

INCORPORARSE A UNA PARTIDA EN MARCHA

Los jugadores recién llegados pueden unirse a una partida que ya esté empezada, y pueden hacerlo al principio de cualquier mano. Dado que no estaría bien privar a los Peones del placer de salir por sí mismos de las clases inferiores, los jugadores nuevos entrarán en la partida como Comerciantes, a medio camino entre el Gran Dalmuti y el Gran Peón. Si hay varias posiciones entre las que elegir, el Gran Dalmuti decidirá el orden y la posición concreta de cada nuevo jugador.

LA ESTRATEGIA DE GUARDARSE CARTAS

La mayoría de las veces te saldrá a cuenta jugar tus peores cartas en cuanto puedas, pero a veces te puede convenir pasar aunque tengas cartas para jugar. A menudo, un buen jugador que se encuentre en una mala posición no jugará sus mejores conjuntos de cartas hasta que varios jugadores hayan salido del juego, reservándolas para utilizarlas sólo cuando crea que puede conseguir tener el turno en la siguiente ronda. Guardarse cartas hasta estar seguro de que son las mejores que quedan por jugar puede ser una buena idea, si lo único que te interesa lograr en esa mano es escalar una posición o mantenerte como estás.

REGLAS OPCIONALES

Una vez que tus amigos y tú ya tengáis dominado el juego básico, podéis probar una o más de las siguientes variantes:

Revolución del primer reparto

Tras el primer reparto de cartas de la partida, se declara automáticamente una revolución, así que no se pagan impuestos. Si el Gran Peón ha recibido los dos Bufones durante el reparto de cartas, puede igualmente declarar una gran revolución de manera normal.

Mazos reducidos para cuatro o cinco jugadores

Cuando juegues a **El Gran Dalmuti** con menos jugadores de lo habitual puede ser más cómodo utilizar un mazo más corto, de modo que los jugadores tengan que sostener menos cartas. Para partidas con cinco jugadores retira del juego los Campesinos, dejando así el mazo en 68 cartas. Para partidas de cuatro jugadores retira del juego los Campesinos y los Picapedreros, reduciendo así el mazo hasta las 57 cartas.

Puntuación

Cada vez que un jugador sale del juego, se lleva 1 punto por cada oponente que aún quede en juego en esa mano. Antes de empezar una partida por puntos deberéis decidir cuantas manos jugaréis en total, y el jugador que tenga más puntos al final de la última mano será el vencedor. 20 manos suele ser un buen número para empezar, aunque 30 o 40 también pueden resultar adecuadas si tenéis toda una noche por delante.

Puntuación filantrópica

Además de utilizar las reglas de puntuación anteriores, al final de cada mano el Gran Dalmuti se lleva 1 punto adicional si el Gran Peón ha escalado posiciones, y el Pequeño Dalmuti se lleva 1 punto adicional si el Pequeño Peón ha escalado posiciones.

Asientos más apropiados

Arregla la zona donde se va a jugar, de modo que el Gran Dalmuti reciba el asiento más confortable o de mayor calidad, el Pequeño Dalmuti reciba el siguiente mejor asiento, los Comerciantes reciban asientos corrientes, y los Peones reciban los asientos más incómodos. Incluso podríais llegar al extremo de obligar al Gran Peón a sentarse sobre una maleta, una caja, o hasta en el mismo suelo.

Otros símbolos de estatus

Los jugadores pueden llevar sombreros que indiquen su estatus: una corona para el Gran Dalmuti y un sombrero de paja para el Gran Peón, por ejemplo. También se puede permitir al Gran Dalmuti elegir primero la bebida y los snacks, luego al Pequeño Dalmuti, y así sucesivamente hasta llegar al Gran Peón, al que sólo le quedaría (por ejemplo) agua del grifo y pan duro. Usa tu imaginación para inventar tus propios símbolos de estatus.

Cambios entre comerciantes

Durante el pago de impuestos, el Comerciante de mayor estatus puede intercambiar una carta al azar con otro Comerciante de su elección.

Errores en el reparto

Si el Gran Peón descubre accidentalmente una carta mientras está repartiendo, el Gran Dalmuti decidirá si dicha carta va para el jugador al que le tocaba, o si en vez de eso va para el Gran Peón. Si decide que la carta vaya para el Gran Peón, éste deberá intercambiarla por una carta elegida al azar (y sin mirarla) de las que ya tenga en su mano.

CRÉDITOS

Diseño del juego:	Richard Garfield
Contribuciones al juego:	Dave Howell, T. Brian Wagner, Vic Wertz, Lily Garfield, Beverly Marshall Saling, Kristin Looney y Andy Looney
Edición:	Jenny Scott y Darla Kennerud
Dirección artística:	Daniel Gelon
Ilustraciones:	Margaret Organ-Kean
Diseño gráfico:	Daniel Gelon, Anson Maddocks, Sandra Everingham y Kim Casebeer
Composición tipográfica:	Monica Glasenapp-Horn y Nick Isaac
Gestión de producción:	Jane Flohrschutz
Gestión de la marca:	Linda Cox

DE LA PRESENTE EDICIÓN

Producción editorial:	Xavier Garriga y Joaquim Dorca
Traducción:	Chema Pamundi
Diseño gráfico:	Antonio Catalán
Producción:	Games & Co. S.C.P.

Gracias a todos los miembros del equipo dedicado a este proyecto, y a los muchos otros (demasiado numerosos para mencionarlos a todos) que han contribuido a su creación.

Un agradecimiento especial para Elizabeth Garfield por sugerir el proyecto, y a todos los que han participado en las pruebas de juego a lo largo de los años.

© 1995 Wizards of the Coast, Inc., P.O. Box 707, Renton WA98057-0707, U.S.A. El Gran Dalmuti, Wizards of the Coast, y sus logos son marcas registradas por Wizards of the Coast, Inc. En los Estados Unidos y el resto de países. El logo de Hasbro es marca registrada de Hasbro y se utiliza con permiso. TM y ® indican marcas registradas en los Estados Unidos. Todos los derechos reservados.



Un juego para 4 a 8 jugadores A partir de 8 años

*“Un día, montaré un caballo como ese”,
le dijo el chico a la mujer, mientras veían pasar
ante ellos a la procesión de nobles.*

“Sí, querido.”

“Y tendré un palacio, y montones de pasteles.”

—
“Quizás”,
contestó ella, recordando las estancias de paredes de
Mármol en las que había pasado su juventud.

—
*“Pero por lo que respecta a hoy, vamos a intentar
centrarnos en acabar de sembrar esta zanja.”*

El Gran Dalmuti: ¡El único lugar en el que un campesino y una princesa pueden intercambiar su puesto más rápido que en un cuento de hadas!

UNA BREVE HISTORIA DE ESTE JUEGO

Durante mi etapa en la universidad de posgrado, un amigo (al que yo solía llamar “Dr. Chocolate”, pero esa es otra historia) me enseñó las reglas de un fascinante juego de cartas. Nunca antes había visto un juego como ese: premiaba sobre todo al jugador que iba en cabeza, y penalizaba al jugador que iba último. Era un juego al que jugabas simplemente por el placer de hacerlo, ya que al final de la partida no había un ganador ni un perdedor; sólo se tenía en cuenta al jugador que había permanecido durante más tiempo como “Dalmuti”, y al que había demostrado más talento humillándose como “Peón”.

Algún tiempo más tarde, mis amigos y yo introdujimos en el juego un sistema de puntuación y nos pusimos a jugarlo para ver quien ganaba. Fue divertido. Luego jugué esa misma versión con mis compañeros del club de bridge. Fue divertido. Probé a jugarlo con mi familia. Fue divertido. Lo jugué con gente aficionada a los juegos, con gente que nunca solía jugar a nada, con gente joven, con gente mayor, con todo tipo de gente... y siempre era divertido. Curiosamente, aquel juego era divertido sin importar con quien lo estaba jugando. Y más curioso aún era que, lo jugase con quien lo jugase, una vez que nos poníamos a ello ya no podíamos parar.

Intrigado por la aceptación generalizada que despertaba el juego, me puse a intentar rastrear sus orígenes. No encontré mención alguna en ninguno de los libros de Hoyle (*NdT: Edmond Hoyle, un escritor inglés del siglo XVIII que publicó diversos tratados sobre juegos de cartas, y que está considerado la mayor autoridad en la materia*), pero seguí topándome aquí y allá con grupos de gente que lo jugaban, todos con sus propias versiones de las reglas y llamándolo de manera diferente según la zona: “Los Campesinos” en Japón, “Hombre Rico Hombre Pobre” en Alaska, “Escoria” en Utah... La pista más caliente que encontré fue un juego de apuestas que se jugaba en el barrio chino de New York. Aunque no fui capaz de llegar a saber su nombre, sí que descubrí que se practicaba desde hacía mucho tiempo, y que tenía diversas cualidades que lo convertían en un pariente directo del juego que estaba buscando.

Años más tarde cayó en mis manos un libro asombroso, que le recomiendo a cualquiera que tenga interés en los juegos: *Una historia de los juegos de cartas*, escrito por David Parlett. Parlett sugiere que el ancestro común de todos estos juegos similares al Dalmuti es un juego chino llamado “Zheng Shàng Yóu”, que significa algo así como “Preparar hasta la cima”. Parlett también hace referencia a un juego japonés llamado “Dai Hin Min” o “Un hombre muy pobre”. Este significado resulta bastante irónico, ya que en mi opinión “Dai Hin Min” es el origen de la palabra “Dalmuti”, que en nuestro juego significa algo bastante diferente a ser un hombre muy pobre.

Si te gusta **El Gran Dalmuti** pero no eres un jugador asiduo de juegos de cartas, dales una oportunidad. Al menos para mí, hay más horas de diversión en un simple mazo de naipes que en todas las películas de la historia del cine combinadas. Y te lo dice alguien que adora el cine.

Richard Garfield - *Diseñador de El Gran Dalmuti*.

INTRODUCCIÓN

El Gran Dalmuti es un juego de cartas sencillo de aprender y rápido de jugar. Resulta especialmente adecuado para partidas de cinco a ocho jugadores, aunque también puede jugarse sólo con cuatro personas, o con más de ocho. Cuanto más rápido te deshagas de tus cartas, más alta será la clase social de la que disfrutes en la siguiente mano. Puesto que tu clase social viene indicada por el asiento del que ocupes en la mesa, al final de cada mano los jugadores se cambian de lugar para reflejar el nuevo orden social. **El Gran Dalmuti** resulta apto (e igualmente divertido) para cualquier persona mayor de ocho años.

EL MAZO

El número que figura en cada carta se llama **rango**. Cuanto más bajo sea el rango, mejor es la carta (consulta la tabla al final de esta página). Por ejemplo, la Baronesa (4) es mejor que la Abadesa (5). El rango de una carta también te indica cuantas cartas de ese mismo tipo hay en el mazo (por ejemplo, el Caballero tiene rango 6, lo cual significa que en total hay 6 Caballeros en el mazo). La única excepción a esto son los dos Bufones, que son cartas especiales. Un Bufón jugado en solitario cuenta como una carta de rango 13, lo cual la convierte en la peor carta del juego (peor aún que los Campesinos de rango 12). Sin embargo, cuando se juega en combinación con una o más cartas, el Bufón pasa a tener el mismo rango que dichas cartas.

RANGOS DE LAS CARTAS

Bufón (ensolitario)	13	Albañil	8	Sherif	3
Campesino	12	Costurera	7	Arzobispo	2
Picapedrero	11	Caballero	6	Dalmuti	1
Pastora	10	Abadesa	5		
Cocinera	9	Baronesa	4		

OBJETIVO DEL JUEGO

El Gran Dalmuti se juega por manos. En cada mano, tu objetivo es deshacerte de todas tus cartas lo antes posible. Cuanto más rápido te las quites de encima, más alta será tu clase social en la siguiente mano.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Mezcla y corta el mazo, y deja que cada jugador robe una carta y la muestre. Los jugadores se repartirán en los asientos alrededor de la mesa, de acuerdo con los rangos de las cartas que han robado: la persona que haya robado la mejor carta se convierte en el *Gran Dalmuti*, y puede elegir el asiento que quiera. La persona que haya robado la segunda mejor carta se convierte en el *Pequeño Dalmuti*, y se sienta a la izquierda del Gran Dalmuti. Los demás jugadores se van sentando sucesivamente por el orden de sus cartas, siempre a la izquierda del anterior jugador que se haya sentado, hasta que todos los asientos estén ocupados. El jugador que ha robado la peor carta se convierte en el *Gran Peón*, mientras que el jugador sentado a su derecha es el *Pequeño Peón*. Todos los demás jugadores son diversas clases de *Comerciantes*. Recuerda que cuanto más bajo sea un rango, mejor es la carta; en este caso, los Bufones cuentan como la peor carta posible (rango 13). En caso de empate, los jugadores implicados roban nuevas cartas para deshacer el empate entre ellos.

EL REPARTO

El Gran Peón es el encargado de barajar y repartir las cartas. Al principio de cada mano reparte todo el mazo entre los jugadores, empezando por el Gran Dalmuti y siguiendo desde allí en sentido horario, dando las cartas de una en una alrededor de la mesa hasta haber repartido el mazo entero. Puede que tras el reparto algunos jugadores tengan más cartas que otros. Esto es perfectamente normal. Al fin y al cabo la vida es injusta. Los jugadores pueden mirar las cartas que reciben mientras éstas se están repartiendo.

IMPUESTOS

Tras haber repartido las cartas pero antes de empezar a jugar la mano, los Peones deben pagar impuestos. El Gran Peón elige *sus dos mejores cartas* y se las entrega al Gran Dalmuti, a la vez que el Gran Dalmuti elige *las dos cartas que quiera* de su propia mano y se las entrega al Gran Peón (una vez más, recuerda que cuanto más bajo es el rango mejor es la carta, y que los Bufones se consideran las cartas de peor rango en este caso). El Pequeño Peón y el Pequeño Dalmuti deben hacer lo mismo entre ellos, pero intercambiando tan solo una carta en lugar de dos. Todos estos intercambios de cartas son simultáneos.

REVOLUCIÓN

Si al repartir las cartas cualquier jugador recibe los dos Bufones, puede declarar una *revolución*. Una revolución significa que no se pagarán impuestos en esa mano, para decepción de los Dalmutis y regocijo de los Peones. Si quien declara la revolución es el Gran Peón, se la considerará una *gran revolución*. Cuando se produce una gran revolución, todos los jugadores intercambian los asientos con sus jugadores opuestos. Esto es, el Gran peón se convierte en Gran Dalmuti, el Pequeño Peón se convierte en Pequeño Dalmuti, y así sucesivamente.

LA PARTIDA

Cada mano se compone de un número variable de rondas de juego. La primera ronda comienza con el jugador que tiene el turno jugando boca arriba un conjunto de cartas del mismo rango. Un “conjunto” puede ser en realidad cualquier número de cartas, incluso una sola. El Gran Dalmuti tiene el turno en la primera ronda, y el juego prosigue desde él en sentido horario. En su turno, cada jugador puede o bien jugar un conjunto del mismo número

de cartas pero de mejor rango, o bien pasar (recuerda de nuevo: cuanto más bajo sea el rango, mejor es la carta). Aunque un jugador elija pasar, siempre tendrá la opción de volver a jugar más tarde en esa misma ronda, cuando le vuelva a tocar el turno.

El juego sigue adelante en sentido horario hasta que todos los jugadores pasan de forma consecutiva. Esto finaliza la ronda, y el Gran Peón recoge todas las cartas que se han jugado y las deja a un lado. El jugador que ha jugado el último conjunto de cartas de esa ronda empieza teniendo el turno en la ronda siguiente. Las rondas de juego se van sucediendo hasta que todos los jugadores se han quedado sin cartas, momento en el cual la mano finaliza.

LOS BUFONES

Como ya se ha explicado, los Bufones son cartas especiales. Un Bufón jugado en solitario (o en combinación únicamente con otro Bufón) cuenta como una carta con rango (13), lo cual quiere decir que es la carta con el peor rango del juego (peor aún que los campesinos, cuyo rango es 12). Sin embargo, uno o más Bufones jugados en conjunto con otras cartas pasan a tener el mismo rango que esas otras cartas. Así, por ejemplo, si juegas un conjunto formado por dos Albañiles (rango 8) y un Bufón, de hecho estás jugando tres cartas de rango 8.



SALIR

Cuando un jugador juega la última carta que le quedaba, se dice que ha *salido* del juego. El jugador que sale primero gana la mano y se convierte en el Gran Dalmuti para la mano siguiente. El segundo jugador en salir se convierte en el Pequeño Dalmuti y se sienta a la izquierda del Gran Dalmuti, y así sucesivamente, cada nuevo jugador que vaya saliendo ocupará el asiento a la izquierda del anterior que ha salido.

Una vez que un jugador sale, la ronda que se estaba jugando sigue adelante de forma normal. Si nadie más juega un conjunto mejor de cartas, el turno para la siguiente ronda pasa en sentido horario hasta el siguiente jugador que aún tenga cartas.

GANADORES Y PERDEDORES

Cada mano de **El Gran Dalmuti** se juega de forma independiente: convertirse en Gran Dalmuti equivale a ganar, convertirse en Gran Peón equivale a perder, y estar en cualquiera de las otras posiciones equivale a ocupar un puesto más o menos intermedio. Al igual que la vida misma, **El Gran Dalmuti** no es justo, y a menudo resulta difícil mantener tu posición, no digamos ya mejorarla.

Para dar aún más gracia al juego, se recomienda a los jugadores meterse en sus papeles: los Dalmutis pueden comportarse de manera arrogante (o quizás magnánima), los Comerciantes pueden hacer la pelota a las clases superiores a la vez que desairan a las clases inferiores, mientras que los Peones pueden mostrarse con una actitud servicial, o bien desafiante. Sea como sea, lo importante es que la cosa resulte divertida.