



Black Sonata

John Kean

Expansión:

El Joven Misterioso

La Dama Oscura no es el único personaje misterioso que aparece en los sonetos de Shakespeare...

Black Sonata: el Joven Misterioso incluye varias expansiones que pueden añadirse al juego base de manera individual o combinadas. El Joven Misterioso y Rendezvous añaden otras tareas de deducción, mientras que las Damas más Oscuras reemplazan a las damas del juego base para proporcionar una dificultad añadida. El Poeta Rival tiene dos modos: uno te hará la partida más fácil y otro más difícil. Los Puntos de paso y las Huellas son herramientas que te ayudan a seguir el camino de la Dama Oscura por Londres.

Componentes



13 cartas
tamaño Poker



20 cartas
tamaño miniEuro



24 fichas



1 peón

... y 1 reglamento



Las expansiones están diseñadas para poder guardarse dentro de la caja del juego base.

El Joven Misterioso

Objetivo: el Joven Misterioso ha cruzado la ciudad y ahora se esconde en algún lugar de Londres. Debes deducir su localización y atraparlo allí.

Componentes: 11 cartas tamaño miniEuro y 22 fichas opcionales de flecha.

Preparación: baraja las 11 cartas de Joven Misterioso, elige una y colócala boca abajo junto al tablero de juego. Deja las 10 cartas restantes a un lado, ya que no se usarán.

Cómo jugar: esta expansión usa todas las reglas del juego base y añade una opción adicional durante tu turno: puedes **preguntarle a un observador** en qué dirección ha ido el Joven Misterioso

cuando ha pasado por tu localización actual. Para eso, coloca la carta de Joven Misterioso encima de la llave de localización actual, alinea las cartas y dales la vuelta. En el ojo de la cerradura verás un punto de interés, que es la siguiente localización a la que fue el Joven Misterioso después de pasar por aquí (la actual). Podrás usar las fichas de flecha para indicar las posibilidades.



El Joven Misterioso siempre toma el **camino más corto** para llegar a su escondite, aunque a veces puede haber dos caminos con la misma distancia.



Si estás en la misma localización que el Joven Misterioso, el observador te dirá por error en qué dirección se fue la última vez que estuvo ahí.

Debes preguntar al observador en varias localizaciones para deducir donde se esconde el Joven Misterioso, recordando que la información proporcionada en su localización actual es errónea. Debes ir a su localización y enfrentarte a él.

Enfrentarse al Joven Misterioso: Cuando creas estar en la localización correcta, da la vuelta a la carta de Joven Misterioso y comprueba la localización revelada. Si se corresponde, significa que le has encontrado – suma 20 puntos a tu puntuación final. Si no, se te ha escapado – deberás restarte 20 puntos. Si has encontrado tanto al Joven Misterioso como a la Dama Oscura en la misma localización al mismo tiempo, súmate otros 10 puntos.



1. En la preparación, elige una de las once cartas de Joven Misterioso sin mirarla.

2. En tu turno puedes preguntar a un observador la dirección tomada. Comprueba la carta de Joven

Misterioso a través del orificio de la carta de localización actual. El icono representa la siguiente localización del joven.



3. Marca el camino usando las fichas de flecha.

Rendezvous

Objetivo: Una localización tuvo un significado especial para Shakespeare y su Dama Oscura. Quizás se encontraban detrás de un árbol o en la esquina oscura de una iglesia. Puede que fueran al teatro juntos, o a comprar, o a beber. Tu misión es descubrir cuál de las 7 localizaciones es la del encuentro especial, y desenmascarar a la dama en esa localización.

Componentes: 7 cartas miniEuro y 22 fichas opcionales.

Preparación: Baraja las 7 cartas, elige una y colócala boca abajo junto al tablero. Deja las 6 cartas restantes a un lado.

Cómo jugar: Esta expansión usa todas las reglas del juego base, pero añade una opción durante tu turno: puedes **buscar el rendezvous** (lugar de la cita). Para eso, coloca la carta de rendezvous encima de la llave de localización actual, junta las cartas y dales la vuelta. En el ojo de la cerradura verás un número: el punto de interés que buscas está a tantos pasos como dicho número (será al menos una localización de distancia). Puedes usar una ficha para recordar esto.

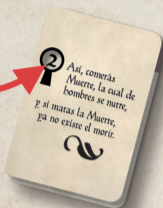
Cuando cuentes los pasos desde la localización actual, podrás ir en cualquier dirección pero no volverte para atrás. Por ejemplo, si estabas en Blackfriars y el número es 2, el punto de interés estará a 2 pasos: en Cripplegate (una residencia), en Cornhill (zona comercial) o en

Southwark (una iglesia o una taberna). De manera opcional, puedes contar las posibilidades usando el reverso de una carta no usada de Rendezvous y colocando fichas para cubrir los símbolos eliminados.

Debes deducir el punto de interés de la carta de Rendezvous **antes** de enfrentarte a la Dama Oscura. Cuando lo hagas, dale la vuelta a la carta de Rendezvous. El punto de interés debe estar en tu localización, de lo contrario, perderás. Luego revela a la Dama Oscura y comprueba sus características como de costumbre. Solo ganas si has identificado correctamente a la Dama Oscura en una localización con el punto de interés de Rendezvous. Si ganas, suma 15 puntos a tu puntuación final.

1. En la preparación, elige una carta de Rendezvous.

Cada vez que la consultes, te dirá cómo de lejos está el punto de interés especial de tu localización actual.



2. Marca los resultados usando las fichas proporcionadas.

3. Desenmascara a la Dama Oscura en la localización con el punto de interés especial.

El Poeta Rival

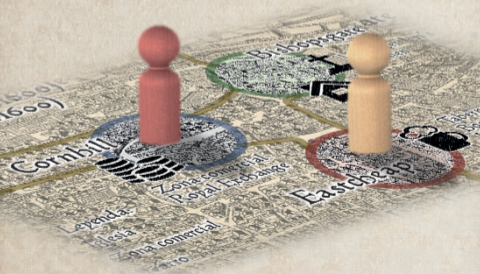
Esta expansión añade un segundo peón, que representa al Poeta Rival. Hay dos poetas disponibles: el **Poeta Escurridizo** hará la partida más fácil, ofreciéndote un modo adicional de obtener pistas, y el **Poeta Agresivo** hará la partida más difícil, entorpeciendo tus movimientos.

Componentes: 1 peón adicional y 1 carta de Poeta Rival.

Preparación: Después de colocar el peón del jugador en la localización inicial, deja el peón del Poeta Rival en la localización del color correspondiente (si es verde, podrás usar una de las dos localizaciones disponibles).

Cómo jugar: Cada turno consistirá en tres pasos:

1. Actualiza la localización de la Dama Oscura.
2. Actualiza la localización del Poeta Rival.
3. Realiza tu turno como siempre, pero ten en cuenta lo que ocurre cuando el peón del jugador y el del poeta están en la misma localización.



Actualizar la localización del Poeta:

El **Poeta Ecurridizo** solo se mueve cuando el peón del jugador esté en una localización adyacente. Se alejará un paso del peón del jugador si hay una localización válida para hacerlo. Si hay más de una opción para moverse, tomará la localización más a la derecha, alejándose del peón del jugador.

En cada turno, el **Poeta Agresivo** intentará moverse un paso en dirección al peón del jugador, tomando la ruta disponible más corta. Si hay dos caminos (cortos) a igual distancia, entonces tomará la opción más a la derecha en dirección al peón del jugador.

En **ambos** casos:

- El Poeta nunca se moverá a una localización que tenga el mismo símbolo que el mostrado en la carta de Sigilo actual;
- El Poeta no se moverá si la carta superior del mazo de Sigilo es una carta de Niebla.

Si el Poeta no puede moverse de acuerdo a estas reglas, deberá permanecer en su localización actual durante ese turno.

En tu turno: Si te mueves a la misma localización que el **Poeta Escurridizo**, este te dará una pista sobre la Dama Oscura. Descarta una carta de Niebla del mazo de Niebla, toma una nueva carta de Pista y mueve el peón del Poeta a una localización del color correspondiente.

Sin embargo, nunca podrá moverte voluntariamente a la localización del **Poeta Agresivo**. Si es él quien se ha movido a tu localización, debes usar tu turno para mover tu peón. Cuando estés en la misma localización que el Poeta Agresivo, no podrás buscar a la Dama Oscura, ni usar una carta de Niebla, ni tampoco pasar de turno.

Puntuación: Resta 10 puntos a tu puntuación final si has usado al Poeta Escurridizo, o súmate 10 puntos si has usado al Poeta Agresivo.

Las Damas más Oscuras

Esta baraja alternativa de cartas de Dama Oscura tiene 4 tipos diferentes, y cada uno tiene 3 cartas. Estas cartas serán más difíciles de deducir y podrían requerir más pistas que las del juego base. El nivel de dificultad será inferior para corazones y tréboles, y superior en el caso de las picas.

Componentes: 12 cartas de Damas más Oscuras.



Preparación: Sustituye las cartas de Dama Oscura del juego base con estas. Barájalas, toma la primera carta y déjala boca abajo debajo del tablero de juego, como de costumbre. Esta será la Dama Oscura cuyas características deberás deducir.

Encuentra las otras **dos** cartas del mismo tipo de la Dama Oscura. Coloca una boca abajo junto al tablero y deja las llaves de localización encima. Esta pista estará disponible cuando hayas visitado todas las localizaciones. Luego toma otras tres cartas de pista y barájalas junto a la tercera y última carta de la Dama Oscura de ese tipo. Déjalas boca abajo encima de la carta de máscara de pista y coloca las cartas de pista restantes encima de todas estas. Dale la vuelta a la pila para que la carta de máscara quede encima, y deja este mazo a un lado del tablero.

Cómo jugar: El resto de la partida funciona como de costumbre.



Puntos de paso y Huellas

Puede que en tu búsqueda de la Dama Oscura la veas a lo lejos, pero no podrás alcanzarla antes de que desaparezca de nuevo. Esta expansión proporciona dos herramientas para ayudarte a encontrarla la próxima vez: una carta de **punto de paso**  y una carta de **huella** . Cada una puede marcar un lugar en concreto del mapa o del mazo de Sigilo. Puedes usarlas como quieras, pero su uso principal será marcar donde está la Dama Oscura en un punto concreto de su recorrido. Esto puede ayudarte a encontrarla la próxima vez en el mazo de Sigilo y te permitirá enfrentarte a variantes más complejas en próximas partidas.

Componentes: 2 cartas tamaño miniEuro y 2 fichas



1. Marca la localización donde creas que está la Dama Oscura.

2. Añade la carta de Puntos de paso al final del mazo de Sigilo. Cuando aparezca, sabrás que la dama está en esa localización marcada.



La carta de Huella funciona de modo similar: especifica cuántos turnos quedan antes de que la dama llegue a la localización marcada.

Cómo jugar: Durante tu turno podrás usar estas cartas si están disponibles, incluso si te has movido o si la has buscado ese turno. Lo mejor será que las uses inmediatamente antes de buscar, o después de buscar, pero antes de avanzar con el mazo de Sigilo, porque la dama se desplazará.

Para marcar un Punto de paso: Coloca la carta de «!» al final del mazo de Sigilo y coloca la ficha correspondiente en una de las localizaciones del tablero, donde creas que estará la Dama Oscura. Retira la carta cuando te la encuentres del mazo, y presta atención a la siguiente carta: se corresponderá a la localización marcada. Luego retira la ficha del mapa. Podrás usar el punto de paso una segunda vez si así lo deseas.

Para rastrear a la dama: Elige si quieres tener 3 o 5 pasos como guía de aviso sobre su posición, y voltea la carta de Huella de acuerdo a tu decisión. Separa el número correspondiente de cartas del **final del mazo** de Sigilo (no cuentes las cartas con los bordes coloreados) y añade la carta de Huella. Después vuelve a colocar las cartas al final, en el mismo orden. Podrás colocar la ficha de Huella en el mapa.

Cuando la carta de Huella aparezca, déjala a un lado: a partir de ahora sabrás cuántos movimientos te quedan para llegar a la localización marcada e interceptar a la Dama. Podrás volver a usar la carta y la ficha una segunda vez.

Créditos

Black Sonata: el Joven Misterioso

© Side Room Games LLC, 2019

Versión: 20200417

Diseñado por John Kean

Retrato de Anne Hathaway por Roger Brien
Dunn (2010) © Shakespeare Birthplace Trust,
usado con su permiso.

Testeo y sugerencias: Israel Waldrom, Jake,
Liam Kean, Jay Klitz, Mariusz Kosecki y
Melly Man.



www.sideroomgames.com

www.facebook.com/sideroomgames

@sideroomgames

Incluye las expansiones:

- **El Joven Misterioso**
- **The Rendezvous**
- **El Poeta Rival**
- **Las Damas más Oscuras**
- **Puntos de paso y Huellas**

Edición y adaptación al español: Melmac Games

Traducción y adaptación gráfica: Meeple Foundry

Revisión: Manuel Corpas



www.melmacgames.com

www.facebook.com/melmacgames

[@melmacgames](https://twitter.com/melmacgames)