



UN JUEGO DE MESA DE
NACHO DOMINGUEZ
ILUSTRADO POR PIPI MONTGOMERY

REGLAS DE JUEGO

MAS CARADAS

LAS **MASCARADAS**

UN JUEGO DE MESA DE NACHO DOMÍNGUEZ
ILUSTRADO POR PIFA MONTGOMERY

PRESENTACIÓN

Las Mascaradas es un juego de 2 a 5 jugadores donde competiréis por organizar el mejor desfile de mascaradas.

Para ganar, deberéis obtener puntos trayendo mascaradas a vuestros desfiles, adquiriéndolas en el mercado.

La partida termina cuando un jugador completa su desfile y todos han jugado el mismo número de rondas.

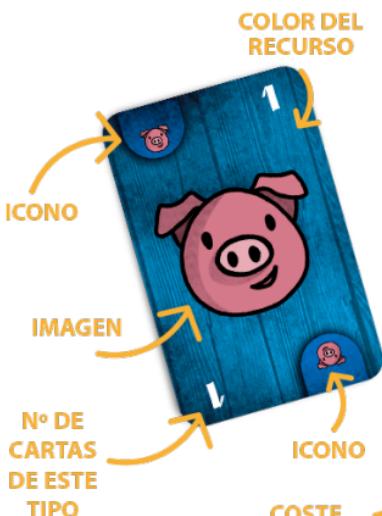




ELEMENTOS DEL JUEGO

- Reglas de juego
- Hojas de puntuación
- 50 cartas de recurso
- 25 cartas de mascarada
- 40 monedas

CARTAS DE RECURSO



CARTAS DE MASCARADA



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Sortead el jugador inicial.

Barajad las cartas de recurso y repartid 3 a cada jugador. Poned 5 cartas de recurso boca arriba, formando el mercado de recursos y dejad las restantes en un mazo boca abajo.

Barajad las cartas de mascarada y colocad 5 formando el mercado de mascaradas. Dejad las restantes en un mazo boca abajo.



Repartid 2 pesetas al jugador inicial, 3 pesetas al segundo y tercer jugador y 4 pesetas al cuarto y quinto. Dejad el resto de pesetas formando la banca.

TURNO DE JUEGO

En su turno, el jugador debe seguir las siguientes fases:

Fase A - Completar mercado

Fase B - Planificación

Fase C - Compra de mascaradas

FASE A. COMPLETAR MERCADO

Al inicio del turno, se completa el **mercado de mascaradas** hasta que haya **5 visibles** (solo si el jugador anterior compró alguna).



FASE B. PLANIFICACIÓN

El jugador elige entre:

- 1 - Obtener recursos
- 2 - Renovar el mercado de mascaradas

1- OBTENER RECURSOS

Si el jugador elige obtener recursos, tendrá 3 acciones de robo.

En cada acción, optará entre:

A) Robar una peseta

B) Robar un recurso
del mercado
(boca abajo
o boca arriba)



Si se agota el mazo de recursos, se forma de nuevo barajando los descartes.

IMPORTANTE. El límite de cartas en la mano al final de la fase de planificación es de 10. Para evitar sobreponer este límite, el jugador podrá intercambiar recursos por pesetas, como veremos más adelante.

CARTA DE AGUINALDO. Cuando se roban cartas de aguinaldo, bien sea boca arriba o boca abajo, se han de intercambiar automáticamente por dos pesetas, no computando para el límite de cartas.

Ejemplo:

Hilario, con su primera acción,
roba una carta de recurso boca arriba.

Con su segunda acción, roba una peseta de la banca.

Con su tercera acción,
roba una carta boca abajo del mazo.

Ahora, Hilario ya puede pasar
a la siguiente fase.



2- RENOVAR EL MERCADO DE MASCARADAS

La última opción del jugador es renovar el mercado. Consiste en coger las mascaradas del mercado junto a las del mazo, barajarlas y volver a establecer un mercado con 5 mascaradas disponibles.



FASE C. COMPRA DE MASCARADAS

El jugador puede comprar una o más mascaradas si tiene los recursos necesarios.

¿Cómo comprar?

- Se anuncia qué mascarada se quiere
- Se pagan los recursos y las pesetas
 - Los recursos van al mazo de descartes
 - Las pesetas vuelven a la banca

¿Qué se hace con la mascarada?

Se incorpora al desfile. Para poder ponerla, los símbolos de los extremos de las mascaradas que se están juntando deben coincidir.



¿Qué pasa cuando se incorpora al desfile?

Se aplica, obligatoriamente, el EFECTO descrito. Si la condición inicial de un efecto no puede aplicarse, se ignora.

IMPORTANTE. Si el jugador quiere comprar más de una mascarada en su turno, debe fijarse en los EFECTOS que puedan beneficiarle o perjudicarle, puesto que hasta que no se haya resuelto la primera no puede comprar la segunda.

Ejemplo:

Antidio ha comprado la *Obisparra*, de Pobladura de Aliste.

Después de pagar los recursos indicados, la ha situado junto a la *Filandorra*, en el extremo derecho de su desfile.

Ahora, por la aplicación del EFECTO, Antidio puede colocar una moneda sobre una mascarada del mercado para reservarla.

Nadie más puede comprar esa mascarada ni quitarla del mercado. Cuando Antidio quiera, podrá comprarla durante la Fase C de otro de sus turnos.



USO DE LAS PESETAS

Las pesetas, además de ser un recurso específico, sirven para completar los costes en caso de que no se tengan las cartas necesarias. Los tipos de cambio son los siguientes:

Caso 1 - 1 peseta + 1 carta del mismo color

Caso 2 - 2 pesetas + 1 carta de distinto color

Caso 3 - 3 pesetas sin cartas



INTERCAMBIAR RECURSOS POR PESETAS

En cualquier momento de su turno, el jugador puede descartar 3 recursos de su mano para obtener una peseta de la reserva.



Ejemplo:

Visitación quiere pagar el *Birria de Tábara*.

Cuesta:

- 1 peseta
- 1 personaje - birria
- 1 elemento musical - danzantes

Visitación no tiene los danzantes. En su lugar, podría pagarla de una de estas tres maneras:

- Carta de elemento musical (morada) + 1 peseta
- Carta de otro color + 2 pesetas
- 3 pesetas sin ninguna otra carta



FINAL DE LA PARTIDA Y CÁLCULO DE PUNTOS

En el siguiente apartado os explicaremos cómo y cuándo termina la partida.

También os mostraremos ejemplos de puntuación para facilitar la comprensión.

LAS MASCARADAS

UN JUEGO DE MESA DE NACHO DOMÍNGUEZ

ILUSTRADO POR PIPI MONTGOMERY



FINAL DE LA PARTIDA Y CÁLCULO DE PUNTOS

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina cuando un jugador pone la última mascarada en su desfile y todos han jugado el mismo número de turnos.

JUGADORES	2	3	4	5
Nº DE CARTAS EN EL DESFILE	8	7	6	5
SÍMBOLOS	1	2	3	4



CÁLCULO DE PUNTOS

Debéis usar las hojas de puntuación.
Se puntuán 4 elementos:

1) Pesetas

Cada jugador recibe 1 PV por cada 3 pesetas sobrantes (salvo quien tenga al Zangarrón de Sanzoles).

2) Mayoría de símbolos

Los jugadores cuentan el número de símbolos que tienen de cada tipo y puntúan según el puesto en el que han quedado.

	1º	2º	3º	4º	5º
Diablos	10	7	5	3	0
Popular					
Femenino	8	6	4	2	0
Animal					

Si 2 jugadores empatan, toman ambos el valor más bajo.

Ejemplo:

Transi y Antidio tienen 7 símbolos de animal cada uno. Hilario tiene 3.

Transi y Antidio suman 6 puntos cada uno.
Hilario suma 4.

3) Secuencias de colores

Se cuenta la mayor secuencia consecutiva de cada color. Se anotan PVs en función de esta tabla:

Nº MASCARADAS SEGUIDAS	1	2	3	4	5	6	7	8
PUNTOS	1	4	9	16	25	36	49	64



4) Fuerza base + efecto de puntuación

Lee atentamente las modificaciones de puntuación de las mascaradas. Toma las decisiones o aplica los efectos pertinentes y anota los puntos de cada una, teniendo en cuenta su **Fuerza Base (FB)** y sus efectos.

Es posible que los efectos de puntuación interaccionen entre ellos. Puedes decidir qué efecto aplicar primero según te convenga.

Ejemplo:

Transi tiene:

- La *Obisparra*, que anula la FB de una mascarada y duplica la de otra
- La *Vaca Antrueja*, que triplica el valor de una mascarada adyacente si es la única de ese color
- La *Talanqueira*, cuya FB es de 10 puntos
- El *Desempadrinamiento*, cuya FB es de 2 Puntos

Transi decide que la *Obisparra* anule la FB del *Desempadrinamiento* y que se duplique la de la *Talanqueira*. Ahora su FB 20. La *Vaca Antrueja* triplica este valor y lo convierte en 60.



EJEMPLO DE

Hilario termina la partida con 6 mascaradas y 7 pesetas



1) Mayoría de símbolos

Comparando sus símbolos con el resto de jugadores, es quien más símbolos de diablo y populares tiene, ha quedado tercero en símbolos de mujer y no tiene ningún símbolo de animal, entonces puntuaría, según la tabla:
 $10 + 6 + 6 + 0 = 22$ PV.

$$10 + 6 + 6 + 0 = 22 \text{ PV.}$$

2) Pesetas

Debido al *Zangarrón* de Sanzoles puntuá 1 por cada peseta que tiene, es decir, 7PV.

Para entender mejor el ejemplo, se recomienda utilizar las cartas mostradas en la parte superior.

PUNTUACIÓN



3) Secuencias de colores

Las mejores secuencias son: 2 verdes, 1 roja y 1 amarilla. Por lo tanto, puntuá: $4 + 1 + 1 = 6\text{PV}$.

4) Fuerza base + efecto de puntuación

Carta 1: 7PV (7FB + 0PV por no cumplir el efecto de puntuación)

Carta 2: 10PV (5FB + 5PV por cumplir el efecto de puntuación)

Carta 3: 16PV (16FB. El efecto de puntuación se aplicó en el apartado 2)

Carta 4: 30PV (6FB + 24PV por el efecto de puntuación)

Carta 5: 15PV (7FB + 8PV por el efecto de puntuación)

Carta 6: 10PV (3FB + 7PV por el efecto de puntuación)

Total puntuación de cartas:

$$7 + 10 + 16 + 30 + 15 + 10 = 88$$

PUNTUACIÓN TOTAL DE HILARIO:

$$22 \text{ (símbolos)} + 7 \text{ (pesetas)} + 6 \text{ (colores)} + 88 \text{ (cartas)} = 123$$

APÉNDICE

En la provincia de Zamora pervive uno de los conjuntos de ritos invernales más singulares de la **península ibérica**: las mascaradas de invierno. Estas celebraciones, que tienen lugar entre diciembre y enero, hunden sus raíces en tiempos ancestrales, cuando las comunidades campesinas buscaban propiciar la fertilidad de la tierra, proteger al ganado y asegurar la renovación del ciclo vital.

Las mascaradas se distinguen por la irrupción de personajes enmascarados que recorren calles y plazas, a menudo acompañados de ruido de cencerros, carreras y juegos rituales. La vestimenta es variada, pero predominan los trajes de pieles, las telas multicolores, los cuernos, las fajas rojas y, sobre todo, las máscaras talladas en madera o elaboradas en corcho pintado, de rasgos grotescos y exagerados. Estas figuras representan fuerzas de la naturaleza, espíritus tutelares o, en ocasiones, encarnaciones del caos.

En cada pueblo, se adoptan rituales con formas propias, pero mantienen elementos



comunes: personajes que persiguen a los vecinos, otros que saltan y danzan incansablemente, figuras que recorren las casas pidiendo ofrendas o que tiznan el rostro de los asistentes, animales simbólicos que encarnan la fuerza bruta y jóvenes que asumen un papel central como rito de paso a la vida adulta. En todos los casos, se trata de un evento colectivo en el que se mezclan lo festivo y lo sagrado.

El calendario también es significativo: la mayoría de estas fiestas coinciden con momentos de tránsito (Navidad, Año Nuevo, Reyes, San Sebastián, Carnavales), en los que se abre un umbral entre lo viejo y lo nuevo, lo ordenado y lo desordenado. No obstante, en tiempos recientes, algunas comunidades han trasladado la celebración a los meses de verano para atraer al turismo y facilitar la participación de visitantes, lo que evidencia su capacidad de adaptación sin perder su esencia.

Más allá de su carácter lúdico, las mascaradas son un símbolo de identidad y memoria compartida. Al mantener vivos estos ritos, los pueblos de Zamora no solo celebran su pasado,

sino que también reafirman la fuerza de lo colectivo frente al olvido.



LAS MASCARADAS

UN JUEGO DE MESA DE NACHO DOMÍNGUEZ

ILUSTRADO POR PIPI MONTGOMERY



Scribo
Editorial

Patrocina



Colabora

