



Un juego de 10 minutos de Deducción Lógica para 4 a 8 jugadores.

Drácula ha invitado a todos los >aldeanos< a cenar (y quizá algunos para el postre), pero algunos monstruos han comenzado se han colado a la fiesta y comenzaron a ser una molestia.; ahora, todo está en juego...

### Contenido.

- 9 **Cartas de Invitado** (Drácula, Alucard, Beelzebub, Boogie Monster, Doctor Jekyll, Trickster, Van Helsing, Werewolf, Zombie).
- 9 **Cartas de Acusación** (De los Invitados mencionados)
- 10 **Cartas de Referencia** (Acciones en una cara, >Roles< en la otra cara)
- 20 **Cartas de Susurro** (10 Yes/Si, 10 No)
- Libro de Reglas

Dracula's Feast es un juego de deducción – sé el primero en identificar a todos en la fiesta. Cada personaje tiene una habilidad única, e incluso algunos tienen sus propias condiciones de victoria. Necesitarás observar lo que hacen los demás jugadores en su turno para deducir quienes son antes que alguien más lo haga.

Para tu primer juego, te recomendamos que cada uno tome una Carta de Referencia – en una cara se encuentra el listado de las acciones disponibles en tu turno; en la otra cara,

todos los >roles< del juego. Las Cartas de Referencia contienen casi todo lo que necesitas saber, así que después de leer las secciones de **Preparación** y >**Modo de Juego**< que se encuentran a continuación, estarás listo para jugar – si en algún momento no estás seguro de cómo funciona una carta, consulta la sección de **Invitados** que se encuentra al final de las reglas.

### **Preparación:**

Escoge Cartas de Invitado hasta que sean una más que el número de jugadores, asegurándote de incluir a Drácula. Estas cartas pueden elegirse de forma aleatoria, o tú puedes tomar a tus personajes favoritos >como un equipo<. Todos los Roles funcionan igual de bien con cualquier jugador. Para tu primer juego, te sugerimos utilizar a Drácula, Trickster, Alucard, Boogie Monster and Zombie; si se requieren más roles elijanlos al azar.

Coloquen las Cartas de Acusación correspondientes boca arriba en el centro de la mesa, en donde todos puedan verlas. Esas cartas se usarán para **acusar** a los otros jugadores, y también para mantener un seguimiento de quien sigue en el juego.

Cada jugador tomara dos **Cartas de Susurro** -un **Yes**, un **No**.

Mezcla todas las Cartas de Invitado a excepción de Drácula y colócalas boca abajo en el centro de la mesa. Drácula estará en todos los juegos – ¡después de todo es su festín!  
Reparte a cada jugador una de las demás Cartas de Invitado, boca abajo.

El jugador con los colmillos más afilados comenzará el juego, el juego continua en sentido de las manecillas del reloj.

## Modo de Juego:

En tu turno, puedes tomar **una** de las siguientes acciones:

- **Interroga:** Escoge a otro jugador y de forma pública cuestionalo si él es un invitado en específico (“¿tú eres el Werewolf?”). ÉL tendrá que responderte de forma secreta **pasándote una Carta de Susurro**. Mira esa carta y regrésasela.

A menos que un Role especifique otra cosa, los jugadores deben de responder con la verdad a un interrogatorio, por lo que esto es una gran forma de reducir los roles de los otros jugadores sin darles alguna pista.

**¡No respondas en Voz Alta!** Responde a las preguntas **solamente** pasando alguna Carta de Susurro. Si un jugador accidentalmente responde en voz alta, aún deberá de pasar una Carta de Susurro.

- **Baila:** Escoge a otro jugador y pregúntale si quiere bailar. (“¿Te gustaría bailar?”)

Si ese jugador acepta, cada uno mostrará su Carta de Invitado al otro.

Si ese te hace un desprecio, no pasa nada y tu turno finaliza.

Aceptar un baile puede ser una gran forma de obtener algo de información fuera de tu turno, pero no temas decir que no – rechazar un baile puede ser una útil estrategia.

- **Acusa:** Acusar es la principal forma para ganar el juego – avisa a todos que realizarás una acusación (y da a los otros jugadores tiempo para responder).

Primero, revela tu Carta de Invitado. Entonces, coloca una Carta de Acusación boca arriba enfrente de cada Invitado que aún no haya sido revelado. Tu decisión no podrá cambiar a partir del momento en que coloques cada Carta de Acusación, así que asegúrate de estar seguro.

Cada jugador deberá de entregarte boca abajo una Carta de Susurro – una carta de **YES** en caso de que la Carta de Acusación frente a ti corresponda a tu Carta de Invitado o una carta de **NO** si la Carta de Acusación es incorrecta. **Los jugadores deben de responder honestamente.** Las demás Cartas de Susurro se deberán de colocar boca abajo en una pila en el centro de la mesa.

Mezcla todas las cartas que te entregaron y después revélalas.

Si en **cualquiera** de ellas se lee un **NOM** tu turno termina y el juego continua. Revuelve juntas todas las Cartas de Susurro y reparte a cada jugador una carta de **YES** y una de **NO**.

Si en todas se lee **YES** tú ganas y el juego ha terminado. Tú puedes ganar de esta manera **aún si tu Carta de Invitado menciona otra condición de victoria.**

El Invitado Misterioso no puede ser interrogado ni se puede bailar con él.

Las habilidades de los personajes revelados ya no tienen efecto

Durante el juego, tú puedes mentir en voz alta tanto como gustes, pero tus respuestas a los **interrogatorios** y **acusaciones** deberán de ser 100% honestas.

Entre todos los jugadores pueden decidir si se permitirá, o no, tomar notas. Los jugadores no pueden discutir el juego secretamente – todo lo que se habla en la mesa debe de ser público.

## Cartas de Invitado:

Cada Carta de Invitado contiene reglas únicas: algunos deben de responder a las preguntas de cierta manera, algunos siempre aceptarán Bailes, y algunos tienen condiciones adicionales de victoria. Las reglas de los Invitados siempre tienen prioridad sobre las reglas del juego. Si dos Cartas de Invitado entran en conflicto (ej. Dos invitados acusarán al mismo tiempo), tendrá prioridad el jugador en turno y proseguirá en orden a la izquierda.

## Drácula - ¡Bienvenido a la Fiesta! ¡No te ves tan DELICIOSO!

**Drácula** es el anfitrión de la fiesta -él está en cada juego.

Cuando su carta es revelada (por cualquier forma, en cualquier turno) él puede hacer una segunda acusación al final de ese turno.

## Alucard - Comprometido con una venganza.

**Alucard** desesperadamente quiere se genial como Drácula.

Si alguno le pregunta “¿Tú eres Drácula?”, él debe de susurrar **Yes**.

Si él recibe la Carta de Acusación -Drácula- como parte de una acusación, ¡él inmediatamente gana!

Como todos los personajes, Alucard también puede ganar al obtener todos los **Yes** como respuesta al haber realizado una acusación.

Beelzebub - ¿Cuidarse de un baile en la pálida luz de la luna?

**Beelzebub** es un diablo sin causa.

Él puede revelarse para acusar al final de su turno, después de tomar una de sus acciones normalmente.

Si él recibe su Carta de Acusación como parte de una acusación, él revela su Carta de Invitado en lugar de entregar la Carta de Susurro **“Yes”**.

Posteriormente a que Beelzebub sea revelado, ya no podrá utilizar su habilidad.

The Boogie Monster - No deben de confundirla con el Bogey Monster, él cual es snottier\* y no es bueno para el baile. (En inglés la palabra “snottier” se refiere a una persona agripada -mocosa- y también a alguien iracundo, irritable)

**The Boogie Monster** es una chica frívola.

Ella acepta todos los bailes, y puede revelarse para hacer una acusación inmediatamente de cualquier baile, si ella participó o no en este.

Si ella pide bailar con otro jugador y es rechazada, ella inmediatamente deberá de realizar una acusación.

Después de que Boogie Monster sea revelada, ella no podrá utilizar su habilidad.

Doctor Jekyll – Seguro, ella es un poco tímida... pero solo espera a conocer a su AMIGA.

**Doctor Jekyll** es una tímida flor con un secreto.

Inmediatamente antes de que ella interrogue a otro jugador, ella debe de revelarse y cambiar su Carta de Invitado con la del Invitado Misterioso. Por el resto del juego, ella jugará bajo las reglas de su nuevo Rol.

Si la Doctor Jekyll ya ha sido revelada, todavía puede cambiar su Carta de Invitado con la del Invitado Misterioso inmediatamente antes de Interrogar.

Trickster – Incluso ELLA no sabe quién es.

**Trickster** es una mujer de muchos rostros.

Ella siempre debe de Susurrar **Yes** cuando es interrogada.

Durante una acusación, ella debe de responder honestamente.

Van Helsing – En esta ocasión, no fallarán sus estacas.

**Van Helsing** es una mujer en una misión.

Si ella baila con Drácula, ella inmediatamente gana (Drácula ¡Cuidate!)

Como una acción, ella puede revelarse para acusar utilizando solo la carta de Drácula, si ella obtiene un **Yes** como respuesta, ¡ella gana el juego!

Werewolf – No culpes a la Luz de la Luna, culpa a The Boogie Monster.

**Werewolf** es un perro determinado a tener su día.

Él acepta todos los bailes.

Él puede revelarse para acusar inmediatamente antes de la acusación de otro jugador. Tan pronto como un jugador anuncie su intento de acusar (pero **antes de que este revele su identidad**) Werewolf puede revelarse para acusar primero. Si la acusación fracasa, continua el juego el jugador que iba a realizar la acusación.

Algunos Invitados pueden revelar sus identidades para hacer una acusación fuera de su turno. Si un jugador hace esto, Werewolf puede hacer esta acusación **después** de que dicho jugador se revele, pero antes de que este distribuya las Cartas de Acusación.

Después de que el Werewolf ha sido revelado, este ya no podrá usar esta habilidad.

Zombie - ¡Todos, un abrazo grupal! ¡Un abrazo grupal!

Al **Zombie** le gusta mantener a sus amigos cerca.

El acepta todos los bailes y no puede negarles un baile a los otros jugadores.

Durante las acusaciones, el **solo** necesita acusar a sus vecinos para ganar - los Invitados más próximos sentados a su derecha e izquierda. Cuando acusa, el solo coloca las Cartas de Acusación al frente de sus vecinos. (Esto es mucho más fácil cuando uno de ellos o ambos ha sido revelado) Si él recibe dos **Yes** en respuesta a su acusación, ¡él gana!

## Variante:

**Misterio Extra:** Par juegos más largos, utiliza dos Invitados Misteriosos.

Al preparar el juego, incluye un Rol adicional -después de que cada jugador haya recibido su Rol, las dos cartas sobrantes serán los Invitados Misteriosos. En cualquier momento los jugadores podrán interactuar con el Invitado Misteriosos, ellos podrán escoger con cuál de los dos interactuará.

Durante una acusación, los jugadores no necesitan acertar al Invitado Misterioso correctamente de forma individual.