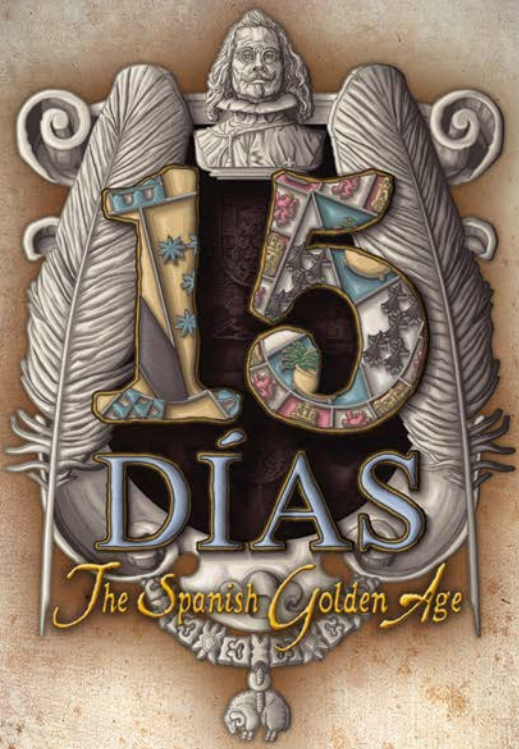


Reglamento

Un juego diseñado e ilustrado por Gonzo Bríos basado en los "*Grandes Anales de Quince Días*" de Quevedo
Para 2, 4, 6 u 8 jugadores de 12 años en adelante.

El 31 de marzo de 1621, el rey Felipe III, el Piadoso, pasó a mejor vida. Durante sus 23 años de reinado, rara vez ejerció sus funciones de gobierno y delegó en el Duque de Lerma, D. Francisco Gómez de Sandoval-Rojas y Borja, todas las responsabilidades de su cargo y el poder que ello conllevaba.

Poco a poco, el Duque de Lerma fue colocando familiares y gente de confianza alrededor de su figura, copando y controlando el gobierno por completo. Solo cuando se vio acorralado ante las denuncias por corrupción y enriquecimiento a costa de su cargo, solicitó ser nombrado cardenal para salvar el pellejo, aunque eso le costará abandonar la corte.

"Tuvo el entendimiento sitiado, y no obedecido; y la maña le supo limitar la vista y retirar los oídos. Vivió para otros, y murió para Dios."

(pag. 216-b, "Grandes Anales de Quince Días").

El nuevo rey, Felipe IV, llega al trono y trae consigo a su gentilhombre, Don Gaspar de Guzmán y Pimentel, Conde de Olivares. Don Gaspar y su familia aspiran a tener todo lo que Lerma tuvo pero la familia Sandoval-Rojas, con el hijo del Duque a la cabeza, tratará de mantener su situación predominante.

Objetivo

Una partida a 15 Días: The Spanish Golden Age es un juego para 4 jugadores o más (siempre en número par y se incluye variante para 2 jugadores en la página 32) trata de emular una confrontación cortesana entre dos facciones familiares y de cada uno de sus individuos entre sí para convertirse en el futuro Primer Ministro o Valido del nuevo rey, Felipe IV.

Durante una secuencia de rondas, los jugadores deberán demostrar que saben cómo manejar su influencia dentro de las tres áreas de poder: gubernamental, social y clerical, tanto cooperativamente (jugando como familia) como competitivamente (jugando contra el resto de jugadores). Al final del juego, el ganador será el jugador que haya logrado más puntos de afecto respecto al joven rey y podrá decir como ya dijo el mismísimo Conde-Duque de Olivares en el siglo XVII: "*Ahora todo es mío*".

Componentes

Una caja de 15 Días: The Spanish Golde Age contiene:

77 **cartas de Corte**, divididas en 65 **personajes** y 12 **situaciones especiales**.
8 **cartas de Príncipe**.
3 **cartas de Poder**.
1 **carta de Control de Habilidad Administrativa**.
20 **cartas de Conspirador**.
8 **fichas de Familia**.
28 **Ducados**.

Descripción de los componentes

1.- **Carta de Personaje**: representa a un personaje arquetípico de la corte de Madrid de 1621. Cada carta de Personaje consta de los siguientes elementos:

*1.- **Nombre del personaje**: nombre del título o cargo.*
*2.- **Iniciativa**: indica cuándo actúa el jugador que ha jugado esta carta.*
*3.- **Poderes**: indican el valor de influencia del personaje en las tres áreas de poder del juego (gubernamental, social y clerical).*
*4.- **Rango de Influencia**: indica qué valores de poder de otros personajes puede influir este personaje (en este ejemplo, el Condestable de Castilla podría influir a un personaje con 3, 4, 5, 6 ó 7 de valor de Poder eclesiástico ya que su rango en dicho poder es 3-7).*
*5.- **Habilidad Cortesana**: esta habilidad afecta a los personajes de otros jugadores.*
*6.- **Habilidad Administrativa**: esta habilidad concede una bonificación que generalmente implica el robo y descarte de cartas.*

2.- **Carta de Situación Especial**: esta carta se añade a un personaje jugado en la mesa para potenciarlo o debilitarlo (e incluso puede afectar a la capacidad de juego del jugador).

3.- **Carta de Príncipe**: representa los Puntos de Afecto que recibe un jugador o familia al ganar una confrontación familiar o individual. Al final de la partida, el jugador con más puntos de afecto, sumando los familiares y los que tenga en su área de juego, se convertirá en ganador. Esta carta tiene dos caras:
El anverso representa los puntos de Afecto que recibe la familia (son siempre 5).
El reverso los puntos que recibe el jugador individualmente (son variables), además, en este último caso, pueden contener iconos de Campana que determinan el final de la partida (cuando aparece el tercer icono de Campana, la partida termina, ver página 24).

Familia / Individual

4.- **Carta de Poder**: representa el Poder sobre el que juega cada familia o jugador en las dos confrontaciones de cada ronda.

5.- **Carta de Control de Habilidad Administrativa**: el anverso o reverso de esta carta determina si el uso de las Habilidades Administrativas es gratuita o no.

Gratis / 1 Ducado

6.- **Fichas de Familia**: indican tres cosas: 1) a qué Familia (Olivares o Lerma) pertenece cada jugador; 2) si este jugador ha abandonado la fase (lado inactivo de la ficha) o no y 3) constituye la "*Hacienda*", esto es, las cartas de Personaje que se coloquen debajo de la ficha otorgarán Ducados al jugador al final de la ronda.

Lerma Olivares

7.- **Ducados**: se emplean para pagar el coste de las Habilidades Administrativas y conceden Puntos de Afecto al finalizar la partida.

8.- **Carta de Conspirador**: representa a un personaje especial que, además de poder emplearse como un Personaje normal, puede otorgar ventajas durante la partida pero también puede suponer pérdida de Puntos de Afecto al final de la partida. ***No se recomienda su uso en las primeras partidas.***

Preparación de la partida

1.- Formación de Familias

Los jugadores se dividen en dos grupos, de ahora en adelante Familias, con igual número de miembros. Para determinar a qué Familia pertenece cada jugador, se cogen tantas fichas de Familia como el número de jugadores y que incluya el mismo número de fichas de Lerma y Olivares. Cada jugador roba una ficha que le asignará a una de las dos Familias. Finalmente, cada jugador se sitúa de forma que tenga un jugador de su Familia a su lado. La ficha de Familia se coloca por la cara activa en la mesa, frente al jugador.

Caras activas

2.- Formación de Mazos y Banca

Se crean los mazos de Corte y de Afecto.
1) **Mazo de Corte:** se barajan las cartas de Personaje y Situación Especial formando un único mazo que se coloca en el centro de la mesa.
2) **Mazo de Afecto:** se barajan todas las cartas de Príncipe y se deja el mazo junto al mazo de Corte, con la cara boca arriba.
Las 28 fichas de Ducados se sitúan en un montón accesible a todos los jugadores.

Este lado boca arriba

3.- Colocar Cartas de Poder y la Carta de Control de Habilidad Administrativa

Se sitúan las 3 cartas de Poder y la carta de Control de Habilidad Administrativa por su lado gratuito junto a los mazos de Corte y Afecto.

4.- Colocar Conspiradores (Opcional)

Icono conspirador con coste de fin de juego

Se barajan las cartas de Conspirador y se roban 4 cartas al azar que se colocan descubiertas en el centro de la mesa. El resto se devuelve a la caja, no se emplearán en la partida.

5.- Robo de Mano Inicial y Ducados

Por último, cada jugador, empezando por el jugador más joven y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, roba **7 cartas del mazo de Corte** y **2 Ducados**.
Si un jugador recibiera en esta mano más de 2 cartas de Situación Especial, muestra su mano, la descarta y roba 7 nuevas cartas. Si volviera a ocurrir lo mismo, el jugador se descarta y roba una nueva mano hasta que tenga 2 o menos cartas de Situación Especial.
En la primera ronda, la Familia Olivares juega primero.
Ya está todo listo para jugar una partida de 15 Días: The Spanish Golden Age.

Secuencia de Juego

15 Días: The Spanish Golden Age se desarrolla a lo largo de hasta 4 rondas de juego. Cada ronda de juego tiene 6 fases:
En dos de estas fases (Confrontación Familiar y Personal), los jugadores realizan sus turnos.

1.- Robo de Mano.
2.- Elección de Poderes.
3.- Confrontación Familiar.
4.- Confrontación Personal.
5.- Gestión de Personajes.
6.- Comprobación de Fin de la Partida.

1.- Robo de Mano

A excepción de la primera ronda, se baraja la pila de descartes de Personajes y Situaciones Especiales con el mazo de Corte. Después, cada jugador, comenzando por el jugador más joven, roba tantas cartas del mazo como necesite para completar su **mano de 7 cartas**. Se aplica la misma regla expuesta más arriba, en "*Robo de Mano Inicial y Ducados*": si un jugador roba más de 2 cartas de Situación Especial, descarta su mano y roba una nueva mano hasta que tenga 2 o menos Situaciones Especiales.
Seguidamente y en su caso, se da la vuelta a la carta de Control de Habilidad Administrativa, dejándola por su cara gratuita, para indicar que jugar Habilidades Administrativas no tiene coste.

Nota: Si en algún momento de la ronda el Mazo de Corte se agota, se baraja la pila de descartes y se forma un nuevo mazo

2.- Elección de Poderes

En esta fase, las Familias deciden sobre qué Poderes (gubernamental, eclesiástico o social) se jugará la Confrontación Familiar.

Gubernamental

La Familia activa (en la primera ronda, Olivares, en las siguientes, la perdedora de la Confrontación Familiar anterior), decidirá qué carta de Poder entregará a la Familia pasiva. A continuación, la Familia pasiva elegirá una carta de las 2 cartas de Poder restantes y la entregará a la Familia activa. Si no hay acuerdo entre los jugadores de una Familia, se entregará una carta al azar.

Eclesiástico

Como se ha adelantado en "*Descripción de los Componentes*", el Poder de cada carta es el poder de referencia sobre el que jugará cada Familia en todos los aspectos del juego (Habilidades Cortesanas y determinar el ganador de la fase). Por ejemplo: *la Familia Olivares recibe la carta de Poder eclesiástico de la Familia Lerma. Eso supone que para determinar el ganador de la Fase de Confrontación Familiar, la Familia Olivares deberá tener en cuenta el valor de poder eclesiástico de sus personajes y que cuando juegue Habilidades Cortesanas contra los miembros de la Familia Lerma, tendrá como objetivo los valores de poder eclesiástico de los personajes de sus oponentes.*

Social

La carta de Poder sobrante se deja un lado. Análogamente a la fase de Confrontación Familiar, esta carta será el poder de referencia de todos los jugadores en la fase de Confrontación Personal.

3.- Confrontación Familiar

En esta fase, las Familias compiten para ganarse el afecto del joven rey. Así, se alzará ganadora la Familia que, sumando el poder de referencia de todos los personajes en la mesa, obtenga el valor más alto.

Al comienzo de esta fase, todos los jugadores eligen en secreto una carta de Personaje y lo juegan bocabajo. Una vez todos los jugadores hayan jugado una carta, la revelan a la vez. A este Personaje se le denomina Personaje Representante.

A partir de este momento, los jugadores realizan sus turnos, comenzando por el jugador que haya jugado el personaje con la **Iniciativa más alta**. Tras este, el siguiente jugador cuyo personaje tenga la siguiente Iniciativa más alta y así sucesivamente. En caso de empate, se compara el valor del poder de referencia (el más alto jugará primero), si persiste el empate, el jugador cuyo personaje tenga la suma más alta en los 3 poderes jugará primero.
Después de que todos los jugadores hayan realizado su acción, comenzará una nueva ronda de turnos, empezando por la Iniciativa más alta.

Si un jugador ha perdido su Personaje Representante (por el uso de Habilidades Cortesanas por parte de un oponente) contará como si tuviera Iniciativa 0 y deberá forzosamente, jugar otro Personaje Representante. A no ser que solo tenga 3 cartas en mano o haya abandonado, en cuyo caso, no podrá jugar un nuevo Personaje Representante.
Las rondas se irán repitiendo hasta que todos los jugadores tengan **3 cartas en la mano** y/o hayan **abandonado**. En ese momento, se suman los valores de referencia de cada uno de los personajes. La Familia con el total más alto gana esta fase: roba la primera carta de Afecto del mazo y la coloca por su lado .
En caso de empate, ninguna familia se declara ganadora. Se descarta bocabajo una carta de Príncipe.
Por último, los jugadores descartan las Situaciones Especiales jugadas en la mesa y recuperan las cartas de Personaje Representante, que vuelven a sus respectivas manos.

Ejemplo: Gonzo, Paco, Nacho, Rosa, Marián y Óscar están jugando una partida a 15 Días: The Spanish Golden Age. Gonzo, Marián y Óscar forman la Familia Olivares y Nacho, Paco y Rosa forman la Familia Lerma. Es la Fase de Confrontación Familiar. La Familia Olivares tiene como poder de referencia el poder eclesiástico y Lerma, el social. Esto implica, por ejemplo, que para determinar el vencedor, la Familia Olivares tendrá en cuenta el poder eclesiástico de sus Personajes Representantes. Así mismo, cuando juegue Habilidades Cortesanas contra la Familia contraria, emplearán el rango de influencia del poder eclesiástico de los personajes que se descarten de la mano.
Ha terminado la fase y la Familia Olivares tiene como Personajes Representantes al Cardenal (poder eclesiástico de 8), Monja Iluminada (6) y Dramaturgo Exitoso (4). Estos valores hacen un total de 18. La Familia Lerma tiene como Personajes Representantes al Cazador Mayor del Rey (poder social de 1), Montero Mayor del Rey (6) y Embajador Inglés (0). El total es 7. Por tanto, la Familia Olivares gana holgadamente esta fase, roba una carta de Príncipe que sitúa por su lado .
Todos los jugadores recuperan sus Personajes Representantes, que vuelven a la mano; se apartan las cartas de Poder Eclesiástico y Social y ahora se tendrá en cuenta la carta de Poder Gubernamental. La Fase de Confrontación Personal comienza...

4.- Confrontación Personal

Como en la fase anterior, los jugadores tratarán de ganarse el afecto del joven rey, pero lo harán de manera individual, contra el resto de jugadores y no en Familia. Análogamente a la Confrontación Familiar, se tomará como referencia la carta de Poder restante.

Siguiendo la estructura de la fase anterior, los jugadores jugarán sus turnos (carta de Personaje bocabajo, turno del jugador con personaje de Iniciativa más alta y así sucesivamente). Esta fase terminará cuando los jugadores **no tengan más cartas** en la mano y/o hayan decidido **abandonar**. En ese caso, **el jugador** cuyo Personaje Representante tenga el poder de referencia más alto gana esta fase. Roba una carta de Príncipe que coloca boca arriba en su zona de juego. Las cartas boca arriba pueden contener iconos de Campana que sirven para determinar el fin de la partida. Si, en esta fase, se han robado cartas con tres iconos, la partida termina (ver más abajo, "*Comprobación de Fin de Partida*").
En caso de empate, nadie recibe una carta de Afecto, se descarta boca arriba la primera carta de Príncipe del mazo. En este caso, también se tiene en cuenta el icono o iconos de Campana para determinar el fin de la partida.
Por último, los jugadores recuperan los Personajes Representantes, que vuelven a sus manos, y descartan las Situaciones Especiales.

5.- Gestión de Personajes

En esta fase, los jugadores recuperan las cartas de Personaje que se encuentren debajo de la ficha de Familia o "*Hacienda*" y los devuelven a su mano. La Hacienda simboliza que esos personajes están trabajando o gestionando las propiedades del jugador. Por cada carta que vuelva a su mano de este modo, obtienen un Ducado, hasta un máximo de dos. Para más detalles sobre el funcionamiento de la Hacienda ver la página 27.

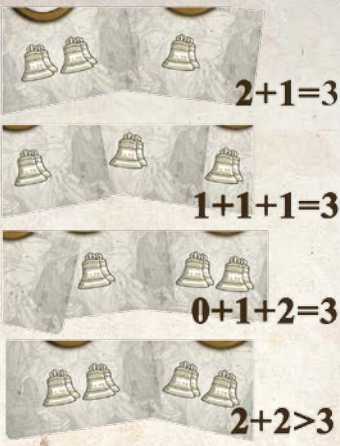
6.- Comprobación de Fin de la Partida

La partida terminará en dos casos:

1.- Cuando concluya la 4ª ronda de juego.
2.- Cuando, tras robar o descartar boca arriba una carta de Príncipe en la fase de Confrontación Personal, hayan aparecido 3 iconos de campana (que simbolizan la muerte de Felipe III).

En ambos casos, se cuentan todos los **puntos de Afecto** (ganados en Confrontación Familiar y Personal), se convierten los **Ducados** de cada jugador en puntos de Afecto (a razón de 1 punto por cada 2 Ducados), se restan los **puntos de Afecto** por poseer **Conspiradores** (si se ha decidido jugar con esta variante) y el jugador con más puntos se convierte en ganador y futuro Valido.
En caso de empate entre dos o más jugadores, el ganador será el siguiente jugador con mayor número de puntos. Si se diera el improbable caso de que todos los jugadores empataran, ninguno será considerado Valido, derrota general y vergüenza para todos.

Si no ha terminado la partida, empieza una nueva ronda, comenzando por *Robo de Mano*.



Posibilidades de final de partida

El turno en detalle

El Turno de los jugadores constituye la esencia de 15 Días: The Spanish Golden Age. Como ya se ha explicado se juega en dos fases de la ronda: Confrontación Familiar y Personal.

En un Turno, el jugador puede realizar dos acciones (especial y normal). Es obligatorio jugar una acción normal. El turno deberá jugarse en el siguiente orden:

1.- Acción especial:

1.1.- Jugar un nuevo Personaje Representante (obligatorio).

1.2.- Jugar una carta de Personaje "tapado".

1.3.- Organizar la Hacienda.

1.4.- Contratar a un Conspirador.

2.- Acción normal (obligatorio):

2.1.- Utilizar una Habilidad Cortesana.

2.2.- Utilizar una Habilidad Administrativa.

2.3.- Jugar una Situación Especial.

2.4.- Organizar la Hacienda.

2.5.- Pasar.

2.6.- Abandonar la fase.

1.- Acción Especial

1.1.- *Jugar un **nuevo Personaje Representante** (obligatorio)*

Si el personaje ha sido descartado por el juego de la Habilidad Cortesana Anular o Atraer, el jugador deberá, como Acción Especial, jugar un nuevo Personaje Representante forzosamente.
Además, como ya se ha explicado en la Fase de Confrontación Familiar, si un personaje es descartado, en la siguiente ronda de turnos, el jugador tendrá que jugar como si tuviera Iniciativa 0 y deberá forzosamente jugar esta acción primero. Si varios jugadores no tienen Personaje Representante, decidirá el último jugador con Personaje, cuando haya terminado su turno, quién jugará primero. Al terminar el turno de un jugador que no tuviera Personaje, este elegirá al siguiente y así sucesivamente.

Ejemplo: es la Fase de Confrontación Familiar en una partida a 6 jugadores. Gonzo, Nacho y Paco habían jugado sus Personajes Representantes, pero han sido anulados y, por tanto, descartados de su área de juego. Comienza una nueva ronda de turnos. Gonzo, Nacho y Paco serán los últimos en jugar (Iniciativa 0). El resto de jugadores juega sus turnos con los personajes de la ronda de turnos anterior. Rosa jugó Tapicero Mayor (Iniciativa 15); Marián, Capellán Mayor (7) y Óscar, Condestable de Castilla (1). Cuando termine el turno de Óscar, este decidirá qué jugador será el siguiente (Gonzo, Nacho y Paco). Elige que sea Paco el siguiente quien, forzosamente, deberá jugar un nuevo Personaje Representante como Acción Especial. Cuando termine el turno de Paco, decidirá qué jugador es el siguiente de entre Nacho y Gonzo y así sucesivamente.

1.2.- *Jugar una carta de **Personaje "tapado"***

El jugador puede jugar una (y solo una) segunda carta de Personaje que se coloca debajo del Personaje Representante, dejando visible sus valores de poder y quedando así "*tapado*". El Personaje Representante actúa entonces como un "*escudo*". Eso sí, el personaje "*tapado*" debe tener un valor en el poder de referencia que esté dentro del rango del influencia del Personaje Representante.
El personaje "*tapado*" no puede ser objeto de Habilidades Cortesanas aunque sí puede ser asociado a una carta de **Situación Especial**.
Además, si el Personaje Representante es descartado o llevado a la mano por otro jugador, el personaje "*tapado*" deja de serlo y se convierte en Personaje Representante.
Al finalizar la fase y sumar los valores del poder de referencia, también se tendrá en cuenta el valor de los personajes "*tapados*". El personaje "*tapado*" también vuelve a la mano del jugador.

Ejemplo: Seguimos con la partida explicada en el ejemplo. Nos encontramos en la Fase de Confrontación Personal, el poder de referencia es el gubernamental y Rosa quiere jugar una carta de Personaje "tapado". Como Personaje Representante tiene al Nuncio Papal (Poder gubernamental de 6 y rango de influencia de "5-9"). Tiene en su mano al Sumiller de Corps (Poder gubernamental de 7). Como el valor de Poder del Sumiller se encuentra dentro del rango de influencia del Nuncio ("5-9"), puede jugar al Sumiller como "tapado". Coloca esta carta bajo la carta de Nuncio (mostrando sus valores). Si un jugador quiere "atacar" con una Habilidad Cortesana al Sumiller, primero tendrá que eliminar al Nuncio del área de juego de Rosa. Además, si ahora terminara la Fase de Confrontación Familiar, Rosa obtendría un Poder de referencia de 13, al sumar ambos valores de Poder gubernamental (6+7), un valor que podría darle la victoria en esta fase.

1.3.- *Organizar la* ***Hacienda***

El jugador puede colocar una carta de Personaje bocabajo, debajo de su ficha de Familia. Este personaje no se tendrá en cuenta para la suma del poder de referencia ni podrá ser objetivo de Situaciones Especiales o Habilidades Cortesanas. Esta carta permanece debajo de la ficha hasta la fase de Gestión de Personajes, momento en el cual, el jugador recupera la carta de Personaje y recibe un Ducado por cada carta recuperada de esta forma (hasta 2 Ducados como máximo).

1.4.- *Contratar a un* ***Conspirador*** (Opcional)

El jugador puede contratar a uno de los cuatro Conspiradores que hay en el área de juego. Para ello, el jugador debe descartarse de dos cartas de Personaje que se hallen en su Hacienda. Puede contratar tantos Conspiradores como desee, pero solo se puede jugar uno a la vez. El resto de Conspiradores, en su caso, quedará bocabajo junto a la ficha de Familia. Cuando se contrate y en el primer turno de cada fase, el jugador elige si lo jugará en su mano o conspirará:

1.4.1.- ***Jugarlo en mano:*** en este caso, esta carta funciona como cualquier otra Carta de Personaje, con la salvedad de que no dispone de Habilidad Administrativa. Si esta carta es descartada (por la acción de Habilidad Cortesana "Anular"), no irá a la pila de descartes sino que el propietario dejará al Conspirador bocabajo, junto a su ficha de Familia. Sí puede ser robada por otro jugador (por la Habilidad Cortesana de Reemplazar, Atraer o la Administrativa de Espiar), pero al principio de la fase de Confrontación siguiente (Familiar o Personal), el jugador que robó al Conspirador debe devolverlo al jugador que lo contrató, quien decidirá de nuevo cómo jugarlo en su próximo turno (en mano o conspirando).

1.4.2.- ***Conspirar:*** si conspira, esta carta no se tendrá en cuenta para la suma de poder en una Confrontación, ni podrá ser objeto de Habilidades Cortesanas y/o Situaciones Especiales. Se tendrá en cuenta su Habilidad Conjuradora, explicada en la tarjeta que se acompaña a esta copia de 15 Días: The Spanish Golden Age.

Además, se ha de tener en cuenta que los Conspiradores suponen un coste en puntos de Afecto que se restarán del jugador que posea a estos personajes al final de la partida.

2.- Acción Normal

2.1.- *Jugar una* ***Habilidad Cortesana***

Como se ha podido deducir de la lectura de estas reglas, las Habilidades Cortesanas siempre tienen como objetivo las cartas de Personaje Representante de otros jugadores.
Durante el turno de un jugador, puede descartarse de una carta de Personaje de su mano para emplear su Habilidad Cortesana y "*atacar*" al Personaje Representante de un oponente. Para determinar si una Habilidad Cortesana es efectiva contra su objetivo, teniendo en cuenta el poder de referencia de la Confrontación, el rango de influencia del poder de referencia del personaje "*atacante*" debe comprender el valor del poder del personaje objetivo. Hay 4 Habilidades Cortesanas:

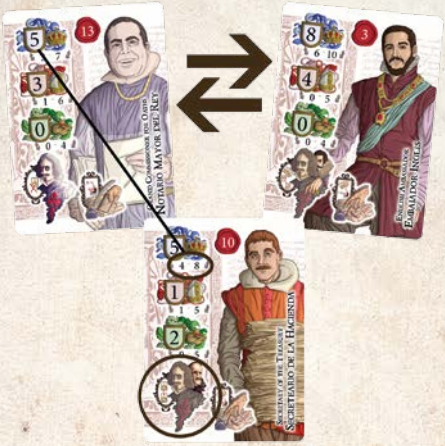
2.1.1.- ***Anular:*** **envía** al Personaje Representante a la **pila de descartes**.

2.1.2.- ***Reemplazar:*** **intercambia** al personaje objetivo por el **Personaje Representante** del jugador que empleó la habilidad.

2.1.3.- ***Atraer:*** permite robar al Personaje Representante y colocarlo en la mano del jugador **que empleó la habilidad**, a cambio, el jugador deberá entregar otro **personaje** de su mano o un **Ducado**.

2.1.4.- ***Manipular:*** permite **utilizar las Habilidades Cortesanas o Administrativas del Personaje Representante**. El personaje objetivo no puede emplear las habilidades contra sí mismo (por ejemplo, no se puede "Anular"). Así mismo, permite "*encadenar*" varias habilidades de Manipular de otros Personajes Representantes.

Ejemplo: *Es la fase de Confrontación Personal, el Poder de Referencia es el gubernamental y Gonzo está dispuesto a jugar una Habilidad Cortesana de Reemplazar ya que dispone de un Notario Mayor del Rey como Personaje Representante (Poder gubernamental de 5, un valor medio-bajo) y quiere aspirar a más. Óscar tiene como Representante al Embajador Inglés (Poder gubernamental de 8), por lo que Gonzo juega y descarta Secretario de la Hacienda, que dispone de la Habilidad Reemplazar. Su rango de influencia en Poder gubernamental es de "4-8", por lo que afecta al Embajador Inglés (8). Los Personajes Representantes son intercambiados. Gonzo tiene ahora Embajador Inglés (8) y Óscar se queda con el Notario Mayor del Rey (5)... ¡Óscar acaba de perder 3 puntos de poder de referencia por la jugada de Gonzo!*



Recordatorio: En la Fase de Confrontación Familiar, el rango de influencia para jugar Habilidades Cortesanas viene marcado por el Poder de referencia elegido por la Familia. Por ejemplo, *si la Familia Olivares eligió Poder Social, el juego de Habilidades Cortesanas contra la Familia Lerma, tendrá como referencia el Poder Social, ni Eclesiástico ni Gubernamental.*

2.2.- *Jugar una* ***Habilidad Administrativa***

Similares a las Habilidades Cortesanas, sin embargo, estas habilidades no tienen como objetivo a un Personaje Representante ni tampoco tienen en cuenta el poder de referencia de la Confrontación presente. La primera Habilidad Administrativa empleada en una fase es gratuita, pero las siguientes tienen un coste de 1 Ducado. Para indicar este efecto, se debe voltear la carta de Control de Habilidad Administrativa. Esta carta se volteará de nuevo al principio de la siguiente ronda, en la fase de Robo de Mano.

Nota: Se ha de tener en cuenta que la Habilidad Cortesana Manipular, que puede afectar a Habilidades Administrativas, no supone coste alguno.

2.2.1.- ***Reforzar:*** permite **robar** una carta del **mazo de Corte**.

2.2.2.- ***Invertir:*** permite descartarse de **hasta dos cartas** de la mano (sin contar la carta jugada para Invertir) y el jugador **roba el mismo número** de cartas descartadas más una adicional del **mazo de Corte.**

2.2.3.- ***Espiar:*** el jugador **mira la mano de otro jugador** e **intercambia una carta** de su mano o bien le entrega **un Ducado**. A continuación, roba una carta del mazo de Corte.

2.2.4.- ***Realzar:*** el jugador roba una carta de la **pila de descartes** y la **sube a su mano**.

Nota: Aunque no se recomienda (sobre todo en los primeros compases de la partida), nada impide a que los jugadores puedan jugar Habilidades Cortesanas y/o Administrativas contra los miembros de su propia Familia durante la Fase de Confrontación Familiar.

2.3.- *Jugar una* **Situación Especial**

Las cartas de Situación Especial tienen como objetivo potenciar o debilitar a un Personaje Representante. El jugador juega la carta de Situación Especial sobre el objetivo y queda ligada a este hasta que el personaje sea descartado (Anular), vaya a la mano de otro jugador (Atraer) o sea el final de la fase. Si un personaje con Situación Especial es intercambiado por otro Personaje Representante (Reemplazar), la Situación Especial le sigue acompañando.
Los Personajes Representantes solo pueden tener 1 Situación Especial y se ha de recordar que los personajes "*tapados*" también pueden tener Situaciones Especiales.

2.3.1.- *Grande de España:* el personaje **no puede ser descartado** (no puede Anularse).

2.3.2.- *Leal a la Causa:* el personaje **solo puede ser descartado** (No puede ser Reemplazado, Atraído o Manipulado pero sí Anulado).

2.3.3.- *Inepto Burocrático:* **cualquier pago** que tenga que realizar el jugador **se duplica**.

2.3.4.- *Agente de Otro:* si el personaje es descartado (Anulado), **se sustituye** inmediatamente por otro **personaje** de la **pila de descartes**.

2.3.5.- *Seguro en el Cargo:* los valores en poder del personaje aumentan en **3 puntos** (pero no su rango de influencia).

2.3.6.- *Acusado y Procesado:* los valores en poder del personaje se reducen en **3 puntos** (pero no su rango de influencia).

2.4.- *Organizar la* ***Hacienda***

Como en el caso de la Acción Especial, un personaje puede ser enviado a organizar su Hacienda como Acción Normal. Se aplican las mismas reglas expuestas en la página 27. Así, es posible organizar la Hacienda como Acción Especial y volver a organizar la Hacienda como Acción Normal.

2.5.- ***Pasar***

El jugador puede pasar, en cuyo caso, deberá descartarse de una carta de su mano.
Cuando comience una nueva ronda de turnos, podrá jugar su turno con normalidad.

Importante: No se puede pasar si en la fase de Confrontación Familiar el jugador tiene 3 cartas en la mano (o dicho en otras palabras, el jugador nunca puede tener menos de 3 cartas en la mano en esta fase).

2.6.- ***Abandonar** la Fase*

El jugador puede optar por abandonar, en cuyo caso, el jugador ya no participará en la fase de Confrontación presente. El jugador se descarta hasta tener 4 cartas en su mano en la fase de Confrontación Familiar o 4 o menos si es la fase de Confrontación Personal. El jugador deja las cartas restantes de su mano bocabajo y ya no se tiene en cuenta para el orden de Iniciativa ni tampoco su mano puede ser objetivo de Habilidades Cortesanas y/o Administrativas. Sin embargo, su Personaje Representante sí puede objetivo del resto de jugadores y tenido en cuenta a la hora de determinar al ganador de la Confrontación.

El juego a dos jugadores

Aunque se recomienda que se juegue la partida a 4 jugadores o más, 15 Días: The Spanish Golden Age puede jugarse a 2 jugadores. La Preparación de la Partida y demás reglas son idénticas con la siguiente salvedad:

En la Fase de Confrontación Familiar, se roba una carta del Mazo de Corte y se coloca en el centro de la mesa. Debe ser un personaje, así, si se roba una Situación Especial, debe descartarse y robar cartas hasta que se robe un personaje. Esta carta será el "*Familiar*" de ambos jugadores y sus valores se tendrán en cuenta para determinar el ganador en las Confrontaciones Familiares y Personales. Así mismo, el "*Familiar*" puede ser robado o descartado, en cuyo caso, habrá que robar otro personaje del Mazo de Corte que se convertirá en el nuevo "*Familiar*".

Créditos

Autor, ilustrador y diseño gráfico:
Gonzo Bríos.
Editor:
Nacho Góngora.
Traducción:
Nacho Góngora y Quique Porcar.
Reglamento:
Gonzo Bríos, Nacho Góngora y Paco Martí
Playtesters:
Óscar Felipe, Raúl Galve, Paco Martí, Rosa Amorós, Marián Amorós, Nacho Góngora, Paco "Gurney", Jorge Gonzalez, Jesús Gómez-Monedero.

Agradecimientos del editor:
A Thomas Connelly y Thomas Higgins. Y a Diego Ibáñez por descubrirme 15 Días
Agradecimientos del autor:
A todos los que me han ayudado en esta aventura. Vosotros sabéis quienes sois y tenéis mi gratitud eterna. A mi familia, a mi pequeña y ante todos y sobre todos a Leticia, porque sólo quiero ser si es con ella.

Asylum Games SL
Gran Vía Fernando el Católico nº 46 3ª
46008, Valencia
www.asylumgameseditorial.com

Asylum Games Editorial

@asylumgamesed