

# IDUS MARTII · REGLAS EN ESPAÑOL

En IDUS MARTII (Los Idus de Marzo) los jugadores formarán parte del Senado durante **una conspiración secreta que intenta acabar con la vida del César**. Deberás escoger bando, según tu objetivo secreto, e intentar descubrir quién piensa igual que tú para poder forzar la balanza hacia un lado u otro. Pero cuidado, a algunos senadores sólo les importa su bolsillo y se venderán al mejor postor.

## PREPARACIÓN

1. Se separan tantas parejas de cartas de facción “Leal” y “Traidor” como jugadores haya menos 1. Se añaden a éstas las 2 cartas de facción “Mercader” y se baraja el mazo formado.
2. Cada jugador recibe 2 cartas de facción del mazo, boca abajo. Las puede examinar pero no mostrar al resto de jugadores.
3. Se separan las 6 cartas de voto y las 4 cartas de rol y se dejan en el centro de la mesa, boca arriba.

## CÓMO SE JUEGA

La partida se desarrolla en **dos rondas**. Cada ronda **tiene tantos turnos como jugadores haya** en mesa. Una vez finalizada la primera ronda, empieza la segunda; una vez finalizada la segunda (cuando el jugador inicial reciba por 3ª vez la carta de Cónsul), se procede al **FINAL DE LA PARTIDA**.

Durante **LA PRIMERA RONDA**, los turnos se componen de los pasos siguientes:

- I **VOTACIÓN**: Cada Edil coge una carta de voto verde y una roja. Luego seleccionan su voto secretamente y colocan dicha carta frente a sí, boca abajo.
- II **VETO**: El Pretor escoge UNA de dichas cartas de voto y la mira. Si lo desea, **PUEDA** forzar a dicho Edil a intercambiar dicha carta de voto con la carta que le queda en la mano.
- III **CONTEO**: El Cónsul recoge los votos finales, los mezcla bajo la mesa, y los muestra al resto de jugadores. El Cónsul contabiliza los votos en la carta de “Svffragivm”: **Por cada voto, avanza el marcador de dicha facción un espacio. Si un marcador de facción sobrepasa el espacio de límite de jugadores, proceded al FINAL DE LA PARTIDA.**
- IV **FIN DE TURNO**: El Cónsul descarta, boca abajo, UNA de sus cartas de facción a su elección - **de esta forma escoge su facción, lo que será crucial para el FINAL DE LA PARTIDA.** El jugador inicial ignora este paso en su primer turno. Cada jugador con carta de rol entrega dicha carta al jugador a su izquierda (el Pretor pasará a ser Cónsul, el primer Edil pasará a ser Pretor, etc) y empieza un nuevo turno.

## FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina inmediatamente cuando se cumple UNA de las condiciones siguientes:

**CONSPIRACIÓN FALLIDA**: Un marcador de facción sobrepasa el límite de jugadores, tal y como está indicado en la carta de “Svffragivm”.

En cualquier caso, cada jugador **revela su carta de facción** y se **determina la facción ganadora**:

En caso de **CONSPIRACIÓN FALLIDA**, la facción cuyo marcador sobrepase el límite de jugadores es descubierta por la facción rival y sus integrantes son asesinados. En consecuencia, **gana la facción rival**.

En caso que no hubiera ningún jugador de la facción rival, **gana la facción “Mercader”**.



4. Coloca la carta de “Svffragivm” en el centro de la mesa, boca arriba, y coloca los marcadores de facción al lado.

5. El jugador inicial es el jugador que haya tenido un cuchillo en sus manos más recientemente. Dicho jugador coge el rol de Cónsul, el jugador a su izquierda el rol de Pretor y los dos siguientes jugadores cogerán los roles de Edil.

Durante **LA SEGUNDA RONDA**, se siguen los mismos pasos en cada turno, con los siguientes añadidos:

- I **VOTACIÓN**: El Cónsul asigna el resto de cartas de rol, cada una a un jugador diferente. Los jugadores no pueden repetir rol dos turnos seguidos (a excepción de partidas a 5 jugadores donde se podrá repetir un Edil). Adicionalmente, **cada Edil coge una carta de voto amarilla** (además de una carta roja y una verde) y puede votar con cualquiera de ellas.
- II **VETO**: Si el Pretor escoge una carta amarilla **debe mostrarla** al resto de jugadores, y el Edil correspondiente la sustituye boca abajo por uno de sus otros dos votos.
- III **CONTEO**: Cada voto amarillo es un voto nulo, y no hace avanzar ningún marcador de facción.
- IV **FIN DE TURNO**: El Cónsul descarta, boca abajo, una de sus cartas de facción a su elección. **Sólo el jugador inicial realizará este paso, ya que el resto de jugadores tienen ya una única carta de facción.** Sólo se entrega la carta de rol de Cónsul, el resto de cartas son asignadas por el nuevo Cónsul al inicio del paso **VOTACIÓN** del próximo turno.

**IDUS DE MARZO**: El jugador inicial recibe la carta de rol de Cónsul por tercera vez.

En caso de **IDUS DE MARZO**, la facción que tenga 2 o más votos que la facción rival gana la partida ya que consigue frustrar los planes de sus oponentes.

En caso contrario (igualdad de votos, diferencia de 1 voto o no hubiera ningún jugador de la facción rival), **gana la facción “Mercader”** ya que ha conseguido mantener el status quo...hasta los próximos Idus de Marzo, claro está.