



¡Sí, Señor Oscuro! 2

El Alba de los héroes

Shalma-Ne: ¡Uf! ¡Volvemos a estar a salvo!

Nya-Khebo: Simur-Hadd no tuvo tanta suerte. A saber qué le ha pasado... casi lo siento por él... era un buen goblin...

Shalma-Ne: ¿Estás hablando en serio?

Nya-Khebo: ¡Naaah!

Rigor Mortis: ¡Malditos goblins! ¡Volved aquí! ¡Aún no he acabado con vosotros!

Shalma-Ne y Nya-Khebo: ¡Piedad, Su Oscura Tenebrosidad! ¡Es culpa suya!



DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

¡Sí, Señor Oscuro! (¡SSO! para abreviar) es un juego desenfadado de trasfondo fantástico y tono humorístico. Para jugar, sólo necesitas algo de capacidad de improvisación, y algunos amigos dispuestos a pasar un buen rato.

El juego es simple de aprender y fácil de jugar. Los malvados y arteros Lacayos de Rigor Mortis, el único y verdadero Genio del Mal, vuelven de su enésima misión fracasada y tienen que justificarse frente a su Amo, inventando historias e improbables excusas, y echándole las culpas al resto de desafortunados sirvientes.

Pero el jugador que a su vez tiene que interpretar el papel del Genio del Mal también cumple una función esencial en el juego. Su poder es absoluto, y puede decidir castigar a sus Lacayos o permitirles que se disculpen una vez más. Juzgará si sus excusas son suficientes, si un Lacayo titubea demasiado en su historia, o si se muestra excesivamente irrespetuoso.

Y lanzará *Miradas Fulminantes* a cualquiera que no sea suficientemente ingenioso y ladino...



Componentes del Juego

51 Cartas de Excusa

30 Cartas de Acción

10 Cartas de Mirada Fulminante del Señor Oscuro

REGLAS DEL JUEGO

Papeles de los Jugadores

En ¡SSO! los jugadores interpretan dos papeles diferentes: el papel de Lacayos y el papel de Señor Oscuro.

Al principio del juego, deben decidir quién interpretará al Señor Oscuro en la primera partida. Se puede dejar la elección al azar, o se puede elegir por simpatía o incluso aclamación popular.

Todos los demás jugadores son Lacayos del Señor Oscuro: las criaturas más tramposas y cobardes de Kragmortha o de cualquier otro mundo de fantasía que conozcas. Todas comparten ciertas características, como la ineptitud, la torpeza, y la incapacidad para llevar a cabo incluso las tareas más sencillas.

En sucesivas partidas, el papel de Señor Oscuro será interpretado por el perdedor, o se irá rotando de uno a otro jugador... ¡o será interpretado de nuevo por el mismo jugador, por aclamación popular! ¿Por qué conformarnos con un mal menor?

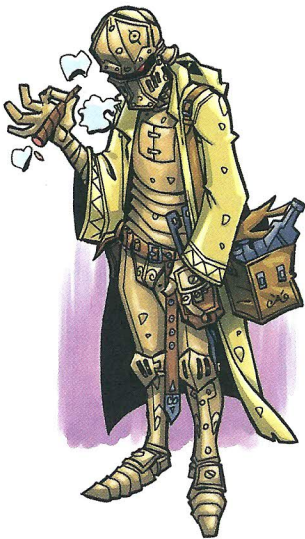
Uso de la Expansión

Puedes elegir qué cartas de la expansión quieres usar en cada partida: todas, ninguna, o el número que prefieras. Puedes usar sólo cartas de Excusa, o sólo cartas de Acción, o puedes usar ambas. Baraja las cartas que quieras usar con las cartas del juego básico, y ya estás listo para empezar.

¡Ahora un 50% Más Maligno!

Con esta expansión podrás meter a tus amigos en incluso más problemas.

Las nuevas cartas de Acción presentan un nuevo nivel de juego, ya que te permiten ser super malvado y usar trucos aún más rastrosos para salvarte de la ira del Señor Oscuro y ponerle las cosas realmente feas al resto de sirvientes.



Presentan también un factor más alto de azar, para que el curso de una partida pueda cambiar repentinamente si se hace la jugada correcta en el momento preciso. Cuando tengas una de estas cartas en la mano, intenta jugarla con maldad y astucia, como un verdadero goblin.

Cartas de Acción Especiales:

- Pueden ser jugadas en diferentes momentos, según indique el texto.
- Deben jugarse solas, sin acompañar cartas de Excusa.

No hay más cambios a las reglas que ya conoces; sólo tienes que seguir el texto de las cartas y mirar su explicación en este libro.

Recuerda que cuando se juegan varias cartas al mismo tiempo contra un solo blanco, debe usarse siempre la Regla de Prioridad: La carta del jugador más cercano, en el sentido de las agujas del reloj, tiene prioridad. Si surge una discusión, el Señor Oscuro siempre tiene la última palabra y, conociendo su absoluta falta de piedad, lo más probable es que acabe repartiendo Miradas Fulminantes a diestro y siniestro.

Las cartas de Acción que se presentan en esta expansión son:



Rebota, Rebota...

Puedes jugar esta carta de Acción en respuesta a una carta de Pasar la Pelota de la que seas objetivo. Esa acción rebota automáticamente al jugador que intentó echarte las culpas. El turno de ese jugador comenzará de nuevo como si hubiese recibido esa "culpa" normalmente. Se puede usar una carta de Rebota, Rebota..

en respuesta a otra carta igual, pero no olvides que la paciencia del Señor Oscuro tiene un límite.

¡Ni lo Sueñes!

Puedes jugar esta carta durante el turno de otro jugador. El jugador objetivo debe descartarse inmediatamente de todas sus cartas de Acción y robar una del mazo. Después continúa su turno normalmente. Si la carta de Acción que ha robado no le permite echarle las culpas a otro jugador, recibirá inmediatamente una Mirada Fulminante.



El Último en Llegar

Puedes jugar esta carta al principio de tu turno, antes de empezar a justificarte, para intercambiar todas tus cartas (tanto de Excusa como de Acción) con el jugador que elijas. Esta carta no puede usarse mientras que el Señor Oscuro le está echando una Mirada Fulminante a ese jugador.

¡Sé Listo!

Puedes jugar esta carta durante el turno de otro jugador, para cambiar las Miradas Fulminantes que tienes por las suyas. Esta carta no puede usarse mientras que el Señor Oscuro le está echando una Mirada Fulminante a ese jugador.



¡Ahora un 100% Más Maligno!

Si piensas que las nuevas cartas de Acción no son lo suficientemente malignas, puedes intentar algo aún más ruin. En esta caja encontrarás cartas de Pasar la Pelota e Interrumpir "personalizables"; coge una de estas cartas, crea una Acción especial, escríbela sobre la carta, y barájala con el resto (sin decírselo a nadie, a ser posible).



¿Quieres ejemplos de Acciones Especiales realmente perversas?

¡Te Has Distraído!

Una Acción de Pasar la Pelota que evita que el jugador objetivo robe una carta de Acción al principio de su turno.

¡Detente!

Una Acción de Interrumpir que finaliza inmediatamente el turno del jugador objetivo, haciendo que éste pase al jugador sentado a su izquierda.

¿Te Ha Comido la Lengua el Gato?

Una Acción de Interrumpir que hace que el jugador objetivo se descarte inmediatamente de una de sus cartas de Acción, escogida al azar.

CRÉDITOS

Un juego de Fabrizio Bonifacio, Massimiliano Enrico y Chiara Ferlito, con la participación especial de Riccardo Crosa

Ilustraciones y diseño de Riccardo Crosa y Paolo "Spot" Valzania

Virginia Briganti, Giulia Campanella, Marco Crosa y Silvio Negri-Clementi también trabajaron en el proyecto

Créditos de la edición española

Traducción : Darío Aguilar Pereira

Maquetación y diseño adicional: José Luis Herrera

Edición: Jose M. Rey

Más excusas burdas y castigos terribles en
www.rigormortis.edgeent.com

¡Sí, Señor Oscuro! es ©2005-2006 Counter srl, todos los derechos reservados. Cualquier producción o traducción, incluso parcial, del material de esta colección queda totalmente prohibido, si no se cuenta con la autorización expresa del editor. Todos los personajes y hechos citados en este juego son ficticios. Cualquier referencia a personas, vivas o no, o a eventos reales, es pura coincidencia.

Queremos dar las gracias a todos los participantes en las pruebas de juego y a todos los jugadores que han contribuido a la mejora de ¡Sí, Señor Oscuro! Agradecimientos especiales a todos los burros del Flying Circus (flyingcircus.it).

También queremos dar las gracias a todas las personas que nos han apoyado durante la realización de este juego, y a todas las personas que han creído en esta locura de proyecto desde el principio, en particular a Valeria Bottiglieri, Antonella Negri-Clementi, Cesare Sacchetti y Rachele Stocco.

AVISO: ¡Sí, Señor Oscuro! 2 es una expansión de ¡Sí, Señor Oscuro!, así que necesitas el juego básico para poder usarla. Aquí encontrarás un breve resumen de las reglas, así como una explicación completa de las nuevas cartas.

edge® STRATELIBRI

