



Don Eskridge

Quest

+ REGLAMENTO +

Quest

Los vastos ejércitos del **Mal** de Mordred mantienen a las fuerzas de Arturo al borde de la derrota. Con el futuro de Gran Bretaña en el filo de la navaja, la desesperación obliga a Arturo a lanzar una serie de gestas planificadas apresuradamente para inclinar la balanza a favor del **Bien**. Los líderes deben elegir sus equipos rápidamente, sin votación. Sin embargo, no todo está perdido. Las fuerzas de Arturo cuentan con la ayuda de magia y amuletos poderosos para descubrir a los secuaces de Mordred infiltrados entre ellos.

Y si todo eso falla, una última gesta final aún puede conceder la victoria.

COMPONENTES

26 cartas de personaje

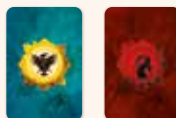


4 tableros de puntuación



una cara para cada cantidad de jugadores,
dos opciones para cuatro jugadores

2 cartas de lealtad



Bien

Mal

20 cartas de gesta



10 de éxito

10 de fracaso

5 fichas de equipo



5 fichas de puntuación



de dos caras, azul y roja

10 cartas de resumen



COMPONENTES

26 fichas de personaje



5 fichas de veterano



1 ficha de líder



1 ficha de magia



3 fichas de amuleto



3 fichas de amuleto descolorido



OBJETIVO

Quest es un juego de lealtades secretas. Los jugadores son o bien sirvientes leales de Arturo (el **Bien**), o bien malignos esbirros de Mordred (el **Mal**). El **Bien** triunfa si consigue que tres gestas se completen con éxito, o descubriendo a los malvados durante la última gesta. El **Mal** gana la partida si frustra tres gestas y evita la última oportunidad del **Bien**. El **Mal** también puede ganar identificando a

determinados personajes del **Bien** durante la caza.

Los jugadores pueden decir lo que quieran y cuando quieran a lo largo de la partida. La discusión, el engaño, la acusación y la deducción lógica son igualmente importantes para que el **Bien** prevalezca o el **Mal** acabe imponiéndose.

LAS CARTAS Y LAS FICHAS



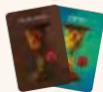
Carta de personaje – Determina si un jugador está del lado del **Bien** (sello de Arturo sobre fondo amarillo) o del **Mal** (sello de Mordred sobre fondo rojo). Los jugadores no pueden revelar estas cartas en ningún momento de la partida ni hacer alusiones al personaje que ilustran. Algunos personajes tienen habilidades especiales, como Morgana, a quien se incluye en todas las partidas. Determinadas cartas de personaje especial se usan en función de la cantidad de jugadores. *Consulta el apartado «Roles especiales», en la página 9.* Algunos son opcionales y pueden ser intercambiados por otros roles. *Consulta el apartado «Roles especiales», en la página 10.*



Ficha de líder – Indica el jugador que determinará el equipo de la gesta.



Ficha de equipo – Indica la pertenencia al equipo de la gesta.



Carta de gesta – Determina el éxito o el fracaso de una gesta.



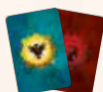
Ficha de magia – Obliga a un jugador a jugar una carta de éxito en esa gesta.



Ficha de veterano – Indica que un jugador ya ha sido líder y no puede ser elegido para liderar otra gesta.



Ficha de amuleto – Se le da a un jugador para comprobar la lealtad de otro jugador.



Carta de lealtad – Revela la lealtad de un jugador para con el **Bien** o con el **Mal**, sin revelar el rol específico del jugador.

PREPARACIÓN

Selecciona el tablero correspondiente al número de jugadores. En una partida de 4 jugadores, puedes usar cualquiera de las caras de ese tablero. Colócalo en el centro de la mesa, junto a las fichas de puntuación, las fichas de equipo, las cartas de gesta, las fichas de veterano, y la ficha de magia. Cada jugador recibe una carta de resumen.

Se elige un líder al azar; el líder recibe la ficha de líder y una ficha de veterano.

En partidas de 6 a 10 jugadores, coloca las cartas de lealtad junto al tablero, y luego coloca los amuletos según el número de jugadores, como se indica a continuación:

- **6 jugadores** – 1 ficha entre la 2ª y la 3ª gesta.
- **7 jugadores** – 2 fichas, la segunda entre la 3ª y la 4ª gesta.
- **8 o más jugadores** – 3 fichas, la tercera entre la 4ª y la 5ª gesta.

Opcional: coloca junto al tablero las fichas de personaje de cada personaje de la partida, como referencia para los jugadores. Consulta la información sobre fichas de personaje en la [página 12](#).

DETERMINAR ALIANZAS

Agrupar y barajar las cartas de personaje según la tabla que se muestra más abajo. Reparte una carta boca abajo a cada jugador. Cada jugador mira en secreto su rol y su lealtad asignada (**Bien** o **Mal**) de su carta de personaje.

JUGADORES	4	5	6	7	8	9	10
<i>Bien</i>							
<i>Sirviente leal de Arturo</i>	2	3	3	3	4	4	4
<i>Duque</i>	0	0	0	1	1	1	1
<i>Archiduque</i>	0	0	0	0	0	1	1
<i>Mal</i>							
<i>Esbirro de Mordred</i>	0	0	1	1	1	1	2
<i>Morgana</i>	1	1	1	1	1	1	1
<i>Sucesora</i>	1	1	0	0	0	0	0
<i>Cambiante</i>	0	0	1	1	1	1	1

EL MOMENTO DE LA REVELACIÓN

Cuando todos los jugadores saben ya cuál es su personaje y su lealtad, el líder debe asegurarse de que todos los jugadores del **Mal** se conozcan entre ellos, reproduciendo el siguiente guion:

En partidas de 4 o 5 jugadores:

«Cerrad todos los ojos».

«Sucesora, levanta el pulgar para que Morgana pueda reconocerte».

«Morgana, abre los ojos y mira a tu alrededor para conocer a tu sucesora».

«Sucesora, vuelve a cerrar la mano».

«Morgana, cierra los ojos».

«Abrid todos los ojos».

En partidas de 6 o más jugadores:

«Cerrad todos los ojos».

«Los esbirros de Mordred y Morgana –el cambiante, no– abrid los ojos y mirad a vuestro alrededor para reconocerlos entre vosotros».

«Los esbirros de Mordred y Morgana, cerrad los ojos».

«Abrid todos los ojos».

DESARROLLO DEL JUEGO

La partida se divide en varias rondas, cada una de las cuales está compuesta por una fase de formación de equipo, una fase de gesta, y una fase de transición. La partida finaliza con la fase de la gesta final.

FASE DE FORMACIÓN DE EQUIPO

Tras la debida discusión, el líder toma la cantidad de fichas de equipo necesarias (indicadas en el tablero, o en la tabla inferior) y entrega cada ficha a un jugador cualquiera. No se vota. El equipo elegido por el líder es el que realizará la gesta.

JUGADORES	4	5	6	7	8	9	10
1ª gesta	2	2	2	2	3	3	3
2ª gesta	3	3	3	3	4	4	4
3ª gesta	3/2	2	4	3	4	4	4
4ª gesta	2/3	4	3	4	5	5	5
5ª gesta	-	3	4	4	5	5	5

El líder puede formar parte del equipo, pero no es obligatorio. Ten en cuenta que a un jugador solo se le puede asignar una ficha de equipo.

Ficha de magia: una vez que el líder ha elegido el equipo, elegirá un jugador al que entregarle la ficha de magia. El líder puede asignarse la ficha de magia a sí mismo. **El jugador con la ficha de magia no podrá jugar un fracaso en esta gesta, a menos que su rol indique lo contrario.**

EIRA **CECILIA**






ANTONIO **JOAQUÍN** **LAURA**





Ejemplo: la primera gesta de una partida de 5 jugadores requiere de un equipo de dos jugadores. La líder entrega las fichas de equipo a Cecilia (ella misma) y a Joaquín. Seguidamente, la líder le entrega la ficha de magia a Joaquín.



FASE DE GESTA

El líder entrega un par de cartas de gesta (una de éxito y una de fracaso) a cada miembro del equipo. Cada jugador implicado en la gesta elige una carta de gesta y la juega boca abajo frente a él. Los jugadores del **Bien** deben elegir una carta de éxito (a menos que su rol indique otra cosa). Los jugadores del **Mal** pueden elegir un éxito o un fracaso, a su criterio (a menos que su rol indique otra cosa, o tengan asignada la ficha de magia).

El líder recoge y baraja las cartas de gesta jugadas antes de revelarlas. La gesta se completa con éxito solo si todas las cartas reveladas son de éxito. La gesta fracasa si se han jugado una o más cartas de fracaso.

En partidas de 7 o más jugadores, la 4ª gesta (y solo la 4ª gesta) requiere un mínimo de dos cartas de fracaso para que la gesta fracase.

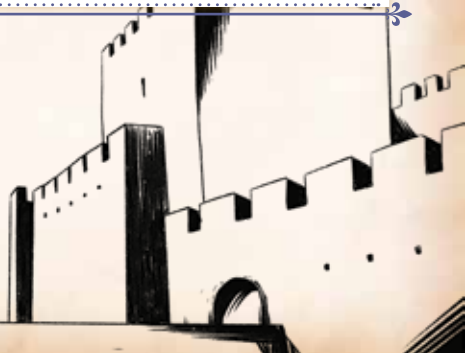
Nota: dos jugadores distintos deberían barajar las cartas de gesta jugadas antes de revelarlas. Designa a un jugador que no forme parte del equipo para que recoja todas las cartas de gesta descartadas y así quede claro qué cartas han sido jugadas y cuáles descartadas. Baraja las cartas de gesta descartadas.

Si la gesta ha tenido éxito, coloca una ficha de puntuación azul en el tablero; si la gesta ha fracasado, coloca una ficha roja.



Ejemplo: Cecilia entrega un par de cartas de gesta a Joaquín y el otro se lo queda ella. Cecilia elige la carta de éxito y la coloca boca abajo delante de ella. Joaquín tiene la ficha de magia, pero como es Morgana, no tiene que jugar una carta de éxito. Coloca un fracaso boca abajo delante de él.

Cecilia recoge las dos cartas de gesta, las baraja y se las pasa a Eira, quien también las baraja, antes de revelar que la gesta ha fracasado. Se coloca una ficha de puntuación roja en la primera casilla de gesta del tablero.



DESARROLLO DEL JUEGO

FASE DE TRANSICIÓN

Una vez revelado el resultado de la gesta, el líder debe elegir qué jugador liderará la siguiente gesta. El líder no puede elegir a un jugador que tenga una ficha de veterano o de amuleto (v. «Amuletos», más abajo). En una partida, ningún jugador puede liderar más de una gesta.

El nuevo líder toma la ficha de líder y recibe una ficha de veterano.

Amuletos: se utilizan en partidas de seis o más jugadores.

Una vez revelado el desenlace de una gesta, si hay una ficha de amuleto en la casilla siguiente a la gesta recién completada, el líder debe elegir a un jugador para entregarle el amuleto al mismo tiempo que elige al siguiente líder. El actual líder no podrá elegir a un jugador que tenga un amuleto o una ficha de veterano para entregarle el amuleto de esta ronda, ni podrá elegir al mismo jugador al que está nombrando líder.

Después de que el siguiente líder y el portador del amuleto hayan sido elegidos, y antes de que comience la siguiente gesta, el portador del amuleto actúa. Puede verificar la lealtad de cualquier jugador que no haya recibido un amuleto y que no haya sido verificado por un amuleto. Usa los amuletos descoloridos para señalar quién ha sido ya verificado por un amuleto.

El jugador que está siendo verificado recibe el par de cartas de lealtad y debe seleccionar en secreto y entregar al portador del amuleto la carta correspondiente a su lealtad. El portador del amuleto mira la carta seleccionada y luego descarta ambas cartas de lealtad boca abajo, de manera que los demás jugadores no puedan ver la lealtad del jugador seleccionado.

FINAL DE RONDA

La siguiente ronda se inicia con la fase de formación de equipo.

FINAL DE PARTIDA

La partida finaliza de una de dos maneras:

1. Tres gestas exitosas: ¡el **Bien** triunfa! La partida ha terminado. *Nota: cuando se usa la cazadora tuerta opcional, dicho personaje revela su identidad y tiene lugar una caza (v. página 8). No hay debate, ni última oportunidad del Bien.*
2. Tres gestas fallidas (o dos en una partida de cuatro jugadores): tiene lugar la gesta final. En este momento, tanto el **Bien** como el **Mal** pueden ganar la partida.



GESTA FINAL

Si tres gestas resultan fallidas (o dos en una partida de cuatro jugadores), se entra inmediatamente en la fase de la gesta final. La gesta final empieza con un debate y sigue con la cazadora tuerta llevando a cabo una caza o con la última oportunidad del **Bien**.

EL DEBATE

Todos los jugadores disponen de cinco minutos para debatir quiénes pueden ser los esbirros de Mordred. Los esbirros pueden crear confusión, pasar desapercibidos para no ser descubiertos, o incluso revelar su identidad para proporcionarles a la cazadora tuerta la mayor cantidad de información.

Pon en marcha el reloj. Una vez transcurridos los cinco minutos, toda conversación debe cesar.

LA CAZA

(CUANDO SE USAN PERSONAJES OPCIONALES)

La caza solo es posible si se usa el personaje de la cazadora tuerta. El líder final dirá: «Cazadora tuerta, si quieres evitar la última oportunidad del **Bien** e iniciar la caza, ahora es el momento».

Si la cazadora tuerta no quiere iniciar la caza, puede guardar silencio, y la partida pasa a la última oportunidad del **Bien**.

Si la cazadora tuerta quiere iniciar la caza, revelará su propia identidad. Debe identificar a dos jugadores de **Bien** por su rol.

Nota: *si el clérigo está en juego, entonces la cazadora tuerta debe identificar al clérigo como uno de los roles. A efectos de la caza, el Duque, el Archiduque y el aprendiz se pueden identificar como sirvientes leales de Arturo.*

- Si la cazadora tuerta identifica correctamente a dos jugadores del **Bien** por su rol, el **Mal** se impone.
- Si la cazadora tuerta se equivoca en alguna de sus suposiciones, el **Bien** triunfa.
- Si la cazadora tuerta realiza una caza, la partida finaliza; no hay última oportunidad del **Bien**.



Ejemplo: Cecilia es la cazadora tuerta. Cree que sabe quiénes son dos jugadores del **Bien**, así que se identifica como la cazadora tuerta para activar la caza. Cecilia le pregunta a Antonio: «¿Eres el clérigo?». Si Antonio es el clérigo, Cecilia se dirige a un segundo jugador y le pregunta si es un sirviente leal de Arturo. Si se equivoca en cualquiera de sus suposiciones, el **Mal** pierde.

Ningún jugador, excepto la cazadora tuerta, puede hablar durante la caza.



GESTA FINAL

ÚLTIMA OPORTUNIDAD DEL BIEN

Todos los jugadores se preparan para acusar. A la de tres, cada jugador señala a dos jugadores. Manteniendo las manos en el aire, se anuncia «Esbirros de Mordred, bajad las manos», quedando solo los jugadores del **Bien** señalando a otros.

Si los jugadores del **Bien** apuntan a todos los jugadores del **Mal**, y solo a los jugadores del **Mal**, la última oportunidad del **Bien** tiene éxito y el **Bien** triunfa. De lo contrario, gana el **Mal**, excepto en las raras ocasiones en que el líder de cada gesta hubiera pertenecido a las filas del **Mal**: en tal caso, el **Bien** prevalecerá.

LISTA DE PERSONAJES

PERSONAJE	PÁGINA	PERSONAJE	PÁGINA
Alborotador.....	10	Delator.....	11
Aprendiz	10	Duque	9
Archiduque	9	Embaucador.....	11
Arturo	11	Insurgente	11
Bruto	11	Lunático	11
Cambiante	9	Morgana	9
Cazadora tuerta.....	10	Mozo	10
Clérigo.....	10	Sucesora	9

ROLES ESPECIALES

Los siguientes roles se incluyen según las distintas cantidades de jugadores, como se indica en la tabla de la [página 4](#). Estos roles tienen habilidades y restricciones exclusivas. En la [página 10](#) se relacionan roles opcionales adicionales.

EL ARCHIDUQUE se incluye en partidas de nueve o más jugadores y milita en las filas del **Bien**. Puede cambiar una mano de cualquier jugador durante la última oportunidad del **Bien**, una vez que los esbirros de Mordred hayan bajado sus manos. Añadir el Archiduque refuerza las filas del **Bien**. Opcionalmente, se puede añadir un segundo Archiduque en partidas de nueve o más jugadores.

EL CAMBIANTE se incluye en partidas de seis o más jugadores y milita en las filas del **Mal**. No sabe quiénes son los demás esbirros de Mordred, y el **Mal** tampoco sabe quién es él.

EL DUQUE se incluye en partidas de seis o más jugadores y milita en las filas del **Bien**. Puede bajar una mano de cualquier jugador durante la última oportunidad del **Bien**, una vez que los roles han sido revelados. Añadir el Duque refuerza las filas del **Bien**. Opcionalmente, se puede añadir un segundo Duque en partidas de siete o más jugadores.

MORGANA se incluye con cualquier cantidad de jugadores y milita en las filas del **Mal**. Puede ignorar en secreto la ficha de magia, si se la asignan, y puede jugar un fracaso o un éxito a su elección.

LA SUCESORA se incluye en partidas de cuatro o cinco jugadores y milita en las filas del **Mal**. No sabe quiénes son los demás esbirros de Mordred, pero Morgana sabe su verdadera lealtad.

PERSONAJES OPCIONALES

En **Quest**, los siguientes personajes pueden reemplazar a cualquier personaje del **Bien** o del **Mal**, excepto a Morgana, que debe estar en todas las partidas. También se recomienda incluir a la cazadora tuerta en partidas con estos personajes opcionales, a modo de amenaza para los jugadores del **Bien**.

Los sirvientes leales de Arturo también pueden reemplazar roles especiales en las filas del **Bien**, reforzando así, por lo general, a su propio bando.

ROLES OPCIONALES RECOMENDADOS

Estas son las distribuciones recomendadas para probar personajes opcionales:

JUGADORES	4	5	6	7	8	9	10
<i>Bien</i>							
<i>Sirviente leal de Arturo</i>	2	3	0	0	1	1	1
<i>Clérigo</i>	0	0	1	1	1	1	1
<i>Duque</i>	0	0	1	1	1	1	1
<i>Mozo</i>	0	0	1	1	1	1	1
<i>Alborotador</i>	0	0	0	1	1	1	1
<i>Archiduque</i>	0	0	0	0	0	1	1
<i>Mal</i>							
<i>Esbirro de Mordred</i>	0	0	1	1	1	1	2
<i>Morgana</i>	1	1	1	1	1	1	1
<i>Cazadora tuerta</i>	1	1	1	1	1	1	1

EL ALBOROTADOR se recomienda para partidas de seis o más jugadores y milita en las filas del **Bien**. Si es investigado por cualquier habilidad que verifique la lealtad, como la del clérigo o la de los amuletos, el alborotador debe mentir e indicar que milita en las filas del **Mal**. Añadir el alborotador refuerza las filas del **Mal**.

LA CAZADORA TUERTA milita en las filas del **Mal**. **DEBES incluirla en la partida si añades cualquier personaje del Bien,**

aparte de los sirvientes leales de Arturo. La cazadora tuerta no sabe quiénes son los demás esbirros de Mordred. Una vez iniciada la gesta final, la cazadora tuerta puede optar por iniciar la caza e intentar identificar por su rol a dos personajes del **Bien**. Si la cazadora tuerta identifica a ambos correctamente, el **Mal** se impone. De lo contrario, el **Bien** prevalecerá.

Usa el siguiente guion durante el momento de la revelación:

«Cerrad todos los ojos».

«Cazadora tuerta, extiende tu pulgar para que los esbirros de Mordred puedan reconocerte».

«Esbirros de Mordred –la cazadora tuerta, no–, abrid los ojos y mirad a vuestro alrededor para conocer a todos los agentes del Mal».

«Esbirros de Mordred, cerrad los ojos».

«Cazadora tuerta, vuelve a cerrar la mano».

«Lider, extiende tu pulgar si militas en el bando del Mal».

«Clérigo, abre los ojos».

«Clérigo, cierra los ojos».

«Lidera, vuelve a cerrar la mano».

«Abrid todos los ojos».

EL CLÉRIGO se recomienda para partidas de seis o más jugadores y milita en las filas del **Bien**. Sabe si el primer líder está en el bando del **Bien** o del **Mal**. Opcionalmente, se puede añadir un segundo clérigo a la partida.

EL MOZO se recomienda para partidas de seis o más jugadores y milita en las filas del **Bien**. Si el mozo recibe la ficha de magia, debe jugar un fracaso en lugar de un éxito para esa gesta.

OTROS ROLES OPCIONALES

EL APRENDIZ milita en las filas del **Bien**. Solo levanta una mano durante la última oportunidad del **Bien**.

PERSONAJES OPCIONALES

Puede levantar la otra mano después de que los esbirros de Mordred hayan bajado las suyas. Añadir un aprendiz refuerza las filas del **Bien**. Se pueden añadir hasta dos aprendices a una partida.

ARTURO se recomienda para partidas de siete o más jugadores y milita en las filas del **Bien**. Sabe quién es Morgana desde el principio de la partida. El *Mal gana si Arturo es el primer identificado durante la caza. No hace falta identificar correctamente a un segundo jugador del Bien.*

Añade al guion lo siguiente durante el momento de la revelación:

«Morgana, extiende tu pulgar para que Arturo pueda reconocerte».

«Arturo, abre los ojos y mira a tu alrededor para saber quién es Morgana».

«Arturo, cierra los ojos».

«Morgana, vuelve a cerrar la mano».

EL BRUTO milita en las filas del **Mal**. Puede jugar un fracaso solo en las tres primeras gestas, pero puede jugar un éxito en cualquier gesta. Este personaje se recomienda para partidas de siete o más jugadores. Añadir el bruto a una partida refuerza las filas del **Bien**.

EL DELATOR se recomienda para partidas de siete o más jugadores y milita en las filas del **Mal**. Debe revelar su identidad después de la tercera gesta fallida. Los jugadores no pueden ni tienen que señalar al delator durante la última oportunidad del **Bien**. Añadir el delator a una partida refuerza las filas del **Bien**.

EL EMBAUCADOR se recomienda para partidas de seis o más jugadores y milita en las filas del **Mal**. Puede dar una respuesta falsa ante cualquier habilidad de verificar lealtad, como la del clérigo o la del amuleto. Añadir el embaucador refuerza las filas del **Mal**.

EL INSURGENTE milita en las filas del **Mal** y no conoce a los demás agentes del **Mal**. Durante la

última oportunidad del **Bien**, el insurgente puede optar por no bajar las manos. Si el insurgente está señalando a dos jugadores del **Bien** al final de la última oportunidad del **Bien**, el insurgente debe unirse a las filas del **Bien**, aunque este bando gane o pierda. El **Bien** debe señalar al insurgente para ganar durante la última oportunidad del **Bien**, incluso si el insurgente cambia de bando.

Añade al guion lo siguiente durante el momento de la revelación:

«Insurgente, extiende tu pulgar para que los esbirros de Mordred puedan reconocerte».

«Esbirros de Mordred —el insurgente, no—, abrid los ojos y mirad a vuestro alrededor para conocer a todos los agentes del Mal».

«Esbirros de Mordred, cerrad los ojos».

«Insurgente, vuelve a cerrar la mano».

EL LUNÁTICO milita en las filas del **Mal**. Debe jugar un fracaso en cada gesta en la que participe, a menos que haya recibido la ficha de magia. Añadir el lunático a una partida refuerza las filas del **Bien**.

VARIANTE DE ROLES DESCONOCIDOS

A continuación se expone una variante de juego que añade un elemento de aleatoriedad.

En partidas de cuatro jugadores, crea dos pilas de cartas de personaje: una del **Bien** (sirviente leal de Arturo, clérigo, y mozo) y una del **Mal** (Morgana y cazadora tuerta).

Baraja las cartas de personaje del **Bien**, retira una al azar boca abajo, y déjala a un lado. Seguidamente, baraja juntas las restantes cartas del **Bien** y las del **Mal**, y reparte una al azar a cada jugador.

En partidas de cinco jugadores, haz lo mismo que antes, pero añade una carta de personaje de sirviente leal de Arturo a la pila del **Bien** antes de barajar juntas todas las cartas de personaje y repartirlas.

PERSONAJES OPCIONALES

En partidas de seis o más jugadores, crea dos pilas de cartas de rol: una pila de personajes del **Bien** con los roles que te gustaría jugar (una carta por cada jugador del **Bien** para esa cantidad de jugadores, más dos roles adicionales) y una pila de personajes del **Mal** con los roles que te gustaría jugar (una carta por cada jugador del **Mal** para esa cantidad de jugadores, más la cazadora tuerta). Baraja las cartas de personaje del **Bien**, retira dos al azar boca abajo, y déjalas a un lado. Baraja las cartas del **Mal**, retira dos al azar boca abajo, y déjalas a un lado. Añade a Morgana a las cartas del **Bien** y del **Mal** restantes, barájalas juntas, y reparte una al azar a cada jugador.

VARIANTE DE CAZA

La cazadora tuerta desempeña un rol importante en el juego, pero solo es efectiva si se usa de forma apropiada. Cazar demasiado, o no lo suficiente, reduce la efectividad de este rol. Esta variante puede servir para calmar a una cazadora tuerta demasiado entusiasta, o animar a un jugador más tímido a correr más riesgos.

Añade la siguiente enmienda al inicio de la caza:

El líder de la quinta gesta entrega un par de cartas de gesta (una de éxito y otra de fracaso) a cada jugador. Cada jugador selecciona una carta de gesta y la juega boca abajo. Los jugadores del **Bien** deben seleccionar una carta de éxito, y los del **Mal** pueden seleccionar una de éxito o una de fracaso, a su elección.

El líder recoge y baraja las cartas de gesta jugadas antes de revelarlas. Si hay una o ninguna carta de fracaso, la caza termina y se pasa la última oportunidad del **Bien**.

Si hay dos o más cartas de fracaso, la cazadora tuerta revela su identidad. Debe identificar por su rol a dos jugadores del **Bien**. *Nota: si el clérigo está en juego, entonces la cazadora tuerta debe identificar al clérigo como uno de los roles.*

- ♦ Si la cazadora tuerta identifica correctamente a dos jugadores del **Bien** por su rol, el **Mal** se impone.
- ♦ Si la cazadora tuerta se equivoca en alguna de sus suposiciones, el **Bien** triunfa.
- ♦ Si la cazadora tuerta realiza una caza, la partida finaliza; no hay última oportunidad del **Bien**.

FICHAS DE PERSONAJE

Cada carta de personaje de *Quest* dispone de su correspondiente ficha, que puede ser usada como recordatorio de los roles que están en juego en esa partida. Tras seleccionar las cartas de personaje que se van a usar en

una determinada partida, reúne las fichas de personaje correspondientes y colócala en el centro de la mesa. Para aquellos roles de los que hay varias copias, hay fichas para cada modelo de un personaje.

CRÉDITOS

Quest es el resultado de 10 años de periplo y de la locura creativa de probar el juego con los amigos. ¡Muchas gracias a todos vosotros! El juego está aquí porque lo jugamos, ya sea una vez en una ciudad al azar o cada semana. Agradecimientos especiales a los pesos pesados de *Quest* en Dresden: Mohsen Abbas, Anton Solovev, Mohammed Radi, Luri Sabauri, Linus Hille (el rompedor), Ana Durglishvili, Onkar Mohite, Friedemann Weickert, Katarzyna Suhs, Oussama Alimi, Robert, Nils y Lucas (¡el inventor del mozo!).

Quest está dedicado a mis padres, Evie y Walter Eskridge, quienes enriquecen cada día de mi vida.

Autor Don Eskridge **Gestión de proyecto** Anna Russell
Desarrollo Travis Worthington
Diseño gráfico / Ilustraciones Weberson Santiago, Luis Francisco, Justine Nortjé

CRÉDITOS DEVIR

Editor Xavi Garriga **Traducción** Ángel F. Bueno
Revisión Jaume Muñoz **Adaptación gráfica** CeciRC



Editado por:
Devir Iberia, S.L.
C/Rosselló, 184.
08008 - Barcelona
www.devir.com



©2023 Indie Game Studios LLC.
Oakland, CA 94610
All rights reserved.
indieboardsandcards.com