

## **Preguntas frecuentes del Juego de Tablero de “EL Capitán Alatraste”**

Versión 1.0

El siguiente texto corresponde a las preguntas realizadas sobre la mecánica de juego del juego de tablero del Capitán Alatraste..

Las preguntas fueron realizadas a la lista de correo del juego.

En la primera parte del texto se explican resumidamente una serie de **aclaraciones** sobre el reglamento basado en las cuestiones más preguntas, después se encuentran las **erratas** del reglamento y a continuación las **preguntas** realizadas por los jugadores.

La redacción y manera de realizar la pregunta son las originales.

Se ha intentado ordenarlas por temas, aunque en un juego en que interrelacionan tantos elementos (jugadores, cartas, casillas, etc), es algo difícil. En algunos casos se indica el párrafo y la página del reglamento donde se explica la regla. Muchas de las preguntas están ya respondidas por el propio reglamento, por lo que es aconsejable leerse atentamente.

Agradezco a todos los jugadores las preguntas realizadas, que han servido para crear este texto y, seguro, para mejorar las próximas ediciones del juego.

### **ACLARACIONES**

#### **Mecánica de Juego**

- Las cartas de ataque que un jugador pueda tener en su tarjeta de juego se han de resolver por orden de la más antigua a la más moderna, una carta de ataque puede tardar varios turnos en ser resuelta.
- No se pueden tener más de 3 cartas de ataque en una Tarjeta de juego.

#### **El Recorrido del tablero**

- Si se tiene una carta de ataque que obligue a una acción un jugador se trasladará (automáticamente) o deberá tirar el dado para llegar a la casilla asignada, cuando se dirija a una casilla obligatoria, no es necesario llegar con los puntos exactos, pero sí se ha de dirigir por el camino más corto posible dentro de las limitaciones de puntos de fama. Si se accede a cualquier casilla en el camino, se ha de realizar lo que indique.
- El movimiento por el tablero solo se realizará una vez por turno de jugador, y solo se podrá tirar una vez el dado.
- El movimiento es obligatorio.
- A la casilla de cárcel sólo se llega por una carta de ataque, o por no poder pagar en una casilla. En este caso el jugador colocará la ficha de color en el tablero y el peón de juego en la Tarjeta de juego, hasta que salga de la cárcel.

#### **Tarjeta de juego y marcadores**

- En ningún caso se pueden tener puntos negativos en los marcadores. Simplemente, no se tiene ninguno.
  - Los puntos de esgrima no se pueden perder.
  - Cuando se pierden todos los de bríos el personaje del jugador muere.
  - Si se necesitan más monedas, aconsejo utilizar monedas de céntimo de Euro para colocar en el juego, incluso de 10 o 20 céntimos si fueran necesarias. De todas maneras, ofreciendo cambio y siguiendo las reglas debería haber suficientes.
- Se observado que hay jugadores que olvidan o no utilizan reglas como:
- No se pueden tener más de 12 de Brios.
  - Cartas de posesiones de las que no se paga el coste.
  - No considerar obligatorio el realizar lo que indica una casilla.
  - Incluso, colocar marcadores de fama por las posesiones, aunque se indique que no es necesario

### **Retos, duelos y muertes**

- Un duelo se produce cuando un jugador (A) llega a una casilla en la que ya haya otro jugador (B), y éste quiere realizar un reto. El jugador que llega (A), no puede retar a duelo al jugador que estaba (B). Si se acepta por parte de A, los jugadores se trasladan a la casilla “La Huerta del Regidor”, y allí se realiza, permaneciendo en la casilla hasta su turno en que se moverán normalmente. Un jugador (A) que llega a una casilla y no ha aceptado un duelo, puede retar en combate a otro que esté en la casilla (B) y no se puede negar. El jugador (B) puede retar a combate al jugador que llega (A).
- En cualquier caso tiene preferencia de retar a duelo o combate el jugador que esté en la casilla, en este caso (B).
- Un combate se realiza en la casilla donde se declara.
- Se ha de consultar la tabla en el tablero para contabilizar puntos de fama ganados y perdidos y cartas perdidas.
- Se puede retar a duelo o combate en una casilla donde esté la ronda. Si no se acepta un duelo, no pasa nada, si se acepta los dos jugadores van a la cárcel, si cualquiera de los dos jugadores reta al otro a combate, también van a la cárcel, aunque no se tiren los dados.

### **Casillas**

- Si un jugador está fuera del tablero, (FLANDES, EMBARCADO, DE VIAJE! o Cárcel), o tiene menos de 3 puntos de bríos, no se ve afectado por las casillas Iglesia, o por los resultados especiales de Auto de Fe o Juego de Toros. Los jugadores afectados trasladan sus peones automáticamente y no reciben cartas, y tampoco tiran resultado en esa casilla.
- Un personaje fuera del tablero (FLANDES, EMBARCADO, DE VIAJE! o Cárcel) , cobra los ducados cada turno, puede jugar cartas, y recibir cartas de ataque.
- En todas las casilla se ha de realizar obligatoriamente lo que pone en ellas, si no se dispone de dinero, el jugador se va a la Cárcel de la Villa.
- Las cartas de personajes no dan ningún beneficio al movimiento.

### **Cartas**

- Las cartas en la mano, no se consideran en juego, pueden ser vendidas, regaladas o intercambiadas, y descartadas solo cuando excedan en número de 3 en la mano.
- Una carta es jugada cuando, se coloca en la Tarjeta de juego, se utiliza contra otro jugador, o se utiliza en beneficio propio (cartas de ayuda).
- Una carta en la Tarjeta de juego se puede descartar cuando se desee, pero no regalar o vender.
- Los redondeos se realizan hacia abajo.
- La carta de ROPA ELEGANTE, permite mover por el nivel superior del tablero del que permitan los puntos de Fama en ese momento, no es necesario tener un medio de transporte para hacerlo.
- La CARTA DE HIDALGUÍA permite mover por todo el tablero, sin necesidad de tener un medio de transporte.

### **ERRATAS**

Pág 1, Párrafo 2, línea 2

-En el manual de juego pone de 3 a 6 jugadores, debería poner de 2 a 6 jugadores.

Pág 5, Párrafo la Ronda, línea 8

-"cuando se produzca un reto a duelo, o un combate, se tirará un dado para la ronda, y si el resultado es igual o inferior..." debería poner superior en vez de inferior

## **PREGUNTAS REALIZADAS**

### **Movimiento**

**P: Cuando te obligan a ir a una casilla sin tirar el dado, ¿luego puedes mover, o ese es tu movimiento?.**

**R:-** La carta o la casilla hace que tengas un movimiento obligatorio. No se puede realizar en ningún caso dos turnos de movimiento seguidos.

**P:¿Las casillas de cárcel afectan siempre, es decir cuando caes en ellas con la tirada del dado, o sólo cuando vas por una carta o por no pagar?.**

**R:** La casilla de cárcel solo afecta cuando vas por una carta de ataque o por no pagar.

**P: Estoy en la Calle de Alcalá y en la tirada de dado, sale 3, por carta de ataque, estaría obligado a dirigirme a EL PRADO. Si muevo 3 en esa dirección ( hacia EL PRADO ), caería en la CARCEL de la VILLA. ¿ Podría evitar este mal movimiento y dirigirme a la PLAZA MAYOR a tres de la casilla de partida, PERO en la dirección contraria ? Evitaría la CARCEL , pero no obedecería el movimiento más corto para llegar al objetivo EL PRADO.**

**R:** Hay que dirigirse hasta la casilla Cárcel para hacer el movimiento más corto, aunque en este caso no se ingresa en la cárcel.

### **Secuencia de Juego**

**P: Si un jugador tiene que resolver varias cartas de ataque que le han caído encima, ¿en qué orden se resuelven? ¿En el mismo en el que se las han puesto?.**

**R:** Sí, primero la más antigua y luego las demás. Una carta puede tardar varios turnos en ser realizada.

**P:¿Se puede realizar la fase "Hacer lo que mande la casilla" más de una vez por turno?.**

**R:** NO.

### **Mecánica de Juego**

**P:¿Qué ocurre cuando estás fuera del tablero (perdiendo turnos)? ¿las cartas de ataque afectan? (mi lógica dice que no, pero no lo pone en ningún sitio).**

**R:-** Al final de la segunda columna de la página 2, hay un párrafo que lo explica. El apartado Mecánica de juego explica este caso.

**P:¿ Se puede permanecer más de un turno sin moverse -por ejemplo en la Academia de esgrima de PACHECO- y volver a recibir puntos de esgrima ? Es decir, estar más de un turno sin mover, aprovechando esa estancia para mejorar más rápido la habilidad.**

**R:** NO, es obligatorio la tirada de dado para seguir la secuencia del juego.

**P: ¿Un jugador podría, por tiradas de dado, volver a una casilla varias veces?**

**R:** SIN LIMITACIÓN, pero deberá salir en un turno, y volver a entrar en el siguiente..

### **Tarjeta de Juego**

**P:¿Se puede tener fama u otras características negativas?.**

**R:** De ningún modo se pueden tener puntos negativos, simplemente no se tiene ninguno.

**P: En el caso que por ejemplo la fama o la esgrima fuera negativa... ¿ Qué debemos hacer ?**

**R:** Simplemente se queda el casillero sin fichas. Si no tienes no se pierden.

Puedes llegar a perder puntos de fama y bríos además de ducados, pero la esgrima no se puede perder.

**P: ¿Qué ocurre cuando no hay contadores?, ¿ya no se puede ganar fama, ni cobrar ducados?.**

**R:** Si se necesitan más monedas, aconsejo utilizar monedas de céntimo de Euro para colocar en el juego, incluso de 10 o 20 céntimos si fueran necesarias. De todas maneras ofreciendo cambio, y siguiendo las reglas debería haber suficientes.

Se observado que hay jugadores que olvidan o no utilizan reglas como:

- No se pueden tener más de 12 de Bríos.
- Cartas de posesiones de las que no se paga el coste.
- No considerar obligatorio el realizar lo que indica una casilla.
- Incluso colocar marcadores de fama por las posesiones, aunque se indique que no es necesario.

### **Retos , Duelos y Muerte**

**P: Si no tienes fama, ¿puedes retar a combate?.**

**R:-**Sí, y no se pierde fama, se mantendrá a 0, porque no se puede tener ningún marcador con puntos negativos.

**P 1:¿Se puede retar a alguien a duelo, y si se niega, obligarle a un combate?.**

**P 2 :A veces hay discusiones al encontrarse dos jugadores en una casilla, uno quiere duelo y el otro combate, etc... ¿se podría dar una regla más clara para todas las situaciones?**

**P 3:En mi turno de movimiento voy a la casilla HOSPITAL de Los Desamparados, donde ya se encuentra otro jugador. Le reto a un COMBATE, pero él alega que como ya se encontraba allí , tiene la preferencia y "quiere" un DUELO. Como yo tengo mejores cartas de Personajes y más Bríos, insisto en pedir COMBATE.**

**R:** La preferencia la tiene el que está en la casilla, si pide un duelo y no lo acepta el que llega, el que estaba gana uno de fama, el que rechaza, pierde 2 puntos. Si el jugador que llega insiste en un Combate, el que estaba no puede rechazarlo y el que reta pierde 1 punto de fama, o sea, el Combate se realiza en la misma casilla de todas maneras. Antes de empezar el jugador que estaba gana 1 de fama, y el que llega ha perdido 3 puntos de fama.

**P: Cuando alguien reta a duelo a otro, y este último rechaza el duelo, ¿se le puede retar a combate? ¿O es que, ante la duda, tenía que haber retado a combate a la primera, para que el segundo no pudiera negarse? Es decir, ¿se puede recibir un reto a duelo y un combate en el mismo momento, si te niegas primero al duelo?.**

**R:**O duelo, o combate. A duelo sólo puede retar el que estaba en la casilla. A combate cualquiera de los dos.

**P:¿Qué ocurre cuando caes en una casilla en la que ya hay dos jugadores? ¿Quién de los dos te puede retar a duelo primero?.**

**R:** En este caso se seguiría el orden, empezando por el que llegó primero, y es fácil de saber, por el orden de jugador.

**P: Cuando alguien tiene tres puntos de Bríos (o menos), si le retan pero interviene la ronda, ¿muere, o van ambos a la cárcel?.**

**R:** El jugador A (3 puntos de bríos) está en una casilla, El jugador B llega a la casilla.

El jugador A puede retar a Duelo al jugador B. Si B lo acepta, se tirará por la ronda, si actúa, los dos jugadores van a la cárcel de la Villa.

Si A reta a B y no lo acepta, no pasa nada.

Si A reta a combate a B, se tira por la ronda, si actúa los dos personajes van a la **Cárcel de la Villa**, sí no actúa el personaje A muere y se aplican las reglas de muerte de un jugador.

Si B reta a combate a A, el personaje A muere automáticamente, se tira por la ronda, si actúa, B se traslada a la **Cárcel de la Corte**.

**P: ¿Se puede combatir o retar a duelo en la misma casilla en que esté la Ronda?.**

**R:** Sí, aunque la captura es inmediata y los dos jugadores van a la cárcel..

**P: En la casilla del Hospital pone una "C". ¿La carta se coge antes o después del duelo o combate?.**

**R:** Siguiendo la secuencia de juego antes del duelo o combate.

**P: ¿Cuándo se tira en la tabla de la casilla antes o después del duelo/combate?.**

**R:** Primero hacer lo de la casilla, segundo tomar la carta, tercero realizar el duelo o combate. Está todo explicado en la secuencia de juego por orden.

**P: Después de la lucha en la huerta del Regidor, ¿los jugadores se quedan allí o volverían a la casilla del Hospital?.**

**R:** Se quedan allí, según pone en la página 3, primer párrafo, novena línea.

**P: Si en el dado EXTRA que se tira al sacar 1 ó 2 en el combate, se saca un 6, ¿ ganas un punto de esgrima también?.**

**R:** No, esa tirada es sólo para pérdida de puntos de Bríos.

**P : Por otra parte, entiendo que al sacar por ejemplo con los dados de un reto un: 5 y 1 , se tiraría otro dado por el resultado 1 y se sumaría el resultado de los TRES DADOS. 5 + 1 + dado extra. ¿Es así?.**

**R:** No lo has entendido bien: En un duelo o combate, se tiran dos dados y ya está. Si se saca un 1 o 2, el dado extra es para perder Bríos y no influye en los dados que ya se han tirado.

**P: Me tiran la carta de ataque: "Asuntos de dinero", reto obligatoriamente a combate a un rival, me traslado a su casilla, pero... da la casualidad que LA RONDA está a una sola casilla de allí. Con lo que se consideraría que impiden ese combate y nos llevan a la cárcel. ¿Es así?.**

**R:** Efectivamente.

**P: ¿Cuando en un duelo el perdedor pierde cartas, éstas se las queda el vencedor o van a la banca?.**

**R:** En un duelo el ganador quita (si lo desea) 1 carta al perdedor, pudiendo quedársela o descartarla. En un combate el ganador quita 2 cartas y se van a la pila.

**P: Soy retado a un duelo, el contrario me gana en los dados por un solo punto, pero a efectos de haber sacado un 2, tiene que tirar un dado EXTRA y perder puntos de Bríos. ¡Le sale un 6 !, con lo cual MUERE porque queda a -3 de Bríos. Mantiene que me ha ganado el duelo, pero yo creo que lo ha perdido y que más bien ha perdido la vida en él, a pesar de haber ganado con los dados inicialmente. ¿Es correcto?.**

**R:** El jugador ha ganado el duelo, pero pierde la vida. El otro jugador es perseguido por matar a un jugador.

## Casillas

**P: En las casillas que obligan a todo el mundo a ir a algún sitio (Iglesias o Autos de Fe), suponemos que no pueden ir los que estén embarcados, en Flandes, etc. Los que están obligados por carta a estar en algún sitio (por ejemplo, la de estar dos turnos rezando), tampoco deben ir ¿verdad?.**

**R:** Si un jugador está fuera del tablero por alguna casilla o carta de ataque, no son afectados por los resultados especiales de una casilla.

**P:** Si debes perder el turno (por irte a Flandes, por ejemplo) y te hacen moverte (por ejemplo, por deber ir todos los jugadores a una Iglesia), ¿debes moverte o permanecer en la casilla en la que estabas?.

**R:-** Se considera que los jugadores en Flandes, De viaje, Embarcado y la cárcel están fuera del tablero y no les afecta ni la iglesia, ni la plaza mayor. La explicación está en el segundo párrafo de la página 3, al final del mismo.

**P 1 :** Cuando te obligan a ir a la iglesia más cercana porque un jugador ha caído en una casilla de iglesia, ¿el resto de jugadores cobran la carta que marca la casilla?.

**P 2:** Si en la iglesia más cercana a la que se traslada un jugador hay una carta, ¿se toma una carta?

**R:** No, porque no están en su turno, ni han llegado siguiendo su secuencia de juego.

**P:** Cuando un PJ cae en una Iglesia, todos los jugadores se trasladan a la iglesia más cercana. Ahora bien, "Trasladarse" es "teletransportarse automáticamente sin tirar dados", "teletransportarte durante tu turno sin tirar dados" o es más bien un "deben acudir allí tirando dados"?

**R:** Trasladarse es "teletransportarse" y trasladarse es tirar el dado. En las cartas indica cada circunstancia y la manera de realizarlo.

**P:¿Es obligatoria la entrada en los teatros de la Villa?**

**R:** Sí, como en cualquier casilla, si eliges el movimiento hacia ella.

**P: ¿Qué sucede cuando vas a una casilla donde debes pagar? ¿Es obligatorio? (Por ejemplo, los teatros: 2 ducados x 1 de fama).**

**R:** Si, siempre es obligatorio realizar lo que indica la casilla, si accedes a ella, en tu turno por una tirada de dados, o obligado a trasladarte por una carta.

**P: Si una persona está en el hospital, convaleciente por tener menos de tres bríos, y por tanto obligada a quedarse allí hasta que recupere, ¿puede ser obligada a ir al Juego de Toros, al Auto de Fe, o a la iglesia más cercana? ¿Se puede combatir contra ella?.**

**R:** Como indica la pagina 5 (4 párrafo), "permaneciendo en ella hasta tener el mínimo", o sea, 3. Sólo se puede producir un combate y en la casilla donde esté el jugador sin bríos, de todas maneras, la muerte es automática. Página 5, mismo párrafo.

**P: Cuando se juega una partida de dados, los jugadores que estaban en otra casilla y quieren participar, ¿deben trasladarse a la casa de juego, o se quedan donde estaban?.**

**R:** Se quedan donde están, y solo aportan los ducados.

### Casilla Flandes

**P 1:** Mientras estás en Flandes, de viaje o embarcado, ¿cobras dinero cada turno además del que ponga en la casilla?.

**P 2:** Si vas a Flandes obligado por carta, ¿cobras?.

**R:** Sí, en cada turno, todos los jugadores cobran, estén donde estén.

**P: Si te mandan a Flandes mediante una carta (El Tercio te reclama), el turno en el que te trasladas a la casilla (sin tirar), ¿cuenta como turno perdido?.**

**R:** No, este turno es igual como si llegaras por una tirada de dado.

## La Cárcel

**P 1:** En caso de que fuera obligatorio pagar y no tuvieras dinero, el PJ debería ir a la prisión, supongo... ¿Pero a cuál? ¿A la más próxima? ¿Villa o Corte?.

**P 2:** Cuando una carta te obliga a ir a la cárcel o no tienes ducados para pagar un pago, ¿a qué cárcel vas?.

**R:** A la cárcel de la Villa. (Página 3, segunda columna, antes de la Tarjeta de juego).

**P 1 :** ¿Cobras estando en la cárcel?.

**P 2 :** ¿Se sigue cobrando en la cárcel?.

**R:** Sí, en cada turno, todos los jugadores cobran, estén donde estén.

**P:** Si tienes que hacer un ajuste de cuentas o similares obligado por carta, si el enemigo está en la cárcel, embarcado o similares, simplemente esperas a que salga, ¿no?.

**R:** Un jugador en la cárcel se considera que está fuera de juego, y se ha de elegir con preferencia un jugador que esté en juego. Si no fuera así, simplemente se espera a que salga.

**P:** En la cárcel de la Villa pone que "con un seis pierdes uno de bríos", ¿se refiere en cada dado (como los unos en un reto) o en la suma?.

**R:** -En la casilla se indica que "tires los dados", o sea que es la suma de los dos.

**P:** Si alguien me manda a la Cárcel de la Villa con una carta de ataque... ¿Puedo, en mi turno e inmediatamente después de trasladar mi ficha, hacer la tirada o pagar los 7 ducados?.

**R:** Sí.

**P:** En mi turno tiro los dos dados para salir de la CÁRCEL, me salen DOBLES... salgo de la cárcel. ¿ Aquí se acabaría el movimiento o puedo tirar de nuevo el dado?.

**R:** Puedes empezar y realizar tu turno normalmente, tirando el dado para moverte.

**P:** En la tirada para salir de la CÁRCEL se sacan dos SEISES, es decir un DOBLE. Por tanto ¿se sale en este mismo turno, pero se moverían 12 casillas (por el 6 + 6) o se espera al próximo turno para MOVER, tirando un solo dado?.

**R:** Nunca se puede sumar el resultado de dos dados para moverse. Si se consigue la tirada se tira luego un dado (excepto cartas de posesión) y se mueve normalmente.

## Casilla EL VALIDO

**P:** En la casilla del Valido, sacas la tirada de "vete a ¡DE VIAJE!". Trasladas tu ficha y... ¿Hay que irse de viaje en ese momento? ¿O es sólo ir a la casilla? Y ¿se va automáticamente o con los dados?.

**R:** Trasladar siempre indica mover la ficha inmediatamente. Como pone la pagina 3 (párrafo 2), colocas tu peón en la tarjeta de juego indicando 2 turnos perdidos, colocas la ficha de color en la casilla, cobras los 10 ducados, juegas cualquier carta si lo deseas y finalizas tu turno.

**P:** Se puede realizar la tirada del Valido si tienes alguna carta de ataque pendiente?.

**R:** Todas afectan al principio del turno, y después, si se puede, se tira el dado para mover. Si hay alguna carta que no pueda ser realizada como ASUNTO DE CUERNOS, o NO QUEDA SINO BATIRNOS, por no haber jugadores en estas circunstancias, es perfectamente posible.

## Cartas de Personajes

**P: Si uno de tus compañeros acompañantes te da bonus en una casilla (Ejemplo, QUEVEDO con MENTIDERO DE SAN FELIPE), tienes que caer encima con un resultado justo, o es como con una misión, que no necesitas la tirada justa para llegar hasta allí?.**

**R:** Los personajes no dan ningún tipo de beneficio al movimiento.

**P: Un jugador tiene al capitán ALATRISTE y le sale más tarde la carta de GUALTERIO ¿puede regalar la carta a otro jugador o tiene que descartarla obligatoriamente?.**

**R:** Si una carta de personaje o posesiones está en la tarjeta de juego sólo puede descartarse. Si está en la mano, puede regalarsé, cambiar o vender, pero no descartar, si no excede al número de 3 en la mano al final del turno.

### **Cartas de Posesiones**

**P: ¿Se puede tener a la vez como posesiones un caballo, una silla de mano y un carruaje?**

**R:** Como se indica en la zona de las cartas, no se pueden tener 2 cartas de posesiones iguales. Eso no impide que se pueda tener una de cada tipo. De hecho, hay 2 de cada tipo en el mazo.

**P: En la carta "Ropa Elegante" pone que te puedes mover por el nivel superior del tablero aunque no tengas los puntos necesarios, pero ¿necesitas el medio de transporte?. El mismo problema ocurre con "Carta de Hidalguía", por ejemplo.**

**R:** Según las reglas, para entrar en el nivel, has de tener los puntos y un medio de transporte, a excepción que una carta te lo permita. De hecho, si tienes una de estas dos cartas, te ahorras el medio de transporte. Pero aquí están el resto de jugadores para impedir que te dure esta carta.

**P 1 :Hay momentos en que puedes entrar en los niveles superiores, como con la carta "Ropa elegante", sin tener la fama suficiente pero ¿sigue siendo necesario tener un carro, un caballo o una silla de mano?.**

**P 2:La carta de "ROPA elegante", ¿ Permite mover por TODO el tablero o solamente por el nivel inmediato superior ?.**

**R:** En la carta indica el nivel superior, no LOS NIVELES, si tienes menos de 15 puedes acceder a la de 15, y si tienes más de 15 a la de 30, pero no necesitas el carro, caballo, o silla, pero en cuanto pierdas la carta se debe salir inmediatamente de la zona para la que no tengas los requisitos.

**P: ¿Cuándo te obligan a descartarte de una posesión puedes descartarte una que no hayas jugado todavía y que tengas en la mano de juego?.**

**R:** No, se puedes elegir cualquier carta que esté en la Tarjeta de juego de cualquier jugador, no en su mano. Las cartas de posesiones no son posesiones hasta que no están en el tablero de juego.

**P: Cuando te tienes que descartar la mitad de las cartas, ¿se redondea hacia arriba o hacia abajo?**

**R:** Hacia abajo, si tuvieras 5 cartas, te descartarías de 2.

**P: Tengo una silla de manos, objeto codiciado por todos los jugadores. Uno de ellos tenía la carta de "Regalo de un amigo", y yo lo sabía, por lo que en mi turno digo que, antes de que se la lleve él prefiero descartarme de la misma. Los demás no me han dejado. Y a eso vamos, ¿puedo descartarme de cartas cuando quiera o sólo obligatoriamente cuando tenga mas de tres cartas en la mano?.**

**R:** Si una carta de personaje o posesiones está en la tarjeta de juego sólo puede descartarse. Si está en la mano, puede regalarsé, cambiar o vender, pero no descartar, si no excede al número de 3 en la mano al final del turno.

**Cartas de Ataque**

**P: Cuando tienes que cobrar dinero por algo (por ejemplo, por la carta de escolta), ¿se cobra cuando la carta entra en juego o al final de los turnos?.**

**R:** En este caso, cobras los 5 ducados cuando empiezas a realizar la carta de ataque y en caso de duelos vencidos, después de realizarlos.

**P 1 :Tuvimos duda con la carta de "Vicio de juego"; dice que debes apostarte la mitad de tu dinero, mientras que las reglas dicen que el mínimo es cinco. ¿Cuál se impone a la otra?**

**P 2 :Me tiran una carta de ataque, concretamente "El vicio del juego". Tengo que jugar la mitad de mi dinero durante dos turnos... El problema es que me queda UN DUCADO !!!**

**¿ Valdría jugarse "medio ducado" , o por el contrario tengo que trasladarme a la CÁRCEL de la VILLA por no poder pagar los 5 ducados de la apuesta mínima ?.**

**R:-** Como se indica en las reglas en página 3, segunda columna, primer párrafo, "En cualquier caso el criterio de las cartas prevalece sobre las casillas de juego". Si un jugador tiene menos de 5 y ha de jugar, al no poder pagar sus deudas de juego, se va la cárcel. Es obligatorio jugar al llegar a la casilla.

**P: Si te mandan a la casilla "De viaje" (carta nº75) y no tienes la fama suficiente, supusimos que debes abandonar los niveles superiores tan rápidamente como te sea posible, ¿es correcto?.**

**R:** Sí, es correcto.

**P:¿Te pueden echar un "Regalo de un amigo" mientras estás en Flandes, o Embarcado, etc...?.**

**R:** Sí. Se pueden recibir cartas de ataque, y en este caso que es una carta de ayuda, indica que se puede lanzar a cualquier jugador y tiene efecto inmediato.

**P: Por ejemplo, si tengo cartas de ataque que no me interesa jugar y no puedo simplemente descartarme de ellas, ¿tengo que jugarlas a alguien porque sí?.**

**R:** Si está en la mano, puede regalarse, cambiar o vender, pero no descartar, si no excede al número de 3 en la mano al final del turno.

**P: Cuando te encargan una misión, ¿debes cumplirla por el camino más corto en número de casillas? Porque uno de nuestros personajes, por elegir el camino más corto en casillas, caía en EMBARCADO, con lo cual la misión se retrasaba bastantito...**

**R:** Efectivamente, se ha de intentar llegar por el camino más corto, indicado por el dado, respetando las reglas de movimiento por niveles.

**P 1:Cuando en una carta de combate tienes que retar al pardillo que entra en una mancebía o taberna y te hallas fuera de Madrid o en la cárcel, ¿Cómo se resuelve esa situación?.**

**¿Esperas a volver a Madrid o salir de la cárcel e irte a por él o vas a por el que acaba de entrar una vez que ya estás en la capital?.**

**P 2 :Imaginemos que juegan sobre mí "Asunto de cuernos". Después, me colocan "¡A la Plaza!".**

**Cuando llega mi turno, en la fase de comprobación de cartas de ataque, compruebo primero "Asunto de cuernos". Como no hay nadie en ninguna mancebía, no he de hacer caso de momento... ¿Tengo que mirar la otra carta de ataque a continuación? ¿O la segunda sólo se activa cuando desaparece la primera?.**

**R:** Como se indica al final de la página 2 (ultimo párrafo), "o en cualquier acción que le haga imposible obedecer una carta de ataque, aplazarán sus efectos hasta que esté en juego normalmente". Esto indica que si no se puede resolver la carta, queda en suspenso, pero el juego continúa y por ello se debe activar la otra carta, en este caso, ¡A la plaza!. La carta actuará cuando sea posible. La norma es sólo una carta de ataque por turno, aunque esto se refiere naturalmente a cartas que tengan efecto. La

carta está “activa” hasta que se produzca la circunstancia, pero el jugador seguirá realizando su turno normalmente.

### **Cartas de Ayuda**

**P: ¿Cómo se utiliza la carta de AYUDA "Duelo de ingenio"? ¿Hay que buscar un hidalgo ?.**

**R:** Simplemente la juegas de tu mano en tu turno, y obtienes 3 puntos de Fama que pones en tu casillero.

**P: La carta golpe de fortuna, te permite REPETIR CUALQUIER tirada, entiendo que incluso las tiradas hechas durante un combate o duelo. ¿Es así?.**

**R:** Si, debes jugar la carta, y pueden repetir cualquier tirada.

### **La Ronda**

**P: ¿Cómo mueve la ronda? ¿1 dado en la dirección que desee el jugador que tiene que moverla? ¿Mueve a la vez que el jugador? ¿Puede entrar en las zonas que requieren fama?.**

**R:** 1 dado en la dirección que desee el jugador que tiene que moverla, mueve antes o después que el jugador (a su criterio) y puede desplazarse por todo el tablero.

### **Casos especiales y preguntas complejas**

**P: Un jugador tiene carta de hidalguía o ropa elegante y se puede mover por todo el tablero. Si llegara a EL VALIDO, sin los 30 puntos de FAMA necesarios para alcanzar el ALCAZAR ... ¿Se le dejaría tirar en la tabla? ¿Y se ignoraría el resultado que le permite ganar la partida, teniendo en cuenta todos los otros resultados?.**

**R:** Si un jugador llega a la casilla de EL VALIDO con menos de 30 puntos de fama, no se realiza ninguna tirada, y se considera la casilla sin efecto, aunque tenga cartas para llegar a esa casilla.

**P: Cuando sustituyes la ficha de color por tu ficha de personaje (al volver de Flandes, por ejemplo), ¿tiras ya para moverte en ese turno? En buena lógica, y siguiendo la secuencia de fases, sí se haría, porque la comprobación de turnos está antes de tirar el dado. Sin embargo, esto haría que en todas las casillas con turnos por perder se perdiera un turno menos. Ejemplo: Tiro los dados, caigo en FLANDES, hago lo que marca la casilla, cambio la ficha de personaje por la de color y la pongo en el círculo con el número 2 (2 turnos). Todavía no he perdido nada. En la siguiente vuelta, muevo la ficha del 2 al 1 y no hago más (sería mi primer turno perdido). En la siguiente, paso del 1 al tablero en la fase de comprobación de turnos, y como ya estoy en el tablero... ¡a tirar dados, que es la siguiente fase!. Total: 1 turno perdido cuando tenían que ser 2**

**R:** Muy buena tu pregunta. Me has hecho dudar por un momento... Llegas y haces lo indicado. Peón en dos. Siguiendo turno - No haces nada . Peón en uno. Siguiendo turno - No haces nada. Peón en carta de juego porque a la siguiente jugada no te queda ningún turno por perder. Siguiendo turno – Peón en el tablero, tiras el resultado y juegas tu turno.

**P: ¿Qué pasa si te colocan las cartas de ACOMPAÑAR UNA DAMA AL PRADO y después MISIÓN PELIGROSA? Cuando llegas al PRADO por efecto de la primera carta de ataque y ésta se descarta, ¿Se supone que en el siguiente turno obtienes automáticamente el "objeto" de la MISIÓN PELIGROSA?.**

**R.** Sí.

**P: Si me lanzan una carta que me obligue a presentar combate con el que más ducados tenga, y en ese momento están todos menos yo fuera de Madrid (ya sea embarcados, de viaje, en la cárcel o lo que sea), ¿se descarta la carta de ataque sin realizar el combate? ¿Hay que esperar al turno**

**en que haya alguien? ¿O hay que esperar al turno en que el jugador con más dinero aparezca en el tablero?.**

**R:** Caso complejo, pero... siguiendo la regla de la pregunta 1, sigue en la carta de juego hasta que se pueda realizar. Y esperar al jugador con más dinero que aparezca por el tablero.

**P;** Utilizo una carta de ataque : **DE VIAJE !**, el contrario se traslada a la casilla sin tirar el dado y aunque **NO TIENE** los puntos de Fama necesarios. Hace la tirada en dicha casilla, pierde los dos turnos, etc. Pero luego al finalizar, tiene una segunda carta de ataque sobre su tarjeta de juego: **A JUGAR !** ( Dirígete a la casa de juego más cercana , debes de tirar el dado).

El problema es que debe **ABANDONAR** este **NIVEL** de inmediato y por el camino más corto. Mi contrincante intenta abandonar el nivel, pero antes cae en la academia de Pacheco,¿ puede obtener el beneficio de mejorar su esgrima ?. Se lo dejo hacer, pero luego se dirige a la casa de juego más cercana : **Casa de Juego con Real Licencia (de primer nivel )** y juega allí.

¿ Puede acceder tanto a la Academia de Pacheco como a la Casa de Juego con Real Licencia y obtener beneficios?.

**R:** Sí, si esta dirigiéndose a su nivel por el camino más corto.

Atte.

Antonio Catalán- diseñador del juego.

Conocido en la lista oficial del juego de **EL CAPITÁN ALATRISTE** como:

Antonio de Campos – Tablejillero con Real Licencia

Andrés de Villaplana – Correo Real.