



## El Cónclave

Un Póker Mentiroso con apuestas de alta tensión, en un Cónclave que reúne a todos los grandes Condes.



*La sociedad feudal se basa en tradiciones, privilegios y lazos que se forjaron tiempo atrás y se renegocian constantemente, sosteniéndose en regulares reuniones cara a cara.*

*Como puedes saber...mientras estás sentado en la mesa de conferencias frente a esos grandes Condes de todo el Reino. ¿Te mentirán? ¿Quién será? ¿O simplemente volverás en un tranquilo paseo pensando en la sabrosa comida que acabas de compartir con ellos?*

### Cónclave

Esta pequeña variante añade un pequeño juego dentro del juego, añadiendo un poco más de sabroso drama al asunto.

El Cónclave es una nueva **Acción** que podremos elegir en nuestro turno.

Cuando te reúnes en Cónclave, como Acción, el **Mazo de Justas** será usado para crear una corta partida de Mentiroso.

Todos los Condes pueden conseguir algún beneficio de la reunión, pero dependiendo de sus decisiones en el Cónclave pueden retirarse con las manos vacías o mejorar su recompensa, si superan la astucia del resto y ganan el Cónclave.

### Preparación del Cónclave - El Mentiroso

El Conde que decide reunir en Cónclave deberá repartir 3 Cartas de Justa -boca abajo- a cada Conde en juego; empezando por su **izquierda** y prosiguiendo en sentido horario.

Cada Conde podrá mirar sus 3 Cartas de Cónclave (Justas).

Esto no es una Justa. No hay Campeones ni participantes. Los **Príncipes** siguen siendo lo mejor, detrás tenemos los **Vasallos** y las cartas **Sin suerte** no tienen valor. Así, 3 Príncipes son lo mejor. La carta más alta es importante, así que una pareja de Vasallos con un Príncipe vencerá a la pareja de Vasallos con una carta Sin suerte.

Una vez se hayan repartido las cartas, los Condes deben **declarar** la composición de sus 3 Cartas de Cónclave. Nuevamente, se empezará por la **izquierda** del organizador del Cónclave y se procederá de forma horaria. Así pues, el organizador será el último en declarar.

Los Condes **no** tienen porqué decir la verdad. Es como en el Mentiroso. Las manos no serán reveladas si nadie te **desafía**. Solo la mano que tú declares importará para ganar el Cónclave, en lugar de tus cartas reales.

### Resolviendo el Cónclave

Tras la declaración de las manos habrá otra ronda en el Cónclave. Cada Conde, empezando por la izquierda del organizador del Cónclave, puede **Desafiar** la declaración de mano de otro Conde.

Nadie tiene porqué Desafiar al resto mientras progresa la ronda, aunque al saber las manos declaradas, **ya sabemos quién ganará** el Cónclave si nadie es desafiado.

El Conde que organizó el Cónclave vuelve a ser el último en Desafiar.

Desafiar es arriesgado. Si Desafías contra la declaración de otro Conde, ese Conde deberá **revelar** sus 3 Cartas de Cónclave sobre la mesa. Si tenías razón y el adversario **mentía**, lo expulsarás del Cónclave y su mano será descartada. Si **no estaba mintiendo**, entonces serás tú el expulsado y descartarás tus cartas sin revelarlas al resto.

Después de resolver los Desafíos ya sabremos quién es el ganador del Cónclave. De los Condes que **permanezcan** en él, ¡el de la mano más alta será el supremo ganador!

Todas las cartas serán barajadas de nuevo en el Mazo de Justas, sin revelar aquellas que no fueron desafiadas, ya que solo vale la declaración de su propietario.

En caso de empates al final del Cónclave, se resolverá como en las Justas. Se desvelará una nueva carta para cada Conde y la carta más alta de las reveladas será la ganadora. Repetiremos si se mantiene el empate entre Condes.

## Recompensas del Cónclave

Por el hecho de completar el Cónclave, permaneciendo en él hasta el final, te permite **robar** 1 carta de tu mazo cuando éste se resuelva. Los Condes **no están obligados** a robar esta carta si no lo desean.

Si cualquier Conde es expulsado del Cónclave, ya sea por fallar en un Desafío o por ser descubierto mintiendo, **no optarán** a robar esa carta extra.

El Conde que gane el Cónclave no solamente podrá coger 1 carta de su mazo, sino que podrá coger una carta adicional de su Bandeja de Madera,

directamente a su Mano. Así, el ganador del Cónclave podrá robar 2 cartas: una de su mazo y otra de la bandeja.

## Notas del desarrollo:

Un Conde puede salir airoso de esta reunión de forma garantizada diciendo simplemente la verdad. ¡Incluso si te Desafían, no podrás perder si has sido honesto! Además, no serás eliminado si no Desafías a otro jugador.

Aun así, el hecho de farolear a otros Condes o de dudar sobre su declaración son motivaciones muy poderosas.

Puede parecer placentero sentarte y beber una jarra de hidromiel con tus rivales pero, ¿de veras deseas verles partir con alguna recompensa de la fiesta? No...eso no es lo que haría un gran Conde. No te conviertes en un líder feudal dejando que otros te engañen.

Las manos que no sean desafiadas nunca serán reveladas, ni siquiera cuando acabe el Cónclave, ¡así que puede que algún Conde te mienta y jamás lo sepas!

Un jugador que no tenga Banquetes puede usar la táctica de organizar Cónclaves para ganar una carta extra de forma sencilla. Como en las Justas, los Condes que noten que su reino se debilita pueden organizar un Cónclave para probar suerte. Finalmente, los Condes que simplemente se diviertan jugando con la astucia de otros nobles, pueden organizar un Cónclave y confiar que su cara de póker les lleve a la victoria.

En un mundo en el que el honor y el deber lo son todo... ¿sigue existiendo el honor por encima del bien y del mal cuando estás cara a cara en la mesa del banquete? Puede que sí.

