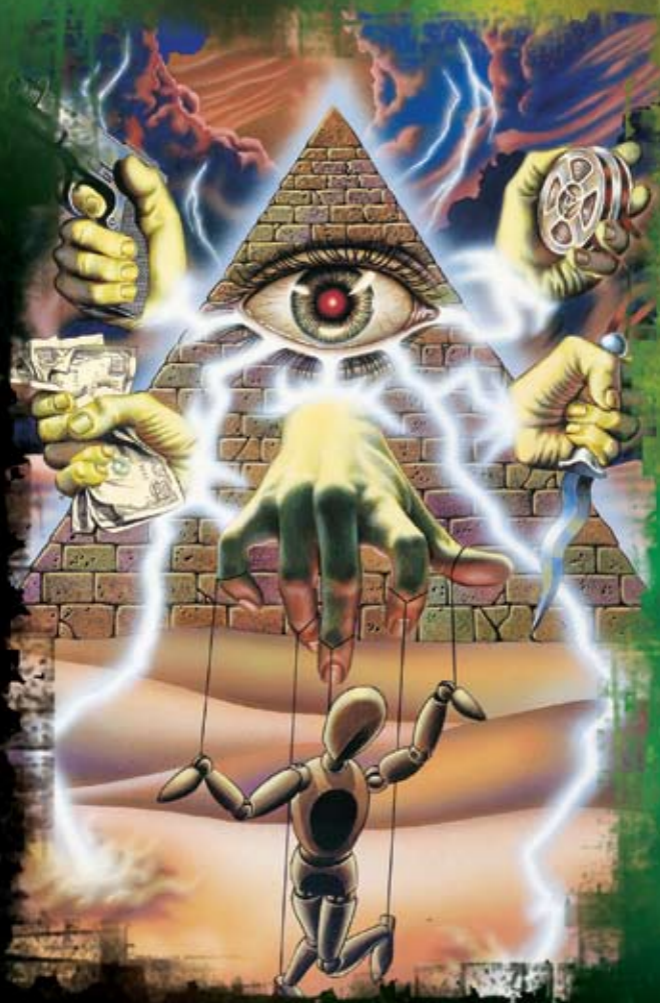


# ILLUMINATI

EL JUEGO DE LAS CONSPIRACIONES



# ÍNDICE

<b>Reglas básicas</b>	<b>1</b>
Objetivo del juego	1
Preparar el juego	1
Orden de juego	2
Los Grupos	2
Alineaciones	2
Poder	4
Resistencia	4
Ingresos	4
Aptitudes especiales	4
Acciones	5
Ataques	5
Ataque para controlar	6
Ataque para neutralizar	8
Ataque para destruir	8
Interferencias	9
Cancelar un ataque	10
Transferir dinero	10
Mover un Grupo	10
Acciones gratuitas	11
Regalos e intercambios	11
Transferencia de Grupos	11
Regalar la partida	11
¿Cuándo un trato es vinculante?	12
Amenazas y negociaciones	12
Cartas Especiales	12
Eliminar a un jugador	13
Dejar la partida	13
Fin de la partida	13
<b>Reglas avanzadas</b>	<b>13</b>
Ajustar la duración de la partida	13
Objetivos secretos	13
Illuminati ocultos	14
Partidas de más jugadores	14
Trampas	14
<b>Estrategia</b>	<b>15</b>
La Estructura de Poder	15
Negociaciones	16
Capturar varios Grupos de una vez	16
Acerca de los Illuminati	17
<b>Bibliografía</b>	<b>25</b>
<b>Resumen de reglas de <i>Illuminati</i></b>	<b>28</b>

# ILLUMINATI

## EL JUEGO DE LAS CONSPIRACIONES

### COMPONENTES

Este juego incluye 8 cartas de *Illuminati*, 83 cartas que representan a otros Grupos, 15 cartas Especiales, 4 cartas en blanco, 168 fichas de dinero que representan megabilletes (MB), dos dados y este libro de reglas.

### NÚMERO DE JUGADORES

El número idóneo de jugadores para una partida de *Illuminati* está entre cuatro y seis. Pueden jugarse partidas con tres o incluso dos, pero esto limita las posibilidades de la diplomacia y la negociación. Si hay siete u ocho jugadores será necesario cambiar algunas reglas para conservar el ritmo del juego (ver pág. 14).

### CONTENIDOS

Este libro de reglas tiene tres secciones: *Reglas básicas*, *Reglas avanzadas* y *Estrategia*. Puedes empezar leyendo sólo las reglas básicas y dejar el resto para más adelante. El resumen de reglas de la última página contiene todo lo necesario para jugar.

## REGLAS BÁSICAS

### OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo de *Illuminati* es dominar el mundo. Empiezas con una sola carta de *Illuminati*, que representa tu propia conspiración secreta. Durante el juego, te haces con el control de otros Grupos (representados por cartas). Estos Grupos se suman a tu Estructura de Poder y están bajo tus órdenes, a no ser que un enemigo te los quite. Puedes ganar tanto controlando un número suficiente de Grupos como consiguiendo el objetivo especial de tus propios *Illuminati* (ver pág. 13).

### PREPARAR EL JUEGO

Quita las ocho cartas de *Illuminati*, que tienen la parte de atrás oscura para que sean fáciles de encontrar, del mazo y colócalas boca abajo en la mesa. Cada jugador coge una carta de *Illuminati*, la coloca boca arriba frente a él, saca del banco los Ingresos indicados y los sitúa sobre la carta. Las cartas de *Illuminati* que sobren no se usarán durante el resto de la partida.

Baraja el resto de las cartas, incluidas las Especiales, y colócalas boca abajo en el centro de la mesa.

Da la vuelta a cuatro cartas y colócalas en el centro de la mesa. Si alguna es Especial devuélvela al fondo del mazo y saca otra carta de Grupo

para sustituirla. Estos cuatro Grupos son los primeros “Grupos no controlados”.

Cada jugador tira dos dados y el jugador con la tirada más alta inicia la partida, siguiendo el Orden de juego que se explica más adelante: empieza obteniendo más Ingresos de su Grupo de Illuminati, luego gira una carta y después probablemente intente usar a sus Illuminati para hacerse con un Grupo no controlado. ¡Y así empieza la carrera por el control mundial!

## ORDEN DE JUEGO

El juego se divide en turnos. En su turno el jugador hace lo siguiente:

1. *Obtener Ingresos*: saca del banco los Ingresos de todos los Grupos que tengan Ingresos. Coloca el dinero encima de la carta: es el tesoro del Grupo. *Consejo*: el juego será más ágil si los jugadores cuentan sus Ingresos antes de que empiece su turno, y lo preparan *junto* a la carta de Grupo. No deberían poner el dinero sobre la carta hasta que empiece su turno.

El jugador puede amontonar su dinero para que sólo pueda verse el billete de más arriba, o extenderlo para hacer gala de su riqueza.

2. *Sacar una carta*: si la carta es un Grupo se coloca boca arriba en el centro de la mesa con los demás Grupos no controlados. Si es una carta Especial el jugador la guarda. Puede colocarla frente a él boca arriba o boca abajo, como prefiera. Sin embargo, debe mostrar la carta, no puede guardársela en el bolsillo. Los demás jugadores no tienen por qué saber lo que dice la carta, pero sí tienen derecho a saber *cuántas* cartas Especiales tiene cada uno.

3. *Llevar a cabo dos “acciones”*: se explica más adelante.

4. *Llevar a cabo “acciones gratuitas”*: las acciones gratuitas también se explican más adelante y no cuentan para el máximo de dos acciones por turno de los jugadores. Pueden realizarse antes, después o entre las dos acciones normales.

5. *Transferir dinero*: el jugador puede transferir una parte o todo el tesoro de dos Grupos a los de grupos *adyacentes* a ellos (ver pág. 10).

6. *Utilizar acciones de aptitud especial*: si el jugador controla a los Gnomos de Zúrich ahora puede distribuir su dinero entre los tesoros. Si controla al Triángulo de las Bermudas es el momento en que puede reorganizar su Estructura de Poder.

El juego continúa *en la dirección contraria a las agujas del reloj* hasta que un jugador o coalición de jugadores gane logrando sus objetivos (ver pág. 29).

## LOS GRUPOS

Los elementos básicos de *Illuminati* son las cartas de *Grupo*, que van desde los propios Illuminati hasta los Yuppies y los Jóvenes Explotadores. *Cualquier parecido con organizaciones reales es totalmente satírico*. Cada Grupo tiene ciertas características, como puedes ver en la Figura 2 de la página 4.

## Alineación

Hay diez alineaciones posibles. Los Grupos encuentran más sencillo *controlar* o *neutralizar* Grupos de alineaciones similares, y *destruir* los que tienen alineaciones opuestas. Algunas cartas tienen una alineación, otras varias, y unas pocas no tienen ninguna. Los significados de las alineaciones, para los propósitos del juego, son:

- *Gubernamental*: parte del Gobierno de los Estados Unidos. Su opuesto es *Comunista*.

## CARTA DE ILLUMINATI



Figura 1. Una Estructura de Poder típica. El centro de cualquier Estructura de Poder es la carta de Illuminati. Cada jugador empieza a jugar con una de las ocho cartas de Illuminati, todas diferentes y con sus propias aptitudes. En este ejemplo los Illuminati controlan directamente a tres grupos: los Demócratas, las Esposas de Congresistas y los Nazis Sudamericanos. Los Nazis Sudamericanos controlan a dos grupos: el KGB y las Bandas de Moteros. Los Demócratas controlan a un grupo, los Activistas Pacifistas.

- **Comunista:** inspirado por los soviéticos, los chinos, los albaneses o algo así. Su opuesto es *Gubernamental*.
- **Progresista:** situado a la “izquierda” política, sea lo que sea eso. Su opuesto es *Conservador*.
- **Conservador:** normalmente odian a los Progresistas. Su opuesto es *Progresista*.
- **Pacifista:** filosóficamente opuesto al uso de la fuerza. Su opuesto es *Violento*.
- **Violento:** armado y/o peligroso, pero no necesariamente malvado. Su opuesto es *Pacifista*.
- **Convencional:** socialmente moderado, el estadounidense Medio. Su opuesto es *Rarito*.
- **Rarito:** curioso, poco habitual, notablemente distinto a sus vecinos. Su opuesto es *Convencional*.
- **Criminal:** obtiene dinero de los ciudadanos usando la fuerza o amenazas, y/o infringiendo la ley como forma de vida. No tiene opuesto.
- **Fanático:** sigue un sistema de creencias limitado y desafía a todos los demás. Dos grupos Fanáticos se consideran mutuamente opuestos.

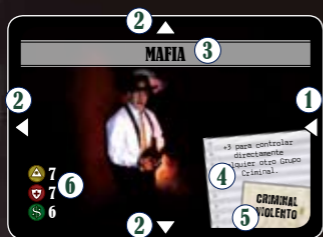


Figura 2. La carta de la Mafia. Cada carta, excepto las de Illuminati, tiene una flecha apuntando hacia dentro (1). Cuando la carta pasa a formar parte de una Estructura de Poder esta flecha se coloca junto al grupo que la controla. También puede haber de una a tres flechas apuntando hacia fuera (2). Estas flechas muestran la capacidad de controlar a otros grupos.

La Mafia tiene tres flechas hacia fuera: es muy poderosa. Si un Grupo no tiene flechas hacia fuera no tendrá ningún Poder.

El nombre del Grupo (3) está en la parte de arriba de la carta. Si tiene alguna aptitud especial se indicará justo debajo (4). Su alineación política se mostrará en la esquina inferior derecha (5). Sus características de Poder, Resistencia e Ingresos se muestran en la inferior izquierda, junto a los iconos correspondientes (6).

## Poder

El número de Poder indicado en una carta es una forma de medir su capacidad de controlar a otros Grupos. Cuanto más alto sea más Poder tendrá. Si el Grupo tiene dos números, como 7/4, el primero es su Poder normal y el segundo representa la parte de ese Poder que puede utilizarse para ayudar a *otro* Grupo a atacar (el Poder Transferible).

Una carta sin Poder no puede atacar. Hay unos pocos Grupos que sólo tienen Poder Transferible, por ejemplo 0/1. Esto quiere decir que no pueden atacar, pero sí ayudar a *otro* Grupo a hacerlo.

## Resistencia

Este número mide la capacidad del Grupo de resistirse a ser dominado. Cuanto más baja sea su Resistencia más fácil de tomar será... y más difícil de proteger una vez lo controles.

Los Grupos de Illuminati no tienen número de Resistencia, ya que no pueden ser atacados directamente.

## Ingresos

El dinero se mide en megabilletos (MB). Al principio de tu turno cada Grupo que controles obtiene la cantidad indicada en su carta. Estos Ingresos se colocan directamente sobre la carta y pasan a formar parte del tesoro del Grupo. Si una carta no tiene Ingresos no gana dinero. Los Grupos no controlados tampoco ganan nada.

Hay dos cartas que tienen unos Ingresos especiales. El I.R.S. consigue sus Ingresos cobrando 2 MB en impuestos a cada jugador en el turno del jugador que lo controla. El Servicio Postal *cuesta* 1 MB por turno, que pagará su controlador o sus Illuminati.

## Aptitudes especiales

Todos los Illuminati y algunos de los demás Grupos tienen “aptitudes especiales” que se indican en sus cartas. Hay dos tipos de aptitudes.

Las *aptitudes de "cualquier intento"* dan un poder extra al *poseedor* de la carta. Cualquier intento del *jugador* de hacer lo que se indique, sin importar qué Grupo lo realice, recibirá el bonificador indicado. Por ejemplo, si controlas las Bandas de Moteros cualquier intento de destruir a otro Grupo *con cualquiera de los tuyos* recibirá un bonificador +2. Consigues esta aptitud en cuanto controles a las Bandas de moteros, y la pierdes en cuanto dejes de hacerlo. Un Grupo puede dar un bonificador a "cualquier intento de controlar" incluso si no tiene flechas hacia fuera.

*Otras aptitudes* se aplican sólo a la carta en sí misma. Por ejemplo, la Mafia tiene un +3 para controlar cualquier otra carta Criminal. Esto te da un bonificador de tres puntos cuando intentes controlar un Grupo Criminal *con la Mafia*. Si intentas lograrlo con otra carta dará lo mismo que controles a la Mafia. Ten en cuenta, de todos modos, que un bonificador especial como este *se suma* a los bonificadores que el Grupo obtiene por su alineación. La Mafia también tendría un bonificador de +4 a la hora de controlar otras cartas Criminales porque el Grupo tiene alineación Criminal. ¡Por lo tanto, tendrá un bonificador total de +7 para controlar cartas Criminales!

Para aptitudes extrañas como la del I.R.S. sigue las instrucciones de la carta.

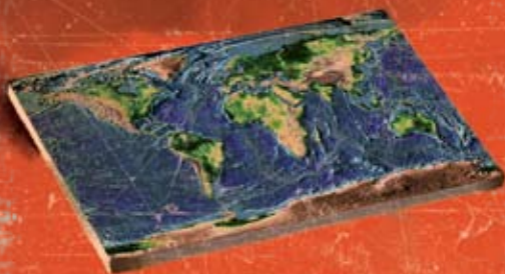
## ACCIONES

Hay tres tipos de acciones: un *ataque*, una *transferencia de dinero* y el *movimiento de un Grupo*. Cada acción debe terminarse antes de empezar otra. Un jugador puede escoger no realizar acciones, ni siquiera acciones gratuitas, transferencias gratuitas o acciones especiales, y obtener 5 MB para el tesoro de sus Illuminati. Las acciones **NO** pueden guardarse para otros turnos.

## ATAQUES

Las acciones más importantes en *Illuminati* son los ataques. En un ataque un Grupo usa su Poder, y probablemente su dinero, para intentar *controlar*, *neutralizar* o *destruir* a otro.





Las cartas de Illuminati pueden atacar, pero no ser atacadas. Ningún Grupo, excepto los OVNIs, puede atacar más de una vez por turno.

## Ataque para controlar

Este ataque puede realizarse contra cualquier otro Grupo que esté en juego excepto los demás Illuminati o los Grupos que *ya* controles. El Grupo atacante debe tener al menos una flecha hacia fuera libre. Si no tiene flecha, ya sea porque todas estén en uso o alguna esté bloqueada, no podrá intentar controlar a otro Grupo.

Para atacar el jugador anuncia qué Grupo está atacando, cuál es el atacado y el tipo de ataque. Por ejemplo, “El Ku Klux Klan, con la ayuda de la CIA, intentará controlar a los Yuppies”.

El éxito del ataque se determina tirando dos dados. Para calcular el resultado necesario para tener éxito resta la Resistencia del grupo defensor del Poder del atacante. Por ejemplo, si un Poder de 6 ataca a una Resistencia de 2 sólo tendrá éxito si saca un 4 o menos. Si el Poder del atacante fuera 10 podría sacar hasta un 8, lo que le daría muchas más posibilidades.

*Fallo automático:* un resultado de 11 o 12 resulta en el fallo automático del ataque, por mucho Poder que tuviese el atacante.

*Apoyando ataques:* todos los Illuminati y algunos otros grupos tienen *Poder Transferible*. Si un Grupo tiene dos números de poder separados por una barra, como 5/2, el *segundo* número es su Poder Transferible. Si un Grupo no ataca durante un turno puede utilizar su Poder Transferible para *apoyar* un ataque realizado por cualquier otro Grupo de su Estructura de Poder.

Cualquier cantidad de Grupos pueden apoyar un ataque con su Poder Transferible, pero cada Grupo sólo puede participar en un ataque por turno, excepto los OVNIs, cuya aptitud especial le permite participar en dos. Por ejemplo, si un Grupo con un Poder de 6, apoyado por otro cuyo Poder Transferible es 4, ataca a un Grupo con Resistencia 3, el Poder total del atacante será 10 (6+4) y tendrá que sacar un 7 o menos (10-3) para tener éxito.

Cuando se anuncia un ataque todo el Poder Transferible que se vaya a usar debe anunciarse *antes* de que se gaste dinero (ver debajo) para apoyar el ataque. No se puede añadir Poder Transferible en medio de un ataque.



La alineación de los Grupos que transfieran Poder no se tiene en cuenta.

*Posición en la Estructura de Poder:* si el Grupo ya está bajo el control de un rival puede ser más difícil hacerse con él. Cuanto más cerca esté de los Illuminati que lo controlan mayor será su bonificador a la Resistencia, o al Poder si alguien intenta destruirlo. Si está al lado consigue ¡un +10! Si está a un Grupo de distancia logra un +5, y si está a dos un +2.

*Alineaciones:* las alineaciones de los Grupos atacante y defensor también son importantes. Las alineaciones idénticas hacen que controlar al otro Grupo sea más fácil, y las opuestas lo hacen más difícil. Si los Grupos tienen cualquier alineación *idéntica*, suma 4 al Poder efectivo del atacante por cada alineación que coincida. Si tienen alineaciones *distintas*, resta 4 por cada una. Por ejemplo, si un Grupo Rarito y Comunista intenta controlar a uno Convencional y Gubernamental, las dos alineaciones opuestas restarán 8 al Poder del atacante en esta acción.

*Aptitudes especiales:* las aptitudes especiales de algunos Grupos, indicadas en su carta, les ayudarán a atacar a ciertos rivales o a defenderse de ellos.

*Gastar dinero para atacar:* el atacante también puede aumentar sus posibilidades gastando parte de su dinero en el ataque. Cada MB gastado, devuelto al banco, añade un punto de Poder al ataque. Sin embargo, todo el Poder Transferible que vaya a utilizarse deberá ser añadido y anunciado *antes* de gastar dinero.

El dinero para el ataque puede salir tanto del tesoro del grupo atacante como del de los Illuminati. Los demás Grupos de la Estructura de Poder no podrán gastar su dinero para ayudar. Piensa en el ejemplo anterior de apoyo al ataque. Si el atacante piensa que no va a poder sacar un 7 o menos podría gastar 3 MB para que la tirada necesaria sea de un 10 o menos, que es mucho más fácil.

Una vez que la tirada necesaria para tener éxito ha llegado a 10 un gasto mayor no mejorará las perspectivas del atacante, ya que un 11 o 12 siempre se consideran fallos. Pero eso no hace inútil usar más dinero o Poder. Por ejemplo, si un atacante usa dinero y Poder suficientes para superar la Resistencia del objetivo en 20, ¡el defensor tendría que gastar 20 MB para hacer que la tirada volviera a cero!

*Gastar dinero para defenderse:* si el Grupo defensor lo controla otro jugador, podrá contrarrestar un ataque gastando parte de su propio dinero.



Figura 3. Bonificadores a la Resistencia por la localización en la Estructura de Poder. Ten en cuenta que los Grupos alejados en más de tres cartas de los Illuminati no obtienen ningún bonificador.

La Resistencia al ataque aumentará en **dos** por cada MB que se gaste del tesoro del Grupo defensor y en **uno** por cada MB del de los Illuminati. Los demás Grupos no pueden participar. Por ejemplo, en la situación anterior el defensor tiene 3 MB en su Grupo. Lo gasta todo, y vale doble, por lo que en vez de un 10 ahora el atacante necesita un 4 o menos. Entonces el atacante podrá gastar más dinero para responder al gasto del defensor.

*Gasto continuo:* el atacante y el defensor pueden seguir gastando más dinero cada uno mientras lo tengan. Cuando ninguno de los jugadores esté dispuesto a gastar más dinero para afectar al ataque se tiran los dados para determinar el resultado. Recuerda que *una tirada de 11 o 12 es un fallo automático*, sin importar el dinero y el Poder que se usen en el ataque.

*Resultado del ataque:* si el ataque falla el Grupo defensor se queda donde estaba.

Si un ataque para controlar tiene éxito el Grupo objetivo es capturado y añadido a la Estructura de Poder del jugador atacante. Se sitúa junto a su captor, con su flecha hacia dentro junto a una de las flechas hacia fuera de ese Grupo, que pasa a ser su nuevo “amo”. El Grupo controlado se denomina “títere”. Los títeres pueden capturar otros Grupos por sí mismos, y estos también, a su vez.

*No importa si una carta está al revés o de lado, siempre que las flechas se alineen adecuadamente.*

Si el Grupo capturado ya tiene sus propios títeres, también son capturados. Cuando se sitúen en la Estructura de Poder del atacante deberán mantener la misma posición hacia su amo que tenían en un principio. Si no es posible porque choquen con otras cartas que tenga el atacante, podrá recolocar las cartas nuevas, siempre que sigan bajo el control del mismo Grupo. Los Grupos nuevos que no puedan colocarse se liberan y pasan a ser no controlados.

La mitad del dinero que quede en los tesoros de los Grupos capturados, redondeando a la baja, pasa con ellos a su nuevo amo, y la otra mitad se devuelve al banco.

El Grupo que atacó podrá transferir inmediatamente todo su tesoro o parte de él al Grupo que ha capturado. Esta no es una acción distinta, sino que se considera parte del ataque. Esta transferencia suele ser buena idea, ya sea para proteger al nuevo Grupo de un ataque o para permitirle realizar uno.

Si la primera acción de un jugador es un ataque y falla, el *jugador* podrá volver a atacar al mismo Grupo con su segunda acción. Sin embargo, *ningún Grupo, salvo los OVNI, puede atacar dos veces en un turno.*

Un Grupo recién controlado puede atacar, apoyar un ataque o utilizar su aptitud especial en el mismo turno en el que se consigue.

## Ataque para neutralizar

Este ataque es idéntico al “ataque para controlar”, excepto porque:

1. El objetivo debe ser un Grupo que controle otro jugador.
2. El atacante gana un bonificador +6 adicional.
3. El atacante no necesita una flecha de control libre.
4. Si el ataque tiene éxito, el Grupo objetivo y todos sus subordinados se sitúan en la *zona no controlada*. Todo su dinero se devuelve al banco.

## Ataque para destruir

Este ataque es idéntico al “ataque para controlar”, excepto porque:

1. En vez de tirar Poder menos Resistencia, el atacante tira Poder menos Poder. Es decir, el Grupo defensor se defiende con su Poder y no con su



Resistencia. La cercanía a los Illuminati, explicada en la página 7, sigue teniéndose en cuenta para la defensa.

Un Grupo sin Poder *no puede ser destruido* más que por la carta Especial *Campaña de Rumores*. Las mismas razones por las que los Grupos sin Poder no pueden organizarse lo suficiente para controlar a otros Grupos les hacen demasiado difusos para ser destruidos.

2. Los Grupos con formas de pensar distintas se destruyen con más facilidad. Un ataque para destruir consigue un bonificador +4 por cada alineación *opuesta*, y un -4 por cada una *igual*.

3. Un Grupo no necesita una flecha de control libre para intentar destruir a otro.

4. Si el ataque tiene éxito el Grupo objetivo pasa a la “pila de muertos”. Sus Grupos subordinados no quedan destruidos, sino que pasan a ser no controlados. El Grupo sólo puede ser devuelto a la vida por la carta Especial *Campaña Mediática*.

5. Puedes intentar destruir un Grupo que ya controles. En este caso su cercanía a los Illuminati no lo protege. ¡Pero ningún grupo puede atacarse *a sí mismo*, ni ayudar en un intento de destruirse!

## INTERFERENCIAS

Un jugador puede *interferir* en un ataque, ya sea ayudando al atacante u oponiéndose a él. Para ello anuncia a quién ayudará y contribuye con dinero *del tesoro de sus Illuminati*. Este dinero pasa al banco. Afecta a la tirada necesaria en 1 por cada MB que se gaste.

Un atacante puede prevenir las interferencias declarando un ataque “Confidencial”. Para ello debe descartarse de *cualquier* carta Especial y anunciar “¡Confidencial!” al *declarar el ataque*. Nadie puede interferir a favor o en contra de un ataque Confidencial.

Los Illuminati de Baviera tienen la aptitud especial de declarar uno de sus ataques por turno Confidencial pagando 5 MB de su tesoro. Si el jugador

desea utilizar esta aptitud debe declarar la confidencialidad y pagar los 5 MB al anunciar el ataque.

La confidencialidad puede cancelarse usando la carta Especial *Agente Infiltrado* o descartando dos cartas Especiales (ver pág. 12). Si se cancela la confidencialidad no podrá volver a aplicarse a ese ataque.

## CANCELAR UN ATAQUE

Después de anunciar un ataque, un jugador *puede* cambiar de idea y cancelarlo *hasta* que gasta dinero en él. Una vez que saque dinero de su tesoro y lo ponga en el banco se habrá *realizado* el ataque, que deberá jugarse y contará como acción.

Si el atacante no gasta dinero el ataque se realiza cuando otro jugador lo hace, ya sea a su favor o en su contra, o cuando él tira el dado.

## TRANSFERIR DINERO

Un Grupo puede usar una acción para transferir cualquier porción de su dinero a un Grupo adyacente, su amo o su títere. Un jugador puede realizar dos transferencias como parte de su turno (*Orden de juego*, en la pág. 2). Pero si lo cree necesario puede hacer también una transferencia como acción normal. Realizando transferencias sucesivas puede moverse el dinero a dos o más Grupos de distancia en un turno.

## MOVER UN GRUPO

Un jugador puede utilizar una de sus acciones para reorganizar su Estructura de Poder, moviendo un Grupo a una flecha de control libre. Esta flecha puede estar en su Grupo amo o en cualquier otro que controle el jugador. Si el Grupo a mover tiene títeres se moverán con él (así como los títeres de estos, etc.).



Las cartas no pueden quedar montadas. Si el mover un Grupo hace que algunos de los títeres choquen con otras cartas podrán moverse a otras flechas de control, *siempre y cuando sigan bajo el control del mismo amo*. Cualquier títere que no pueda ser recolocado *se pierde*. Pasa, junto a sus títeres, a la zona no controlada.

## ACCIONES GRATUITAS

Hay cosas que pueden hacerse durante la parte de “acciones” de un turno pero no cuentan como “acciones”. Incluyen:

*Deshacerse de Grupos*: quitar un grupo de tu Estructura de Poder y devolverlo a la zona no controlada. Sus títeres quedarán también sin control.

*Apoyar un ataque*: usar Poder Transferible para ayudar a otro Grupo. Esto cuenta como parte del ataque apoyado.

*Regalar dinero o una carta Especial*: esto puede hacerse en cualquier momento, no sólo durante tu turno. El dinero sólo puede transferirse entre tesoros de Illuminati cuando se entrega a otro jugador.

*Usar una carta Especial*: sigue las instrucciones de la carta. Excepción: usar la carta *Soborno* es una acción normal.

## REGALOS E INTERCAMBIOS

Pueden realizarse transferencias de Grupos, cartas Especiales y dinero entre jugadores: intercambios, ventas (intercambios por dinero) o regalos. Pueden transferirse dinero o cartas Especiales en cualquier momento, excepto durante un ataque Confidencial, y esto no cuenta como acción. Cuando se transfiere dinero debe proceder de una carta de Illuminati y pasar a otra. Los demás Grupos no pueden dar dinero a otros jugadores ni recibirlo.

### Transferencia de Grupos

Los Grupos sólo pueden transferirse en el turno de uno de los jugadores involucrados. En tu turno puedes ceder un Grupo, incluso si no recibes nada a cambio, venderlo o intercambiarlo, o intercambiar algo, ya sea dinero, cartas o Grupos, por uno o más Grupos de otro jugador. Cada Grupo intercambiado cuenta como una acción para el jugador activo, sin importar en qué dirección se mueva. Por lo tanto, si usas tu turno para cambiar un Grupo por otro, cuenta como *dos* acciones, ¡una para mover el primer Grupo y otra para mover el segundo!

¡Sólo puedes *regalar* un Grupo si el jugador que lo recibiría lo acepta!

Cuando se transfiere un Grupo a otro jugador sus títeres, si lo tiene, deben acompañarlo, junto con todos sus tesoros. El jugador que reciba el Grupo debe situarlo inmediatamente en su Estructura de Poder junto con sus títeres, como se explicó para los grupos movidos o capturados. Si no se pueden evitar los choques el jugador debe solucionarlos eligiendo una o más cartas que choquen, sin importar si son nuevas o no, y dejarlas no controladas.

### Regalar la partida

Ningún jugador puede “regalar” la partida a otro limitándose a darle suficiente dinero, Grupos, etc. para que gane. Un intercambio que hace que ganen *los dos* jugadores, sin embargo, es perfectamente legal. También es legal comerciar con otro jugador al principio de tu turno y *luego* sorprender a todos, incluyendo a la persona con la que comerciaste, revelando una carta Especial o realizando un ataque inesperado.

Esta prohibición exige que haya cierta interpretación y cierto honor entre los jugadores. La idea es evitar que, por la razón que sea, un jugador entregue el

juego en bandeja a otro de un solo golpe. Un jugador que esté perdiendo no debería poder decidir quién va a ganar. Por otra parte, lo que sí puede hacer es, al atacar a alguien, decidir quien *pierde*.

## ¿Cuándo un trato es vinculante?

Cuando dos jugadores llegan a un acuerdo será vinculante si realizan el intercambio inmediatamente. No lo será si implica intercambiar algo ahora por otra cosa más adelante. Por ejemplo, si dices “te daré 10 MB por los Jóvenes Explotadores ahora mismo” y el otro jugador te da la carta, tienes que pagar. Pero si dices “si me das a los Jóvenes Explotadores te pagaré 10 MB en el siguiente turno” y el otro jugador te da el Grupo, no *tienes* que pagarle en el próximo turno, ¡si no quieres, claro!

## AMENAZAS Y NEGOCIACIONES

Cualquier acuerdo entre jugadores, secreto o no, está permitido siempre que no vaya contra las reglas del juego. Consulta la sección de Reglas Avanzadas en la siguiente página si quieres algunas sugerencias.

Específicamente, es perfectamente legal intentar hacer que un rival cambie de idea sobre las acciones que planea llevar a cabo usando promesas o amenazas.

## CARTAS ESPECIALES

Cada una de estas cartas da una ventaja al jugador que la saca. Pueden mantenerse boca abajo o mostrarse, como quiera el jugador, pero debe colocarlas de forma que los demás puedan ver cuántas Especiales tiene. Las cartas Especiales pueden venderse, regalarse o intercambiarse en cualquier momento como acción gratuita.

Cada carta Especial sólo puede usarse una vez. Algunas pueden usarse en cualquier momento, mientras que otras tienen restricciones, indicadas en la carta. Jugar una carta Especial no cuenta como acción a no ser que la carta diga lo contrario. Una vez que se juega, debe descartarse.



También puede descartarse una carta Especial cualquiera para hacer un ataque “Confidencial” (ver pág. 9). Un jugador puede descartar *dos* cartas Especiales cualesquiera, juntas, para cancelar la confidencialidad de otro. Si se utiliza *Secretos que el hombre no debía conocer* para cancelar *una* de esas cartas, la otra se perderá, a no ser que el jugador pueda reemplazarla.

Si se juegan dos Especiales que se contradicen, como *Asesinato* y *Ley de Murphy*, la última que se juegue será la que se aplique.

## ELIMINAR A UN JUGADOR

Un jugador queda eliminado si en algún momento posterior a su tercer turno no controla más Grupos que sus Illuminati. Su dinero pasa al banco. Excepción: si los Servidores de Cthulhu destruyen su último Grupo y al hacerlo cumplen su Objetivo especial de destruir 8 Grupos, no quedan destruidos... ¡ganan!

## Dejar la partida

Si un jugador abandona sus Grupos quedan sin control, sus tesoros pasan al banco y su carta de Illuminati se retira del juego.

## FIN DE LA PARTIDA

El juego se acaba cuando un jugador cumple, al final de su turno o del de otro, uno de sus Objetivos. Si dos o más jugadores los cumplen a la vez compartirán la victoria y se dividirán el mundo entre ellos.

El *Objetivo básico* es el mismo para todos los jugadores: controlar cierto número de Grupos, que depende del número de jugadores que hubiera al empezar la partida. Si un jugador abandona o es eliminado el número de Grupos necesarios para ganar (ver pág. 28) *no* cambia.

El *Objetivo especial* es otra forma de que un jugador gane. Cada jugador tendrá uno distinto, que representa un objetivo específico de sus Illuminati. Un jugador gana si cumple su Objetivo especial al final de cualquier turno.

Todos los Objetivos están indicados en la página 29 para que se puedan consultar fácilmente.

## REGLAS AVANZADAS

Estas reglas opcionales te darán muchas más formas de jugar a *Illuminati*. Aplica una cada vez o combínalas como quieras. El juego puede hacerse tan complejo como desees, y la elección es tuya. Usa tu poder con sabiduría...

## AJUSTAR LA DURACIÓN DE LA PARTIDA

Una partida suele durar entre hora y media y tres horas. Para que sea más larga aumenta el número de Grupos necesarios para cumplir el Objetivo básico.

Para lograr una partida muy larga ignorad tanto los Objetivos básicos como los especiales y seguid jugando hasta que no queden cartas sin controlar. Luego sumad el Poder de los Grupos de cada jugador, y 1 punto por Grupo controlado. El ganador será el jugador que logre más puntos.

## OBJETIVOS SECRETOS

Cada Grupo de Illuminati tiene su aptitud especial normal, pero ninguno, salvo los OVNIs, tiene su Objetivo especial habitual. Cada jugador elige un

Objetivo de la lista y lo apunta, como suelen hacer los OVNIs. Aumenta el Poder de los OVNIs en 1 punto para compensarlos por la pérdida de una de sus ventajas.

## ILLUMINATI OCULTOS

¡Los jugadores mantienen sus Grupos de Illuminati boca abajo! Sólo el propio jugador sabe qué Grupo controla. Los jugadores sólo pueden usar el Poder, los Ingresos y la aptitud especial de su Grupo, pero no tienen por qué usar *todo* su Poder o sus Ingresos, ni revelar su aptitud especial. ¡Si se pilla a alguien haciendo trampas se le echará del juego!

Durante la fase de acción de su turno, un jugador puede realizar una acusación contra otro jugador, como “Creo que eres Cthulhu”. Esto cuenta como una de sus dos acciones, pero no cuenta como acción específica para ninguno de sus grupos. Una acusación incorrecta no hace nada, pero si el jugador ha sido identificado tendrá que jugar con sus Illuminati boca arriba.

Claramente, la ventaja de estar oculto es que los demás jugadores no conocen tu Objetivo especial. Sin embargo, una vez identificados los OVNIs se juegan boca arriba, ¡pero su Objetivo sigue oculto!

*Regla alternativa:* un Illuminati sin identificar puede “exagerar” su Poder y/o Ingresos en 1 punto hasta que sea identificado.

## PARTIDAS DE MÁS JUGADORES

Normalmente no debería haber más de seis jugadores al mismo tiempo, pero hay *ocho* cartas de Illuminati. Si las usas todas calcula que la partida durará al menos tres o cuatro horas. En una partida de siete jugadores deberían ampliarse los Ingresos de cada carta de Illuminati en 3 MB por turno, y en 5 MB si hay ocho.

## TRAMPAS

Algunos jugadores desalmados creen que *Illuminati* es más divertido aún cuando no hay nada sagrado, ni siquiera el banco. En esta variante del juego se permiten la mayoría de las trampas.

*Excepciones:*

1. No puedes volcar la mesa ni desordenar las Estructuras de Poder de tus rivales.
2. No puedes traer dinero falso ni dinero de otras cajas del juego.
3. No puedes hacer trampas con la cantidad de dinero que sacas del banco en tu fase de Ingresos, ya que esto ralentizaría *demasiado* las cosas.

Todo lo demás sirve. Si se pilla a alguien en mitad de una trampa deberá dejarla, pero no hay más penalizaciones.

Las trampas que *sugerimos* son:

1. Equivocarse al leer los dados.
2. Robar del banco en una fase que no sea la de Ingresos.
3. Mentir sobre el Poder o la Resistencia que tienen tus Grupos.
4. Ordenar el mazo o mirar las cartas.
5. ¡Si alguien deja la mesa, vale todo!

Recomendamos que sólo juegues partidas con trampas con *muy* buenos amigos, o con gente a la que no vayas a volver a ver nunca más.





Figura 4. El jugador de este ejemplo tendrá que reorganizar pronto su Estructura de Poder, probablemente perdiendo un tiempo muy útil. El jugador de la Figura 1 (pág. 2) puede expandirse sin problemas. Hay que tener cuidado cuando se añaden o mueven Grupos.

## ESTRATEGIA

Conspirar para obtener una victoria compartida puede parecer más fácil que hacerse con todo el pastel, pero ten cuidado con la gente en quien confías.

Cuando alguien salga de la habitación, conspira contra él. Casi siempre hay una forma de mejorar un poco tu posición y empeorar algo la suya.

Negocia con todo el mundo. Es menos probable que tus rivales te ataquen si creen que podrías llegar a acuerdos que les ayudarán a ganar.

Para evitar los ataques deberías parecer lo bastante fuerte para defenderte, pero no tan fuerte como para resultar una amenaza.

Vigila todo el tiempo a los demás jugadores y comprueba cuánto les falta para lograr sus Objetivos. Si tienen cartas Especiales tienen más posibilidades de ganar en un solo turno. ¡No cuentes con que los demás jugadores te avisen del peligro, podrían tener tratos secretos!

## LA ESTRUCTURA DE PODER

Hay muchas formas de crear una Estructura de Poder con los Grupos que controles, y algunas son mejores que otras.

El ejemplo que dimos antes, en la parte de reglas (Figura 1, pág. 3) es una buena Estructura porque deja libres varias flechas de control. La Figura 4, muestra otra Estructura que sigue las normas y usa exactamente los mismos Grupos. Sin embargo, esta es mala, o al menos no es tan buena... ¡los Grupos se entorpecen unos a otros!

Aunque los Illuminati tienen una flecha de control libre, está bloqueada por los Activistas Pacifistas. Las Esposas de Congresistas tienen una flecha libre y pueden controlar a otro Grupo, mientras que los Demócratas tienen dos flechas libres, pero sólo pueden usar una, ¡la del lateral está bloqueada por las Esposas!

Además, ten cuidado y equilibra tu Estructura. Si todos tus Grupos dependen de una sola flecha de control de los Illuminati después del tercer turno corres un grave peligro, ya que puedes ser eliminado con un solo ataque.

## NEGOCIACIONES

Los tratos pueden realizarse abiertamente o en secreto. Algunos acuerdos posibles incluyen:

1. El jugador que controla el IRS acuerda no cobrar impuestos a uno de los otros jugadores a cambio de que le prometa no atacarle.
2. Un jugador ve que otro va a lograr su Objetivo al final del turno si no interfiere. Puede acordar no interferir si recibe un regalo que le permita satisfacer también su propio Objetivo, compartiendo así la victoria.
3. Un jugador amenaza con destruir uno de tus Grupos, y crees que es capaz. Puedes intentar sobornarle para que ataque a otro; este soborno se trata como un regalo.
4. Dos jugadores acuerdan colaborar a lo largo de la partida para cumplir sus Objetivos al mismo tiempo... ¡por supuesto, uno podría jugársela al otro!
5. Un jugador ofrece dinero a cualquiera que ataque a un enemigo específico.
6. Dos o más jugadores forman una coalición para acabar con un rival que se está acercando demasiado a la victoria.

El único límite a las posibilidades es tu propia capacidad de engañar. Sin embargo, recuerda que sólo se puede intercambiar dinero entre los tesoros de dos Illuminati.

## CAPTURAR VARIOS GRUPOS DE UNA VEZ

Proteger a los Grupos que controlan a muchos títeres es un asunto de vital importancia, ya que te arriesgas a perder mucho si te arrebatan uno. También puedes ganar una partida atacando a un Grupo que controle varios títeres y encaje bien en tu Estructura de Poder en el momento adecuado.



# ACERCA DE LOS ILLUMINATI

## LOS GNOMOS DE ZÚRICH



Este es el antiguo mote de los banqueros suizos que tienen fama de ser los amos del dinero a escala mundial. No sólo poseen enormes cantidades de dinero, sino que pueden transferirlo con facilidad y rápidamente, y están metidos en todos los asuntos financieros.

*Poder y Objetivos:* los Gnomos pueden mover dinero entre sus Grupos como deseen al final de su turno. Ganan consiguiendo 150 megabilletos; cuenta el dinero de toda su Estructura de Poder, no sólo el de los Illuminati.

*Jugar con los Gnomos:* intenta controlar cartas con Ingresos importantes, como el I.R.S., las Multinacionales del Petróleo, los Republicanos, los Demócratas y los Traficantes Internacionales de Cocaína. Eso sí, si queda claro que vas a por los Grupos de Ingresos muy altos es probable que tus enemigos te señalen como objetivo a extinguir.

Intentar conseguir una cantidad mayor de Grupos *moderadamente* lucrativos suele resultar más productivo. Tus Ingresos totales serán los mismos y tu Estructura de Poder estará más dispersa y será más difícil dañarla.

Si consigues la carta *Manipular el Mercado* guárdatela hasta que puedas ganar simplemente con el dinero que te da jugarla. Mientras tanto, no dudes en gastar dinero cuando sea necesario. No ataques indiscriminadamente, pero defiende a tus Grupos productores de Ingresos, porque si los pierdes puedes rendirte directamente.

*Enfrentarse a los Gnomos:* vigila sus Ingresos totales, el dinero que ganan por turno. Cuando los Ingresos de los Gnomos se acerquen a 25 MB, probablemente estén cerca de la victoria, ¡taca! Probablemente vayas a necesitar una coalición: atacad para controlar o neutralizar, aunque los ataques no tengan posibilidades de éxito, para hacer que los Gnomos gasten su tesoro. Atacad a títeres que no tengan mucho dinero en sus tesoros para que sea más caro defenderlos. Siempre que intenten llegar a un acuerdo pide que te den más dinero, “porque son muy ricos”.

Cuanto más dure la partida más ricos se harán los Gnomos. Para detenerlos, usa un juego agresivo.

# LOS ILLUMINATI DE BAVIERA



Conocidos formalmente como los “Antiguos Vigilantes Iluminados de Baviera”, son los Illuminati originales, y muchos los consideran el prototipo de todas las sociedades secretas subversivas. La Inquisición española les acusó tres veces, pero sus votos de secreto protegieron a la mayoría de la organización en los tres casos. En 1776 se pensó que los Bávaros se habían infiltrado en los Francmasones, planeando hacerse con su organización desde dentro.

*Poder y Objetivos:* los Bávaros sólo aspiran a lograr poder. Pueden ganar controlando Grupos con un Poder total de 35, incluyendo su propia puntuación de 10. Son más sutiles que los demás Illuminati, y su aptitud especial les permite realizar un ataque confidencial por turno gastando 5 MB.

*Jugar con los Illuminati de Baviera:* tienes el Poder más alto, unos Ingresos decentes y una aptitud especial que hace que a los demás jugadores les cueste defenderse de ti. ¡Recuerda esta aptitud y úsala! Además, tu Objetivo está relacionado directamente con la fuerza de tu Estructura de Poder, ¡así que cuando mejoras tu posición en la partida también estás avanzando hacia la victoria!

Tu mejor estrategia es jugar con firmeza pero sin lanzarte. No ataques en oleadas ni te ganes enemistades entre los demás jugadores; si se unen contra ti pueden eliminarte. Si te dejan tranquilo tienes buenas posibilidades de avanzar a buen paso hacia la victoria, o realizar un golpe súbito, como hacerte con toda una rama de la Estructura de Poder de otro jugador, que te dará el Poder que necesitas. Los titeres más deseables para los Bávaros son los Grupos con mucho Poder, como la Mafía, la Conspiración Comunista Internacional y demás.

*Enfrentarse a los Illuminati de Baviera:* ¡buena suerte! Los Illuminati de Baviera no tienen ningún punto débil específico. Tu mejor opción es observarlos con cuidado, jugando con el temor de los demás Illuminati hacia el poder y las aptitudes de los Bávaros. Juntos podríais ser capaces de eliminarlos, o al menos debilitarlos lo suficiente para que no puedan ganar.

# LOS OVNIS



¿Son criaturas del espacio exterior o científicos humanos muy desarrollados? Nadie lo sabe. Estos son los más esquivos de los Illuminati. Sus objetivos son un misterio y cambian constantemente.

*Poder y Objetivos:* la ventaja de los OVNI's es su velocidad: este Grupo puede atacar o apoyar un ataque dos veces por turno, algo que ningún otro puede hacer. El propio jugador de los OVNI's escoge su Objetivo especial al principio de la partida. Escoge cualquiera de los otros siete y lo escribe, en secreto, en un trozo de papel. Puede revelarlo en cualquier momento, ¡pero lo normal es que no lo haga hasta que lo haya cumplido!

*Jugar con los OVNI's:* tu mayor ventaja es que tus rivales no saben lo que intentas hacer. ¡Que sigan dudando! Destruye un Grupo o dos para que se planteen que seas Cthulhu, y para evitar que el verdadero Cthulhu lo haga. El dinero siempre viene bien, y si acumulas mucho se preguntarán si eres Zúrich. Hazte con un par de Grupos Raritos, y habrás arruinado la vida a los Discordianos... ese tipo de cosas.

Si necesitas una ayuda para una negociación puedes ofrecer el decir cuál es tu Objetivo especial. ¡Podrías hasta ser sincero!

Tu aptitud especial de actuar dos veces puede ser muy poderosa si la usas bien. Puede que te interese hacer que los OVNI's *apoyen* otros ataques dos veces en tu turno, en vez de actuar directamente, para que añadan su Poder al de otros Grupos poderosos que controles y te den ataques devastadores que no cuesten mucho dinero.

*Enfrentarse a los OVNI's:* lo primero que tienes que hacer es descubrir qué buscan. ¡Obsérvalos con cuidado! Luego haz lo que sea más indicado para contrarrestar ese Objetivo. Si ves que a los OVNI's les falta poco para conseguir *cualquier* Objetivo, es un buen momento para preocuparse. Mientras tanto, y por norma general, trata de evitar que logren Grupos con mucho Poder o Ingresos.

# LA RED



Hay quienes dicen que la Red es una conspiración de los programadores informáticos de todo el mundo, mientras que otros creen que los programadores no son más que peones y que los propios ordenadores se han hecho con el control. Sea como sea, son ricos y poderosos, y *probablemente te están observando*. La Red lo sabe todo, y son los primeros en saberlo.

*Poder y Objetivos:* el jugador de la Red saca *dos* cartas por turno. La Red puede ganar consiguiendo 25 puntos de Poder Transferible, incluidos sus propios 7.

*Jugar con la Red:* tu aptitud especial es muy buena, ya que aumenta tus posibilidades de lograr buenas cartas de todo tipo. Intenta conservar en tu mano al menos una carta Especial, ya que son muy útiles para negociar.

Sin embargo, tu Objetivo especial es complicado, ya que hay pocos Grupos con un Poder Transferible alto, y esos pocos le vienen bien a todo el mundo. Normalmente lo mejor que puedes hacer es ir a por una victoria normal, a no ser que salgan los Grupos adecuados, pero esta victoria te resultará más sencilla que a bastantes de tus rivales.

*Enfrentarse a la Red:* no destruyas Grupos con Poder Transferible, a no ser que seas Cthulhu; hazte con ellos, protégelos y úsalos. Quizá puedas vender uno a la Red por más de lo que vale. Si consigues varias cartas Especiales, quizá puedas hacer que los otros jugadores se pongan paranoicos y unirlos en una coalición. Si no, intenta enfrentar a la Red contra los Bávaros, que coincidirán en muchos objetivos.

La Red tiene más ventaja en una partida con jugadores sin experiencia, ya que es menos probable que los novatos intenten conseguir Grupos con Poder Transferible.

# LOS SERVIDORES DE CTHULHU



Este grupo estudia cosas que la humanidad no debería conocer. Intentan dominar poderes arcanos y fuerzas inhumanas, arriesgando sus propias vidas y almas en el proceso.

*Poder y Objetivos:* los Servidores de Cthulhu ansían destruir, y se les da bien: ¡el jugador tiene un +2 a todos sus intentos de destruir a cualquier Grupo! Su objetivo en la partida es destruir a 8 Grupos. Si echan de la partida a otros Illuminati quitándoles su último Grupo los Illuminati destruidos también cuentan para el Objetivo.

*Jugar con Cthulhu:* empieza a destruir Grupos pronto o nunca llegarás a los ocho, pero no te pases. Cuando los demás jugadores quieran destruir un Grupo, sobre todo al principio de la partida, cuando te falte mucho para lograr tu Objetivo y aún no parezcas peligroso, ofrécete para hacerles el trabajo sucio. ¡Si te ayudan a pagar la destrucción será mejor aún! Y si tienes la posibilidad de eliminar completamente a otro jugador es probable que el resto de los Illuminati te ayuden, aunque su destrucción cuente para tu Objetivo; al fin y al cabo, echar a alguien de la partida es bueno para *todos* los demás.

Una vez que hayas destruido seis o siete Grupos los demás jugadores podrían obsesionarse tanto con tu Objetivo especial como para perder la cuenta de los Grupos que controlas, permitiéndote conseguir una victoria *normal* sencilla.

Hazte con un par de Grupos con poco Poder en vez de destruirlos, ya que podrás usar su dinero a lo largo de la partida y luego, cuando necesites más víctimas, ¡seguirán ahí!

Para facilitar tu trabajo de destrucción necesitas Grupos con Poder y dinero. También son útiles los Grupos que dan a su poseedor un bonificador a la hora de destruir, como las Bandas de Moteros y el Ejército de Liberación Semiconsciente. Pero tampoco te esfuerces demasiado para lograrlos, ya que no son mucho mejores que un Grupo con Poder Transferible y te hacen *parecer* peligroso. ¡Recuerda que si eliminas de la partida a un rival, capturando, neutralizando o destruyendo su último Grupo, el Illuminati destruido cuenta como víctima!

*Enfrentarse a Cthulhu:* empieza cuando es aún pequeño, ya que cuando sea poderoso sólo la suerte podrá ayudarte. Puedes usar dos estrategias.

La primera es quitarle sus presas... ¡no puede destruir un Grupo que ya no está ahí! Cuando aparezca un Grupo con poco Poder, contrólalo y protégelo si es útil o destrúyelo tú mismo antes de que lo haga Cthulhu si no lo es.

También puedes conspirar con los demás jugadores para dejar voluntariamente vulnerables a los Grupos de poco Poder. Si Cthulhu pasa sus primeros turnos matando pequeñajos con alegría, no controlará muchos Grupos, y podréis eliminarlo acordando un ataque en el cuarto o el quinto turno, justo cuando cree que tiene la victoria entre sus tentáculos.

# LA SOCIEDAD DE LA DISCORDIA



Son adoradores de Eris, la diosa romana del Caos y las disputas, y se deleitan con la confusión. Los Discordianos aspiran a reunir bajo su estandarte a todos los elementos curiosos y peculiares de la sociedad, y les gusta especialmente confundir a la gente “normal” que los rodea.

*Poder y Objetivos:* los Discordianos pueden ganar controlando cinco Grupos Raritos, y consiguen un +4 a sus intentos de controlar a estos Grupos. Su naturaleza caótica los hace inmunes a los ataques de Grupos Convencionales o Gubernamentales. Ningún Grupo Convencional o Gubernamental podrá atacar a la Estructura de Poder Discordiana de ninguna forma, ni ayudar a un ataque contra ella.

*Jugar con los Discordianos:* tus poderes especiales son inútiles ofensivamente, y tu Poder y tus Ingresos no son ninguna maravilla. ¡No cambies esa idea! Lo más probable es que los demás Illuminati no te vean como una amenaza. Aumenta poco a poco tu Estructura de Poder, añadiendo cartas Extrañas siempre que puedas. Asegúrate de hacerte con dos o tres Grupos con dos o tres flechas de control, porque pocos de tus Raritos van a tener siquiera una.

Para aumentar la impresión de ser “inofensivo” que das, quizá quieras pasar turno de vez en cuando. Cuando tus enemigos lleguen a verte como una amenaza deberías ser capaz de encargarte de ellos... y cuando te ataquen tendrán que hacerlo sin algunos de sus Grupos más poderosos, ya que los Grupos Convencionales y Gubernamentales no pueden hacerte nada.

Los Amos Secretos del Fandom y los Aficionados a la Ciencia Ficción son títeres útiles para tus Illuminati.

*Enfrentarse a los Discordianos:* como hay muy pocos Grupos Raritos que tengan Poder, no pueden ser destruidos, excepto con la carta *Campaña de Rumores*. Los pocos Grupos Raritos con Poder son muy valiosos para la Sociedad, destrúyelos o hazte con ellos. La Conspiración comunista internacional, la Mafia y los Sindicatos, que no son ni Convencionales ni Gubernamentales, son buenas herramientas para atacar a los Discordianos.

Cuando la Sociedad logre tres Grupos Raritos, ten cuidado. ¡Cuando tenga cuatro, actúa!



# LA SOCIEDAD DE LOS ASESINOS



Los Asesinos, surgidos en Oriente Medio, son una orden secreta de la secta ismailí del Islam. Llegaron a la cima de su poder en la Edad Media, pero siguen en activo hoy en día. Muchas veces no tienen que actuar: les basta con insinuar que no están contentos para intimidar a sus enemigos. La antigua advertencia de los Asesinos, la daga colocada sobre la almohada de un rival, ha hecho temblar a reyes.

*Poder y Objetivos:* ganan si controlan seis Grupos Violentos. Su aptitud especial es un +4 a cualquier intento de neutralizar cualquier Grupo.

*Jugar con los Asesinos:* tu aptitud especial es un arma totalmente ofensiva. Utilízala con moderación, ya que es una amenaza importante. Es probable que otros jugadores te apoyen en tu intento de neutralización, ya que no te beneficia directamente de él, ¡aunque está claro que puedes neutralizar un grupo para después intentar controlarlo! Tus rivales podrían llegar a sobornarte para que les dejes tranquilos.

Para ganar necesitas cartas Violentas. Dedícate a ahorrar dinero para aumentar tus posibilidades de lograr buenos Grupos Violentos cuando aparezcan, y de mantenerlos una vez que los consigas. Las cartas que más te convienen son las que son poderosas y Violentas, como Texas y la Mafia.

*Enfrentarse a los Asesinos:* ¡hagas lo que haga, no permitas que los Asesinos te consideren su enemigo! Su habilidad para neutralizar los hace muy peligrosos. Ofrécete a apoyar sus intentos de neutralizar a los Grupos de otros jugadores: hacerlo no beneficia directamente a los Asesinos, daña a otro jugador y hace que la Sociedad se gane enemigos.

Los Asesinos son un Grupo sutil y poderoso, y la mejor forma de enfrentarse a ellos es hacerlo de forma indirecta y con engaños. Puedes sentirte tentado a destruir cartas Violentas, pero ten cuidado, porque resultará muy obvio. Vigila su Estructura de Poder. Una vez que tengan cinco Grupos Violentos es el momento de olvidarse de ser sutil y lanzarse al ataque.

# EL TRIÁNGULO DE LAS BERMUDAS



Esta gente sólo hunde barcos como trabajo extra. Su filosofía es hacerse con el control consiguiendo muchos tipos de Grupos distintos. Su aura de misterio y miedo es tan grande que siempre se echa la culpa a otros de los acontecimientos inexplicables que suceden alrededor de su cuartel general, frente a la costa de Florida.

*Poder y Objetivos:* el jugador del Triángulo de las Bermudas puede reorganizar libremente su Estructura de Poder al final de cada turno. El Triángulo gana si se hace al menos con una muestra de cada una de las diez alineaciones. Si un Grupo tiene varias alineaciones, todas cuentan.

*Jugar con el Triángulo:* tus enemigos estarán mirando continuamente tus Grupos, contando alineaciones. Una vez que tengas seis o siete harán que te resulte difícil añadir más. Muchas veces lo mejor que puedes hacer es tratar con otro jugador y llegar a un acuerdo que te dé dos o tres Grupos a la vez, asegurando tu victoria, y que le dé a él lo que necesita para cumplir *su propio* Objetivo.

El Triángulo son los Illuminati que suelen tener más que ganar con los acuerdos. Mantente abierto a la comunicación y guarda siempre algo de dinero y una o dos cartas Especiales para mejorar tu posición a la hora de negociar.

Por otro lado, si tus enemigos están obsesionados, contando alineaciones y alejándose de tu victoria especial, puedes intentar alcanzar rápidamente una victoria normal. Esto suele funcionar, y hará que tus rivales se odien por no habértelo impedido.

El objetivo más deseable para el Triángulo son los Grupos que combinan muchas alineaciones distintas: ¡el Ejército de Liberación Semiconsciente (E.L.S.) es el mejor de todos! Y los Láseres Orbitales de Control Mental pueden darte la victoria si cambian una alineación en el momento adecuado.

*Enfrentarse al Triángulo:* para empezar, asegúrate de que no se logra hacer con el E.L.S. Si puedes, evita también que se haga con el I.R.S. y la KGB, ya que aunque sólo tengan dos alineaciones cada uno son dos que no son muy comunes, y además, a diferencia del E.L.S., los Grupos también son útiles.

Escoge una alineación relativamente rara, como Comunista o Rarito, y asegúrate de que el Triángulo no puede hacerse con ninguno de sus Grupos. Los Discordianos estarán encantados de ayudarte a evitar que obtenga los Grupos Raritos, ¡pero no dejes que se pasen!

El Triángulo querrá lograr los Láseres orbitales de control mental. *Debes evitarlo.*

En general, vigila de cerca al Triángulo de las Bermudas, pero no te concentres sólo en las alineaciones que *tiene*, fíjate en las que *le quedan* por lograr. Si aún necesita un Comunista, puedes detenerlo. Pero si sólo le falta un Grupo Violento, ¡ten cuidado! Hay muchas cartas Violentas, y bastantes son fáciles de capturar.

# BIBLIOGRAFÍA

Tanto las conspiraciones como su estudio son un pasatiempo antiguo. El guardar secretos, por sí mismo, no hace mal a nadie, pero siempre atrae la atención. ¡Y muchos grupos secretos “conocidos” son muy poderosos! Intenta hacerte a la idea del mundo criminal sin la Mafia, de los movimientos por los derechos civiles en los EE.UU. sin el Ku Klux Klan, o los campus universitarios estadounidenses sin sociedades como la Phi Beta Kappa. Se calcula que unos 15 millones de estadounidenses están involucrados en algún grupo secreto, o al menos reservado.

Hay un buen número de fuentes excelentes disponibles para quienes deseen más información sobre los Illuminati, la gente que cree en ellos y la gente que disfruta dejando pistas falsas para confundir a quienes creen.

Cualquier enciclopedia decente incluirá artículos sobre las organizaciones históricas de la Sociedad de los Asesinos, los Illuminati de Baviera y los francmasones, y de las conexiones conocidas o supuestas entre ellas.

La trilogía *Illuminatus!*, de Robert Shea y Robert Anton Wilson (no disponible en castellano), es una lectura necesaria para cualquier aficionado a las conspiraciones. Wilson fue la principal autoridad pública sobre los Illuminati del siglo XX, aunque sus libros ocultaban esta información bajo grandes cantidades de humor, mentiras y especulaciones filosóficas. Su trilogía *Schrödinger's Cat* (tampoco publicada en castellano) es entretenida, pero no contiene mucha información. *El martillo cósmico: El último secreto de los Illuminati* (Ed. Palmyra, Madrid, 2006) es un texto científico y filosófico mezclado con información sobre conspiraciones y Extrañas Coincidencias. *La máscara de los Illuminati* (Ed. Miraguano, Madrid, 1990) es ficción histórica, o historia-ficción.

El más reciente *El péndulo de Foucault* (Ed. Lumen, Barcelona, 2005, entre otras), de Umberto Eco, muestra la locura que es investigar demasiado profundamente cualquier conspiración... o tu propia mente.

*A History of Secret Societies*, de “Arkon Daraul” (no publicado en castellano) es una introducción interesante, que habla de muchos Grupos Iluminados, falsamente Iluminados y otros que no tienen nada que ver. Su información no debería tomarse como una verdad indiscutible, pero es una buena guía para investigar.

*La subasta del lote 49* (Ed. Tusquets, Barcelona, 1994), de Thomas Pynchon, es un estudio clásico (y muy divertido) de la alienación. Si se acepta la existencia de los Illuminati, ¿no están casi a la misma altura los siniestros seguidores de Tristero? Lo que no cuenta Pynchon es mucho más importante que lo que sí publica.

Los *Principia Discordia* (no publicados en castellano), de “Malaclypse el Joven”, son el libro sagrado del Discordianismo. Son más entretenidos que la mayoría de los libros sagrados, y también contienen unas cuantas verdades interesantes, no todas por voluntad de los autores. Puedes encontrar una introducción al Discordianismo en español en <http://caosmosis.acracia.net/textos/tacticvs%20discordianorvm.pdf>.

*The Illuminoids*, de Neal Wilgus, (tampoco disponible en castellano) no examina a los propios Illuminati, sino a los hombres y mujeres que estudian las diversas teorías de la conspiración y creen en ellas.

*El enigma sagrado* (Ed. Martínez Roca, Madrid, 1987), de Michael Baigent, Richard Leigh y Henry Lincoln, habla de que una conspiración secreta lleva, en realidad, 2000 años trabajando. La novela de suspense *El código Da Vinci* (Ed. Umbriel, Barcelona, 2003, entre otras) reutilizó la idea de forma más atractiva para el mercado, con más explosiones.

La brillante novela gráfica de Alan Moore *Watchmen* (Ed. Planeta de Agostini, Barcelona, 2006) mezcla conspiraciones y superhéroes. El poder, sea cual sea su naturaleza, puede corromper.

*Revolución mundial: la conspiración en contra de la civilización* (Ed. El Libro Bueno, México, 1935, muy difícil de encontrar actualmente) de Nesta H. Webster, es un libro rimbombante escrito por una mujer que estaba persiguiendo Illuminati mucho antes de que muchos de nosotros naciésemos. Se toma muy en serio a los Illuminati de Baviera, a quienes cita como la fuerza que estuvo detrás del comunismo, la Revolución francesa y otros asuntos similares. Este es un libro intolerante y alarmista que contiene fuertes advertencias sobre “el peligro que amenaza a la civilización”.

También de allá por el 1920 son *El libro de los condenados* (Ed. Reditar, Barcelona, 2006) y *Lo!* (no publicado en castellano), de Charles Fort, que citan numerosos sucesos extraños e inexplicables: lluvias de ranas, hombres que se desvanecen, coincidencias imposibles... Su temática favorita son los informes de hechos ocultados por las “autoridades” porque no podían ser explicados. Una de sus conjeturas típicas era que la Tierra es una granja y los humanos somos “propiedad” de alguien.

Otra muestra antigua de literatura conspirativa son los *Protocolos de los sabios de Sión* (Ed. Sancho el Fuerte, Pamplona, 1986), una falacia antisemita planteada por primera vez a principios del siglo XX. Pretenden ser las actas de las reuniones de una conspiración sionista que pretendía, qué si no, conquistar el mundo. Por extraño que parezca, muchos aficionados a las conspiraciones siguen considerando válidos los Protocolos.

*Fads and fallacies in the name of science*, de Martin Gardner (no publicado en castellano), trata de forma detallada, aunque negativa, diversos cultos “alternativos”, pseudociencias y fenómenos peculiares. Podría servir a un lector para inventar Grupos más extraños que cualquiera de los que aparecen en el juego.

Por último, las obras del autor financiero y defensor de la preparación contra catástrofes Howard Ruff contienen muchas referencias a teorías modernas de conspiraciones económicas y desacreditan algunas. ¿Qué pasó *realmente* con los precios de la plata entre 1981 y 1982? ¿Por qué se hundió la bolsa en 1987, y por qué no lo hace ahora? ¿Por qué la inflación sigue creciendo, y quién sale más beneficiado?

Quienes sigan interesándose en los misterios de los Illuminati se dedicarán, sin duda alguna, a investigar más seriamente los textos de Aleister Crowley, Abd al-Azrad, Tirion Palantir, “Bob” Dobbs, O.K. Ravenhurst, Kilgore Trout y demás. Por favor, *no* nos escribáis para contarnos lo que descubris. No queremos saberlo. Y no nos echéis la culpa si desaparecéis en una noche de niebla para no volver a ser vistos. Después de todo, esto es sólo un juego... ¿o no? Fnord.

– Steve Jackson

# CRÉDITOS

Diseño de Juego de STEVE JACKSON

Desarrollo de J. DAVID GEORGE

Ilustración de cubierta de DAVID MARTIN

Ilustraciones de cartas de JOHN GRIGNI, SHEA RYAN, DAN SMITH y CLIFFORD VANMETER

Colores adicionales de BYRON TAYLOR

Dirección artística de ALAIN H. DAWSON

Diseño y producción de JACK ELMY

Gestión de imprenta de MONICA STEPHENS

Coordinación de producción de MONICA STEPHENS

Gracias especiales a David Martin (que fue el primero que sugirió hacer un juego sobre los Illuminati), Elisabeth Zakes (por hacer pruebas de juego más allá del deber) y a Draper y Susan Kauffman (por la versión de juego por correo que iluminó al Servicio Postal). Otras personas que hicieron pruebas de juego o las comentaron son Mike Arms, Norman Banduch, Lynn Bell, Brad Bentz, Kenneth R. Brown, Eric Carver, Martin de Castongrene, David y Kris Cobb, James Crouchet, Pat Cuney, Kathleen Donelson, David Dunham, Jim Gould, Kelly Grimes, Beverly Hale, Scott Haring, Tracy Harms, Tim Kask, Rob Kirk, David Ladyman, Creede y Sharleen Lambard, Mara Lee, Rober Lovelace, William Christopher, Seth Affleck, Asch Lowe, Billy Moore, Ray Morgan, Robert Niles, Jim Norman, Will Norris, Clay Phennicie, Jay Rudin, Dave Seagraves, Jerry y Vicki Self, Chris Smith, Monica Stephens, Kirk Tate, Jim Tomlinson, Allen Varney y Chris Zakes.

Gracias también a Chaosium Inc., propietaria de los derechos de juego de las historias de los Mitos de Cthulhu de H.P. Lovecraft, por permitirnos mencionar a Cthulhu en este juego.

Copyright © 1982, 1983, 1987, 1991, 1999, 2001, 2007 de Steve Jackson Games Incorporated. Illuminati y la pirámide que todo lo ve son marcas registradas de Steve Jackson Incorporated. Todos los derechos reservados. Fnord.

# CRÉDITOS DE LA EDICIÓN ESPAÑOLA

Traducción de NICOLÁS TAMARGO

Ilustraciones de las cartas de JUAN ANTONIO GALLEGO

Maqueta y diseño adicional de JOSÉ LUIS HERRERA

Hierofante conspirativo DARÍO AGUILAR PEREIRA

Edición de JOSE M. REY

Edición en castellano por Edge Entertainment

Más información y conspiranoia en nuestra página web:

[www.illuminati.edgeent.com](http://www.illuminati.edgeent.com)

# RESUMEN DE REGLAS

## ALINEACIONES

**Gubernamental** es el opuesto de **Comunista**.

**Progresista** es el opuesto de **Conservador**.

**Pacifista** es el opuesto de **Violento**.

**Convencional** es el opuesto de **Rarito**.

**Criminal** no tiene alineación opuesta.

**Fanático** es opuesto de sí mismo.

## ORDEN DE JUEGO

La partida avanza alrededor de la mesa *en el sentido contrario a las agujas del reloj*,

1. **Obtén los Ingresos de todas las cartas que tengan una puntuación de Ingresos.**
2. **Saca una carta.** Si es una carta Especial, quédatala. Si es un Grupo colócalo boca arriba en la zona no controlada.
3. **Realiza dos “acciones”.** Consulta la lista más abajo.
4. **Realiza las “acciones gratuitas” que desees.** Estas no cuentan para el límite de dos acciones por turno, y pueden realizarse antes de las acciones normales, después o entre ellas. Consulta la lista más abajo.
5. **Transfiere dinero.** Puede moverse una parte o todo el dinero de un Grupo a otro Grupo adyacente. Se pueden realizar dos transferencias por turno.
6. **Realiza las acciones de aptitud especial.**

## ACCIONES

*Acciones normales:* atacar a un Grupo, ya sea para controlarlo, neutralizarlo o destruirlo; transferir dinero; mover un Grupo; entregar un Grupo.

*Acciones gratuitas:* descartar un Grupo; regalar dinero o Especiales; usar una Especial, excepto *Soborno*, que es una acción normal.

*Pasar turno:* un jugador puede decidir no realizar acciones y recibir 5 MB.

## ATAQUES

**Ataque para controlar:** se resta la Resistencia del Grupo defensor del Poder del atacante, incluyendo cualquier cantidad de Poder Transferible de los Grupos que apoyen el ataque. Sólo los miembros de la Estructura de Poder del atacante pueden apoyar su acción.

Modifica este número según las aptitudes especiales del atacante y el defensor, el dinero que gaste cada parte y los demás factores indicados más adelante.

El atacante debe sacar, tirando dos dados, este número o uno menor. *Una tirada de 11 o 12 es un fallo automático.*

La misma alineación (como Rarito contra Rarito) . . . . .	+4
Alineaciones opuestas (como Rarito contra Convencional) . . . . .	-4
Cada megabillete (MB) que gaste el atacante . . . . .	+1
Cada MB que gaste el Grupo defensor . . . . .	-2
Cada MB que gasten los Illuminati del defensor. . . . .	-1
Cada MB que gasten otros jugadores para Interferir . . . . .	-1
Cada MB que gasten otros jugadores para Apoyar. . . . .	+1
Los Illuminati controlan directamente al Grupo defensor. . . . .	-10
El Grupo defensor está a 1 Grupo de distancia de los Illuminati . . . . .	-5
El Grupo defensor está a 2 Grupos de distancia de los Illuminati. . . . .	-2

**Ataque para neutralizar:** como para controlar, pero el atacante recibe un bonificador +6 y no necesita flechas de control libres.

**Ataque para destruir:** como para controlar, excepto por lo siguiente:

1. Se tira Poder menos Poder, no Poder menos Resistencia.
2. +4 por alineaciones *opuestas*, -4 si son *iguales*.
3. El Grupo atacante no tiene que tener flechas de control libres.

## OBJETIVOS BÁSICOS

Grupos que se deben controlar, *incluidos los Illuminati*.

2 o 3 jugadores (no se recomienda) . . . . .	13
4 jugadores. . . . .	12
5 jugadores. . . . .	10
6 jugadores. . . . .	9
7 u 8 jugadores (no se recomienda) . . . . .	8

## OBJETIVOS ESPECIALES

**Gnomos de Zúrich:** obtener 150 megabilletes entre todos los tesoros de su Estructura de Poder.

**Illuminati de Baviera:** controlar Grupos con un Poder total de 35 o más, incluyendo sus 10 puntos.

**OVNIs:** al principio de la partida, después de elegir Illuminati, el jugador de los OVNIs escoge el Objetivo especial de cualquier otro Grupo y lo escribe, manteniéndolo en secreto.

**La Red:** controlar Grupos con un Poder Transferible total de 25, incluyendo sus 7 puntos.

**Servidores de Cthulhu:** destruir ocho Grupos.

**Sociedad de la Discordia:** controlar cinco Grupos Raritos.

**Sociedad de los Asesinos:** controlar seis Grupos Violentos.

**Triángulo de las Bermudas:** controlar al menos un Grupo de cada alineación. Si el Grupo tiene más de una, cuentan todas.

edge®

[WWW.EDGEENT.COM](http://WWW.EDGEENT.COM)

