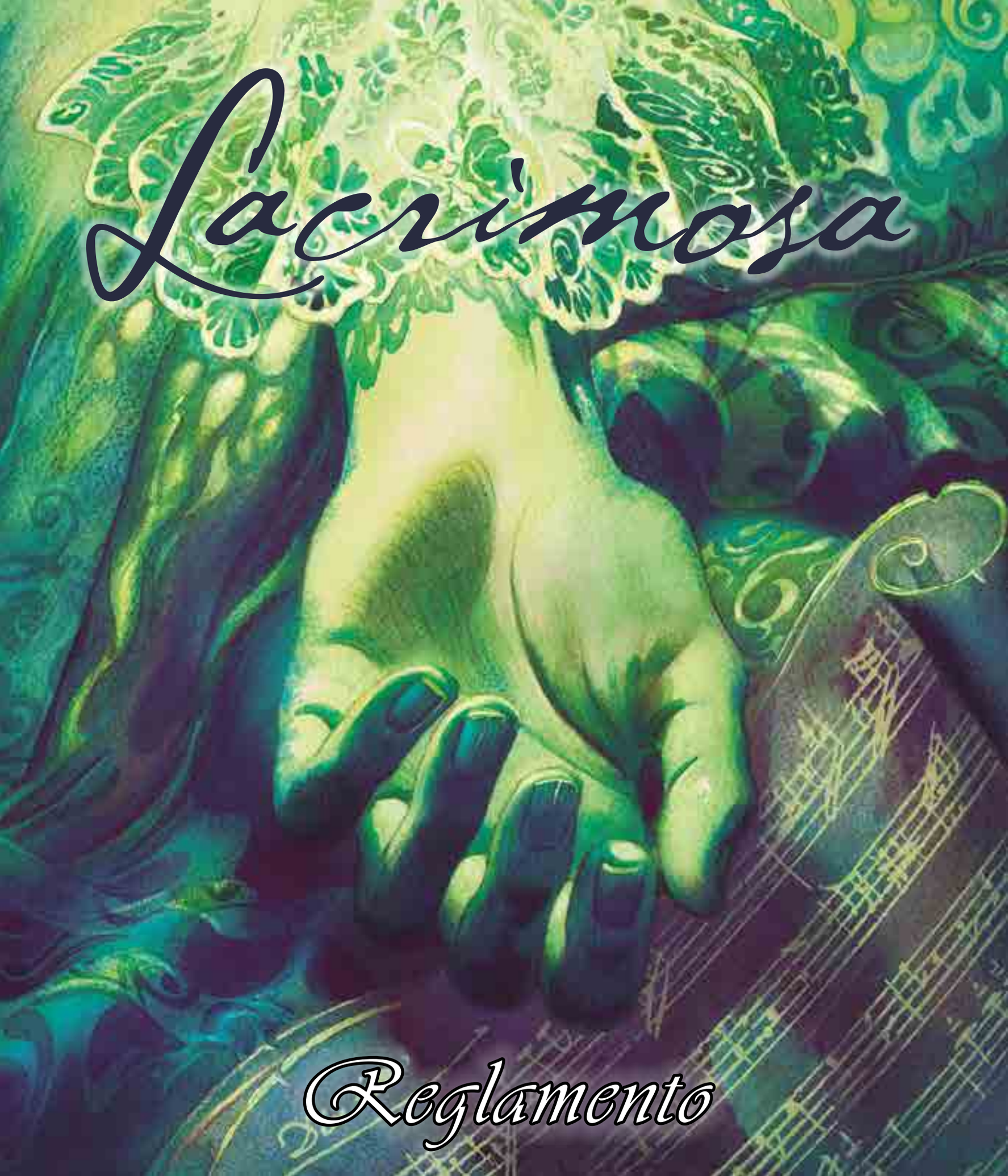

Lacrimosa
Reglamento

Estimado amigo,
Deseo que esta carta os encuentre bien de salud. Todavía estoy tratando de recomponerme, ahora que mi querido Wolfgang nos ha dejado. Dios lo tenga a su lado.

Usted conoce bien la obra de mi esposo, ya que lo ha acompañado y patrocinado tantas veces a lo largo de su vida. Es por ello que me atrevo a enviarle este mensaje pidiendo su colaboración. Como sabe, mi esposo dejó inacabada su versión del Réquiem, y creo que es de justicia completarla en nombre de la gloria de nuestro Señor. Conozco a los discípulos de Mozart, pero me avergüenza admitir que mi situación económica es precaria. Solo gracias a la ayuda de todos los mecenas, que tanto nos han ayudado a lo largo de años de alegrías y de penurias, podré conseguir que la última gran composición de Wolfgang Amadeus Mozart se lleve a cabo.

Además, quiero dejar escrito un documento que narre en detalle la vida de mi difunto esposo. Quizá estaría dispuesto a que nos encontráramos en el café Herzog de Viena, para contarme sus vivencias con Wolfgang desde el punto de vista personal y que queden recogidas para la posteridad. Estoy organizando estos encuentros con los mecenas más importantes de mi esposo, y sería imperdonable no poder contar con los comentarios de alguien de su categoría.



Es por ello que me pongo en contacto con todos ustedes, y espero que sepan disculpar mi atrevimiento. Ojalá no se malinterprete mi intención con la presente carta, ya que solo deseo que la obra de mi querido esposo y la contribución de todos ustedes queden bien acabadas y explicadas. Quedo a la espera de sus noticias.

Muy atentamente,
Constanze Mozart

En diciembre de 1791, con 34 años y desde su lecho de muerte, Wolfgang Amadeus Mozart escribe sus ocho últimos compases en vida, correspondientes al movimiento *Lacrimosa* del *Réquiem en re menor*. Constanze, la viuda, contacta con hasta cuatro de los últimos mecenas más generosos de su esposo para que le ayuden a contratar a los mejores compositores, con el propósito de terminar el encargo y cobrarlo entero.

Este juego es la historia de un relato y representa estos encuentros que (tal vez) Constanze celebró con los mecenas de Mozart después de su muerte. Los jugadores de *Lacrimosa* interpretan el papel de los mecenas del compositor, quienes, mediante una serie de entrevistas, relatan sus vivencias de los viajes por Europa y las obras que financiaron, y acuerdan con la viuda subvencionar a los músicos que colaborarán en la compleción del *Réquiem*. Todos los recuerdos son subjetivos, y cuantas más partes del *Réquiem* se financien, más espectaculares e intrigantes parecen las notas biográficas del mecenas. Los mecenas promueven los trabajos de escritura para finalizar la última obra de Mozart y cada uno de ellos procura que su relato resulte tan impresionante como sea posible, a fin de aparecer en las memorias de Constanze como el mecenas más importante del genial músico, reconocido como eterno por sus contemporáneos.

Una partida de *Lacrimosa* se juega en cinco rondas, cada una correspondiente a un período artístico de la vida del compositor, y durante las cuales jugaréis vuestros turnos. En vuestro turno, deberéis escoger qué cartas de vuestra mano utilizáis para hacer acciones y cuáles para obtener puntos de relato para la ronda siguiente. Participar activamente en la financiación de la composición del *Réquiem* os proporciona ventajas que os ayudarán a que la narración de vuestras experiencias anteriores cobre vida.

Gracias a vuestra labor como mecenas acumularéis reconocimiento en forma de puntos de victoria (PV), de maneras muy diversas:

- encargando obras al compositor, que podéis representar o vender;
- recordando memorias compartidas que se añadirán a la propia baraja de cartas;
- recordando viajes en los que lo acompañasteis por ciudades y cortes europeas, y
- ayudando a Constanze a terminar el *Réquiem* inconcluso.

La partida se acaba al final de la quinta ronda y el mecenas con más puntos de victoria será el vencedor.

Componentes I



1 tablero principal



4 tableros personales



4 resúmenes de turno



1 ficha de jugador inicial



4 fichas de escudo de armas



Dinero
10 monedas de cinco ducados y 20 monedas de un ducado



45 fichas de puntos de relato
(15 de talento de Mozart, 15 de ruta y 15 de escritura musical)



1 ficha de viajes de Mozart



4 fichas de réquiem genéricas
(color neutro)



5 cartas y 10 fichas de Constanze



40 cartas iniciales
(10 × 4 jugadores)

Cada jugador recibe 1 obra y 9 cartas de memorias iniciales.



4 fichas de retrato



48 piezas de los jugadores (12 × jugador)
(7 fichas de réquiem, 3 indicadores de relato y 1 de finanzas y 1 blasón familiar)



11 cartas del solista
para la versión en solitario
(v. pág. 19)



60 tarjetas de compositor
(Eybler x16, Stadler x15, Süßmayr x16, Freystädtler x13)

Los compositores que nos ayudarán a acabar el Réquiem están representados en estas tarjetas.



15 tarjetas de ciudad

Mozart visitará ciudades por toda Europa, representando sus obras o visitando a colegas para aprender y compartir experiencias.



34 cartas de memorias

Representan los recuerdos de los momentos vividos con Mozart. Nos permiten realizar acciones y obtener puntos de relato y de victoria.



46 cartas de obra

Estos son los trabajos del maestro que podréis patrocinar a lo largo de su vida.



15 tarjetas de bonificación de ronda
(3 tarjetas × 5 rondas)

Estas tarjetas nos marcan el paso de una ronda a la siguiente y nos indican la bonificación activa durante la ronda en curso.



16 tarjetas de corte real

Es difícil captar la atención de las cortes más importantes de Europa, pero la recompensa por actuar ahí siempre es muy valiosa.

II Preparación

1 Colocad el tablero principal en el centro de la mesa.

2 Colocad la ficha de viajes de Mozart en el mapa, en Salzburgo.

3 Separad las cartas iniciales de la baraja y dejadlas aparte. Separad el resto de cartas de obra y de memorias según las cinco rondas diferentes. Si sois dos jugadores, eliminad 2 cartas de obra y 2 de memorias al azar de cada ronda (si sois tres, 1 de obra y 1 de memorias de cada ronda). A continuación, mezclad las cartas de cada ronda, barajad cada pila por separado y dejad las cinco pilas boca abajo junto al tablero.

4 Tomad al azar una tarjeta de bonificación de cada una de las rondas y colocadla (con la bonificación boca abajo) sobre la correspondiente pila de cartas de obra y de memorias. Devolved las tarjetas sobrantes a la caja.

5 Formad un único mazo, apilando las pilas según la ronda, de modo que las cartas de la ronda más moderna (5) estén en la parte inferior y, las de la más antigua (1), en la parte superior del mazo.

6 Colocad la tarjeta de bonificación de la primera ronda en el lugar correspondiente del tablero, boca arriba, y, a continuación, robad las siete primeras cartas del mazo para formar una fila de cartas (en los espacios destinados a tal efecto en el margen superior del tablero). Colocad las cartas de obra de modo que tapen el margen inferior del espacio y, las cartas de memorias, el superior.

7 Elegid a dos de los cuatro compositores y devolved las tarjetas de los otros dos a la caja; para vuestra primera partida, os aconsejamos que elijáis a Eybler y Stadler. También los podéis elegir al azar: colocad sus retratos boca abajo y, sin mirar, elegid dos. Dejad los retratos de los dos compositores elegidos en los espacios de más a la izquierda en la parte del tablero reservada al *Réquiem*. Después, tomad todas las correspondientes tarjetas de compositor.



Si sois dos jugadores, eliminad todas las tarjetas que muestren 3 o 4 puntos; si sois tres, eliminad solo las que muestren 4 puntos (dejad en la caja las tarjetas que os sobren). Si sois cuatro jugadores, no es necesario que eliminéis nada.

Separad las tarjetas que os hayan quedado en pilas, según el movimiento, y ordenadlas por coste, dejando las más caras en el fondo de cada pila. Poned cada pila en el movimiento del *Réquiem* que corresponda, boca arriba, dejando todas las tarjetas de un mismo compositor en la misma fila (arriba o abajo), de modo que siempre se identifique cada compositor con un mismo símbolo corchea ♪ o semicorchea ♬.

8 Barajad las cartas de Constanze y elegid una al azar. Colocad las fichas de Constanze de modo que tapen los fragmentos del *Réquiem* marcados en la carta, teniendo en cuenta el número de jugadores. Devolved a la caja las cartas y fichas de Constanze que no habéis usado.

9 Barajad las tarjetas de corte real y colocad tres en el mapa, en los espacios correspondientes, con la cara con el marco dorado boca abajo. Dejad el resto en su lugar del tablero.



10 Barajad las tarjetas de ciudad y colocad una en cada espacio de ciudad del mapa, con la cara con el marco dorado boca abajo. Dejad las sobrantes en su lugar del tablero.

11 Dejad las monedas y las fichas de puntos de relato junto al tablero, al alcance de todos.

12 Cada jugador recibe un tablero personal y pone, en el espacio correspondiente, el resumen del juego.



13 Colocad la ficha de escudo de armas en el espacio superior izquierdo del tablero personal (con la cara «+50» boca abajo). Tomad la carta de obra inicial y las nueve cartas de memorias iniciales que os correspondan (según el blasón familiar). Colocad las siete fichas de réquiem en los espacios de instrumentación del tablero personal y la ficha de réquiem de color neutro junto a la ficha de vuestro color en el espacio de instrumentación de vientos (el de más arriba).

14 En el tablero personal, colocad los indicadores de relato en la casilla «2» de sus marcadores y, el indicador de finanzas, en la casilla 2 del marcador de finanzas.

15 Determinad al azar quién es el jugador inicial y dadle el marcador correspondiente. A partir de este jugador, los turnos de los jugadores se suceden en sentido horario.

16 Cada jugador recibe una determinada cantidad de PV (poned el blasón de cada uno en la casilla correspondiente del marcador de puntuación del tablero principal) y de ducados, tal como se indica a continuación:

1.r jugador: 10 ducados y 0 PV
(deja el blasón junto a la casilla «1 PV»)

2.º jugador: 11 ducados y 0 PV
(deja el blasón junto a la casilla «1 PV»)

3.r jugador: 10 ducados y 1 PV

4.º jugador: 11 ducados y 1 PV

17 Barajad vuestras cartas de memorias iniciales y dejad este mazo boca abajo junto a vuestro tablero personal. Por último, robad cuatro cartas de vuestro mazo para formar vuestra mano.

III La partida

Constanze está sentada junto a la chimenea del salón de un popular café vienés. El té se enfría mientras espera a los colaboradores que ayudaron a Mozart subvencionándole la carrera y la obra durante un montón de años. Quiere documentar cada momento y cada anécdota de la vida de su esposo, y los mecenas estarán encantados de impresionarla con sus relatos.

Una partida de *Lacrimosa* se juega a lo largo de cinco rondas que abarcan distintos períodos creativos de Mozart. Los jugadores interactúan con el tablero principal, las cartas y su tablero personal para tejer el relato que les haga pasar a la posteridad como los principales mecenas del compositor y así ganar la partida. Cada ronda de la partida se divide en una fase principal, en la que los jugadores juegan sus turnos (cuatro en cada ronda), y una fase de mantenimiento.

1 FASE PRINCIPAL

Al principio de cada ronda, todos los jugadores, de manera simultánea, roban cartas de memorias de su mazo hasta tener cuatro en la mano. Excepto en el primer turno de la partida, los jugadores empiezan cada ronda con una carta en la mano, que les habrá quedado de la ronda anterior.

Durante la partida, las cartas de memorias que usáis siempre salen de vuestro mazo de nueve cartas. Cada vez que tengáis que robar una carta, robadla siempre de vuestro mazo. Cuando las tengáis que descartar, ya no las volveréis a usar y, por tanto, las podéis dejar en una pila de descarte común. Fijaos que el número total de cartas de memorias que tendréis en todo momento durante la partida es de nueve. Eso sí, podréis descartar de vuestro mazo las cartas de memorias que os parezcan más flojas y reemplazarlas con otras mejores, pero sin modificar la cantidad total de nueve cartas.

Empezando por el jugador inicial, alternad vuestros turnos en sentido horario, hasta haber jugado cuatro cada uno. A continuación, pasad a resolver la fase de mantenimiento y, después, pasad a la ronda siguiente.

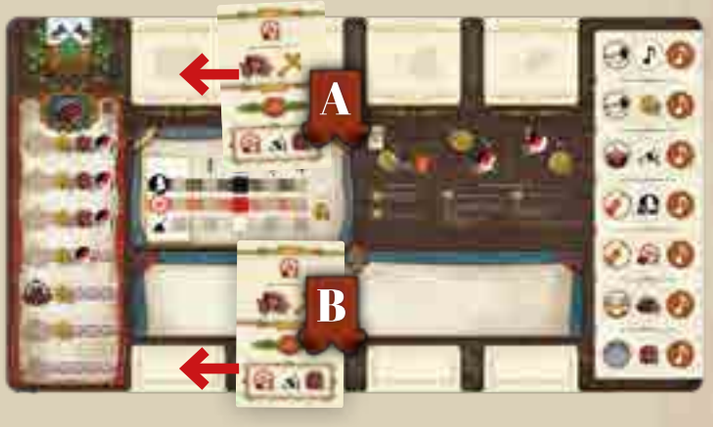
2 TURNO DEL JUGADOR

Cuando te llegue el turno tendrás que jugar dos cartas de la mano e introducirlas en tu tablero personal (pág. 14):

A Una, en la sección de vivencias, en la parte superior del tablero personal.

Esta carta determina qué acciones puedes hacer este turno (v. «Acciones», pág. 8 y 9). Si la carta cuenta con más de una acción disponible, puedes resolverlas en el orden que quieras. Si la carta indica una recompensa en la parte superior, también la recibes en este momento (v. «Cartas de memorias», pág. 15).

B La otra, en la sección de relato, en la parte inferior del tablero personal, en el espacio que hay justo debajo de la carta jugada en la sección de vivencias. Esta carta otorga puntos de relato para la siguiente ronda (v. «Fase de mantenimiento», pág. 10).



Una vez bajadas las dos cartas, resuelve la acción (o acciones) de la carta que has jugado en la sección de vivencias.



En caso de haber jugado «Documentar los recuerdos» o «Encargar una composición», desplazad hacia la derecha las cartas restantes en la parte superior del tablero principal, ocupando los espacios vacíos; rellenad los nuevos espacios vacíos con cartas robadas del mazo. Si aparece la tarjeta de bonificación de la ronda siguiente, no rellenéis los espacios vacíos con nuevas cartas hasta la próxima ronda (v. «Fase de mantenimiento», pág. 10).

A continuación, roba cartas de tu mazo hasta tener cuatro en la mano. **Excepción:** al final del tercer turno de cada ronda solo podrás robar una carta, ya que no te quedarán más. De esta manera, el último turno de cada ronda lo jugarás con una mano de tres cartas y lo terminarás con una carta en la mano.

PUNTOS DE RELATO

Durante la partida obtendréis puntos de relato de tres tipos: talento de Mozart, ruta y escritura musical. Estos puntos os ayudan a trabar mejor vuestro relato con Constanze y, a efectos prácticos, os permiten pagar y llevar a cabo vuestras acciones.

Podéis ganar puntos de relato como fichas o bien haciendo avanzar el indicador de relato en el correspondiente marcador en vuestro tablero personal, según como los hayáis conseguido. A la hora de gastarlos, podéis usar las fichas y también podéis restar los valores oportunos en el correspondiente marcador de vuestro tablero personal, en cualquier combinación. Ten en cuenta que, en la fase de mantenimiento de cada ronda, los marcadores de los tableros personales deben actualizarse a cero mientras que las fichas se pueden conservar de una ronda a la siguiente.



Gasta 2 puntos de talento de Mozart, devolviendo fichas a la reserva general o haciendo retroceder el indicador correspondiente, en cualquier combinación.



Avanza 2 casillas tu indicador de relato (ruta).



Ganas 1 ficha de punto de relato (escritura musical).

ACCIÓN OPCIONAL GRATUITA

En cualquier momento de tu turno, puedes intercambiar:



3 ducados por 1 ficha de puntos de relato a tu elección.



1 ficha de puntos de relato por 1 ducado.

Después de bajar las dos cartas, y antes de hacer ninguna acción:



En vez de obtener la recompensa y de realizar las acciones indicadas en la carta de memorias jugada, puedes tomar tantos ducados de la banca como el número de la ronda que estáis jugando en este momento (este número aparece en la tarjeta de bonificación de ronda situada en el tablero). Puedes elegir esta opción si no puedes o no deseas realizar las acciones de la carta jugada.

DINERO

Hay una banca junto al tablero principal. Durante la partida, recibís dinero de la banca o pagáis dinero a esta, tantos ducados como corresponda. Los jugadores nunca intercambiáis dinero entre vosotros. En cualquier momento, podéis cambiar cinco monedas de 1 ducado por una de 5 ducados, y viceversa.



1 ducado



5 ducados

ACCIONES

A continuación veremos en detalle las cinco acciones que aparecen en las cartas de memorias.

DOCUMENTAR RECUERDOS

Escribe una entrada en tu diario personal, recordando experiencias vividas junto al genio.



- Elige una carta de memorias del tablero principal.
- Paga su coste en ducados y puntos de relato (indicado en el espacio que ocupa la carta en el tablero).
- Descarta la carta que habías colocado en la sección de relato de tu tablero personal y reemplázala con la que acabas de comprar.
- Desplaza y ocupa los espacios vacíos de la fila de cartas del tablero principal.

ENCARGAR UNA COMPOSICIÓN

Mozart fue un compositor muy prolífico, que firmó más de 620 obras a lo largo de su corta vida. Encárgale que componga una nueva obra y págale su sueldo. Tu prestigio como mecenas del genio crecerá como nunca.

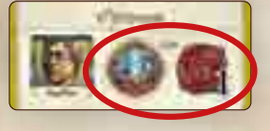


- Elige una carta de obra del tablero principal.
- Paga el coste en ducados y puntos de talento de Mozart indicado en la parte superior de la carta, más el posible sobrecoste indicado en el espacio que la carta ocupa en el tablero. Pon la carta delante de ti.
- Obtienes los PV indicados en la carta.
- Ganas PV adicionales si alguna tarjeta de compositor que tengas en tu tablero personal coincide con el tipo de obra que has encargado.
- Desplaza y ocupa los espacios vacíos de la fila de cartas del tablero principal.

REPRESENTAR O VENDER UNA OBRA

Una vez te hayan entregado las obras musicales, tienes todo el derecho a sacar provecho, compartiendo el talento de Mozart con quien quiera pagar una entrada.





- Elige una carta de obra que tengas en tu zona de juego (una que aún no hayas girado en esta ronda) y decide si quieres representarla o venderla.
- Paga el coste de la acción elegida en puntos de talento de Mozart:



Si has elegido **representarla**, ganas el dinero indicado en la carta y la giras 90° para recordar que no la puedes volver a representar ni venderla durante esta ronda.



Si ha elegido **venderla**, actualiza el marcador de finanzas y el marcador de puntuación según indique la carta. Después, descarta la carta (ya no la podrás volver a representar ni venderla).

- Ganas PV adicionales si alguna tarjeta de compositor que tengas en tu tablero personal coincide con el tipo de obra representada o vendida.

VIAJAR

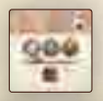
Mozart visita las principales cortes de Europa para actuar ante la nobleza y las élites. También visita teatros, monasterios y colegas en muchas ciudades del Viejo Continente, a veces por dinero y, a veces, para aprender de otros maestros.



- Decide a qué ciudad o corte real deseas desplazar la ficha de viajes de Mozart y elige la ruta. Puedes elegir cualquier destinación, atravesando todas las ciudades y cortes que quieras, pero debes pagar el coste total acumulado, sumando el coste indicado en todas las carreteras por las que pase la ficha. Solo puedes llevar a cabo las acciones de la destinación final (y no las acciones de las localidades intermedias).

  Ten presente que tal vez te interese que Mozart «viaje» a la misma ciudad donde actualmente está su ficha de viajes. En tal caso, no tienes que pagar el coste de viajar por carretera.

- Una vez que la ficha de viajes de Mozart haya llegado a la destinación, también debes pagar el coste en puntos de ruta indicado en la tarjeta de la destinación. Luego, recibes las recompensas y puedes realizar las acciones indicadas.



Cortes reales: una vez recibida la recompensa, quédate la tarjeta de corte real en tu zona de juego. Estas tarjetas muestran un objetivo (el favor real) que, si lo cumples, te otorga PV al final de la partida.



Ciudades: una vez recibida la recompensa, descarta la tarjeta de ciudad junto al tablero principal.

RÉQUIEM

Se supone que el conde Franz von Walsegg fue quien encargó la misa de muertos al músico. La viuda de Mozart, Constanze, hizo lo imposible para que la composición se completara tras la muerte de su esposo, para poder cobrar el trabajo que este había hecho.



- En el tablero principal, elige un espacio de instrumentación vacío en el movimiento del *Réquiem* que desees encargar.
- Retira la correspondiente ficha de réquiem de tu tablero personal y recibe tu recompensa. Colócala en un movimiento del *Réquiem*, en el espacio de instrumentación vacío que has elegido, mostrando la cara del compositor a quien deseas hacer el encargo.
- Paga los costes indicados en la tarjeta de compositor que hay encima de la pila (del compositor y movimiento elegidos), en ducados, puntos de escritura musical y, en algunos casos, actualizando tu posición en el marcador de finanzas.
- Recibe la recompensa indicada en la tarjeta de compositor y deja la tarjeta boca abajo, en tu tablero personal, en el espacio de instrumentación de la ficha de réquiem que acabas de usar. Ten en cuenta que si la tarjeta de compositor muestra una recompensa en el anverso, la recibirás durante el resto de la partida, cuando proceda.

Al final de la partida se determina cuál de los dos compositores ha colaborado más en cada movimiento del *Réquiem*, y los jugadores ganan puntos según a quién hayan patrocinado en cada una de estas partes (v. «Fin de la partida», pág. 11).





Ejemplo de documentar recuerdos: la jugadora azul tiene esta mano y juega su tercer turno de una ronda. Pone una carta en la sección de vivencias de su tablero personal, la cual le proporciona una acción «Documentar los recuerdos», y otra carta (que otorga un punto de talento de Mozart) en la sección de relato, en el margen inferior de su tablero. Para hacer la acción, adquiere una carta de memorias del tablero principal (pagando el precio correspondiente), elimina de la partida la carta que había puesto previamente en la sección de relato y, a continuación, pone la nueva carta en esta misma sección, en el espacio que acaba de vaciar. Ahora debe reponer su mano de cartas, pero como solo le queda una en su mazo, solo roba una.

PUNTOS DE VICTORIA

Los PV representan el nivel de compromiso de Constanze con la historia contada por los jugadores. Cuantos más PV obtengas, más brillarás en esta biografía de Mozart, la primera en publicarse. Al obtenerlos, avanza tu blasón en el marcador de puntuación del tablero principal.

Si superas los 50 PV, voltea el escudo de armas en el espacio superior izquierdo de tu tablero personal, para que muestre su cara «+50». Si superas los 100 PV, simplemente retira dicho escudo.



Ganas 2 PV



Escudo de armas

FASE DE MANTENIMIENTO

Una vez que todos los jugadores hayáis jugado cuatro turnos (todos los espacios de cartas de los tableros personales están llenos), la fase principal de la ronda se habrá acabado. A continuación, es necesario hacer limpieza y poner un poco de orden en los tableros para empezar la ronda siguiente o, si habéis jugado la última ronda, para terminar la partida (v. pág. 11).

3 TABLEROS PERSONALES

Marcadores de puntos de relato

Primero, **actualizad a cero** la posición de los diferentes indicadores en los marcadores de puntos de relato (talento de Mozart, ruta y escritura musical) de vuestro tablero personal. Después, actualizadlos según el número de iconos que haya en las cartas de memorias jugadas en la sección de relato del tablero personal. Si tenéis ahí alguna carta que otorgue PV, actualizad convenientemente la posición de vuestro blasón en el marcador de puntuación.

Recompensas de los compositores

Si las tarjetas de compositor que tenéis en los espacios de instrumentación del tablero personal muestran recompensas de puntos de relato, actualizad la posición de vuestros indicadores en los marcadores, avanzándolos tantas casillas como sea oportuno.

Finanzas
Según la posición que ocupe vuestro indicador en el marcador de finanzas, obtenéis:

Dinero: tantos ducados como se indique.

Comodín: avanzad uno de los indicadores de relato (el que queráis) una casilla en el correspondiente marcador de vuestro tablero personal.

PV: en el marcador de puntuación del tablero principal, avanzad vuestro blasón esta cantidad de PV.

Bonificación de ronda
Comprobad qué acción aparece en la tarjeta de bonificación de ronda que hay en el tablero principal; obtenéis esta recompensa tantas veces como iconos de esta acción haya en las cartas jugadas en la sección de vivencias de vuestro tablero personal.

Hacer limpieza
Volved a girar las cartas de obra que hayáis representado durante esta ronda, de modo que recuperen la orientación inicial. Retirad todas las cartas de memorias de las secciones de vivencias y de relato del tablero personal y barajadlas para formar vuestro mazo para la siguiente ronda. **Importante:** NO barajéis la carta que os queda en la mano con el resto.

4 TABLERO PRINCIPAL

Mapa
Haced que todas las tarjetas de ciudad y de corte real que hay en el tablero principal muestren la cara con el marco dorado (volteadlas si es necesario).

Después, rellenad todos los espacios vacíos de ciudades y cortes reales con tarjetas de la pila correspondiente (el marco dorado debe quedar boca abajo), siguiendo el orden indicado por los números de los espacios vacíos. Si en algún momento os quedáis sin tarjetas de ciudad, mezclad las que ya han sido usadas y formad una nueva pila.

Fila de cartas y tarjeta de bonificación
Eliminad de la partida:

- la tarjeta de bonificación de la ronda que acaba de terminar;
- las cuatro cartas situadas en los espacios de más a la derecha de la fila de cartas, y
- si las hay, las cartas del mazo que queden sobre la tarjeta de bonificación de la ronda siguiente.

Colocad la tarjeta de bonificación de ronda que hay encima del mazo en su espacio del tablero, boca arriba (se resolverá al final de la siguiente ronda).

Desplazad hacia la derecha las cartas restantes en la fila de cartas, y rellenad los espacios vacíos con cartas de la nueva ronda.

El jugador inicial pasa la ficha de jugador inicial al jugador de su izquierda.

Fin de la partida IV

La última contribución de Mozart a su Misa de Réquiem en re menor (K.626) la hizo desde la cama, en los últimos momentos de su vida. El movimiento Lacrimosa fue el último que el genio pudo trasladar al papel antes de apagarse definitivamente.

Una vez terminada la quinta ronda, tras actualizar vuestros tableros en la fase de mantenimiento, podéis realizar el recuento final de PV, siguiendo estos pasos:

FAVORES REALES CUMPLIDOS

Revisad el cumplimiento de las condiciones de los favores reales obtenidos. Cada obra encargada a Mozart y cada instrumentación del *Réquiem* solo se puede asignar a un único favor real. Por tanto, si tienes varias tarjetas de corte real que muestran el mismo requisito, deberás tener suficientes elementos de este tipo si quieres cumplir con ese requisito en todas ellas; si no los tienes, deberás conformarte con cumplir solo algunos de los favores reales. Por cada favor real cumplido, obtienes los PV indicados en la tarjeta.



Obtienes los PV indicados si en tu zona de juego tienes al menos una carta de obra de cada uno de los tipos indicados. Las obras vendidas no las tienes en cuenta, ya que no están en tu zona de juego. Cada obra solo sirve para ganar PV una única vez.



La jugadora azul tiene dos tarjetas de corte real, una de las cuales le otorga PV por óperas y por música religiosa y, la otra, por obras compuestas en las rondas primera y segunda. El jugador tiene, entre otras, la carta de obra «Bastien und Bastienne», una ópera de la primera ronda. Debe decidir a cuál de las dos tarjetas de corte real la asigna para ganar los PV del favor.



Obtienes los PV indicados si en el tablero principal tienes al menos una ficha de réquiem sobre cada una de las instrumentaciones o movimientos indicados. Cada ficha de réquiem solo sirve para ganar PV una única vez.



La jugadora amarilla tiene dos tarjetas de corte real, una de las cuales le otorga PV por instrumentaciones de cuerdas y de voz y, la otra, por haber participado en los movimientos Sequentia *y* Sanctus *del* Réquiem. *La jugadora ha colocado una de sus fichas en el espacio de* voz *del* Sanctus. *Debe decidir a cuál de las dos tarjetas de corte real la asigna para ganar los PV del favor.*

PARTITURA DEL *RÉQUIEM*

Cada movimiento del *Réquiem* presenta dos recompensas de PV; esto quiere decir que cada ficha de réquiem que tengáis ahí os permitirá puntuar una de estas recompensas. En primer lugar, observad cada movimiento del *Réquiem* y determinad cuál de los dos compositores ha completado en él un mayor número de instrumentaciones, teniendo en cuenta las fichas de todos los jugadores y las de color neutro (atención: fijaos que las fichas de color neutro cuentan para determinar las mayorías, pero no os otorgan PV). Por cada ficha de réquiem de tu color que coincida con el compositor que ha contribuido más a aquel movimiento, ganas tantos PV como indique la recompensa mayor; y, por cada ficha que coincida con el otro compositor, ganas los PV de la recompensa menor. En caso de empate en cuanto a las contribuciones de los compositores, ambos otorgan la **recompensa menor**.



Estamos mirando como ha quedado el movimiento Sequentia. *En este caso, Eybler ha contribuido con 4 fichas, y Stadler solo con 2. Cada ficha de Eybler otorga 4 PV a su propietario (la recompensa mayor) y, cada ficha de Stadler, 2 PV (la recompensa menor).*

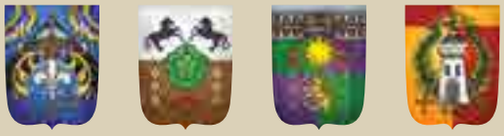
La jugadora azul gana 8 PV por sus dos fichas de Eybler. Por su parte, la jugadora amarilla gana 4 PV por su ficha de Eybler y otros 4 PV por sus dos fichas de Stadler. La ficha genérica de Eybler no otorga PV a nadie.

CERRANDO EL RELATO

Obtienes 1 PV por cada 2 puntos de relato, contando la suma de los indicadores en los marcadores del tablero personal y también las fichas que te queden.

DINERO

Obtienes 1 PV por cada 3 ducados que te queden.



Una vez sumados todos los puntos de victoria, quien tenga más gana la partida. En caso de empate, de los jugadores empatados, quien haya participado en más movimientos del *Réquiem* gana la partida. Si el empate persiste, de los empatados, quien tenga más cartas de obra gana la partida. Si el empate persiste, los jugadores empatados comparten la victoria.

A continuación hallaréis una explicación más detallada de los componentes del juego.

EL TABLERO PRINCIPAL

La música de Mozart conmueve a reyes y plebeyos desde el mismo momento en que surge de su mente privilegiada y queda escrita en la partitura. Los mecenas del músico intentan hacerle justicia, financiando la escritura de la misa de muertos del genio austríaco y recordando las experiencias compartidas.

El tablero principal vertebra la partida y está formado por los siguientes elementos:



1 Fila de cartas de obra y de memorias

Las cartas de obra se deben colocar de manera que tapen el margen inferior del espacio y, las cartas de memorias, el superior. Estos espacios pueden tener un coste (o una recompensa) en puntos de talento de Mozart, otros tipos de puntos de relato y ducados, que tendréis que añadir al coste de las cartas antes de tomarlas (v. «Documentar los recuerdos» y «Encargar una composición», pág. 8).

2 Mazo

Las diferentes rondas están separadas por las tarjetas de bonificación de ronda.

3 Espacio para la tarjeta de bonificación de ronda

Aquí se coloca la tarjeta de bonificación de ronda, de forma que se vea la recompensa que obtendréis al final de la ronda.

4 Marcador de puntuación

Aquí hacéis avanzar vuestro blasón familiar cuando ganáis PV. Si superáis la casilla final, voltead el escudo de armas en vuestro tablero personal, para que muestre la cara «+50»; si la superáis por segunda vez, retirad el escudo de armas de vuestro tablero personal.

5 Mapa de Europa central con los viajes de Mozart

Podéis invertir ducados y puntos de ruta para que Mozart se desplace por Europa y actúe en las cortes y teatros más importantes de la época. Estas representaciones reportan fama y dinero al músico, y también a sus mecenas, es decir, vosotros, los jugadores (v. «Viajar», pág. 9). Al principio de la partida, los espacios de las cortes reales y de las ciudades se llenan al azar con tarjetas de corte real y de ciudad, respectivamente. Las pilas de tarjetas de corte real y de ciudad que aún no se han usado se dejan en sus espacios respectivos 5a.

6 El *Réquiem*

La partitura inacabada nos traslada temporalmente al presente de los mecenas, con Mozart ya fallecido. En esta parte del tablero, podéis ayudar a Constanze e invertir en el trabajo de otros compositores que os ayudarán a finalizar aquellas partes del *Réquiem* que Mozart dejó inacabadas (v. «*Réquiem*», pág. 9).
Aquí, el *Réquiem* se muestra dividido en los siguientes movimientos: 1 *Kyrie*, 2 *Sequentia*, 3 *Offertorium*, 4 *Sanctus* y 5 *Agnus Dei*. Cada movimiento muestra las instrumentaciones que aún están pendientes de componer, aunque algunas pueden estar tapadas por las fichas de Constanze, según el número de jugadores. Un movimiento se considera completado cuando se han escrito todas sus instrumentaciones.

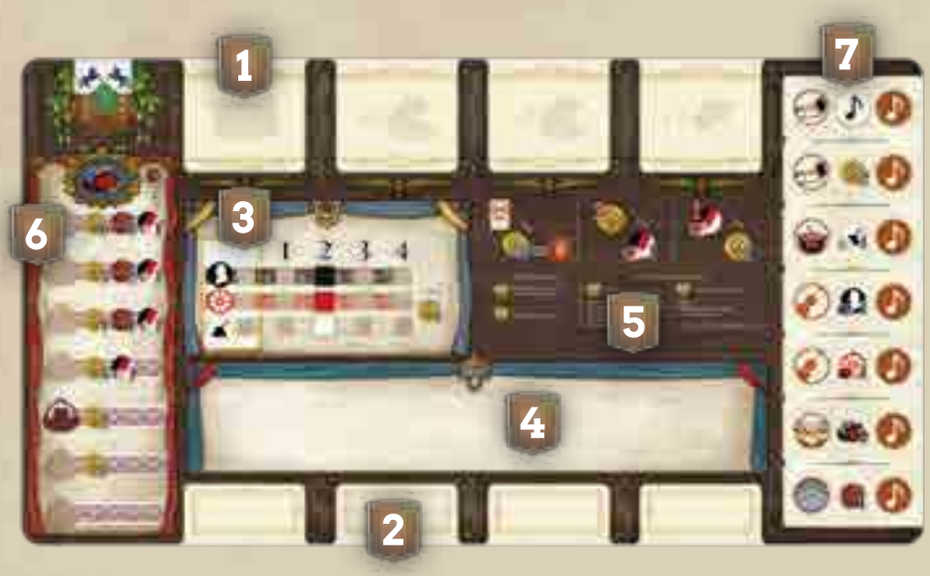
Cuando patrocines a un compositor con la acción «Réquiem», elige un espacio de instrumentación en uno de los movimientos y coloca ahí una de tus fichas de réquiem que coincida con el espacio. Solo puedes elegir un espacio vacío. Si no hay ningún espacio vacío coincidente, debes elegir otra instrumentación u otro movimiento.

En la parte inferior están los espacios para poner las tarjetas de compositor en cada movimiento del *Réquiem*, el símbolo que identificará a cada uno (corchea ♪ y semicorchea ♬) y las recompensas (mayor y menor) por las contribuciones a la obra.

EL TABLERO PERSONAL

El tablero personal representa tu diario, en el que, durante todos estos años de mecenazgo, has ido tomando notas de tu relación con Mozart: tus recuerdos, las obras encargadas, las inversiones que has hecho en viajes y las representaciones en los teatros y cortes europeas, así como tu contribución a la actual financiación del Réquiem. Será un apoyo muy útil para explicar tus vivencias a Constanze.

En este tablero, cada jugador organiza las cartas que juega durante cada una de las rondas y también le sirve para hacer el seguimiento de los puntos de relato y las finanzas:



1 Sección de vivencias
Espacios para jugar cartas a fin de disponer de acciones. Se incluye un recordatorio del número de cartas que debes robar del mazo al final de cada turno.

2 Sección de relato
Espacios para jugar cartas a fin de obtener puntos de relato.

3 Marcadores de puntos de relato
Para anotar tus puntos de relato. Si en algún momento tienes que avanzar alguno de los indicadores más allá del límite máximo de su marcador, obtienes un ducado de la banca por cada casilla más allá del límite.

4 Reserva personal
Pon aquí tus monedas y fichas de puntos de relato.

5 Resumen del juego y recordatorio de acciones opcionales gratuitas (pág. 7).

6 Marcador de finanzas
Si en algún momento tienes que subir el indicador más allá del límite máximo de este marcador, ganas 2 PV por cada casilla más allá del límite.

7 Espacios de instrumentación del *Réquiem*
Cuando retires fichas de réquiem de esta zona para ponerlas en el espacio del *Réquiem* del tablero principal, obtienes la recompensa indicada en el espacio que has dejado vacío. A continuación, debes rellenar el espacio liberado con la tarjeta de compositor que has elegido. Algunas de estas tarjetas pueden dar recompensas recurrentes a lo largo de la partida.

8 Cartas de obra y mazo de cartas de memorias
Déjalas junto a tu tablero personal.

CARTAS

Podéis obtener cartas de memorias y de obra mediante las acciones «Documentar los recuerdos» y «Encargar una composición», explicadas en la pág. 8.

CARTAS DE MEMORIAS

Vivir experiencias junto a Mozart es vivir la historia en primera persona. Has podido estar en presencia de nobles, has conocido a gente de todo tipo y has disfrutado de todo lo que nos ofrece la vida, desde los hechos más triviales hasta los más espirituales.

Estas cartas representan las anotaciones que los mecenas incluyen en sus diarios sobre los encargos, los viajes y, en general, las experiencias que comparten con el compositor, y que con el tiempo se convertirán en documentos históricos que nos ayudarán a entender la trayectoria y la vida de Mozart. Estas cartas forman vuestro mazo, con el que jugaréis la partida y que podéis mejorar gracias a la acción «Documentar los recuerdos».

Las cartas de memorias presentan los siguientes elementos:



1 Recompensa
Cuando juegas una carta de memorias en la sección de vivencias del tablero personal, recibes la recompensa indicada en la carta. La recompensa puede ser dinero y/o avances en algún marcador de puntos de relato del tablero personal. No todas las cartas de memorias tienen recompensa.

2 Acciones
Estos iconos indican las acciones que puedes hacer si juegas esta carta en la sección de vivencias de tu tablero personal (pág. 8).

3 Ronda
Esta parte indica la ronda a la que corresponde la carta, para poderla separar fácilmente durante la preparación de la partida. En vez de un número de ronda, las cartas de memorias iniciales muestran un blasón.

4 Puntos de relato
Estos iconos indican los puntos de relato y/o de victoria que obtienes durante la fase de mantenimiento si juegas esta carta en la sección de relato de tu tablero personal (pág. 10).

CARTAS DE OBRAS

El legado musical de Mozart, con más de 620 piezas firmadas, lo convierte en uno de los compositores más prolíficos de la historia. El compositor recibía encargos constantemente, y la gestión de su legado musical es un elemento clave de tu éxito como mecenas.

Encargar estas obras a Mozart tiene un coste, pero ganaréis prestigio y, si las hacéis representar o las vendéis, obtendréis otros beneficios en concepto de regalías (v. «Representar o vender una obra», pág. 8).



Las cartas de obra presentan los siguientes elementos:

1 Coste
Estas cartas solo las puedes obtener con la acción «Encargar una composición» (pág. 8). Además del coste indicado en el espacio que ocupe la carta en el tablero principal, también tienes que pagar el coste indicado en la carta en ducados y puntos de talento de Mozart.

2 Prestigio inmediato
Las cartas de obra te otorgan un beneficio inmediato en PV, que ganas en el momento de obtenerlas.

3 Título
El nombre y el tipo de obra, y el año en que se compuso.

4 Tipo
Las obras pueden ser de cuatro tipos diferentes:

 Ópera  Música religiosa  Sinfonía  Música de cámara


Las cuatro cartas de obra iniciales muestran el retrato de Maria Anna Mozart, hermana de Wolfgang Amadeus. Ella también componía, pero su obra fue ignorada por el hecho de ser mujer. Sin embargo, su gran influencia es muy evidente en los primeros años de aprendizaje de su hermano pequeño.

5 Ronda
Esta parte indica la ronda a la que corresponde la carta, para poderla separar fácilmente durante la preparación de la partida y para resolver algunos favores reales al final de la partida. En vez de un número de ronda, las cartas de obra iniciales muestran un blasón.

6 Representación
El coste que debes pagar y la recompensa que obtienes cada vez que representas esta obra con la acción «Representar o vender una obra» (pág. 8).

7 Venta
El coste que debes pagar y la recompensa que obtienes cuando vendes esta obra con la acción «Representar o vender una obra» (pág. 8).
Importante: una vez vendidas, las obras se eliminan de la partida y no se tienen en cuenta a la hora de determinar los PV que otorgan las tarjetas de corte real.

TARJETAS

La llegada de Mozart a una ciudad era toda una revolución. Todo el mundo lo quería conocer, y el vino corría en la corte y en las tabernas. Los motivos del genio para viajar podían ser muchos, y las rutas no siempre eran baratas. El papel de los mecenas era importante para que el músico se pudiera costear los viajes.

TARJETAS DE BONIFICACIÓN DE RONDA

Estas tarjetas marcan el paso del tiempo e indican cuál es la bonificación activa durante la ronda en curso. Se intercalan en el mazo, entre las cartas de las diferentes rondas. Al comienzo de cada ronda, se deja la tarjeta correspondiente en el tablero principal, para indicar la bonificación que reciben los jugadores según las acciones que lleven a cabo durante la fase principal de esa ronda.

Las tarjetas de bonificación de ronda presentan los siguientes elementos:



1 Ronda
Esta parte indica el número de la ronda y los años que la delimitan, para poder separar fácilmente las cartas de memorias y de obra durante la preparación de la partida.

2 Ilustración

3 Recompensa
El icono de acción y la recompensa que se obtiene en la fase de mantenimiento (pág. 10). Obtienes la recompensa tantas veces como iconos de la acción indicada tengas en las cartas jugadas en la sección de vivencias de tu tablero personal.

TARJETAS DE CORTE REAL

Mozart se pasó media vida actuando ante reyes, emperadores y obispos. De hecho, cuando aún era pequeño, la emperatriz María Teresa I de Austria lo sentó en su regazo para besarlo, de tanto como le había gustado la música interpretada para ella.

Es difícil captar la atención de las cortes más importantes de Europa, pero la recompensa por actuar en ellas siempre es muy valiosa. Consigues estas tarjetas con la acción «Viajar» (pág. 9) y las mantienes en tu zona de juego, hasta el final de la partida, momento en que obtendrás los PV que otorgan.

Las tarjetas de corte real presentan los siguientes elementos:



1 Coste
Para llegar a las cortes reales debes pagar un coste en puntos de ruta.

2 Recompensa inmediata
Cuando consigues la tarjeta, obtienes inmediatamente los ducados, los PV y/o las fichas de puntos de relato indicadas.

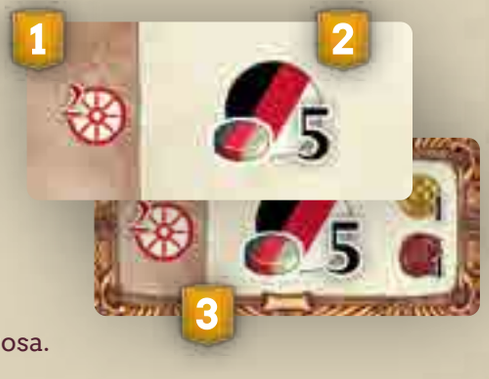
3 Marco dorado
Una de las caras de cada tarjeta muestra un marco de color dorado. Cuando esta es la cara visible, la recompensa inmediata que se ofrece es más generosa.

4 Recompensa al final de la partida
Obtienes PV al final de la partida por las obras que has financiado o por tu participación en el *Réquiem* (pág. 11).

TARJETAS DE CIUDAD

Las cortes fueron un escenario habitual para Mozart, pero como joven compositor de éxito a menudo pecaba de falta de diplomacia y de un comportamiento infantil. Por otra parte, siempre encontró excusas para visitar muchas otras ciudades, desde los teatros más humildes y ruidosos a las iglesias de todo tipo, lugares donde podía elevar su espíritu con su música o perseguir lo que podría ser un nuevo interés romántico.

Las tarjetas de ciudad presentan los siguientes elementos:



1 Coste
Para llegar a las ciudades debes pagar un coste en puntos de ruta.

2 Recompensa inmediata
Cuando consigues la tarjeta, obtienes inmediatamente las fichas de puntos de relato, las acciones adicionales (las puedes llevar a cabo en este momento, de la manera habitual, y pagando los costes correspondientes), los ducados y/o los PV indicados. Una vez recibida la recompensa, descarta la tarjeta, dejándola junto al tablero principal.

3 Marco dorado
Una de las caras de cada tarjeta muestra un marco de color dorado. Cuando esta es la cara visible, la recompensa inmediata que se ofrece es más generosa.

TARJETAS DE COMPOSITOR

Una vez muerto el genio, su viuda Constanze se dedicó, con la ayuda de los patrocinadores de su marido, a encargar a compositores de confianza que terminaran los movimientos del Réquiem que Mozart no había podido terminar. Franz Jakob Freystädtler, Joseph Eybler y Franz Xaver Süssmayr habían sido discípulos y alumnos aventajados de Mozart. Por otra parte, Abbe Maximilian Stadler había sido amigo íntimo de Mozart y de Haydn.

Las tarjetas de ciudad presentan los siguientes elementos:



1 Nombre y retrato
El nombre y el retrato del compositor aparecen en el reverso de la tarjeta; en el anverso solo sale el nombre, a modo de recordatorio.

2 Movimiento
Las tarjetas de compositor se reparten por los diferentes movimientos del *Rèquiem* que se pueden componer.

3 Coste
Para que el compositor componga cada parte del *Réquiem* que está pendiente de ser instrumentada, tienes que pagar un coste en ducados, en puntos de escritura musical y, quizá, tienes que bajar tu indicador en el marcador de finanzas.

4 Recompensa inmediata
Obtienes inmediatamente la recompensa indicada en la tarjeta; después, deja la tarjeta boca abajo en el espacio de instrumentación que acabas de vaciar en tu tablero personal.

5 Recompensa recurrente
Algunas tarjetas de compositor tienen una recompensa recurrente que puedes usar varias veces durante la partida. Esto se indica en el anverso de la tarjeta y con este icono ∞.

Hay tres tipos de recompensa recurrente:

- **2 Recompensas de *Sequentia***
  Recibes un avance en un determinado marcador de puntos de relato durante la fase de mantenimiento.
- **3 Recompensas de *Offertorium***
  Ganas PV cada vez que encargues, representes o vendas una carta de obra del tipo indicado.
- **5 Recompensas de *Agnus Dei***
  Cada vez que hagas una acción del tipo indicado, puedes realizar la misma acción otra vez (pagando todos los costes de la manera habitual).

6 Número de jugadores
Algunas tarjetas de compositor tienen puntitos en el anverso. Estos indican qué tarjetas debéis eliminar durante el paso 7 de la preparación, en función del número de jugadores.



La jugadora azul hace una acción de Réquiem, *encargándole la instrumentación de percusión del* Sequentia *a Eybler. Al hacerlo, coloca su ficha en el tablero, paga los costes de Eybler y sitúa la tarjeta del compositor (con el retrato boca arriba) en su tablero personal. A partir de ahora, en cada fase de mantenimiento obtendrá un avance en su marcador de puntos de relato de ruta.*

Solitario - La historia de Schikaneder VI

Emanuel Schikaneder era un amigo de la familia, un famoso productor, actor y dramaturgo que colaboró con Mozart en la composición de una de sus mejores obras: La flauta mágica. La música era de Mozart y, el libreto, del mismo Schikaneder. Por desgracia, Mozart murió pocas semanas después del estreno. Schikaneder estaba desolado. Conocedor de la delicada situación de Constanze, hizo representar La flauta mágica de manera altruista para ayudar económicamente a la viuda.

En esta versión en solitario del juego *Lacrimosa*, Schikaneder es el solista y tu competidor, y ya te lleva una cierta ventaja, porque los ingresos de la representación benéfica de *La flauta mágica* ya están en manos de Constanze. Tu objetivo es eclipsar a Schikaneder; para ello debes hacer un muy buen trabajo relatando los momentos vividos con Mozart y contribuir generosamente a la composición del *Réquiem*. Cuando el texto mencione al «solista», se refiere a Schikaneder, tu oponente virtual.

PREPARACIÓN

A la hora de preparar una partida de *Lacrimosa* en solitario tienes que seguir los pasos habituales para la preparación de una partida normal de dos jugadores, con algunas diferencias que se explican a continuación.

3 Separa las cartas iniciales de la baraja y déjalas aparte. Separa el resto de cartas de obra y de memorias según las cinco rondas diferentes. Elimina 2 cartas de obra y 2 de memorias al azar de cada ronda. A continuación, mezcla las cartas de cada ronda, baraja cada pila por separado y deja las cinco pilas boca abajo junto al tablero.

7 Elige a uno de los cuatro compositores y devuelve las tarjetas de los otros tres a la caja. No es necesario que elimines ninguna tarjeta del compositor elegido.

Separa las tarjetas del compositor elegido en pilas, según el movimiento, y ordénalas por coste, dejando las más caras en el fondo de cada pila. Pon cada pila en el movimiento del *Réquiem* que corresponda, boca arriba, dejando todas las tarjetas del compositor elegido en la fila de arriba, de modo que siempre se identifique con la corchea.

8 Baraja las cartas de Constanze y elige una al azar. Coloca las fichas de Constanze de modo que tapen los fragmentos del *Réquiem* marcados en la carta, como si fuera una partida de dos jugadores. Devuelve a la caja las cartas y fichas de Constanze que no has usado.

12 **13** **14** Prepara tus elementos de juego de la manera habitual. Para el solista, toma un tablero personal y coloca sus fichas de réquiem en su tablero personal. El solista no usa puntos de relato, por lo que puedes ignorar estos marcadores en su tablero personal. Además, prepárale una baraja de 9 cartas del solista, según el grado de dificultad que hayas elegido:

- **Fácil:** usa las cartas del solista numeradas del 1 al 9 y devuelve a la caja las cartas 10 y 11.
- **Medio:** usa las cartas del solista numeradas del 1 al 7, la 9 y la 10, y devuelve a la caja las cartas 8 y 11.
- **Difícil:** usa las cartas del solista numeradas del 1 al 7, la 10 y la 11, y devuelve a la caja las cartas 8 y 9.

15 Toma la ficha de jugador inicial y no la pases nunca al solista; serás el jugador inicial durante toda la partida.

16 En tu tablero personal, coloca los indicadores de relato en la casilla «2» de sus marcadores (esto no es necesario para el solista). Deja tu blasón y el del solista junto al marcador de puntuación del tablero principal (ambos empezáis con 0 PV). Adicionalmente, coge 10 ducados.

Para el solista, coloca el indicador de finanzas según el grado de dificultad:

- **Fácil:** casilla con 0 ducados.
- **Medio:** casilla 2.
- **Difícil:** casilla 4 1 1.

17 Baraja tus cartas de memorias iniciales y deja este mazo junto a tu tablero personal. Roba cuatro cartas de tu mazo para formar tu mano.

Para el solista, baraja sus cartas dejando este mazo boca abajo junto a su tablero personal sin robar ninguna.



LA PARTIDA

En tu turno juega de la manera habitual, pero teniendo en cuenta los siguientes cambios cuando sea el turno del solista.

CARTAS DE SOLISTA

El solista juega con un mazo de cartas especiales que muestran la siguiente información:

Acciones

Este icono indica qué acciones hace el solista cuando esta carta se juegue en la sección de vivencias de su tablero personal (v. «Acciones del solista»).

Detalles de las acciones

La parte inferior de la carta se divide en tres columnas y, de estas, tendremos en cuenta una, en función de la acción que deba resolverse.

- La columna de la izquierda indica cuál de las cartas disponibles de obra o de memorias (la de la derecha o la de la izquierda en el tablero principal) toma el solista al realizar las acciones «Documentar los recuerdos», «Encargar una composición» o «Representar o vender una obra».
- La columna central indica en qué dirección se desplaza la ficha de viajes de Mozart y el número de cortes reales que debe visitar cuando el solista realiza la acción «Viajar».
- La columna de la derecha indica qué movimiento (1 - 5) elige el solista y la prioridad de las instrumentaciones (de arriba a abajo o de abajo a arriba) cuando realiza la acción «*Réquiem*».



ACCIONES DEL SOLISTA

El solista no roba cartas para añadirlas a su mano, sino que juega directamente la primera carta de su mazo en la sección de vivencias y, la segunda, en la sección de relato. Una vez que el solista haya jugado las dos cartas, resuelve la acción de la carta jugada en la sección de vivencias, teniendo en cuenta las siguientes reglas especiales:

Documentar los recuerdos



De la carta en la sección de relato, el solista tiene en cuenta la flecha en la columna de la izquierda para determinar qué carta de memorias toma del tablero principal: la de más a la derecha o la de más a la izquierda.

Si la carta elegida otorga puntos de victoria en su sección de relato (abajo), el solista los obtiene inmediatamente.

Sin pagar ningún coste (ni ducados ni puntos de relato), realiza las acciones de la carta de memorias elegida. Después, elimina la carta de memorias de la partida.

Encargar una composición



De la carta de la sección de relato, el solista tiene en cuenta la flecha en la columna de la izquierda para determinar qué carta de obra toma del tablero principal: la de más a la derecha o la de más a la izquierda.

Toma la carta sin pagar ningún coste (ni ducados ni puntos de talento de Mozart).

Si la carta elegida otorga puntos de victoria en su sección de relato (abajo), el solista los obtiene inmediatamente. Después, elimina la carta de obra de la partida.

Representar o vender una obra



De la carta en la sección de relato, el solista tiene en cuenta la flecha en la columna de la izquierda para determinar qué carta de obra venderá, de las del tablero principal: la de más a la derecha o la de más a la izquierda.

El solista nunca representa ninguna obra, sino que siempre opta por venderlas. Actualiza su marcador de finanzas y el de puntuación según indique la carta de obra. Después, descarta la carta de obra.

Recuerda: como le ocurre a cualquier jugador, si en algún momento el indicador de finanzas del solista debe subir más allá del límite máximo de este marcador, el solista gana 2 PV por cada casilla más allá del límite.

Para las tres acciones anteriores, en caso de que en el tablero principal no haya ninguna carta de memorias (para «Documentar los recuerdos») o de obra (para «Encargar una composición» y «Representar o vender una obra»), el solista no hace nada y la acción no tiene efecto.

Viajar



De la carta de la sección de relato, el solista tiene en cuenta la flecha en la columna central para determinar en qué dirección se desplaza la ficha de viajes de Mozart en el mapa y el número de cortes reales que el solista visita (0, 1 o 2), en el orden numérico de la flecha (ascendente o descendente).

El solista acompaña a Mozart hasta las diferentes cortes reales, pasando por varias ciudades, sin pagar ningún coste. Mira en qué ciudad está la ficha de viajes de Mozart y, empezando por esta, y según indique la carta de la sección de relato, desplaza la ficha de corte en corte siguiendo la numeración de las ciudades y cortes reales, en orden ascendente o descendente hasta que haya visitado el número indicado de cortes reales, contando solo aquellas que todavía tienen una tarjeta de corte real (ignorando los espacios de corte real vacíos).

Si la ficha de viajes de Mozart llega a Múnich (München, 11) continúa hasta Salzburgo (Salzburg, 1), y viceversa.

Si la ficha de viajes de Mozart termina su desplazamiento en una corte con tarjeta de favor real, el solista la toma como primera «visita» (si se le requiere al menos una visita). Si se le requiere más de una visita antes de su destino final, y pasa por una o dos cortes con tarjeta de favor real, el solista toma todas estas tarjetas de las cortes reales por las que ha pasado.

Cortes reales. Toma la tarjeta de corte real y déjala cerca del tablero del solista (se puntúan al final de partida).

Ciudades. Cuando el solista desplace la ficha de viajes de Mozart y atraviese una o más ciudades, descarta las tarjetas de las ciudades que atraviesa, sin aplicar su efecto.

Algunas cartas indican que el número de cortes que el solista visita es cero. En este caso, la ficha de viajes de Mozart no se mueve y no se hace ninguna acción.

Si en algún momento de la acción (ya sea al principio o después de visitar la primera corte real, en caso de que se visiten dos) no queda ningún favor real en el tablero, la acción termina inmediatamente.

Réquiem



De la carta que el solista ha jugado en la sección de relato, mira la flecha en la columna de la derecha para determinar qué instrumentación añadirá el solista al *Réquiem*: la que esté más arriba o bien la que esté más abajo (de las fichas de réquiem disponibles en el espacio de réquiem del tablero). El número al lado de la flecha determina a qué movimiento (1 - 5) contribuye el solista.

Sin pagar ningún coste (ni ducados, ni puntos de relato, ni ajustando el marcador de finanzas), coloca cualquiera de sus fichas de réquiem en el movimiento e instrumentación que han sido determinados, mostrando la cara de semicorcheas. Si no hay ningún espacio libre en el movimiento determinado, elige el siguiente movimiento hacia la derecha con espacios libres (si tampoco hay ninguno en ninguno de los movimientos de la derecha, entonces hacia la izquierda).

El solista obtiene inmediatamente los PV indicados para la recompensa menor del movimiento en el que ha colocado la ficha y los anota en el marcador de puntuación del tablero principal. No olvides que, de la manera habitual, el solista también puntuará la partitura del *Réquiem* al final de la partida.

Si al solista no le quedan fichas de réquiem (ya ha usado las siete), la acción no tiene efecto.

FASE DE MANTENIMIENTO

Más allá de retirar todas las cartas de las secciones de vivencias y de relato, y de barajarlas nuevamente para formar un nuevo mazo, el solista no realiza ningún mantenimiento de su tablero personal; únicamente lo haces tú, siguiendo las reglas habituales.

FINAL DE LA PARTIDA

Tú puntúas siguiendo las reglas habituales.

El solista solo cuenta los puntos que ha ganado durante la partida, más:

1. Todos los favores reales que haya acumulado durante la partida, tanto si cumple los requisitos como si no.

2. La partitura del *Réquiem*, de la manera habitual.

El solista no tiene en cuenta los puntos **3** y **4** de la puntuación final («Cerrando el relato» y «Dinero»), ya que no ha usado los puntos de relato ni los ducados en toda la partida.

VII Glosario de iconos



Encargar una composición
Esta acción aparece en las cartas de memorias y en algunas tarjetas de compositor como recompensa.

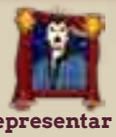


Documentar los recuerdos
Esta acción aparece en las cartas de memorias y en algunas tarjetas de ciudad como recompensa.



Réquiem
Esta acción aparece en las cartas de memorias y en algunas tarjetas de compositor como recompensa.





Representar



Vender

Representar o vender una obra
Esta acción aparece en las cartas de memorias y en algunas tarjetas de compositor como recompensa. En las cartas de obra y en algunas tarjetas de ciudad, el icono se desglosa en iconos de «Representar» y de «Vender».



Viajar
Esta acción aparece en las cartas de memorias y en algunas tarjetas de compositor como recompensa.



Vivencias
Sección del tablero personal con espacios en los que juegas cartas de memorias para realizar acciones y para obtener recompensas.



Relato
Sección del tablero personal con espacios en los que juegas cartas de memorias para obtener puntos de relato.



Puntos de relato
Puntos de talento de Mozart, de ruta, de escritura musical y comodín.



Fichas de puntos de relato
Obtienes fichas de puntos de talento de Mozart, de ruta y de escritura musical. **Comodín**: puedes escoger fichas del tipo de puntos de relato que quieras.



Avances en los marcadores de puntos de relato.
En tu tablero personal desplazarás el indicador de relato en el marcador indicado: talento de Mozart, ruta o escritura musical. **Comodín**: puedes elegir en cuál de los marcadores de puntos de relato quieres avanzar el indicador.



Si en algún momento tienes que avanzar un indicador de relato más allá del límite máximo de su marcador, obtienes un ducado de la banca por cada casilla que tendría que haber avanzado más allá del límite.



Finanzas
Actualiza (sube o baja) el indicador de finanzas en el marcador de tu tablero personal.



Si en algún momento tienes que avanzar el indicador más allá del límite máximo de tu marcador de finanzas, ganas 2 PV por cada casilla que tendría que haber avanzado más allá del límite.

Tipos de obra

 Ópera

 Música religiosa

 Sinfonía

 Música de cámara

Instrumentaciones del *Réquiem*

 Vientos

 Percusión

 Cuerdas

 Voz

 Órgano

Cartas iniciales











Puntos de victoria (PV)
Avanza tu blasón tantos PV como indique esta recompensa.



Dinero
El número que acompaña al icono indica cuántos ducados tienes que pagar (**rojo**) o cobrar (**negro**) en cada caso.



Números
Cuando un icono tiene un número **rojo** adyacente significa que tienes que gastar tantas unidades como indique el número.
Cuando un icono tiene un número **negro** adyacente significa que obtienes tantas unidades como indique el número.



Estos iconos aparecen en las fichas de réquiem y en la zona de compositores del *Réquiem* del tablero principal.
La corchea ♪ identifica al compositor que está en la fila superior de la zona de compositores del *Réquiem*.
La semicorchea ♫ identifica al compositor que está en la fila inferior de la zona de compositores del *Réquiem*.

CRÉDITOS

Un juego de Gerard Ascensi y Ferran Renalias
Ilustrado por Enrique Corominas, Jared Blando y David Esbrí
Diseño gráfico: Meeple Foundry
Componentes de madera y de cartón: BG FX
Redacción y revisión de textos: Marià Pitarque
Edición y desarrollo: David Esbrí
Supervisores musicales: David Sisó y Ana Puche

Probadores del juego: Albert Reyes, Antonio Moonoise, Carlos Romero, Dani Garcia, David Bernal, David Heras, Eloi Pujadas, Germán P. Millán, Jorge P. Barroso, Kortes Serrano, Linus Garriga, Roger Canyadell y Víctor Samitier.

Gracias a Pedro Soto, por dejarnos un disco y un cubo .

En memoria de
Josep Renalias i Angla

VIII Referencias



Esta ciudad te permite vender una carta de obra de música religiosa inmediatamente. Puedes realizar la acción «Vender» (v. pág. 8) inmediatamente de la manera habitual, pagando el coste y obteniendo la recompensa correspondiente. Si lo haces, sube tu indicador dos casillas en el marcador de finanzas.



Esta ciudad te permite representar una carta de obra de música religiosa inmediatamente. Puedes realizar la acción «Representar» (v. pág. 8) inmediatamente de la manera habitual, pagando el coste y obteniendo la recompensa correspondiente, y además ganas 7 ducados.



Ganas 2 PV por cada obra de música de cámara que tengas.



Ganas 3 PV por cada obra de música religiosa que tengas.



Habiendo colocado la ficha de réquiem en cualquier espacio de instrumentación de viento de un movimiento del *Réquiem*, coloca la ficha de color neutro en cualquier espacio vacío **del mismo movimiento**. Al final de la partida, las fichas de color neutro cuentan para determinar las mayorías, pero no otorgan PV a ningún jugador.



Recompensa recurrente que un compositor puede llegar a otorgar varias veces durante la partida.



Recompensas de *Sequentia*: recibes un avance en un determinado marcador de puntos de relato durante la fase de mantenimiento.



Recompensas de *Offertorium*: ganas PV cada vez que encargues, representes o vendas una carta de obra del tipo indicado.



Recompensas de *Agnus Dei*: cada vez que hagas una acción del tipo indicado, puedes realizar la misma acción otra vez (pagando todos los costes de la manera habitual).