


GENUS

UN JUEGO SOBRE LINAJES EN UNA
ROMA NO DEMASIADO SERIA

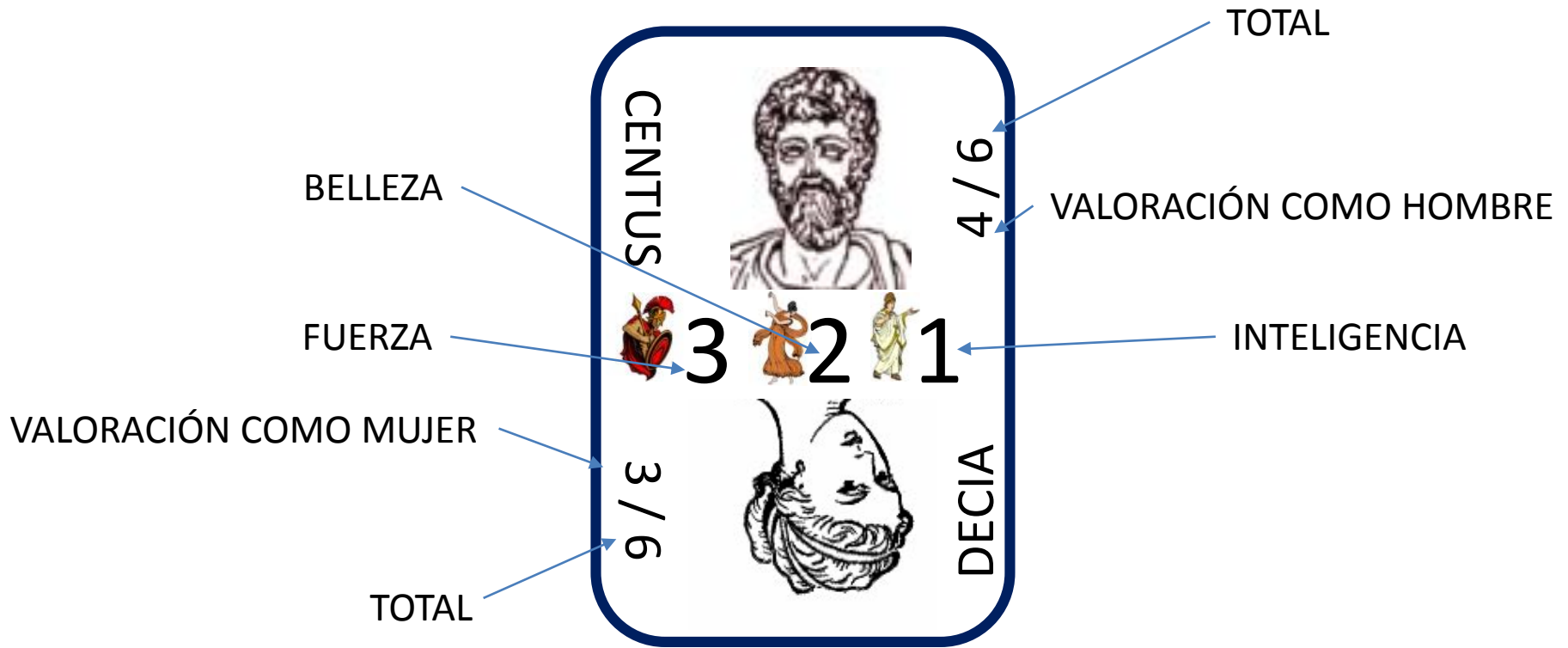
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

- GENUS es un juego en el que cada jugador intenta llevar a su linaje (genus) a la gloria
- Los linajes estarán compuestos de personajes, con sus esposas o esposos y su hijo primogénito en sucesivas generaciones
- Los linajes pueden competir por influencia en la República
- Los hijos se parecen a los padres y heredan su influencia y su fortuna
- La vida es injusta, y la vida en la República aún más, las mujeres no tienen las mismas oportunidades que los hombres ni las mismas profesiones

COMPONENTES Y ESTRUCTURA DEL JUEGO

- El juego está compuesto por:
 - Tres mazos: borde azul (personajes), borde rojo (eventos) y verde (oficios)
–se puede imprimir las hojas de color sólido como reverso de la cartas
 - Tokens de influencia: 
- El juego se desarrolla en forma de 'generaciones' precedidas por una preparación inicial del juego.
- En cada generación el jugador con el peor personaje (o con menos cartas de evento si hay empate o aleatoriamente si también hay empate de esto) se considera el que 'posee el turno'.

PERSONAJES



TRABAJOS



EVENTOS

TIPO DE EVENTO



**CORRUPCIÓN
DETECTADA**

EFFECTO DEL EVENTO

**UN PERSONAJE QUE HAYA
USADO UNA 'VICTORIA
POLÍTICA' O 'IMPUESTOS
INJUSTOS' PIERDE:**



PREPARACIÓN INICIAL DEL JUEGO

- Se separan y barajan los tres mazos. Se sitúan boca-abajo.
- Se preparan los tokens de influencia a la vista de todos.
- Cada jugador coge una carta de evento.
- Cada jugador coge un único personaje del mazo de personajes y decide si es hombre o mujer.
- El jugador (si hay empate no se cogerá esta carta) con personaje con menor valor global coge una carta extra de evento.
- El jugador (si hay empate no se cogerá esta carta) con personaje con menor fuerza, belleza e inteligencia coge una carta extra de evento.
- Los jugadores pueden jugar ya, de inmediato, cartas de evento.

GENERACIÓN: FASE DE TRABAJO (I)

- Se ponen en juego cinco (o el número de jugadores más dos si hay más de tres) cartas de trabajo sobre la mesa boca arriba.
- Los jugadores no pueden optar por un trabajo si su familia no tienen la influencia necesaria o las características de fuerza, inteligencia o belleza necesaria.
- Cada jugador, empezando por el que posee el turno y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, indica su preferencia – válida- y puede situar boca abajo una carta de trabajo de las que tenga acumuladas.
- Se levantan las cartas apostadas y se suman las características mencionadas en el trabajo así como el número de la carta de trabajo.

GENERACIÓN: FASE DE TRABAJO (II)

- En caso de empate la familia con más influencia se queda el trabajo. Si aún hay empate el mejor personaje se lo llevará. Si aún hay empate el que tenga menos eventos en su mano. Finalmente si aún hay empate el poseedor del turno decidirá.
- La puja se repite hasta que todos los jugadores tengan un trabajo o no puedan optar por ninguno de los que quedan disponibles.
- El trabajo obtenido se sitúa delante del personaje del jugador que lo ha ganado y podrá ser usado para apuestas futuras, incluyendo las de este turno.
- Si el trabajo aporta punto de influencia –o los resta- se hace el ajuste del conteo de puntos de influencia.

GENERACIÓN: FASES DE MATRIMONIO (I)

- Se ponen en juego cinco (o el número de jugadores más dos si hay más de tres) cartas de personaje sobre la mesa boca arriba.
- Para optar por un cónyuge los personajes masculinos deben igualar o superar con la suma de su fuerza, inteligencia e influencia a la belleza e inteligencia personaje pretendido, y los personajes femeninos deben igualar o superar con la suma de su belleza, inteligencia e influencia la fuerza e inteligencia del personaje pretendido.
- El primer jugador en optar por un personaje para matrimonio fija su sexo. Sólo hombres podrán casarse con mujeres y mujeres con hombres.

GENERACIÓN: FASES DE MATRIMONIO (II)

- Cada jugador, empezando por el que tiene el turno y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj indica su preferencia y puede apostar una carta de trabajo si lo desea, boca abajo.
- Se levantan las cartas apostadas y se suma el número del trabajo apostado con el valor de hombre o de mujer, según sea el que pretende el matrimonio.
- En caso de empate la familia con más influencia se queda el cónyuge. Si aún hay empate el mejor personaje se lo llevará. Si aún hay empate el que tenga menos eventos en su mano. Finalmente si aún hay empate el poseedor del turno decidirá.
- Las pujas continúan hasta que todos los personajes tengan cónyuge o no puedan optar por ninguno de los que queden. Si un personaje no puede optar, su familia se habrá extinguido, el jugador tendrá que descartar todos los recursos y puntos de influencia y en la siguiente fase de trabajo cogerá un nuevo personaje aleatorio del mazo.

GENERACIÓN: FASES DE HIJOS

- Se ponen en juego cinco (o el número de jugadores más dos si hay más de tres) cartas de personaje sobre la mesa boca arriba.
- Para optar por un hijo este debe tener igual o menos puntuación de fuerza, belleza e inteligencia del máximo de ambos padres. Si no se dispone de suficiente fuerza, belleza o inteligencia el hijo no podrá ser de esos padres.
- Cada jugador, empezando por el que tiene el turno y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, indica su preferencia. Los padres con puntuación más alta total obtienen ese hijo. En caso de empate la familia con más influencia se queda el hijo. Si aún hay empate el que tenga menos eventos en su mano. Finalmente si aún hay empate el poseedor del turno decidirá.
- El jugador que obtiene un hijo decide su sexo.
- Las pujas continúan hasta que todos los personajes tengan hijo u hija o no puedan optar por ninguno de las que queden. Si un personaje no puede optar, su familia se habrá extinguido, el jugador tendrá que descartar todos los recursos y puntos de influencia y en la siguiente fase de trabajo cogerá un nuevo personaje aleatorio del mazo.

FIN DE LA GENERACIÓN

- Todos los padres y madres de la generación son descartados, mezclados con el resto de los personajes sobrantes del juego.
- Los trabajos gastados en apuestas se mezclan con su mazo y el activo se pasa a la mano del jugador, para poder usarlo en secreto.
- Se barajan todas las cartas sobrantes de cada mazo y de vuelven a situar a un lado para empezar con una nueva generación.
- Todos los jugadores descartan cartas de evento hasta quedarse con cinco o menos.
- Cada jugador coge una carta de evento.
- El jugador (si hay empate no se cogerá esta carta) con personaje con menor valor global coge una carta extra de evento.
- El jugador (si hay empate no se cogerá esta carta) con personaje con menor fuerza, belleza e inteligencia coge una carta extra de evento.
- Poseerá el turno de la nueva generación el jugador con el peor personaje (o con menos cartas de evento si hay empate o aleatoriamente si también hay empate de esto) empieza jugando cada turno.

VICTORIA

- Ganará el primer jugador que alcance los 10 puntos de influencia.

REGLAS EXTRA

- En cualquier momento un jugador puede gastar 1 punto de influencia de uno de sus personajes para robar dos cartas de evento.
- En caso de empate y si otra regla no clarifica más se considerará a todos los jugadores empatados como afectados.
- Las cartas de evento tienen símbolo para clasificarlas en tipos:



AMOR



ESTRATEGIA



VIOLENCIA

OPTIMUS 8 / 12



4 4 4



8 / 12 OPTIMA

PRIMUS 7 / 11



4 4 3



8 / 11 PRIMA

LUX 6 / 10



4 4 2



8 / 10 DAYANA

TRACTATUS 5 / 9




4 4 1




8 / 9 TRACTATA

SECUNDUS 8 / 11




4 3 4




7 / 11 SECUNDA

POTENS 10 / 7



4 3 3



6 / 10 POTENIA

PATER 6 / 9



4 3 2



5 / 9 MATER

ATLAS 5 / 8



4 3 1



4 / 8 ATALANTA

ALBUS 8 / 10




4 2 4




6 / 10 ALBA

RADIX 6 / 7



4 2 3



5 / 9 RADIA

HERACLES 8 / 9




4 2 2




4 / 8 HERACLIA

ASINUS 7 / 5



4 2 1



3 / 7 ASINA

MIRUM 8 / 9



4 1 4



5 / 9 MIRA

PRODERE 7 / 8



4 1 3



4 / 8 PRODERA

FERUM 6 / 9



4 1 2



3 / 7 FERA

VALERIO 9 / 5




4 1 1




2 / 6 VALERIA

TERTIO 11 / 7



3 4 4



8 / 11 TERTIA

DEUS 10 / 9



3 4 3



7 / 10 DEA

AVUS 5 / 9



3 4 2



6 / 9 AVA

DONUM 4 / 8



3 4 1



5 / 8 DONA

IGNIS 7 / 10



3 3 4



7 / 10 CANDELA

SUMMO 6 / 9




3 3 3




6 / 9 SUMMA

MAGNUS 8 / 5




3 3 2



5 / 8 MAGNA

UMBRO 4 / 7



3 3 1



4 / 7 UMBRA

SUPERBIO 7 / 9



3 2 4



6 / 9 SUPERBIA

GLADIO 8 / 9



3 2 3



5 / 8 GLADIA

REGENS 5 / 7



3 2 2



4 / 7 REGENTA

CENTUS 4 / 6



3 2 1



3 / 6 DECIA

LEO 8 / 7



3 1 4



5 / 8 LEAENA

TIGRIS 7 / 9



3 1 3



4 / 7 TIGRA

FORTIS 6 / 5



3 1 2



3 / 6 FORTA

ROBUSTUS 4 / 5



3 1 1



2 / 5 ROBUSTA

IUBAR 6 / 10




2 4 4




8 / 10 IUBARA

TRUNCUS 6 / 5




2 4 3




7 / 9 TRUNCARA

DIVINUS 8 / 4




2 4 2




6 / 8 DIVINA

PULCHER 3 / 7



2 4 1



5 / 7 PULCHELLA

PATRIBUS 6/9
2 3 4
7/9
MAIORES

CORVUS 5/8
2 3 3
6/8
CORVA

PULCHRA 4/7
2 3 2
5/7
FORMA

FLAVIO 3/6
2 3 1
4/6
FLAVA

PARATI 8/9
2 2 4
6/8
PARATA

TYPUS 7/5
2 2 3
5/7
TYPA

VULGUS 4/6
2 2 2
4/6
VUGA

FATUS 3/5
2 2 1
3/5
FATA

VULPUS 6/9
2 1 4
5/7
VULPA

VIGILANTUS 5/6
2 1 3
4/6
VIGILIA

VERRUCOUS 4/5
2 1 2
3/5
VERRUCAE

ULTIMUM 3/4
2 1 1
2/4
ULTIMA

AURTUS 5/9
1 4 4
8/9
AURITA

PRINCEPS 4/8
1 4 3
7/8
VESPA

CANTOR 3/7
1 4 2
6/7
AVIS

STATUAM 9/6
1 4 1
5/6
STATUA

IUDUS 8/5
1 3 4
7/8
IUDATA

DANTIS 7/4
1 3 3
6/7
DANTA

SALTATOR 3 / 6



1 3 2



SALTATA 5 / 6

MIMO 2 / 5



1 3 1



MIMA 4 / 5

DIRITUM 5 / 7



1 2 4



DIRIGIA 6 / 7

PICUS 4 / 6




1 2 3



PICA 5 / 6

INFIRMUS 3 / 5



1 2 2



INFIRMA 4 / 5

MORATUS 2 / 4



1 2 1



MORATA 3 / 4

VIPERUS 5 / 6



1 1 4



VIPERA 5 / 6

MERCATOR 4 / 5



1 1 3



MERCATORA 4 / 5

PORCARI 3 / 4



1 1 2



PORCARA 3 / 4

FELIX 2 / 3



1 1 1



FELIZA 2 / 3



2

♀ ARTE
BAILARINA



2

ARTE
MIMO



3

ARTE
♀ **PULLEA
GADITANAE**



2

ARTE
CORENTO



2 3

ARTE
POETA



2 4

ARTE
DRAMATURGO



3

♂ MILITAR
SOLDADO



3

♂ MILITAR
SOLDADO



3

MILITAR
ESPIA



3 2

♂ MILITAR
DECURIÓN



3 2

♂ MILITAR
CENTURIÓN



2 2

♂ MILITAR
LEGADO



2 3

♂ MILITAR
PROCÓNsul



3

♂ POLÍTICA
ESCRIBA



3

ARTESANÍA
ARQUITECTO



3

♂ POLÍTICA
TRIBUNO



3

♂ POLÍTICA
SENADOR



3

♂ POLÍTICA
CÓNsul





2

♀
MERETRIZ
LUPAE



2

♀
MERETRIZ
LUPAE



4

♀
MERETRIZ
DELICATAE



2

ARTE
CORIFEO



2

♀
ARTE
BAILARINA



3

♂
POLÍTICA
ESCRIBA



3

♂
MILITAR
SOLDADO



2

♀
ARTE
BAILARINA



COMERCIO
MERCADER



ARTESANÍA
CERAMISTA



AGRICULTURA
AGRICULTOR



AGRICULTURA
AGRICULTOR



ARTESANÍA
ZAPATERO



ARTESANÍA
ARMERO



ARTESANÍA
CERAMISTA



COMERCIO
MERCADER



2

COMERCIO
DESCARGADOR



2

COMERCIO
CAMBISTA





PROTEGIDA

UN PERSONAJE CON OFICIO DE MERETRIZ GANA:



FAMA

UN PERSONAJE CON OFICIO DE ARTE GANA:



FAMOSO ARTESANO

UN PERSONAJE CON OFICIO DE ARTESANÍA GANA:



VICTORIA MILITAR

UN PERSONAJE MASCULINO CON UN OFICIO MILITAR GANA:



VICTORIA MILITAR

UN PERSONAJE MASCULINO CON UN OFICIO MILITAR GANA:



DERROTA MILITAR

UN PERSONAJE MASCULINO CON UN OFICIO MILITAR PIERDE:



VICTORIA POLÍTICA

UN PERSONAJE CON UN OFICIO POLÍTICO GANA:



VICTORIA POLÍTICA

UN PERSONAJE CON UN OFICIO POLÍTICO GANA:



DERROTA POLÍTICA

UN PERSONAJE CON UN OFICIO POLÍTICO PIERDE:



CORRUPCIÓN DETECTADA

UN PERSONAJE QUE HAYA USADO UNA 'VICTORIA POLÍTICA' O 'IMPUESTOS INJUSTOS' PIERDE:



VICTORIA POLÍTICA

UN PERSONAJE CON UN OFICIO POLÍTICO GANA:



VICTORIA MILITAR

UN PERSONAJE MASCULINO CON UN OFICIO MILITAR GANA:



CORTEJO

UN PERSONAJE PODRÁ CASARSE CON UN PERSONAJE EN JUEGO DE SEXO CONTRARIO SI SU INTELIGENCIA O BELLEZA ES SUPERIOR SIN CONSIDERAR VALORACIÓN



RAPTO EN LA CIUDAD

UN PERSONAJE MASCULINO SI ES MÁS FUERTE QUE EL RESTO DE LOS HOMBRES PUEDE CASARSE CON CUALQUIER MUJER EN PUJA SIN CONSIDERAR VALORACIÓN



BASTARDO

UN JUGADOR QUE ACABA DE SUFRIR UN AMANTE PUEDE APODERARSE DEL HIJO ENGENDRADO COMO PROPIO AÚN SIN ESPOSA RECONOCIENDO AL HIJO



POR EL BIEN DE LA FAMILIA

ANULA UNA CARTA DE AMOR JUGADA



PLANES DENTRO DE PLANES

ANULA UNA CARTA DE ESTRATEGIA JUGADA



LEY Y ORDEN

ANULA UNA CARTA DE VIOLENCIA JUGADA



DEJADO EN LA PUERTA

UN HIJO EN PUJA SE CONVERTIRÁ EN EL HIJO DE UN JUGADOR QUE QUIERA O NO ESTE HIJO Y ESTÉ O NO ESTÉ CASADO



ADOPCIÓN LEGAL

JUGADO SOBRE UN PERSONAJE, INCLUSO NO CASADO, PODRÁ ADOPTAR A UN HIJO EN JUEGO SIN CONSIDERAR RESTRICCIONES



GRAN NEGOCIO

UN PERSONAJE CON OFICIO DE COMERCIO GANA:



GRAN NEGOCIO

UN PERSONAJE CON OFICIO DE COMERCIO GANA:



DEJADO EN LA PUERTA

UN HIJO EN PUJA SE CONVERTIRÁ EN EL HIJO DE UN JUGADOR QUE QUIERA O NO ESTE HIJO Y ESTÉ O NO ESTÉ CASADO



IMPUESTOS INJUSTOS

SÓLO SE PUEDE USAR SI EL JUGADOR TIENE UN PERSONAJE EN OFICIO POLÍTICO EN ESTE TURNO. EL JUGADOR ROBA TODAS LAS CARTAS ACUMULADAS DE TRABAJO DE OTRO JUGADOR.



AMOR VERDADERO

JUGADO SOBRE UN PERSONAJE CUALQUIERA SE CASARÁ, QUIERA O NO, CON EL PERSONAJE EN PUJA DE SEXO CONTRARIO SIN CONSIDERAR VALORACIÓN



ES TAN HERMOSA...

JUGADO SOBRE UN PERSONAJE MASCULINO SE CASARÁ, QUIERA O NO, CON UNA MUJER EN PUJA SI ES TAN O MÁS HERMOSA QUE ÉL SIN CONSIDERAR VALORACIÓN



UN HOMBRE MUY GUAPO...

UN PERSONAJE MASCULINO PUEDE CONSIDERAR SU BELLEZA EN LUGAR DE SU INTELIGENCIA O SU FUERZA PARA LA VALORACIÓN



ODIO PURO

UN PERSONAJE NO PODRÁ CASARSE CON EL PERSONAJE EN PUJA PORQUE LA/LO ODIS PROFUNDAMENTE Y JAMÁS SE CASARÍA CON ÉL/ELLA



UNA MUJER BRILLANTE

JUGADO SOBRE UN PERSONAJE MASCULINO SE CASARÁ, QUIERA O NO, CON LA MUJER EN PUJA SIN CONSIDERAR VALORACIÓN SI LA MUJER ES MÁS LISTA QUE ÉL



MENUDO SEMENTAL

JUGADO SOBRE UN PERSONAJE FEMENINO SE CASARÁ, QUIERA O NO, CON EL HOMBRE EN PUJA SIN CONSIDERAR VALORACIÓN SI EL HOMBRE ES MÁS FUERTE QUE ELLA



UNA AMAZONA EXTRANJERA

UN PERSONAJE FEMENINO PUEDE CONSIDERAR SU FUERZA EN LUGAR DE SU INTELIGENCIA O SU BELLEZA PARA LA VALORACIÓN



AMANTE

UNA MUJER PUEDE JUGARLO SOBRE UN PERSONAJE MASCULINO DE OTRO JUGADOR SI ES MÁS GUAPA QUE ÉL Y ESCOGER UN PERSONAJE EN PUJA COMO HIJO CON ESA NUEVA PAREJA



SE PARECE TANTO A TÍ

UN HIJO EN PUJA ES INMEDIAMENTE ACEPTADO COMO HIJO POR UN JUGADOR SIN CONSIDERAR RESTRICCIONES Y QUIERA O NO



AMOR VERDADERO

JUGADO SOBRE UN PERSONAJE CUALQUIERA SE CASARÁ, QUIERA O NO, CON EL PERSONAJE EN PUJA DE SEXO CONTRARIO SIN CONSIDERAR VALORACIÓN



ODIO PURO

UN PERSONAJE NO PODRÁ CASARSE CON EL PERSONAJE EN PUJA PORQUE LA/LO ODIS PROFUNDAMENTE Y JAMÁS SE CASARÍA CON ÉL/ELLA



AMANTE

UNA MUJER PUEDE JUGARLO SOBRE UN PERSONAJE MASCULINO DE OTRO JUGADOR SI ES MÁS GUAPA QUE ÉL Y ESCOGER UN PERSONAJE EN PUJA COMO HIJO CON ESA NUEVA PAREJA

