



De Acuerdo/
Culpable



En desacuerdo/
Inocente



El **Crupier** cuenta los Votos para determinar qué bando tiene mayoría. En caso de empate, el Voto de El Cerebro se encarga de desempatar. Los jugadores no tienen permitido cambiar su Voto y todos deben Votar Culpable o Inocente.

Si es resultado de la Votación es Inocente, no ocurre nada excepto un puñado de miradas suspicaces y se procede con el Apagón.

Si el resultado de la Votación es Culpable, y ese jugador es Batman, éste debe dar la vuelta a su Carta de Rol Secreto. ¡Los Villanos han ganado! Si no es Batman, el jugador queda Derrotado y se suma al total de Derrotas de Batman. Si era la última Derrota que necesitaba, la partida termina y Batman gana. Si Batman no tiene el número suficiente de Derrotas, la partida continúa. Un Villano Derrotado no revela su Carta de Rol Secreto. Ese jugador permanece en la partida, pero debe voltear su Carta de Personaje boca abajo. Ha perdido sus dos habilidades especiales: la habilidad de la Carta de Personaje y la habilidad de la Carta de Rol Secreto. Si la Carta de Personaje del jugador estaba girada, permanece girada. Consulta la página 13 para saber más detalles sobre jugar Derrotado.

Apagón

Después de que terminen las fases de acusación y de votación (si hubo), todo queda a oscuras.

Crupier: "Cerrad todos los ojos."

El **Crupier** debe tomar el mazo de cartas de la mesa. Deja las pilas de descarte, a menos que el mazo tenga (más o menos) un número de cartas menor a tres veces el número de jugadores. Si el mazo tiene menos que eso, el **Crupier** debe tomar todas las cartas menos las cartas superiores de las tres pilas de descartes (es decir, deja sólo las cartas superiores de las pilas de descartes) y las baraja en el mazo.

El **Crupier** llama a los jugadores uno por uno, comenzando por El Cerebro y continuando en el sentido de las agujas del reloj. Llama a cada jugador por su nombre de Personaje, como en los ejemplos de la siguiente página.

Crupier: "El Acertijo™, abre los ojos."

Ahora, ese jugador tiene la oportunidad de usar la habilidad de su Carta de Rol Secreto si tiene las cartas correctas en la mano. Si un jugador no tiene la combinación que necesita, o no desea usar su habilidad en este momento, debe colocar las cartas de su mano boca abajo sobre la mesa; las recuperará más tarde.

Durante este tiempo, el **Crupier** debe repartir lenta y ruidosamente cinco cartas del mazo sobre la mesa junto al jugador que tiene los ojos abiertos. Si el jugador no activa una combinación, el **Crupier** recoge en silencio las cartas que acaba de repartir y pasa al siguiente jugador. El **Crupier** debe barajar constantemente el mazo en sus manos, para evitar que los jugadores oigan los movimientos de cartas del jugador activo. El jugador con los ojos abiertos recupera sus cartas.

Crupier: “El Acertijo, cierra los ojos.”

Crupier: “El Espantapájaros™, abre los ojos.”

Si un jugador ha logrado reunir la combinación requerida y desea usar su habilidad de Carta de Rol Secreto, coloca todas sus cartas boca arriba sobre la mesa y revela su Carta de Rol Secreto. El **Crupier** comprueba si efectivamente tiene la combinación correcta para activar su habilidad especial. Si es así, el jugador recoge las cinco nuevas cartas que el **Crupier** repartió sobre la mesa y el **Crupier** recoge las cartas que fueron utilizadas por el otro jugador para hacer la combinación, las coloca en la parte inferior del mazo y lo baraja.

Nota: Si un jugador activa su habilidad de Carta de Rol Secreto, SIEMPRE juega toda su mano. No importa que le sobren cartas, también juegan.

Crupier: “El Espantapájaros, cierra los ojos.”

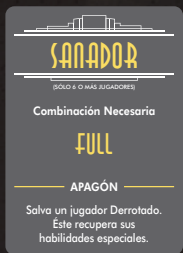
Una vez que todos los jugadores han tenido la oportunidad de activar una combinación, podría ser necesario para el **Crupier** resolver la habilidad del Saboteador: Toma las cartas del jugador afectado por la habilidad y las coloca en la parte inferior del mazo. Tras esto pone cinco cartas nuevas en la mano del jugador. Puede acelerar esto preparando antes las cinco cartas nuevas. Esto se hace después de que todas las habilidades hayan terminado, pero antes de que los jugadores abran los ojos durante el final del Apagón.

Nota: El jugador con el rol de Saboteador no abre los ojos durante este proceso.

Crupier: “Abrid todos los ojos.”

El **Crupier** baraja el mazo de Póker una última vez, luego lo devuelve al centro de la mesa. Si el mazo tiene menos de 15 cartas, el **Crupier** toma las cartas de las pilas de descarte excepto las que están en la parte superior, y las baraja en el mazo.

El **Crupier** anuncia si alguien fue Derrotado o Salvado durante el Apagón. Si Batman tiene las Derrotas que necesita, gana. De lo contrario, la partida continúa. Si alguien activó la habilidad de Astuto durante el Apagón, el **Crupier** indica a cada jugador que robe una carta del mazo (no de una pila de descartes). La ficha de El Cerebro se pasa al jugador a la izquierda, y comienza una nueva ronda.



Derrotado

Cuando un jugador es Derrotado, jno sólo no está fuera de la partida sino que además mantiene su mano! Sin embargo, ese jugador pierde sus habilidades especiales (habilidad de Rol Secreto y habilidad de Personaje). Estar Derrotado significa ser una sombra de lo que era y no importa si ha sido Votado por sus amigos o abatido por Batman. Los jugadores Derrotados pueden hablar, arrojar sospechas, Votar y hacer todo lo que los Villanos hacen, a excepción de las habilidades especiales.

Si la partida es de 6 o más jugadores, un jugador Derrotado puede ser “Salvado” por el Sanador, así que sigue siendo interesante que el jugador continúe reuniendo la combinación de su Carta de Rol Secreto. Además, las cartas en mano del jugador Derrotado puede resultar una gran fuente de recursos para el resto de jugadores. Sin embargo, el rol de los jugadores Derrotados es muy limitado: durante el Apagón, el **Crupier** se saltará los jugadores Derrotados, ya que no pueden activar su combinación.

MODO AVANZADO

Una vez que los jugadores se vuelvan expertos en el juego o piensen que han encontrado un sistema infalible para ganar, añade la siguiente regla:

Al final de la cuarta ronda de juego, si nadie ha sido Derrotado en las cuatro rondas anteriores, Batman gana una Derrota gratuita (aunque no haya jugadores Derrotados). Los Villanos deben Votar e intentar Derrotar a Batman rápidamente o, de lo contrario, ganará.

EL MAZO DE PÓKER Y LAS COMBINACIONES

Palos: En lugar de los típicos palos de Póker, el mazo del juego tiene cartas personalizadas con temática de Gotham City. Los palos son Murciélagos, Corazones de Harley, Diamantes Robados e Interrogantes.

Jokers: Hay dos Jokers en el mazo; son comodines que valen por cualquier número (por ejemplo, 2, As) y cualquier palo cuando se descarta / usa. No valen como ningún número ni palo mientras están en la mano. Se pueden descartar para usar una habilidad de Carta de Personaje.



Doble Pareja: Dos cartas del mismo número, más dos cartas de otro mismo número. Cuatro cartas del mismo número también valen. Ejemplos: 6-6-Q-Q o Q-Q-Q-Q

Trío: Tres cartas del mismo número: Ejemplo: 9-9-9

Escalera: Cinco cartas consecutivas, pero no necesariamente del mismo palo. Un As puede usarse como carta alta o baja en una Escalera. Ejemplos: A-2-3-4-5 o 10-J-Q-K-A

Color: Cinco cartas del mismo palo. Ejemplo: 3-6-10-Q-A de Murciélagos

Full: Tres cartas de un número y dos cartas de otro mismo valor. Ejemplo: 4-4-4-J-J

ROLES SECRETOS

Batman Disfrazado: Ante todo, ¡hay que mantener una buena cara de póker! Cuando use esta habilidad, elige a un jugador para que sea Derrotado.

Puede que al usar su habilidad secreta durante un Apagón, el **Crupier** no anuncie nada; significa que el Rol Secreto Vigilante impidió esa Derrota durante el Apagón.

Catwoman Disfrazada: Puede ganar en solitario si es capaz de conseguir un Full y ser Votado Culpable en ese turno. Su combinación no hace nada durante el Apagón, así que no necesita jugarla entonces. Tampoco sirve si es Derrotado durante un Apagón.

Catwoman no es una villana, pero si es Derrotada, cuenta para la condición de victoria de Batman. Si los Villanos ganan ella pierde. Pero si es Derrotada por la habilidad de Batman durante un Apagón, puede verse como que la ha rescatado de las garras del Villano (en el episodio "Casi le Pillo" ella fue capturada). De ese modo si Batman la Derrota, y éste gana, ella sigue Derrotada, Catwoman también gana.

Astuto: Cuando realiza su habilidad todos los jugadores roban una carta, lo que ayuda a conseguir las cartas que necesitan para sus combinaciones. Las cartas robadas de esta forma se toman sólo del mazo de Póker, no de las pilas de descartes.

Sanador: Si hay 6 o más jugadores, uno podría ser el Sanador. Puede activar su habilidad con un jugador Derrotado al que desea salvar. Esta poderosa habilidad roba un Derrotado a Batman. El jugador Salvado puede usar ahora sus habilidades especiales.

Al usar esta habilidad, elige el jugador Derrotado al que salva. Si durante ese turno Batman fuera a conseguir el número necesario de Derrotas, Batman no lo consigue, ya que le faltará un jugador Derrotado.



Homicida: Si hay 7 jugadores, uno podría ser el Homicida que facilita que los Villanos ganen. Pero si Derrota a un jugador que no es Batman, ¡le habrá ayudado!

Cuando use esta habilidad debe elegir al jugador que crea que es Batman para Derrotarle. Si en ese Apagón Batman logra su total de Derrotas, pero también fue Derrotado, los Villanos ganan.

Saboteador: Cualquier persona que parezca sospechosa es un buen objetivo para esta habilidad. Si el objetivo ya hubiera juntado su combinación, esta habilidad no evita que use su habilidad en el mismo Apagón.

Furtivo: La habilidad de este personaje le da información extra sobre los personajes que han quedado fuera de la partida. Si consigue que los jugadores hablen sobre cuáles son sus Roles Secretos descubrirá a Batman mintiendo.

Telémeta: Esta poderosa habilidad le permite obtener información de la mente de otro jugador. Se activa con una combinación de Dobles Parejas, formada por valores de 9 o menos. Las cartas con números del 2 al 9 son lo que necesita ya que los Ases se consideran cartas altas en las parejas. La quinta carta puede ser de cualquier número.

Cuando use esta habilidad debe elegir a un jugador. El **Crupier** le indica si es un Villano poniendo un pulgar hacia abajo. Si el **Crupier** pone el pulgar hacia arriba:

- En una partida de 4-6 jugadores, ese jugador es Batman o Catwoman.
- En una partida de 7 jugadores, ese jugador es Batman, Catwoman o el Homicida.

Vigilante: cuando use su habilidad, elige a otro jugador. El Vigilante y el jugador elegido no pueden ser Derrotados durante ese Apagón. No importa el orden de turno. Aunque sea el último jugador que realiza su habilidad durante el Apagón, sigue evitando las Derrotas.

CARTAS DE PERSONAJE

Dos Caras™: No puede robar de las pilas de descartes. Debe tomar del mazo las cartas que consigue por su habilidad.

Sr. Frío™: Después de Votar (o no) la ronda termina y comienza la siguiente ronda.

Bane™: No puede ser Derrotado en el siguiente Apagón.

El Espantapájaros™: El jugador que elija, no puede usar su habilidad de Rol Secreto durante el siguiente Apagón.

Killer Croc™: Debe tomar las cinco cartas del mazo, no de las pilas de descartes.

El Acertijo™: Debe elegir un número del 2 al As, pero no el Joker. Los demás jugadores deben decir el número de cartas de ese valor en su mano, sin enseñarlas.

Clayface™: El jugador puede usar la nueva habilidad ahora o esperar.

El Pingüino™: Las cartas deben proceder del mazo, no de las pilas de descartes.

Ventrilocuo y Scarface™: En la partida, un palo es uno de los cuatro palos de temática de Gotham City.

El Joker™: Para hacer la habilidad no tiene que revelar un Joker de su mano. Los demás jugadores que tengan un Joker deben mostrarlo, no solo decir que tiene uno.

Hiedra Venenosa™: No hay acusación ni Votación esta ronda así que esta habilidad es un arma de doble filo.

Ra's al Ghul™: No tiene que elegir una carta antes de mirar. Toma una pila de descartes cada vez, y la devuelve en el mismo orden.

Harley Quinn™: Esta habilidad sirve para liar a Batman, Catwoman, el jugador Homicida... y a todos los demás, para el caso. ¡Los jugadores pueden hasta pedir cartas y esperar conseguir las!

EL CRUPIER

La clave para ser un buen **Crupier** es hacer un seguimiento de todo lo que ocurre durante los Apagones y resolver los efectos del Apagón rápidamente, para no levantar sospechas sobre ningún jugador. No se anuncia nada durante un Apagón. Lo único que se anuncia una vez todo el mundo haya abierto los ojos de nuevo es:

- Si un jugador ha sido Derrotado: **"El Pingüino ha sido Derrotado."**
- Si nadie ha sido Derrotado: **"Nadie ha sido Derrotado."**
- Si se ha usado el rol de Astuto durante el Apagón: **"Robáis todos una carta del mazo de Póker".**
- Si se ha usado el rol de Sanador durante el Apagón: **"Hiedra Venenosa se encuentra mucho mejor y ya no está Derrotada."**
- Finalmente, anuncia si la partida se termina porque Batman ha sido Derrotado por un jugador Homicida durante un Apagón.

Cosas que no se anuncian:

- Si se ha usado el rol de Saboteador, ¡no se dice nada! La persona cuya mano haya sido sustituida puede querer o no querer compartir esa información con el grupo.
- Si durante el Apagón, un jugador se convirtió en objetivo para ser Derrotado pero el jugador Vigilante previno esa derrota, ¡no se anuncia que la Derrota ha sido evitada!
- En una partida de 7 jugadores, **NO** se debe mencionar quien ha producido que un jugador sea Derrotado. Podría haber sido Batman o un jugador Homicida. Se debe actuar como si hubiese sido cualquiera de los dos, aunque sepa la verdad

Durante la primera ronda de la partida, mientras los jugadores están robando o descartando cartas, puede aprovechar a mirar en secreto, de forma cuidadosa, la Carta de Rol Secreto de cada jugador. Si alguien tiene el rol Telépatha, estaría bien que tomara nota de qué jugadores son Batman, Catwoman y el Homicida. Puede apuntarlo en una libreta con cuidado que nadie lo vea. Las notas también son útiles cuando Batman o el jugador Homicida Derrotan a alguien, o cuando el Vigilante protege a los jugadores o si alguien usa la habilidad de Saboteador o Astuto. Así le resultará más sencillo de resolver al final del Apagón.

Durante un Apagón, es importante que invierta la misma cantidad de tiempo con cada jugador (realicen su habilidad o no), o que haga como que algo está sucediendo, y así los ruidos no delatarán a alguien que esté realizando su habilidad.

Notas Rápidas para el Crupier

- ¡Mantén las cosas en movimiento! Si el grupo se mete en conversaciones interminables, diles: "¡30 segundos antes de continuar!"
- Si el grupo tiene problemas para Votar al unísono, haz que cierren los ojos para Votar. Indica a los jugadores que tomen sus decisiones y mantengan su pulgar hacia fuera, luego haz que todos abran los ojos.
- No pierdas de vista el mazo de Póker. Si alguna vez tiene menos de 15 cartas, toma todas las cartas, menos la primera, de cada pila de descartes y baraja esas cartas en el mazo.
- Mantén las Cartas de Rol Secreto no utilizadas en un bolsillo. De esa forma estarán listas si el jugador Furtivo usa esa habilidad. Haz esto incluso si no se está jugando el rol de Furtivo, para así no revelar su ausencia.
- No contradigas a un jugador a menos que estén diciendo una regla de juego incorrectamente. Pueden estar tratando de engañar a alguien al acordarse mal de algo...

CRÉDITOS

Diseño de Juego - Matt Hyra

CRYPTOZOIC ENTERTAINMENT

Co-Directores Ejecutivos y Fundadores - John Nee y John Sepenuk

Diseño Gráfico - Magdalena Nilges, Kelly Chen,

John Vineyard, Nancy Valdez, Erin Roach

Director de Operaciones - Leisha Cummins

Director de Desarrollo Empresarial - Bill Schanes

Director Creativo - Adam Sblendorio

Director de Desarrollo de Producto - Derek Stucker

Edición - Shahriar Fouladi

Diseño de Juego y Desarrollo - Mataio Wilson,

Nathaniel Yamaguchi, y el equipo de CZE

"Playtesting" - Ryan Bowles, Richard Brady, Ryan Dromgoole,

Robert Gasio III, Julien Querand, John Hershey, Cory Jones,

Wyle McGinty, Victoria Peterson, Trevor Tersigni,

Nicholas Scamman, Michael Shaneman, y muchos otros

Batman creado por Bob Kane

GEN X GAMES

Traductor - Guillermo Carballar

Producción - Ra Puerto

Maquetación - **WAH!** studio

Batman creado por Bob Kane



BATMAN y todos sus personajes y elementos relacionados son © & ™ de DC Comics y Warner Bros. Entertainment Inc. (s17)
© 2017 Cryptozoic Entertainment, 25351 Commercentre Dr. Suite 250, Lake Forest, CA 92630. Todos los derechos reservados.
2019 Ed en español: Gen X Games. C/ Severo Ochoa 15, nave 14 Rivas-Vaciamadrid, Madrid 28521. Todos los derechos reservados.