Un juego original de
Darío Muel Guerrero y Ana B. Domínguez Sánchez

Nº DE JUGADORES: de 4 a 6
EDAD: a partir de 8 años
DURACIÓN APROXIMADA: 20-40min

*En **Ajo y Agua** los jugadores interpretan a los Condes de un reino que, reunidos sin salida en un tenebroso castillo, deben encontrar la manera de desenmascarar al Vampiro que se encuentra entre ellos.*

Durante el día los Condes investigarán por los recovecos de la vieja fortificación para encontrar objetos y armas con los cuales defenderse del Vampiro, a la vez que procurarán averiguar quién de ellos es. Tomad nota, porque ya sabéis: un vampiro rehuye del ajo y las cruces, no se refleja en los espejos y una estaca en su corazón acaba con su vida.

Cada noche el Vampiro intentará asesinar a uno de los Condes. ¿A quién matará primero? ¿A quien sospeche de él, al conde más armado, o... jugará al despiste?

Estas instrucciones son una copia con imágenes a baja calidad. Para saber dónde conseguir el juego visita www.juegosdarbel.com

Preparación del juego

Anfitrión

Entre todos los jugadores tendréis que elegir quién será el Anfitrión, que se identificará con la carta *Campana*. **El Anfitrión será el encargado de llevar la cuenta de los turnos, recoger las *Cartas de Noche* y nombrar los resultados de las *Fases de Noche***. Será también el primero en jugar los turnos.

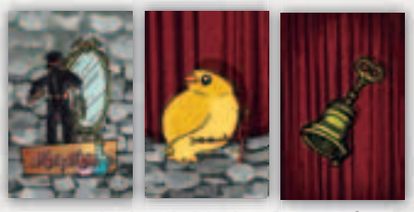
Si el Anfitrión muere, su cargo es heredado por el primer jugador situado a su izquierda que permanezca vivo en ese momento.

Preparación del Mazo de Cartas de Día[1]

El *Mazo de Cartas de Día* **se compone con todas las cartas de este tipo incluidas, salvo en el caso de las cartas *Ajos* y *Agua Bendita*,** cuyo número dentro del mazo varía según el número de jugadores:

- Con 4 jugadores: 3 *Ajos* y 2 *Agua Bendita*
- Con 5 y 6 jugadores: 2 *Ajos* y 1 *Agua Bendita*

Ajos y Agua Bendita



La carta de Identidad Oculta permanece boca abajo junto a su jugador, la carta de Figura se deja, a su lado, descubierta. Sólo el Anfitrión tendrá, además, la carta Campana.

Reparto de cartas

Cartas de Identidad

• Figuras

Cada jugador elegirá la *Figura* que le representará durante toda la partida y que **quedará colocada boca arriba y frente a él** en la mesa, de modo que sea **visible para el resto de los jugadores.** Si no hay un acuerdo en el reparto de las *Figuras*, recomendamos repartirlas al azar.

• Identidades Ocultas

El Anfitrión selecciona tantas *Cartas de Identidad Oculta* como jugadores haya, teniendo que ser siempre una de ellas la del Vampiro. Las baraja y reparte una a cada jugador. **Las *Cartas de Identidad Oculta* sólo podrán ser vistas por su dueño; son colocadas boca abajo al lado de su *Carta de Figura*.**

Figuras

Identidades Ocultas

Cartas de Día

Una vez formado el *Mazo de Cartas de Día*[1], éste se baraja y **se reparte boca abajo entre los jugadores el número de cartas de inicio** indicado en la siguiente tabla. Las cartas restantes se colocan boca abajo en el centro de la mesa de juego, formando un ***Mazo de Suministro***.

Nº de jugadores	Cartas de inicio	Cartas máx. en la mano del jugador al finalizar su turno
4	3	4
5	2	3
6	2	3

Reverso de las Cartas de Día

Cartas de Noche

Se reparte también **a cada jugador un grupo de *Cartas de Noche*** según muestra la siguiente tabla. En las *Cartas de Noche* están representadas las diferentes *Figuras* por medio de sus *Blasones*. Cada jugador reserva sus *Cartas de Noche* a su lado, hasta la llegada de la *Fase de Noche*.

Nº de jugadores	Blasones de Inocente	Blasones de Figuras
4	4	4*
5	5	5*
6	6	6*

*1 con la Figura de cada jugador

Blasón de Inocente y Reverso de las Cartas de Noche

Secuencia de juego

Ronda de Anfitriones

Una *Ronda de Anfitriones* está **compuesta por tantos *Turnos* como número de jugadores** haya al comienzo de la *Ronda*. Un jugador muerto supone un turno menos en la siguiente *Ronda*. El Anfitrión se ayudará de la *Carta de Referencia* para llevar la cuenta de los *Turnos*.

- **Turno.** Cada *Turno* se compone de una *Fase de Día* y una *Fase de Noche.*

1. Fase de Día

En esta fase los jugadores robarán, usarán y/o descartarán *Cartas de Día* para intentar averiguar quién es el Vampiro y poder acabar con él.

Podéis ver los diferentes tipos de *Cartas de Día* en la *Carta de Referencia*.

Carta de Referencia

Empezando por el Anfitrión y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, cada jugador cumple los siguientes puntos antes de pasar al siguiente:

A. Obligatoriamente deberá **coger una *Carta de Día* del *Mazo de Suministro***. Cuando este se agota, se baraja el *Mazo de Descartes,* formado en el centro de la mesa con las cartas utilizadas y/o descartadas (no las retiradas del juego), y se coloca boca abajo para formar un nuevo *Mazo de Suministro*.

B. Si lo desea, **podrá llevar a cabo una acción* y/o equiparse** una carta de tipo *Equipo*** , en el orden que quiera pero solamente una de cada, mostrando la carta elegida a los demás jugadores.

C. Si al terminar el punto anterior excede el número de cartas máximo que puede tener en la mano (ver tabla de *Cartas de Día*), **deberá descartarse** hasta quedarse con el número máximo permitido. **En ningún otro caso podrá descartarse.**

* Se **considera acción el uso de las *Cartas de Día***, salvo las especiales de tipo *Equipo* y *Acción Inmediata.* También se considera acción ***Acusar y Matar*** a un Conde durante la *Fase de Día.*

** Las ***Cartas de Día* de tipo *Equipo***, marcadas con el icono de la izquierda, se colocan boca arriba en la mesa, junto a las *Cartas de Identidad* del jugador que las pone en juego, antes de ser utilizadas.

No se pueden tener equipadas dos cartas iguales.

Ajo y Agua, editado en España por **darbel** © 2013

Idea original: Darío Muel Guerrero.
Desarrollo: Darío Muel Guerrero y Ana B. Domínguez.
Ilustración: Darío Muel Guerrero.
Diseño Gráfico: Ana B. Domínguez.

Mención especial por su apoyo y colaboración a Aarón, Erica, Esteban y Laura Luna.

Y gracias, siempre gracias, por su participación a Álvaro, Ángela, Bene, Cirma, Enrique, Garretus, Irene, Jara, Jesús, José Antonio, José M. (Panda), Laura, Laura P., Lídia, Lolo, María, María Emege, Miriam, Petrus, Polvs, Raquel, Samuel, Yimi, y a todos los que nos habéis apoyado en este proyecto.

Acusar y Matar

Un jugador podrá matar en la *Fase de Día* a partir del momento en el que tenga equipadas una *Carta de Mazo* y otra de *Estacas* en la mesa. Los Condes que se consideren sospechosos de vampirismo podrán defender su vida, si la estiman, con labia y argumentos.

En el momento en el que se acuse firmemente a alguien de vampirismo, **el acusado muere inmediatamente después del ataque**, ya sea el Vampiro o, por error, uno de los Condes Inocentes.

Cuando alguien muere tendrá que revelar su *Carta de Identidad Oculta*. **Si se trata del Vampiro, ¡los Condes ganan la partida!** Por el contrario, **si se trata de un Conde Inocente este muere sin remedio, sus *Cartas de Día* van al *Mazo de Descartes* y sus *Cartas de Noche* se retiran del juego; como castigo, el Conde que ha atacado pierde automáticamente todas sus *Cartas de Día*** devolviéndolas también al *Mazo de Descartes*, pero puede continuar la partida normalmente.

Este juego está diseñado para que los **jugadores dialoguen entre sí y se diviertan** haciéndolo. Comunicaos por la supervivencia: aprovecharos del debate, decid la verdad o engañaros, ¡todo es válido!

IMPORTANTE: Recordar siempre que ***Acusar y Matar* se considera una acción** en sí misma, y que **en cada turno un Conde sólo puede equiparse una carta y llevar a cabo una acción**. El *Mazo* y las *Estacas* pueden permanecer equipados en la mesa tantos *Turnos* como quiera su dueño antes de decidirse a utilizarlos.

2. Fase de Noche

Cada **jugador barajará sus *Cartas de Noche y* depositará después, boca abajo, en el centro de la mesa de juego un *Blasón de Inocente*** (*o Conde Dormido*), salvo **el jugador cuyo rol sea el Vampiro, que depositará el *Blasón* de alguno de los Condes.**

El Vampiro tendrá la opción de depositar su propio *Blasón*. También podrá utilizar un *Blasón de Inocente* sin atacar a nadie, pero tan sólo una vez en cada *Ronda de Anfitriones.*

Después de que cada jugador haya depositado una *Carta de Noche,* el Anfitrión las recoge de la mesa y, sin mirarlas, las baraja. **Una vez barajadas las muestra para descubrir cuál de los Condes ha sido mordido.** Como hemos visto antes, podrá darse el caso en el que ningún Conde resulte herido.

Después de descubrir las cartas, el Anfitrión las recoge y las deja apartadas hasta el final de la *Ronda de Anfitriones.*

Si el Conde atacado posee una carta de *Ajos*, podrá utilizarla automáticamente para evitar la mordedura y seguir con vida.

Si el Conde atacado no posee carta de *Ajos* quedará moribundo.

Conde moribundo

Un Conde no muere inmediatamente cuando es mordido. Una vez se haya desvelado la víctima, ésta permanecerá el siguiente *Turno de Día* moribunda.

Mientras un Conde está moribundo, **otro puede usar una carta de *Agua Bendita* para resucitarlo.** El siguiente *Turno* se encontrará perfectamente y volverá a jugar de forma normal.

Si ningún Conde lleva a cabo la acción del *Agua Bendita*, **al finalizar la *Fase de Día* el Conde mordido morirá definitivamente** retirándose del juego y revelando su identidad.

Un Conde moribundo podrá robar del *Mazo de Suministro* y descartarse con normalidad, pero **no podrá realizar ninguna acción ni equiparse**, ni siquiera si alguien que esté por delante de él usa la carta *Agua Bendita* para resucitarlo.

Fin de una Ronda de Anfitriones

Una vez terminada una *Ronda de Anfitriones,* el Anfitrión reúne, sin mostrarlas, todas las *Cartas de Noche*, las **baraja y las vuelve a repartir acorde al número de Condes que queden vivos**, es decir, sin incluir los *Blasones* de los Condes ya muertos, como si se tratase del comienzo de una nueva partida.

Cartas de Noche o Blasones, representando la Figura de cada Conde

Blasón de Inocente

Victoria y final del juego

El juego termina cuando el grupo de los Condes Inocentes o el Vampiro consiguen alcanzar su objetivo.

Objetivo de los Condes

Los Condes tienen que ***Acusar y Matar* al Vampiro** antes de que sólo queden dos jugadores vivos (Nota: un Conde moribundo está vivo).

Objetivo del Vampiro

Ir matando al resto de los Condes durante las *Fases de Noche* (o camuflado por el *Día*) **hasta que queden en juego sólo él y otro Conde vivos**. En ese momento el Conde no tiene posibilidad de victoria en un cara a cara contra el Vampiro y éste vence.

Finales alternativos

- El Vampiro puede morir si éste elige su propio *Blasón* en la *Fase de Noche* y no es salvado. Si esto ocurre, se considera que el Vampiro "ha salido a la Luz" y muere de forma automática, ganando los Condes.
- Si el Vampiro utiliza más de un *Blasón de Inocente* en la misma *Ronda de Anfitriones*, los Condes ganan de forma automática, ya que el Vampiro muere "por inanición".
- Si algún Conde se equivoca y deposita por error un *Blasón* que no sea de Inocente en la *Fase de Noche*, el Vampiro gana automáticamente.

Las cartas

Cartas de Identidad

- **6 *Cartas de Figura***: representan la casa a la que pertenecen los Condes.
- **6 *Cartas de Identidad Oculta***: representan los diferentes roles de los jugadores: Condes Inocentes o Vampiro.

Cartas de Día

Estas cartas se componen de **herramientas y de acciones que pueden utilizar los jugadores durante las *Fases de Día.*** Los jugadores robarán, usarán y/o descartarán estas cartas para intentar averiguar quién es el Vampiro y poder acabar con él.

- **1 Carta de Cruz.** *Tipo de carta: Equipo.*
Esta carta impide la mordedura del Vampiro. Un Conde puede equiparse esta carta y permanece activa hasta que se barajen y se repartan de nuevo todas las *Cartas de Noche*. Cuando termine la *Ronda de Anfitriones* en la que se equipó, se retira del juego.

- **3 Cartas de Ajos.** *Tipo de carta: Acción Inmediata.*
Cuando se descubra quién ha sido mordido, la víctima puede usar una carta de *Ajos* inmediatamente como defensa, sin sufrir así ningún daño. Se trata de una carta de acción inmediata y tras su uso se retira del juego.

- **2 Cartas de Agua Bendita.** *Tipo de carta: Acción.*
Tras el ataque a un Conde durante la *Fase de Noche*, esta carta podrá "resucitar" durante la *Fase de Día* siguiente a la víctima del Vampiro. Después de su uso, se retira del juego.
Un *Conde moribundo* no puede usar esta carta para resucitarse a sí mismo, tiene que hacerlo otro Conde durante su turno.

- **7 Cartas de Farol.** *Tipo de carta: Acción.*
El *Farol* se puede usar para coger dos *Cartas de Día* del *Mazo de Suministro*, pero no permite llevar a cabo otra acción adicional. Tras usarlo, se deposita en el *Mazo de Descartes*.

- **6 Cartas de Soborno.** *Tipo de carta: Acción.*
El jugador que use esta carta de acción, elige un Conde rival y roba una carta de que tenga equipada o, al azar, una *Carta de Día* de su mano, para añadirla a sus *Cartas de Día.*
Tras usar el *Soborno*, se deposita en al *Mazo de Descartes.*

- **3 Cartas de Mazo.** *Tipo de carta: Equipo.*
El *Mazo* es una de las cartas necesarias que ha de equiparse un Conde para tener la posibilidad de *Acusar y Matar* a otro jugador de ser el Vampiro. Recuerda que para intentar acabar con el Vampiro se deben tener equipados tanto el *Mazo* como las *Estacas*, y que *Acusar y Matar* se considera una acción. Tras su uso se deposita en al *Mazo de Descartes*.

- **6 Cartas de Estacas.** *Tipo de carta: Equipo.*
Las *Estacas* son la otra carta necesaria para poder acusar a otro jugador de vampirismo. Recuerda que para intentar acabar con el Vampiro se deben tener equipados los dos objetos, *Mazo* y *Estacas*, y que *Acusar y Matar* se considera una acción. Tras su uso se deposita en el *Mazo de Descartes.*

- **6 Cartas de Espejo.** *Tipo de carta: Acción.*
El Conde que use el *Espejo* elegirá a otro jugador que deberá barajar sus *Cartas de Noche* no usadas y ofrecérselas, en abanico y boca abajo. El jugador que jugó el *Espejo* mira una y se la devuelve, también boca abajo. El dueño de las *Cartas de Noche* tendrá que volver a barajarlas antes de poder verlas.

Cartas de Noche

- ***36 Cartas de Blasones de Figura:*** identifican las *Figuras* de los jugadores.
- ***36 Cartas de Blasones de Inocente:*** usadas por los jugadores *dormidos.*