



DERECHO DE SANGRE

8/16

Jugadores

+8

Edad

20'

Duración

Cada cien años, los clanes vampíricos más antiguos se reúnen en un ritual solemne bajo la Luna Carmesí. Es un acto sagrado donde se renueva el equilibrio de poder entre linajes, un pacto sellado por siglos de oscuridad. Pero este año, algo ha cambiado.

Alguien ha traicionado la ley más antigua: el *Derecho de Sangre*. Un principio ancestral que prohíbe a un vampiro derramar la sangre de otro.

CONTENIDO

- 16 Cartas de identificación
- 16 Cartas de ritual
- 17 Cartas de clan
- 17 Cartas de ofrenda
- Marcadores de puntos. Gotas de sangre.
- Hoja de recuento de puntos.
- Manual de instrucciones.



PREPARACIÓN DEL JUEGO

1. Determinar el número de jugadores. (8-16)
2. Repartimos la carta de identificación en orden que colocará frente así y la carta de rito que se coloca en el centro formando un círculo.
3. Se seleccionan las cartas de clan necesarias en función del número de jugadores.
4. Se reparte boca abajo una carta de clan a cada jugador
5. Preparar las cartas de ofrenda: se prepararán tantas cartas de ofrenda como jugadores haya, asegurándose de incluir una estaca.

Antes de comenzar las rondas de juego todos los vampiros cierran los ojos. Un jugador, haciendo las funciones de narrador indicará por orden a los miembros de los diferentes clanes que abran los ojos para que se reconozcan entre ellos.

DESARROLLO DEL JUEGO

- 1 Se realiza la entrega de las ofrendas. Quién reciba la estaca será el primer traidor a la sangre.
- 2 A continuación, se realiza el ritual con los ojos cerrados.
- 3 Mientras, *La traición*. El traidor abre los ojos durante el ritual, voltea la carta de ritual con el número del vampiro al que quiere asesinar y coge un marcador de sangre del centro.
- 4 Acaba El ritual se abren los ojos y ven en el centro de la mesa boca abajo, la carta con la estaca clavada.
El vampiro traicionado reclama el *Derecho de Sangre* para intentar adivinar al traidor.
- 5 Si falla, morirá definitivamente y el asesino permanece en secreto. Si acierta, el derecho de sangre da muerte al vampiro traidor y el vampiro atacado sigue con vida.

APRENDER EL RITUAL

Todos los vampiros repetirán las frases del narrador que dirige el rito realizando los movimientos correspondientes:



FIN DEL JUEGO Y RECUENTO DE PUNTOS

El juego finaliza cuando solo quedan dos jugadores con vida. Se revelan los marcadores de puntos y se realiza el recuento final:

- +3 Gotas de Sangre
- +6 Último vampiro en morir
- +9 Dos últimos vampiros vivos
- +4 Penúltimo vampiro en morir

VICTORIA

Los puntos se suman por clan, no por jugador. El clan con la mayor puntuación es proclamado dominante durante los próximos cien años.

