



MANUAL ✨

Edición Kickstarter

Introducción

Página 2

Reglas básicas

Página 4

Reglas avanzadas y variantes

Página 8

Guía de cartas

Página 13



COMPONENTES

- ★ **44** Personajes estándar
- +5** Edición Kickstarter



- ★ **5** Guiones



- ★ **30** Acciones
(6 de cada color)



- ★ **20** Ovaciones/Abucheos



- ★ **4** Tendencias
(regla avanzada)



CRÉDITOS

- ★ **Diseño de juego:** Juan Lucas
- ★ **Ilustración:** Jorch
- ★ **Diseño gráfico:** Ananda Culebras / Jorch

- ★ **Agradecimientos**

A quienes asistieron a los ensayos: Lola y José, Fer, Agustín y Laura.
A los patrocinadores de Kickstarter por hacer esto posible.
Y en especial a Pablo y su árbol, por ser el comienzo de todo.

© 2025 Juan Lucas

OBJETIVO DEL JUEGO



En Elenco todos compiten por **ser el Personaje más aclamado** de la obra de teatro y obtener la Ovación del público. Esto se consigue **obteniendo la puntuación más alta en cada ronda** de juego.

Para conseguir la máxima puntuación **será importante elegir adecuadamente el Personaje** que se quiere utilizar cada ronda, teniendo en cuenta su puntuación inicial y habilidad.



*Puntuación inicial
del Personaje*

DESTACADO

Puedes actuar en primer lugar

Habilidad

También **habrá que determinar qué Acción será más eficaz** para intentar inclinar la balanza a tu favor, intentando anticiparse a lo que decidan los demás.

Al final de cada Función (o ronda de juego) quien tenga la **puntuación más alta recibirá una Ovación** y la más baja se **llevará un Abucheo**.

Tras jugar cinco Funciones se hará recuento, y por cada Ovación se suma 1 punto, mientras que cada Abucheo resta 1. **Ganará quien tenga más puntos al final en el balance de Ovaciones y Abucheos.**

★ Preparación

Baraja todas las cartas de **Personajes** juntos y mantenlos en el mismo mazo. **Baraja aparte las cinco cartas de Guion.**

Cada participante elige un mazo de cartas de **Acción**, escogiendo el color que prefiera. Todos los mazos tienen las mismas acciones, solamente difiere el color.

★ ¡Que comience la Función!

El juego se divide en una serie de rondas (denominadas *Funciones*) en las cuales se suceden las siguientes fases:

1. Audición: se reparten de forma visible dos **Personajes** al azar a cada participante, robándolos del mazo, de tal forma que todos vean los personajes que tienen los demás.

Nota: si no quedan suficientes **Personajes** en el mazo disponibles para repartir, restablece el mazo con los **Personajes** que ya se hayan utilizado y vuelve a mezclarlos.

Adicionalmente, **también se reparte al azar y de forma visible una carta de Guion a cada uno** para determinar el orden de actuación de esa Función.

El orden lo determina el número marcado con un + en el **Guion**, comenzando por quien tenga el valor más alto, y continuando en orden descendente.

Como los Guiones se reparten aleatoriamente cada Función, el orden puede cambiar cada vez. Este orden es muy importante durante la fase 3 (Actuación).



Valor del Guion

2. Ensayo: Cuando todos hayan visto las cartas que tienen los demás, **se procede a recoger los Personajes, y cada jugador en secreto elige uno de ellos**, con el que actuará esa Función, **y descarta el otro** sin enseñarlo, dejándolo boca abajo en el centro de la mesa.

Además, **cada uno deberá escoger en secreto una Acción de las que tenga disponibles** y dejarla colocada boca abajo junto al Personaje elegido.



Ejemplo de preparación durante el Ensayo

Importante: Las Acciones son de un solo uso. Una vez utilizadas en una Función, deben dejarse visibles sobre la mesa, y no podrán volver a usarse.

3. Actuación: Después de que todos hayan preparado en secreto su Personaje y Acción, **se revelan los Personajes, todos a la vez** (las Acciones aún no). En este momento se aplican, si las hubiera, las habilidades de los Personajes que se ejecutan al revelarse.

Si hay varios Personajes con habilidad aplicable al revelarse, se resuelven por orden de Guion.



En este momento se pueden usar las cartas de Guion para indicar la puntuación inicial de cada Personaje. En la Función la puntuación irá variando, por lo que se aconseja ir reflejándola en todo momento en esta carta.

Cuando todos hayan revelado el Personaje, **siguiendo el orden indicado en el Guion cada participante “actúa”**, es decir, revela la Acción elegida y aplica su efecto correspondiente, hasta que todos hayan actuado.

Es obligatorio jugar una acción cada ronda, y su efecto debe aplicarse siempre que sea posible, incluso aunque ello te perjudique. *Sí, podría incluso llegar a caerte tu propio Sabotaje si los demás se protegen antes...*

Salvo que alguna carta especifique lo contrario, **no es posible modificar la puntuación de un Personaje por debajo de 0 ni por encima de 10**, tal y como marca la escala en el Guion. Cualquier exceso en la puntuación se ignora en el momento y se pierde.

Ejemplo: $8 + 3$ pasaría a 10 (no 11). Un posterior -2 lo devolvería a 8.

4. Valoración: Después de que todos hayan actuado y aplicado el efecto de sus cartas de Acción, se comparan las puntuaciones finales obtenidas. **Quien tenga la puntuación más alta, recibirá una Ovación.** En cambio, **quien tenga la más baja, recibirá un Abucheo.**

Es posible que se den empates tanto en la puntuación más baja como la más alta. En estos casos, **todos los que estén empatados reciben Ovaciones o Abucheos** según corresponda. En el hipotético caso en que todos acaben con la misma puntuación, igualmente entrega las Ovaciones y Abucheos pertinentes.

Tras entregar las Ovaciones y Abucheos correspondientes, se retiran los Personajes elegidos en esta Función y los no usados, y se procede a repetir desde la fase 1 hasta que se completen las cinco Funciones.

Importante: En la última Función, la nº 5, la puntuación es doble. Eso quiere decir que quien gane recibirá dos Ovaciones, y quien pierda, dos Abucheos.

★ Final

Una vez jugadas las cinco Funciones, se hace el recuento de Ovaciones y Abucheos para determinar quién será la nueva estrella del teatro adorada por el público, y quien quizá deba replantearse su carrera como actor/actriz...

Cada Ovación obtenida suma 1 punto, mientras que cada Abucheo lo resta. Ganará quien tenga un balance más alto en la puntuación, o, en caso de que haya varios con la misma suma final, quien tenga más Ovaciones.

Como probablemente hayáis observado, hay seis cartas de Acción, pero solamente se juegan cinco Funciones, sobrando por tanto una carta de Acción. No es un error, está así decidido para que en la última función siga habiendo dos opciones posibles para elegir, y tener una extra para desempatar, si procede.

¿Habéis empatado?

En principio esto no es un problema, y podéis dejarlo así demostrando que sabéis compartir la fama. Sin embargo, si esto no es posible porque vuestro orgullo os lo impide, podéis jugar una ronda extra de desempate entre quienes hayan empatado, usando para ello la Acción que os quede sin utilizar. Y que la suerte decida.

Estas reglas avanzadas y variantes están diseñadas para darle al juego mayor versatilidad, y poder ajustarlo al gusto del grupo. Todas las reglas aquí mencionadas son opcionales, por lo que se puede jugar a Elenco perfectamente sin usarlas. Además, se recomienda haber jugado antes algunas partidas para conocer el juego antes de aplicar estas reglas.

La mayoría de variantes son compatibles entre sí, por lo que se pueden seleccionar varias de ellas (por ejemplo, Compañías Teatrales con Especialización y Festival de Teatro, más las reglas Tendencias y Papeles Principales).

★ Tendencias - Regla avanzada

Esta regla avanzada representa las modas dentro del mundo del teatro, favoreciendo o perjudicando ciertos géneros teatrales en cada momento. Para aplicar esta regla, deben usarse las cuatro cartas de Especialidad incluidas en el juego.

Cada Personaje tiene en su carta marcada su Especialidad, pudiendo ser una de estas cuatro: Comedia, Tragedia, Musical o Epopeya.



*Especialidad de
un Personaje*

Utilizando esta regla, cuando se entregan las Ovociones en la fase 4 (Valoración), quien gane utilizará la Especialidad marcada en su Personaje para marcarla como Tendencia dejando en la zona de juego la carta de dicha Especialidad con la cara +1 hacia arriba (es posible que en una misma ronda se pongan varias si ganaron a la vez Personajes de diferente Especialidad).

Igualmente, quien pierda pondrá su Especialidad en la cara -1 (Decadencia). En caso de que coincida la misma Especialidad en victoria y derrota, se anula y no se pone carta.

En la primera Función elegid la Tendencia y Decadencia al azar, por ejemplo, robando dos Personajes del mazo.

Cuando se revelan los Personajes y después de aplicar las habilidades de revelado, todos aquellos que tengan la misma Especialidad que esté en Tendencia, reciben inmediatamente 1 punto, y los que están en Decadencia, -1.

★ Papeles Principales - Regla avanzada

Con esta regla avanzada se pretende reflejar el hecho de que, aunque en una obra pueda haber varios personajes importantes del mismo tipo (p.e. protagonistas, antagonistas, etc.), al final uno de ellos llamará más la atención que los demás.

Para aplicarla, fíjate en los Personajes que tienen unas estrellas en su puntuación base.

Si se utiliza esta regla, en la fase 3 (Actuación), cuando se revelen los Personajes y después de aplicar las habilidades correspondientes, si se da el caso de que haya varios Personajes que tengan estrellas y sean iguales, todos a excepción del primero en actuar (siguiendo el orden de Guion) reciben una penalización de -2 puntos.



*Estrellas de
Personaje Principal*

Por ejemplo, si hay tres Protagonistas en la mesa, el primero mantiene su puntuación inicial de 9, pero los otros dos Protagonistas comenzarán con una puntuación de 7.

La penalización únicamente se aplica entre aquellos que son iguales entre sí. Así pues, un Destacado no penaliza a un Antagonista, pero un Antagonista a otro sí, por poner un ejemplo.

★ Duelo de Actuaciones - Modo para dos

Este modo permite jugar a Elenco cuando únicamente hay dos participantes. Es una modalidad que implica mayor uso de memoria para anticiparte a la jugada de la otra persona. Antes de comenzar, retira del mazo de Personajes los Suplentes (?) y los Figurantes (I). Quita también todos los Guiones excepto los de +2 y +4, y da al azar uno a cada persona. Estableced a continuación un número de Funciones que queréis jugar. Por ejemplo, al mejor de 3 o hasta que uno pierda X veces.

Ahora puede comenzar la partida siguiendo las mismas fases que en el juego estándar, pero aplicando las siguientes modificaciones:

1. Audición: Se reparten cinco Personajes al azar a cada participante, de forma que sean visibles para la otra persona. Deberéis intentar recordar qué le ha salido al otro.

2. Ensayo: Cuando hayáis visto y memorizado las cartas del otro, se recogen y ocultan los Personajes.

3. Actuación: Cada uno elige uno de sus Personajes en secreto junto con una Acción, intentando predecir qué elegirá el otro para escoger una combinación que le pueda superar en puntuación. Una vez elegidos, se revelan, y por orden de Guion se resuelven las Acciones. El que consiga la mayor puntuación, se lleva la Ovación (y no se entrega Abucheo). Después, se intercambian los Guiones, y se repite esta fase hasta usar todos los Personajes.

Es posible acabar la fase antes si alguien ya gana matemáticamente.

4. Valoración: Se recuentan las Ovaciones obtenidas por cada uno. Quien tenga menos se lleva un Abucheo. Se retiran después todos los Personajes y Ovaciones, y se recuperan las Acciones, repitiendo todo hasta alcanzar el límite de Funciones acordado al inicio.

★ **Compañías Teatrales - Variante por equipos**

Este modo de juego por equipos está pensado para grupos de cuatro personas, jugando dos y dos en cada equipo. La diferencia principal respecto al modo estándar es que las Ovociones y Abucheos recibidos por cada uno contabilizan al final para el equipo entero.

No obstante, hay una regla adicional a tener en cuenta: si al finalizar la Función, antes de entrar en la fase de Valoración, ambos miembros del equipo tienen Personajes de la misma Especialidad, ambos suman 1 punto cada uno.

Como restricción, los integrantes de un equipo no pueden hablar ni compartir información entre sí durante la fase de Ensayo. En la Audición sí pueden hablar, pero todo lo que digan será escuchado por el equipo contrario.

★ **Especialización - Variante**

En esta variante se busca dar más peso a la evolución dentro de las diferentes Funciones, pudiendo crear grandes bonificaciones si se consigue mantener de forma sostenida la misma Especialidad tras cada Función realizada.

Para ello, al finalizar cada Función quedaos con el Personaje con el que hayáis terminado y mantenedlo frente a vosotros para el resto de la partida. En las sucesivas Funciones, al revelar los Personajes sumadles tantos puntos como Personajes anteriores se tengan que coincidan con la Especialidad del nuevo que se haya elegido.

Por ejemplo, si acabaste en la primera y segunda Funciones con un Personaje de Musical, y en la tercera vuelves a elegir otro de Musical para actuar, al revelarlo suma 2 puntos adicionales.

★ Festival de Teatro - Variante

En esta variante no hay descarte de Personajes, por lo que aumenta el factor memoria y la planificación.

Primero, retira los Suplentes (?), pues no están adaptados para esta modalidad.

En la primera Audición, coloca dos Personajes por participante en el centro de la mesa, sin otorgárselos a nadie concreto. Entrega los Guiones de forma normal, y a continuación, por orden de Guion, cada uno elegirá un Personaje. Cuando todos hayan elegido el primero, de nuevo por orden de Guion, se elige el segundo.

Una vez hecho esto, se elegirá uno de los dos en secreto para usarlo esa Función, pero el otro Personaje no se descarta, sino que se mantiene en la mano. Luego se procederá a seguir la actuación como de costumbre. En la siguiente Función se pasa directamente al Ensayo usando el otro Personaje que queda en la mano, y sin repartir nuevos.

En resumen, en las Funciones impares se reparten Personajes, y en las pares se usa el que queda.

En esta variante se juega a seis Funciones para poder utilizar el último personaje, por lo que también se gastarán todas las cartas de Acción.

Aclaración: orden de aplicación de cambios en las puntuaciones

Si se juega con las variantes y reglas avanzadas, se puede observar que muchas modificaciones de puntos se realizan al revelar los Personajes. Ya que el orden de aplicación puede ser determinante, si tienes dudas sigue este orden para mantener el equilibrio del juego:

1. Aplica habilidades de revelado, por orden de Guion.
2. Acumula todas las bonificaciones y penalizaciones a la Especialidad en un valor, y aplícalo. *Ejemplo: +2 por Especialización, -1 por Tendencia negativa = suma 1 en total.*
3. Aplica penalizaciones si se usa la regla Papeles Principales.

? SUPLENTE *Prepárate, que te puede tocar cualquier cosa.*

Si tienes un Suplente, al revelarlo deberás cambiarlo por uno de los Personajes que estén descartados en el centro. No puedes volver a escoger el que hayas descartado tú, ni a otro suplente.

Con un Suplente, en ningún caso, puedes jugar; debe ser sustituido por un Personaje que tenga valor numérico. Una vez cambiado, pon el nuevo encima del suplente, y aplica las reglas normales como si lo acabases de revelar.

Si hay varios Suplentes en juego, se eligen reemplazos según el orden de Guion. Si no quedan Personajes válidos en los rechazados, saca uno al azar del mazo.

Nota: si hay un Antagonista que tiene orden de turno anterior, no podrá usar su habilidad contra un Suplente, puesto que aún no habrá cambiado a un Personaje válido.

O TÚ. *¿Conseguirás triunfar?*

Esta carta especial te representa a ti y tu carrera teatral, empezando desde lo más bajo. Al ser tú, debes escogerla si te toca en la Audición. Si se están usando las Especialidades, puedes elegir la que más te interese. Si consigues ganar con este personaje, recibirás la cantidad fija de cinco Ovaciones (en la ronda final no dobla).

O IMPROVISADO. *Adáptate sobre la marcha.*

Antes de actuar copia la puntuación y Especialidad de quien actúe después. Si se te aplicó antes alguna modificación de puntos se ignora. Como este personaje no tiene Especialidad hasta que actúa, no se ve afectado por modificaciones de Especialidad previas, solamente por las posteriores. Además, este personaje no puede ser cambiado por otro mediante Soborno al Director o Era mi Papel.

1 FIGURANTE *Ahí no vas a llamar mucho la atención...*

Con un figurante no puedes recibir ni Ovaciones ni Abucheos, sea cual sea tu puntuación final. Puede ser útil si sabes que vas a perder igualmente, o para intentar que otros pierdan contigo.

2 ADORNO *Aprovecha que nadie se fija demasiado en ti.*

Si combinas este Personaje con la Acción Sabotaje, la penalización aplicada pasa a ser de -8 para quien la reciba.

3 CIRCUNSTANCIAL *Una aparición puntual en escena.*

Este personaje no tiene habilidad, juega sólo con su valor.

4 SECUNDARIO *Puedes salir en cualquier momento.*

Al revelar este Personaje, puedes cambiar tu carta de Guion por la de quien quieras. De esta forma, tú decides en qué momento quieres actuar. Si te toca este Personaje tras un Soborno al Director, igualmente puedes cambiar tu Guion y se resolverían las Acciones restantes siguiendo el nuevo orden (saltando a quien ya haya actuado). El cambio de Guion puede cambiar el orden de aplicación de las habilidades que se ejecutan al revelar, pero nunca podrá dejar a alguien sin aplicar su habilidad, ni hacer que alguien se repita. *Ejemplo: un Secundario tiene el Guion +5, y con su habilidad lo cambia por el de un Antagonista, que tenía +2. Ahora aplicaría su habilidad el Antagonista, aunque el +5 ya salió, puesto que no la había usado antes. Después, al llegar de nuevo al +2, el Secundario ya no hace nada más.*

5 NARRADOR *Cambia la historia si te conviene.*

Cuando vayas a actuar, puedes cambiar la Acción elegida por otra de las que te queden y usarla en su lugar. Ten en cuenta que si pierdes al Narrador antes de actuar no podrás hacer el cambio, las habilidades se aplican en su momento.

6 CENTRAL *No es mal papel, pero los hay mejores.*

Este personaje no tiene habilidad, juega sólo con su valor.

7 ANTAGONISTA *Un buen villano puede eclipsar a los demás.*

Cuando se revela este Personaje puedes elegir a cualquier persona para restarle un punto en ese mismo momento, respetando las reglas generales de pérdida de puntos.

8 DESTACADO *Abre la actuación y gánate al público antes.*

Este personaje tiene la oportunidad de jugar su Acción en primer lugar. Si deseas usar la habilidad, tienes que indicarlo antes de que los demás empiecen a realizar sus Acciones. Si no, jugarás en tu turno normal. Si hay varios Destacados que quieran jugar primero, deberán resolverlo entre ellos siguiendo el orden de Guion. Una vez que las Acciones de los Destacados que hayan elegido ir antes han sido realizadas, se resuelven las demás siguiendo el orden habitual.

9 PROTAGONISTA *Un gran poder y una gran responsabilidad.*

Si consigues ganar teniendo a este Personaje en tu poder, recibirás una Ovación adicional además de la habitual. Esto se aplica incluso aunque empates en la victoria. No obstante, lo mismo ocurre si pierdes, recibiendo en ese caso un Abucheo adicional.

10 ESTRELLA *Desde lo más alto la caída puede ser peor.*

Cualquier pérdida de puntos recibida te afecta el doble, sea del tipo que sea. En cambio, con este Personaje puede llegarse hasta la puntuación 12, superando el límite normal. Utiliza el Guion boca abajo para marcar la puntuación superior a 10, de esta manera:



Apuntador: Elige a cualquiera de los participantes, pudiendo ser tú (lo más habitual), para sumarle tantos puntos como se indica en tu carta de Guion en el valor con el + (el mismo que se utiliza para determinar el orden de turno).

Era mi Papel: Debes cambiar tu Personaje por el de otra persona. Al hacerlo, se intercambian conservando las puntuaciones que tuvieran en ese momento cada uno (no se restablecen los valores originales).

Ojo Avizor: En el momento en que la reveles ya no puedes ser objetivo de las Acciones de los demás (sí te pueden seguir afectando habilidades de otros Personajes). Esta carta no tiene efecto hasta que es usada, por lo que nunca te protegerá si actúas en último lugar.

Pacto con Técnicos: Suma o resta 2 puntos a quien elijas. Puedes decidir si aplicas la suma o la resta en el momento de usar la acción, dándote libertad a escoger lo que más te convenga.

Sabote: Resta 3 puntos a quien tú elijas, pudiendo ser cualquiera de los participantes, incluido tú.

Soborno al Director: Debes cambiar cualquier Personaje en juego por otro al azar del mazo, sea el tuyo o el de otra persona. El objetivo deberá robar uno nuevo y sustituir el anterior por el que le haya salido. Al hacerlo, pasa a tener la puntuación que tenga el nuevo, independientemente de lo que valiese en ese momento el anterior. Si el nuevo tiene habilidad que se aplica al ser revelado, se puede utilizar.

Por ejemplo, si recibes un Antagonista, pasarías a valer 7 puntos y podrías restarle 1 a alguien por su habilidad.