MICHAEL LOTH

BELRATTI

¡DESCUBRE LAS FALSIFICACIONES!

ESP

¡MÚLTIPLES PREMIOS!

- 1er premio Hippodice 2018
- Nominado al Golden Geek en la categoría de Mejor juego de fiesta 2018
- Lista de recomendaciones Juego del Año 2019
- 1er premio À la carte 2019

De 3 a 7 jugadores
A partir de 8 años

El falsificador de arte Belratti lleva décadas utilizando su extraordinario talento para plagiar cuadros. Engaña al mundo del arte apropiándose de la firma artística de otros pintores. Hoy Belratti ha visto la oportunidad de colar sus falsificaciones en un museo. La Directora Felina, responsable del museo, quiere ampliar su colección de arte moderno añadiendo dos salas más, y va en busca de cuadros. El gran Pintor Búho quiere encargarse de pintar esos cuadros... pero Belratti intentará colar sus magistrales falsificaciones. ¿Conseguirá burlar a Felina y a Búho? ¡Eso depende de vosotros!

COMPONENTES

200 cartas:



192 cartas de cuadro



7 cartas de personaje
(4 Directora Felina, 3 Pintor Búho)



1 carta de Belratti



5 comodines



5 fichas de pincel
(solo para la variante «Obras maestras»; véase página 9)

DEVIR

OBJETIVO DEL JUEGO

Juntos, intentaréis reconocer las falsificaciones de Belratti para que no entren en el museo. Es decir, todos jugáis cooperativamente contra Belratti.

Algunos de vosotros asumiréis el papel del Pintor Búho e intentaréis convencer a la Directora Felina para que acepte vuestros cuadros en su museo.

Los demás llevaréis a la Directora Felina y decidiréis qué cuadros serán aceptados; para ello, tendréis que identificar las falsificaciones de Belratti para que no entren en el museo.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA



- Coloca los cinco comodines boca arriba.
- Coloca la carta de Belratti en la zona de juego.
- Baraja las cartas de cuadro y repártelas **boca abajo** entre los jugadores. Estas cartas formarán su mano.

El número de cartas repartidas depende del número de jugadores:

Número de jugadores	3	4 - 5	6 - 7
Cartas por persona	18	9	6

Pon las cartas de cuadro restantes en una pila boca abajo.

A continuación, se reparten las cartas de personaje (Felina y Búho):

Número de jugadores	3	4	5	6	7
Directora Felina	2	2	3	3	4
Pintor Búho	1	2	2	3	3



Reparte entre los jugadores las cartas de Directora Felina y de Pintor Búho, alternando entre una y otra. Unos llevarán a la Directora Felina, otros al Pintor Búho.

Después de cada ronda, los jugadores le entregarán su carta de personaje al jugador de su izquierda. A lo largo de la partida, todos irán alternando entre la Directora Felina y el Pintor Búho.

CÓMO SE JUEGA

Cada ronda tiene cuatro fases.

Fase 1: Robar cartas



Los jugadores que hacen de Directora Felina empiezan robando dos cartas de cuadro y las colocan boca arriba en el centro de la mesa. Estas son las **cartas de temática**. Cada una de las dos cartas de temática representa un tema sobre el cual la Directora solicita cuadros al Pintor.

A continuación, los jugadores que hacen de directora deciden cuántos cuadros deberán colocar los jugadores que hacen de pintor para las cartas de temática. Solo se pueden pedir **entre 3 y 7 cuadros.**

Atención: *Los jugadores no pueden hablar sobre las cartas de temática, solo sobre el número de cuadros requeridos.*

Fase 2: Seleccionar cartas de cuadro



Los jugadores que hacen de Pintor Búho deben seleccionar sus cuadros viendo únicamente las cartas que tienen en su propia mano. Al final de la selección, todos los pintores deben jugar cartas de cuadro hasta llegar al número que hayan pedido los jugadores que hacen de directora. Para ello, los jugadores que hacen de pintor se ponen de acuerdo sobre cuántos cuadros cada uno de ellos. No pueden hablar sobre los cuadros en sí. Solo pueden decir si un cuadro encaja bien, medianamente o mal con las dos cartas de temática.

✓ *Por ejemplo, pueden decir algo como: «Tengo un cuadro que encaja perfectamente... tal vez incluso dos o tres, si no tenéis nada mejor».*

✗ *Por ejemplo, no pueden decir algo como: «¡Tengo un dibujo de un animal que encaja perfectamente!» o «Tengo muchos cuadros del mismo color que los cuadros de temática».*

Al hacer la selección, cada pintor debe decidir en secreto qué cuadro asigna a qué carta de temática. Hay que tratar de hacer asociaciones o buscar similitudes entre los cuadros de la mano y las cartas de temática. Si un pintor no encuentra ningún cuadro adecuado, puede no jugar ninguna carta, siempre y cuando los demás pintores cubran el número necesario.

Una vez que los pintores se han puesto de acuerdo, colocan boca abajo el número necesario de cuadros. Es importante que los pintores recuerden los cuadros que han colocado y a qué carta de temática los han asignado.



A continuación, se roban 4 cartas de cuadro de la pila, sin mostrarlas. Estas 4 cartas se barajan junto con las cartas que han jugado los jugadores que hacen de pintor. Estas cartas representan las falsificaciones que Belratti quiere colar en el museo.

Fase 3: Abastecer el museo



Se revelan las cartas de cuadro (la selección de los pintores junto con las cuatro falsificaciones). En esta fase, los jugadores que hacen de directora intentan asignar correctamente los cuadros a cada una de las dos cartas de temática. Juntos, los jugadores que hacen de directora tienen que averiguar qué cuadros proceden del Pintor Búho y a qué carta de temática se ha asignado cada cuadro. Asimismo, tendrán que identificar las falsificaciones de Belratti para impedir que las cuele en el museo. Los jugadores que hacen de directora pueden debatir abiertamente.

Atención: *¡No están permitidas las pistas de los pintores!*

Por último, los jugadores que hacen de directora asignan los cuadros que creen que son del Pintor Búho a una carta de temática y apartan las cuatro supuestas falsificaciones.

Consejo: *A los jugadores que hacen de directora les puede ir bien comentar las posibles asociaciones que han hecho los jugadores que hacen de pintor.*



Fase 4: Evaluar la autenticidad

Los jugadores que hacen de pintor comprueban los cuadros que han asignado los jugadores que hacen de directora. Por turnos, cada pintor tiene que decir cuáles son los cuadros que ha seleccionado.

- Por cada cuadro asignado a la carta de temática correspondiente, todo el equipo recibe un punto. Estos cuadros se colocan en una pila de cartas llamada Pila de Equipo.
- Por cada cuadro que se haya asignado a la carta de temática equivocada, no se recibe ningún punto. Estas cartas de cuadro se colocan en la pila de descartes.
- Por cada falsificación asignada a una carta de temática, Belratti recibe un punto. Las falsificaciones se colocan sobre la carta de Belratti.

Ronda de ejemplo: *Paula, Luís y Toni juegan a tres jugadores.*

1. *Las cartas de temática son el pato y la maceta.*



2. 

Toni, que hace de Pintor Búho, ha seleccionado 3 cartas de su mano: la lámpara mágica y la taza amarilla para el pato, y el trébol para la maceta.



Se roban 4 cuadros de la pila y se mezclan con estas 3 cartas.

Después de barajarlas, se ponen boca arriba.





Paula y Luís hacen de Directora Felina, y le piden 3 cuadros al Pintor Búho.

3. *Entre las 7 cartas boca arriba, los jugadores que hacen de directora eligen la pecera, el trébol y la taza amarilla. Colocan la pecera y la taza amarilla con el pato, y el trébol con la maceta.*

4. *Llega el momento de que Toni se pronuncie. Desgraciadamente, la pecera no es correcta, de modo que esa carta se coloca sobre la carta de Belratti. La taza amarilla y el trébol son correctos, de modo que ambas cartas se colocan en la Pila de Equipo.*

PREPARACIÓN DE LA PRÓXIMA RONDA

Las dos cartas de temática se colocan en la pila de descartes.

Los pintores reponen las cartas de su mano con cartas del mazo de cuadros (según el número de jugadores).

Cada jugador le entrega su carta de personaje a la persona de su izquierda. Entonces empieza la fase 1 de la siguiente ronda.

Si la pila de cartas de cuadro está vacía, baraja la pila de descartes y conviértela en el nuevo mazo de cuadros.

FINAL DE LA PARTIDA

Cuando al final de la ronda hay **6 o más cuadros sobre la carta de Belratti,** termina la partida. Es el momento de puntuar. Para determinar vuestra puntuación, contad los cuadros de la Pila de Equipo: cada cuadro cuenta como 1 punto.

Si conseguís 15 puntos o más, ¡habéis ganado la partida y Belratti ha sido derrotado!

Pero el éxito de la cooperación entre la Directora Felina y el Pintor Búho lo demostrarán las opiniones de los visitantes del museo:

CUADROS EN LA PILA DE EQUIPO	
MÁS 30	«ARTE HECHO PARA LOS DIOSES».
25 – 29	«UNA COLECCIÓN EXCELSA DE OBRAS DE ARTE».
20 – 24	«OBRAS DE ARTE HECHAS CON MANO EXPERTA».
15 – 19	«ES UNA COLECCIÓN ADECUADA».
10 – 14	«UNA EXPOSICIÓN DE AFICIONADOS».
0 – 9	«PARA SER LA PRIMERA VEZ NO ESTÁ MAL».

COMODINES

En cada ronda, los jugadores que hacen de directora y de pintor pueden utilizar comodines para realizar la acción correspondiente. Se puede jugar cualquier número de comodines por ronda. Después de utilizar un comodín, se le da la vuelta, mostrando el lado del número.
No se puede volver a jugar por ahora. Los comodines tienen funciones diferentes. Dado que el comodín lo puede jugar tanto la directora como el pintor, el momento de jugarlo es diferente:

Comodines para la Directora Felina



Nuevas cartas de temática

En la fase 1, sustituye las cartas de temática boca arriba por dos nuevas cartas de cuadro del mazo. Si quieres, puedes sustituir una sola carta. Las cartas de temática sustituidas se colocan en la pila de descartes.



Consulta sobre un cuadro

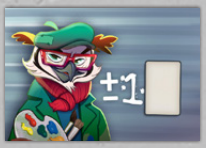
En la fase 3, los jugadores que hacen de directora pueden señalar uno de los cuadros y preguntarles a los pintores si es de alguno de ellos. Los pintores responden a la pregunta con un sí o un no.

Comodines para el Pintor Búho



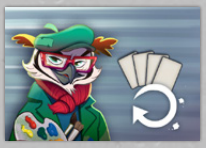
Belratti cuela una falsificación menos

Al final de la fase 2, se añade una falsificación menos (3 falsificaciones en lugar de 4).



Cambiar el número requerido de cuadros

Al principio de la fase 2, los pintores pueden aumentar o disminuir en 1 el número requerido de cuadros. Por lo tanto, los pintores deben jugar el nuevo número de cartas de cuadro..



Renovar cartas

En la fase 2, todos los pintores pueden descartarse de tantas cartas de mano como deseen y robar el mismo número de cartas del mazo de cuadros.

Recuperar comodines

Los comodines utilizados pueden recuperarse al final de una ronda si el equipo ha conseguido jugar una **ronda perfecta**. Una ronda es perfecta cuando todas las cartas de cuadro han sido asignadas a la carta de temática correcta, de modo que el equipo ha conseguido la mejor puntuación posible para esa ronda.

Cada comodín muestra un número diferente en el reverso (del 3 al 7). Este número indica exactamente con cuántas cartas de cuadro hay que ganar una ronda perfecta para recuperar ese comodín. Si lo conseguís, dadle la vuelta al comodín; puede volverse a utilizar en las rondas siguientes. Los comodines pueden recuperarse múltiples veces.

VARIANTE: OBRAS MAESTRAS

En esta variante más rápida, se juega un máximo de 5 rondas.

Los jugadores ganan la partida cuando logran ganar 3 rondas. Los jugadores pierden si Belratti logra colar por lo menos una falsificación en cada una de las 3 rondas.

En esta variante, las falsificaciones de Belratti proceden de las manos de los jugadores. Además, no resulta tan fácil conseguir comodines para ayudar en el transcurso de la partida.

Cambios en la PREPARACIÓN DEL JUEGO:

- Coloca las 5 fichas de pincel con los números del 3 al 7 en un lado de la zona de juego.
- Coloca los 5 comodines boca abajo (con el lado del número boca arriba).

Cambios en CÓMO SE JUEGA:

Fase 1 + 2: Ficha de pincel y selección de cuadros



Los pintores determinan cuántos cuadros quieren colocar para las temáticas. Para ello, deben colocar una ficha de pincel boca arriba en el centro de la mesa. La ficha de pincel especifica el número de cuadros (de 3 a 7) que los pintores deben colocar.

Atención: *cada ficha de pincel solo puede utilizarse una vez.*

Como de costumbre, los pintores no pueden hablar de las dos cartas de temática, (solo del número de cuadros que quieren colocar).

Cuando los pintores se han puesto de acuerdo sobre el número de cuadros a colocar, colocan boca abajo los cuadros hasta alcanzar el número establecido por la ficha de pincel elegida.



A continuación, los jugadores que hacen de directora roban <u>cuatro cartas de las manos de los pintores, sin mostrarlas.</u>
Se roba una carta de la mano de cada pintor, por turnos, hasta que se han obtenido cuatro cartas (por ejemplo, en una partida a cuatro jugadores, se le roban 2 cartas a cada pintor).

Estas son las cuatro falsificaciones que Belratti quiere colar en el museo. Se barajan estas cuatro falsificaciones junto con los cuadros colocados previamente boca abajo.

Consejo: Los pintores deben recordar muy bien qué cartas han elegido y cuáles les han robado como falsificaciones. Si no pueden o no quieren acordarse, pueden anotar en un papelito el número de las cartas elegidas y robadas.





Fase 3: Abastecer el museo

Esta fase funciona exactamente igual que en el juego básico: se revelan todos los cuadros y los jugadores que hacen de directora seleccionan los cuadros.



Fase 4: Evaluar la autenticidad

Los jugadores que hacen de pintor comprueban los cuadros seleccionados por los jugadores que hacen de directora. Por turnos, cada pintor muestra los cuadros que ha jugado:

✓ Si los jugadores que hacen de directora han elegido correctamente **todos** los cuadros de los pintores, entonces habéis ganado la ronda. Devolved la ficha del pincel a la Pila de Equipo.

***Atención:** En la variante «Obras maestras», solo hay correcto o falso. No es tan importante en cuál de las dos cartas de temática han colocado los pintores sus cartas de mano.*

✗ Si los jugadores que hacen de directora han elegido una o más falsificaciones, entonces lamentablemente habéis perdido esta ronda. Colocad la ficha de pincel sobre la carta de Belratti.

Activación del comodín

Si habéis perdido la ronda, se activa un comodín. Dadle la vuelta al comodín que tiene el mismo número que la ficha de pincel jugada en esta ronda. Podréis utilizar el comodín activo una sola vez; después de utilizarlo, se retira del juego.

PREPARACIÓN DE LA PRÓXIMA RONDA

Funciona exactamente igual que en el juego básico.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina en cuanto hay tres fichas de pincel en vuestra pila de equipo **o bien** sobre la carta de Belratti:

✓ Si hay tres fichas de pincel en vuestra pila de equipo… ¡Victoria! Habéis conseguido ganar y Belratti ha sido derrotado.

✗ Si hay tres fichas de pincel sobre la carta de Belratti… el maestro falsificador os ha vuelto a engañar. Por desgracia, habéis perdido. Tendréis que volver a intentarlo.

¿Demasiado difícil? ¿Demasiado fácil?

- Podéis ajustar fácilmente la dificultad de la partida (tanto del juego básico como de la variante) incorporando más o menos falsificaciones. Probad a jugar una ronda con solo 3 falsificaciones (¡más fácil!) o incluso con 5 falsificaciones (¡muy difícil!).
- Si la variante «Obras maestras» os resulta demasiado difícil, podéis simplificar las cosas colocando entre 1 y 5 comodines boca arriba al principio de la partida.
  Atención: *Solo podéis utilizar cada comodín una vez. Si perdéis una ronda, no se volverán a activar.*

04 LDPE 21 PAP

DEVIR IBERIA S.L.
Rosselló 184
08008 Barcelona

www.devir.com

©2023 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5 – 7
70184 Stuttgart, Alemania

Todos los derechos reservados.
FABRICADO EN CHINA

Autor: Michael Loth
Ilustraciones: Vipin Jacob, Gaël Lannurien
Diseño gráfico: atelier198
Desarrollo: Angela Storz
Edición: Vincent Gatzsch

En colaboración con: Mogel

De esta edición
Producción editorial: Xavi Garriga
Traducción y adaptación: Jaume Muñoz
Adaptación gráfica: Antonio Catalán