

# *Renacimiento*

## *Juego de rol*

*Por*  
*Manuel Salazar Miranda*

*Libro de reglas*

### **1. MATERIALES**

- 5 Dados: 1 dado de 6 caras/1 dado de múltiplos de 10/1 dado de 20 caras/1 dado triangular/1 dado de 12 caras.
- 6 fichas circulares de personajes.
- 1 Bolsa de fichas monedas.
- 1 Mazo de cartas Personajes.
- 1 Mazo de cartas Partituras.
- 1 Mazo de cartas de Tierra.
- 1 Mazo de cartas de Agua.
- 6 Hojas de equipo.
- 1 Tablero.
- 1 Libro de reglas.

### **2. FINALIDAD**

Conocer diferentes aspectos del Renacimiento musical en occidente. Seis equipos compiten entre sí por completar las 3 misiones del juego. (Conocer instrumentos característicos, obras y formas musicales importantes, personajes y músicos relevantes del Renacimiento). Para ello tendrán que desplazarse por el tablero y visitar diferentes ciudades. Así mismo contarán con 150 monedas que le ayudarán a completar cada una de las misiones.

### **3. MOVIMIENTOS**

Los jugadores se podrán desplazar libremente por el tablero siguiendo siempre las baldosas (amarillas=tierra/azules=agua). Para desplazarse utilizarán el dado de 6 caras. Dependiendo del número obtenido se desplazaran tantas casillas (Ejm: 2= se desplazan 2 casillas).

Varios jugadores o más pueden coincidir en la misma casilla si esto ocurriera se producirán diferentes acciones. (Ver punto 4 acciones).

#### 4. ACCIONES

*Durante el desarrollo del juego se podrán realizar diferentes acciones dependiendo de las distintas situaciones que se vayan dando en el transcurso del mismo.*

##### 4.1 *Jugadores en la misma casilla:*

*Si dos o más jugadores coinciden en la misma casilla (tierra, mar o ciudad) se pueden producir tres opciones: pueden entrar en conflicto (ver apartado lucha), pueden realizar transacciones (ver apartado compras) o simplemente no ocurre nada si los distintos jugadores así lo deciden.*

##### 4.2 *Jugadores en ciudad.*

*Cuando un jugador se encuentre en ciudad puede realizar diferentes acciones por turno. Comprar partituras (solo en ciudades con imprenta que están marcadas con un punto azul - ver punto 4.4 comprar). Comprar instrumentos (ver punto 4.4 comprar) y Tocar música para conseguir algo de dinero extra (ver punto 4.5 tocar música)*

##### 4.3 *Luchas.*

*Se pueden producir diferentes conflictos entre jugadores u otros elementos derivados del juego (cartas de tierra o agua).*

*Jugadores en conflicto: Para que esto ocurra deberán estar en la misma casilla. Uno de los jugadores retará al otro. Para retar deberá estar en su turno. Podrán luchar por cartas de instrumentos, cartas de personajes o por dinero. Durante el conflicto utilizarán un dado de 20 caras cada uno. El ganador será el mejor de 3. Si el ganador es el jugador que ha retado obtendrá todos los elementos que quiera (solo una opción: instrumentos, personajes o dinero) del jugador vencido. Si el ganador es el jugador retado mantendrá todos sus elementos y podrá elegir algún elemento del jugador que le retó (cartas de instrumentos, personajes o dinero).*

*Jugadores en conflicto con cartas de tierra o de agua: Se limitarán a seguir las instrucciones de la carta en cuestión y utilizarán un dado de 20 caras.*

#### **4.4 Comprar.**

*Para poder hacer transacciones los jugadores deberán estar en ciudad.*

*Podrán **comprar partituras** (solo en ciudades con punto azul) elegirán una partitura por turno y no podrán comprar más de una en la misma ciudad de manera seguida por lo que se tendrá que trasladar a otra ciudad para poder seguir comprando partituras. Podrán **comprar instrumentos** en todas las ciudades sin límite de cantidad.*

*Podrán **comprar clases** con diferentes personajes en todas las ciudades sin límite de cantidad.*

*Para **realizar transacciones entre jugadores** estos deberán coincidir en la misma casilla (ciudad, tierra o agua). Podrán comercializar con los diferentes elementos que posean poniendo el precio que estimen oportuno. No estarán permitidos los trueques.*

#### **4.5 Tocar música**

*Para obtener algo de dinero extra, los jugadores, cuando estén en ciudad, podrán utilizar su turno para tocar música. Solo podrán hacerlo si poseen un instrumento y una partitura. La cantidad obtenida dependerá de lanzar el dado de múltiplos de 10 (Ejm: Si el resultado es 30 recibe 30 monedas). Por otro lado si además del instrumento y la partitura poseen una carta de personaje especializado en la obra de la partitura y se encuentran en la ciudad del mismo podrán lanzar un dado extra de triángulo obteniendo un premio extra de 10, 20, 30 ó 40 monedas dependiendo del número que salga en el dado 1, 2, 3 ó 4.*

## 5. CARTAS

*El juego contiene diferentes mazos de cartas (instrumentos, partituras, personajes, tierra y agua).*

### 5.1 *Cartas de instrumentos:*

*Se obtienen en las ciudades mediante su compra. Los jugadores pueden elegir la carta a comprar.*

### 5.2 *Cartas de partituras:*

*Se obtienen en las ciudades mediante su compra. Los jugadores pueden elegir la carta a comprar.*

### 5.3 *Cartas de personajes:*

*Se obtienen en las ciudades mediante su compra. Los jugadores no pueden elegir la carta. El Master sacará una carta al azar y el jugador podrá decidir comprarla o no. Si no la compra la carta volverá al mazo.*

### 5.4 *Cartas de tierra:*

*Estas cartas se obtienen mediante los desplazamientos por tierra. Los jugadores tendrán que realizar la acción que aparezca en la carta.*

### 5.5 *Cartas de aguas:*

*Estas cartas se obtienen mediante los desplazamientos por agua. Los jugadores tendrán que realizar la acción que aparezca en la carta.*