



INSTRUCCIONES



COCKTAIL

Una succulenta herencia está en juego. Habrá que sospechar y desconfiar de lo que nos ofrecen si queremos evitar que nuestra propia ambición o la de los demás nos envenene.

Un juego de bluffing de 2 a 9 jugadores, para envenenar a toda la familia en 15-45 minutos. Sencillo, rápido y de mecánicas fáciles de aprender.



COMPONENTES

36 Cartas de Bocado:



4 cartas de Veneno Rojo



10 cartas de Veneno Azul



5 cartas de Vino



6 cartas de queso



6 cartas de Aceituna



2 cartas de Caviar



3 cartas de Cocktail

Elementos:



9 botellas de Veneno Rojo



17 botellas de Veneno Azul



25 Cubos de Dishonra (20 pequeños y 5 grandes)



9 Cuescos de Aceituna



4 Resumen de Acciones



1 Taco tabla puntajes

OBJETIVO DEL JUEGO

Tendrás cartas de bocado en tu mano que puedes ofrecer a los demás o jugarlas sobre ti mismo/a durante una ronda. Hay cartas de bocado que te sumarán más puntos de honor si las combinas correctamente, pero ten mucho cuidado...A veces lo que se ofrece no es precisamente lo que se declara, y podrías terminar tomando veneno en vez de una inocente aceituna.

El objetivo del Juego es sobrevivir sin ser envenenado transcurridas tres rondas. Ganarás la partida si únicamente tú sigues con vida al finalizar una ronda; o bien si, terminada la tercera ronda eres quién más puntos de honor obtuvo.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

A ti, honorable, que estás leyendo este manual:

a. Toma las cartas de bocado y arma el mazo de cartas correspondiente al número de jugadores según la siguiente tabla y barájalo. Las cartas que sobren devuelvelas a la caja pues no las usaremos durante esta partida.

							
2	2	2	2	1	-	2	1
3	2	2	2	1	-	4	1
4	3	3	2	1	1	4	2
5	4	3	3	1	1	6	2
6	4	4	3	2	2	6	3
7	5	4	4	2	2	8	3
8	5	5	5	2	3	8	4
9	6	6	5	2	3	10	4

b. Luego de barajar todas las cartas, reparte 3 cartas a cada jugador/a. Las cartas sobrantes ponlas boca abajo al centro de la mesa al alcance de todos formando la reserva. Atención: El número de cartas de la reserva debe coincidir con el número de jugadores exactamente. De lo contrario vuelve a revisar las cartas y asegurate de haber seleccionado la cantidad de cartas correctas según el número de jugadores. (Para partidas de 2 jugadores sin embargo, quedarán en la reserva 4 cartas en vez de 2).

c. Coloca al centro de la mesa tantos cuesco de aceituna como jugadores haya en la partida, el resto devuelvelos a la caja.

d. Coloca los cubitos de deshonra y las botellas de venenos en un lugar al alcance de todos.

e. Frente a ti está la zona donde se te juegan cartas de bocado. Estas cartas forman tu **coctel** y puede conformarse de a lo más 3 cartas de bocado.

f. Las cartas sin declarar deben siempre estar en tu mano para que no se confundan con las cartas que forman tu **coctel**.

g. Ubica las hojas de resumen de acciones y distribución de cartas en un lugar visible para todos.

h. Consigue un lápiz y anota en la primera fila de la hoja de puntuaciones, los nombres respectivos de las honorables personas que componen el grupo familiar. Si no se conocen este es un buen momento para comenzar a hacerlo.

Ahora estamos listos para empezar a jugar.

Quien haya usado veneno más recientemente comenzará jugando y decidirá en qué sentido se jugarán los turnos (horario o antihorario).

Si nadie confesó, entonces comenzará la persona más deshonrosa del grupo. Esto lo decidirá el grupo después de una fraterna discusión.

ACCIONES

En tu turno puedes realizar una de cualquiera de estas 3 acciones, siempre y cuando cumplas con las condiciones para realizarla:

- **Jugar Carta**, si aún tienes cartas en mano.
- **Cambiar Bocado**, si es que no cambiaste carta en tu turno anterior y la carta que quieres cambiar no está bloqueada (ya sabrás qué significa eso).
- **Tomar coctel**, si ya no tienes cartas de bocado en tu mano para jugar.

Luego de realizada tu acción, será turno de la siguiente persona hacia la dirección que haya decidido la primera persona en jugar.

Cuando no sea tu turno, es decir en el turno de los demás, podrás sospechar de las cartas jugadas por los demás jugadores, siempre y cuando queden cartas en la reserva. Así que pon mucha atención a las cartas que se están ofreciendo o declarando.



JUGAR CARTA



Juega una carta de bocado boca abajo desde tu mano en el coctel de algún jugador/a, **inclusive** en tu propio coctel, para ello debes declarar la carta que estás jugando. Por ejemplo, declarar: “te invito a comer quesito”, “tomate un vinito”, directamente un “cuidado que esto **es** un veneno”, o inclusive “voy a tomarme un veneno”. Puedes declarar la carta como si fuera cualquier carta de bocado, no necesariamente la carta que es en realidad.

Al declarar la carta que estás jugando, siempre puedes mentir para ocultar tus intenciones de envenenar a alguien; para llevar a cabo alguna estrategia que tengas en mente; o simplemente porque quieres hacerlo. Pero cuidado, si eres sorprendido mintiendo tendrás que tomar un cubito de deshonra, que te restará puntos de honor al finalizar la partida.

Al ofrecer una carta, es buena costumbre agradecer lo que se te ofrece. Si dices “gracias” ya nadie podrá **sospechar** de la carta que te jugaron.

Cuando declaras que vas a servirte un bocado, es de gente de bien que te digan “Bon appetit”. Apenas alguien te lo diga ya no se podrá **sospechar** de la carta que jugaste sobre tu propio coctel. (Ver acción **Sospechar**)

Nota: Después de jugar una carta, debes devolver al centro de la mesa el cuesco de aceituna si lo tuvieses sobre alguna de tus cartas. (Ver cambiar bocado)

SOSPECHAR DE UNA CARTA JUGADA



Después de jugada y declarada una carta puedes sospechar de la declaración poniendo tu honra en juego. Esto es increpando rápidamente al que declara diciéndole “sospecho”. Podrían sospechar más de una persona una misma declaración. La carta declarada se revela y es descartada boca arriba al centro de la mesa junto al mazo de reserva, formando una fila de cartas visible para todos.

Sí sospecharon de ti y decías la verdad, han sospechado erróneamente y recibirán un punto de deshonra cada uno/a. De ser cierta la sospecha te descubrieron mintiendo y deberás tomar tantos cubitos de deshonra como jugadores hayan sospechado de ti.

De cualquier manera si sospecharon de ti, deberás tomar una nueva carta de bocado de la reserva y ponerla en tu mano.

IMPORTANTE: No se permite “Sospechar” cuando no queden cartas en el montón de reserva.

CAMBIAR BOCADO



Puedes cambiar, manteniéndose siempre boca abajo, alguna de las cartas de bocado que tienes en tu coctel por otra carta de bocado jugada en el coctel de otro/a jugador/a. Una vez efectuado el cambio, toma un cuesco de aceituna y ponlo sobre la nueva carta que compone tu coctel.

Mientras el marcador de bloqueo permanezca en la carta, nadie podrá cambiarte esa carta de bocado.

No puedes cambiar cartas que tengan un cuesco de aceituna encima, ni puedes cambiar carta si ya tienes un cuesco de aceituna sobre alguna carta de tu coctel.

Luego de jugar una carta, si tienes un cuesco de aceituna en una carta de tu coctel, recuerda devolverlo al centro de la mesa.

TOMAR COCTEL











Si ya jugaste todas tus cartas de la mano, ya puedes realizar la acción tomar coctel, independiente de cuantas cartas lo compongan. Para ello debes tomar las cartas de tu coctel, barajalas y revelarlas.

Deberás dejar las cartas boca arriba en frente de ti para que el resto pueda verlas y mejorar sus deducciones. Por ejemplo si el caviar ya apareció en el coctel de alguien más y sólo había uno en esta ronda, el caviar que te declararon seguramente es otra cosa y deberás tomar precauciones al respecto.

PUNTUACIÓN

Tu puntuación obtenida en la ronda será la indicada por la combinación de cartas de bocado en tu coctel, y si fuera el caso, tomarás los venenos rojos y/o azules respectivos, que se acumularán para el resto de la partida.

	Otorga 1 punto de Honor. Si se combina con un Vino otorga 3 puntos de Honor
	Otorga 2 punto de Honor. Si se combina con un Vino otorga 4 puntos de Honor
	Otorga 2 Puntos de Honor
	Otorga 5 puntos de Honor
	Duplica los puntos de honor otorgados por Aceituna, Queso y Caviar.
	Acumulas un veneno azul. ¡Al tercer veneno azul has sido envenenado/a!
	Acumulas un veneno rojo. ¡¡Al segundo veneno rojo haz sico envenenado/a!!
	Los puntos de deshonra obtenidos se acumulan hasta la última ronda. Cada cubito te descontará 1 Punto de Honor al final de la partida, si te faltan cubos puedes cambiar cinco pequeños por un cubo grande.

FIN DE LA RONDA

Una ronda finaliza cuando todos los jugadores han tomado su cóctel, anotado sus puntuaciones en la ronda y, si fuera el caso, acumulado las botellitas de venenos respectivas. Las botellas de veneno se acumularán en la zona del jugador/a hasta el final de la partida, al igual que los cubos de deshonra.

La última persona en tomar su cóctel y aún con vida será el encargado/a de repartir las cartas y empezar jugando la ronda siguiente. Tomará las cartas sobre la mesa y adecuará el mazo de cartas según se indica en la tabla en función del número de jugadores que sigan en la partida. La siguiente ronda la jugarán sólo quienes sigan vivos.

Una vez repartidas las cartas comienza una nueva ronda.

FIN DE LA PARTIDA Y PUNTUACIÓN FINAL

La partida finaliza terminada la tercera Ronda, o bien cuando sólo una persona ha sobrevivido.

Ganas la partida si eres la única persona que ha sobrevivido. ¡Felicidades! Eres el/la flamante heredero/a.

Si más de una persona sobrevive, entonces ganas la partida si eres el/la jugador/a con más puntos una vez descontados los puntos de deshonra que tengas. Si es así, eres la persona más honorable del grupo sin lugar a dudas y nadie, absolutamente nadie, podrá oponerse a que la herencia sea tuya.







En caso de que más de un jugador/a obtenga los mismos puntos de honor, qué lamentable, tendrán que repartirse la Herencia y por ende compartir la Victoria. Pero bueno, siempre podrán jugar otra partida...

Si nadie queda vivo/a, entonces quién más puntos de honor haya obtenido, sería algo así como el/la flamante heredero/a que no fue, pero que debió haber sido y su nombre será recordado/a como tal. Una victoria no tan honorable, pero victoria al fin y al cabo.

MODO EXPERTO

Entrega tus propias deshonras: Luego de sospechar, puedes entregar uno de tus puntos de deshonra al deshonroso/a, en vez de que lo tome de la reserva. Esto podría beneficiarte un montón si es que has acumulado mucha deshonra en lo va que de partida.

Además, las deshonras podrás cuantificarlas de la siguiente manera:

	-1
	-3
	-5
	-8
	-10
	-12
	-14
	-16

Este modo de puntuar las deshonras servirá para hacer más tensas las declaraciones sobre las cartas y agrega un componente estratégico a la acción sospechar, pues un cubito más podría hacer la diferencia.

Te embriagan: Si bebes dos o más copas de alcohol (Vino o Cocktail), alguien ha querido embriagarte y lo ha conseguido. Podrás jugar la siguiente ronda, pero por esta vez no sumaras puntos. Los venenos te afectan de manera normal.

PALABRAS DEL AUTOR

Este juego es el resultado de un proceso largo, de mucha dedicación y mucho cariño, pero por sobre todo mucha cooperación y retroalimentación creativa. Juguen a conocer, atreverse y desafiarse, sean quienes quieran y gocen del engaño. Predecir, sorprenderse y reír, aportará seguramente en saber algo más de sí mismo, y algo más sobre quienes juegan junto a nosotros.

Quería dejar expreso mis agradecimientos a cada una de las personas que participó probando el juego, comiéndose quesitos, tomándose un vinito y declarando venenos. Como siempre a la SJS y su atmósfera de ficción tan real, cada vez más real. Al Pancho y al equipo de Mal Hijo Games, que hicieron todo esto posible. A Pablo y Victor, que motivaron la concepción de la idea original y me inspiraron siempre, alimentando mis ganas de seguir.

Este es el primero...

Disfruten y buen provecho

CRÉDITOS

Título de la obra: Cocktail

Autor: Matias Castillo.

Instrucciones: Matias Castillo y la SJS.

Diseño Gráfico: Oinc SpA.

Diseñador a Cargo: Magdalena Fernández.

Fabricado en China

Año 2021.

© Todos los derechos reservados.

Editorial:

Mal Hijo Games

Malijos SpA

Estoril 50, Oficina 1109

Las Condes, Santiago

Chile

www.malhijo.games



OTROS JUEGOS DE MALHIJO GAMES





www.malhijo.games