



Elenco



REGLAMENTO

COMPONENTES

44x Personajes



30x Acciones
(6 de cada color)



5x Guiones



8x Abucheos



9x Ovaciones



1x Carta resumen



1x Carta de Fama
(regla avanzada)



CRÉDITOS

Edición: LUDOLI

Autor: Juan Lucas

Ilustración e iconografía: Jorch

Diseño gráfico y maquetación: Marta Alcázar, Alina Kobus,
Juan Lucas

Pruebas de juego: Yasmin, Pablo, Lola, José, Fer

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 **teniendo la puntuación más alta en cada ronda de juego**.

Para ello, **será importante que elijas adecuadamente el Personaje** 🧑 que quieras utilizar cada ronda, teniendo en cuenta su puntuación inicial y habilidad.



*Puntuación
inicial*

Si usas Soborno, mira los tres primeros 🧑 del mazo y elige el que quieras

Habilidad

También tendrás que **escoger la Acción** 🎭 más eficaz para inclinar la balanza a tu favor, intentando anticiparte a lo que decidan los demás.

Al final de cada ronda, **quien tenga la puntuación más alta recibirá una Ovación** 🖐️ y quien tenga la más baja se llevará un **Abucheo** 🙌.

Tras jugar cinco rondas se hará recuento, y por cada 🖐️ se suma 1 punto, mientras que cada 🙌 resta 1, determinando así la puntuación final.

REGLAS ESTÁNDAR - 3 a 5 personas

Preparación

Baraja todas las cartas de  juntas y mantenlas en el mismo mazo. Baraja aparte las cinco cartas de Guion.

Cada participante elige un mazo de cartas de , escogiendo el color que prefiera. Todos los mazos tienen las mismas acciones, solamente difiere el color (y su icono).

¡Que comience la Función!

El juego se divide en cinco rondas (denominadas Funciones) en las cuales se suceden las siguientes fases:

1. **Audición:** reparte de forma visible dos  al azar a cada persona, robándolos del mazo, de tal forma que todos veáis los que tienen los demás.

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

Adicionalmente, reparte también 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 escrito en la esquina del Guion, comenzando por quien tenga el valor más alto, y continuando en orden descendente.

3

Valor para el
orden de turno

Este orden es muy importante durante la fase 3 (Actuación), y será aleatorio en cada Función.

2. **Ensayo:** Cuando todos hayáis visto las cartas que tienen los demás, **ocultad vuestros** 🧙 en la mano, y **elegid en secreto uno de ellos**, con el que queráis actuar esa Función, y **dejad el otro en el centro de la mesa**, sin enseñarlo.

Además, **deberéis escoger en secreto una de vuestras** 🧙 disponibles, para aplicarla en esa función, poniéndola boca abajo junto al 🧙 elegido.

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

3. **Actuación:** Cuando todos hayáis preparado en secreto vuestras cartas, **revelad los** 🧙 elegidos (las 🧙 aún no).

* *En este momento se pueden usar las cartas de Guion para indicar las puntuaciones iniciales de los 🧙 elegidos, colocando un lateral de la carta junto a su valor correspondiente. Se aconseja ir reflejando en los marcadores los cambios de puntuación que vayan ocurriendo.*



Posibles formas de marcar la puntuación

Cuando todos hayáis revelado vuestros 🧙, siguiendo el orden indicado en el Guion tenéis que "actuar", es decir, enseñar vuestra 🧙 elegida y aplicar su efecto.

Si tienes un 🧙 con una habilidad que indica que se aplica "antes" o "después" de actuar, tienes que aplicarla en esta fase durante tu turno de actuación, según corresponda.

Es obligatorio jugar una  cada Función, y su efecto debe aplicarse siempre que sea posible, incluso aunque ello te perjudique.

Salvo que alguna carta especifique lo contrario, **no es posible modificar la puntuación de un  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: Si tienes un 8 y recibes +3, pasarías a 10 (no 11). Si después recibes -2, volverías a 8.

4. Valoración: Después de que todos hayáis actuado, se comparan las puntuaciones finales obtenidas. **Quien tenga la puntuación más alta recibe una .** En cambio, **quien tenga la más baja, recibe un .**

 *Es posible que se den empates tanto en la puntuación más baja como la más alta. En estos casos, todos los que estéis empatados recibís  o  según corresponda. En el hipotético caso en que todos acabéis con la misma puntuación, solamente se entregan las .*

Tras entregar las  y los  correspondientes, se retiran del juego los  repartidos en esta Función (usados y no usados), y se procede a repetir desde la fase 1 hasta que se completan las cinco Funciones.

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

Final

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

Cada  obtenida suma 1 punto, mientras que cada  lo resta. Ganará quien tenga un balance más alto en la puntuación, o, si hay empate en la suma, quien tenga más .

Como probablemente hayas observado, hay seis cartas de , pero solamente se juegan cinco Funciones, sobrando por tanto una. No es un error, está así decidido para que en la última Función siga habiendo dos opciones posibles para elegir.

¿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 hayáis empatado, usando para ello la  que os quede sin utilizar.

DUELO DE ACTUACIONES - 2 personas

Para jugar Elenco en el modo duelo para dos personas, hay que aplicar algunos cambios con respecto a las reglas estándar.

Preparación: retira del mazo de  los Suplentes (valor 0) y los Figurantes (valor 1) y barájalo. Toma los Guiones numerados con el 2 y el 4 y asignadlos al azar entre vosotros. Cada uno debe elegir y quedarse un mazo de  de un color.

Estableced a continuación un número de rondas (Funciones) que queréis jugar.

Después, puede comenzar la partida siguiendo las mismas fases que en el juego estándar, pero de la siguiente forma:

1. **Audición:** se reparten cinco  al azar a cada persona, de forma visible.
2. **Ensayo:** Mirad detenidamente lo que le ha salido a la otra persona, e intentad recordar su Elenco. Cuando creáis que lo habéis memorizado, recoged las cartas en vuestra mano.
3. **Actuación:** Cada uno elige uno de sus  en secreto junto con una , intentando predecir qué elegirá el otro para escoger una combinación que le pueda superar en puntuación. Una vez elegidas ambas cartas, se revelan los dos . Quien tenga el Guion 4, enseña y aplica primero el efecto de su , y después hace lo mismo el otro. A continuación, comparad las puntuaciones resultantes para ver quién tiene la más alta, y se le otorga su  correspondiente. Después, intercambiad los Guiones, y mantened los  y las  utilizados sobre la mesa y visibles.

Esta fase se repite hasta que uséis todo vuestro Elenco, o hasta que alguien decida conceder la Función.

4. **Valoración:** Cuando ya se hayan utilizado los cinco  o alguien conceda la Función, haced recuento de las  obtenidas por cada uno. Quien tenga menos, pierde la Función y se lleva un .

Retirad después todos los  y , y recuperad vuestras . Si hay empate de , robad cada uno un  al azar del mazo, y usadlo con la  que os quede para desempatar.

Tras la Valoración, repetid desde la Audición hasta completar las Funciones establecidas, para decidir quién gana la partida.

OTRAS VARIANTES

En estas variantes se usan las Especialidades de los . Para identificarlas, la mayoría de los  vienen marcados con una Especialidad de las cuatro posibles en la esquina inferior:

Comedia , Tragedia , Musical  o Epopeya 

Compañías Teatrales – Modo para 4 por equipos

En este modo de juego se usan las reglas estándar, pero se hacen equipos para ir dos contra dos. La diferencia principal respecto al modo estándar es que las  y los  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 tenéis  de la misma Especialidad, sumáis 1 punto cada uno.

Como restricción, los integrantes de un equipo no podéis hablar ni compartir información entre vosotros una vez se entra a la fase de selección en secreto de  y  (Ensayo). En la Audición si podéis hablar, pero todo lo que digáis podrá ser escuchado por el equipo contrario. No está permitido abandonar la mesa para hablar en secreto.

Famosos

Esta variante para el modo estándar o por equipos aplica modificadores a las puntuaciones según el  que elija quien vaya ganando.

Para aplicar esta variante, se usa la carta de Fama , en la cual se indican sus efectos y reglas para entregarla.

Personajes

0 - Suplente

Prepárate para lo que sea.

Si tienes un Suplente, antes de actuar deberás cambiarlo por uno de los  que hayan sido dejados en el centro, a tu elección. No puedes volver a escoger el que hayas dejado tú durante el Ensayo, ni a otro Suplente.

Una vez cambiado, pon el nuevo encima del Suplente y establece la puntuación a la que tenga el  elegido. Si el nuevo tiene habilidad que aplica antes de actuar, puedes usarla con normalidad.

1 - Figurante

Ahí no vas a llamar la atención...

Con un Figurante no puedes recibir ni  ni , 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 no se fijan en ti.

Si combinas un Adorno con la  Sabotaje, la penalización aplicada pasa a ser de -8 para quien la reciba.

3- Circunstancial

Con dinero, todo se arregla.

Si combinas un Circunstancial con la  Soborno, en vez de asignar un  al azar al objetivo, mira los tres primeros  del mazo y elige tú cuál le asignas. Puedes hacerlo sobre ti.

4 - Secundario

Aprovecha tus éxitos previos.

Con un Secundario, antes de actuar puedes sumarte a ti tantos puntos como  hayas obtenido en las Funciones anteriores, independientemente de los  que tengas.

5 - Narrador

Cambia la historia al momento.

Cuando vayas a actuar, puedes cambiar la  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 - Veterano

Te las sabes todas.

Solamente aquellos que al actuar tengan tantos puntos o más que tú podrán elegirse como objetivo de su . Esto solamente te protege de efectos de , por lo que puedes seguir viéndote afectado por habilidades de otros .

7 - Antagonista

El poder de un buen villano.

Si teniendo un Antagonista ganas la Función (o duelo en el modo para 2), y por tanto recibes , puedes eliminarle a otra persona a tu elección una  que tenga. Si ganas y a la vez empatas con alguien, puedes seguir aplicando el efecto.

8 - Destacado

No dejes que nadie te eclipse.

Una vez que hayas resuelto el efecto de tu , si hay alguien que tenga una puntuación más alta que la tuya, puedes restarle 1 punto. Solamente puedes hacerlo sobre una persona, aunque haya varias que te superen.

9 - Protagonista

Un gran papel conlleva una gran responsabilidad.

Si consigues ganar teniendo un Protagonista en tu poder, recibirás una  adicional además de la habitual (o las dos de la Función final). Esto se aplica incluso aunque empates en la victoria. No obstante, lo mismo ocurre si pierdes, recibiendo en ese caso un  adicional.

10 - Estrella

Desde lo más alto la caída puede ser mucho peor.

Cualquier pérdida de puntos que sufras por  y habilidades de otros  deberás multiplicarla por 2. En cambio, con este  puedes llegar hasta la puntuación 12, superando el límite normal. Utiliza el Guion invertido para marcar la puntuación superior a 10, de esta manera:



Acciones

Crítico Comprado

Una opinión "honesta".

Suma o resta 2 puntos a quien elijas. Puedes decidir si aplicas la suma o la resta en el momento de usarla, dándote libertad para escoger lo que más te convenga.

Es mi Papel

Nací para interpretario.

Debes cambiar tu  por el de otra persona. Al hacerlo, se intercambian manteniendo las puntuaciones que tengan en ese momento cada uno (no se restablecen los valores originales).

Ojo Avizor

Os tengo vigilados.

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

Sabotaje

Que parezca un accidente.

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

Soborno

Uy, se te han caído estos billetes.

Debes cambiar cualquier  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.

Técnico Compinchado

Ten amigos en todas partes.

Elige a cualquiera de los participantes, pudiendo ser tú (lo más habitual), para sumarle la misma cantidad de puntos que tenga su Guion como valor de inicio, pudiendo ir desde el 5 hasta el 1.

