

# GENES MACTANTES

## Joc d'interacció entre societats

06/02/08

versió 0.2

### Índex:

1 Introducció	p. 02
2 Material de joc	p. 02
3 Creació del tauler	p. 02
4 Creació del país	p. 03
4.1 Rellevància i punts de creació	p. 02
4.2 Característiques	p. 03
4.3 Personatges	p. 04
4.4 Ciutats	p. 04
4.5 Exèrcit	p. 04
5 Torns	p. 05
5.1 Ordre del torn	p. 05
5.2 Nombre d'accions	p. 06
5.3 Esdeveniments	p. 06
5.4 Accions	p. 06
5.4.2 Declaració d'accions	p. 07
5.4.3 Accions internes	p. 07
5.4.3.1 Situacions crítiques	p. 10
5.4.4 Accions externes	p. 10
5.4.5 Resolució d'accions	p. 12
5.4.6 Personatges actius	p. 12
6 Objectius del joc	p. 13
Llistat d'accions	p. 14
Fitxa de societat	p. 15

### Drets d'autor:

**Autor:** El Nel d'Elx

**Copyright:** El Nel d'Elx 2008

El text d'aquesta obra està subjecte a una llicència "*Creative Commons by-nc-sa 2.5*" (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/deed.ca>) mercès a la qual sou lliures de copiar, distribuir i comunicar públicament l'obra, així com de fer-ne obres derivades, sempre i quan reconegueu els crèdits de l'autor, no utilitzeu aquesta obra per a finalitats comercials, i compartiu versions derivades d'aquesta obra amb la mateixa llicència.

## 1- Introducció

**GENES MACTANTES** és un joc de taula que prova de simular la interacció entre diverses societats. En un començament inclou només la vessant militar, però faig comptes d'anar millorant-ho per tal d'afegir interaccions de caire cultural o religiós.

Els jugadors seran els responsables polítics, militars, i de tota mena, dels països que comparteixen una regió geogràfica. Tothom provarà de conquerir la capital enemiga, substituir la dinastia veïna o colonitzar culturalment l'altri.

En llatí "*Genes mactantes*" seria traduït com a "*Pobles que es magnifiquen, que es glorifiquen*" o com a "*Pobles que lluiten*".

## 2- Material de joc

Per a jugar a **GENES MACTANTES** calen un mínim de 2 jugadors, fulls en blanc (un dels quals podria ser un DIN A-3), un dau de 10 cares (1d10 d'ara en endavant), i llapis o bolígrafs, és clar.

## 3- Creació del tauler

Per torns cada jugador anirà dibuixant la regió en què viuran les diferents societats. És recomanat d'emprar bolígrafs de diversos colors.

Cada jugador és responsable de dibuixar a un fol (un DIN A-3 a ser possible) una de les següents passes:

- 1) Silueta geogràfica, illes incloses. El jugador dibuixa la forma de la regió.
- 2) Accidents geogràfics. Tals com muntanyes, boscos, rius, llacs, penyasegats, ...
- 3) Fronteres entre els països. En cas d'haver-hi illes se n'ha d'explicitar la pertinença a cada país. És l'hora de marcar amb les fronteres naturals o artificials els territoris de tants països com jugadors.
- 4) Emplaçar amb sengles punts les tres ciutats més importants de cada país.

Un cop fet el mapa de la regió els jugadors escullen el país amb què volen jugar, tot continuant amb l'ordre establert durant la creació del tauler.

Per exemple:

Tres jugadors sortegen l'ordre amb què crearan el tauler per a jugar una partida de **GENES MACTANTES**, primer Arnau, després Berenguer, i per últim Cugat.

- 1) Arnau dibuixa la silueta d'una península,
- 2) Berenguer hi posa els accidents geogràfics,
- 3) Cugat marca les fronteres dels tres països,
- 4) Arnau senyala tres ciutats a cada país.

Aleshores Berenguer tria el país amb què vol jugar, Cugat escull un dels dos països que resten, i Arnau es queda amb el què no ha volgut ningú.

## 4 Creació del país

Els països són definits per una sèrie de característiques comunes, amb valors del 0 al 10, però també per l'existència d'uns personatges diferenciats (també amb característiques de l'1 al 3), i per la quantitat de ciutats, les quals ajuden indirectament al desenvolupament i a la capacitat de maniobra del país.

### 4.1 Rellevància i punts de creació

Per a crear el país hom compta amb un nombre de punts a gastar en diversos factors. Aquests punts depenen del primer factor, la *Rellevància*, que significa la importància del país en la regió, com més gran més punts de creació.

#### **Rellevància:**

- *Petita* ---> 20
- *Mitjana* ---> 30
- *Gran* ---> 40

Els jugadors poden haver establert una mateixa *Rellevància* per als seus països (i, per tant, una igualtat de condicions) o deixar-ho a l'atzar, seguint la següent taula:

#### **Rellevància aleatòria**, resultat d'1d10:

- 1-5 ---> 20
- 6-8 ---> 30
- 9-0 ---> 40

Aquesta xifra són els punts a l'abast per gastar en les quatre característiques, en els personatges i les seues característiques, en la millora o creació de ciutats, i en la potenciació de l'exèrcit.

### 4.2 Característiques

Cada país és definit per quatre característiques, les quals compten amb diferents valors numèrics (a major, millor) entre 0 i 10. Aquests valors poden créixer o minvar mitjançant diverses accions (vegeu secció 5.4 *Accions*), i són emprats a l'hora de provar d'aconseguir-les .

- **Autoritat:** La capacitat de l'elit política de ser obeïda. És un factor a tenir en compte en la fórmula d'Accions per torn (vegeu secció 5.2 *Nombre d'accions*), així com en l'ordre a l'hora d'actuar (vegeu secció 5.4.5 *Resolució d'accions*). El seu valor pujarà o baixarà durant la partida, però és especialment perillós al Contrapoder (vegeu secció 5.4.4 *Accions externes, Espionatge*), el qual li resta el seu valor mentre n'hi haja.

- **Diplomàcia:** La influència que té el país a l'exterior, amb els altres països. També emprada en l'espionatge.

- **Militarisme:** L'efectivitat i la professionalitat de les forces armades (regulars o voluntàries) del país. És un dels factors en l'Exèrcit (vegeu secció 4.5 *Exèrcit*).

- **Tecnologia:** Els avenços científics de què gaudeix el país. Poden augmentar amb investigació, o

poden ser copiats per espies. La Tecnologia és un dels factors en l'Exèrcit (vegeu secció 4.5 *Exèrcit*). A més a més, un major desenvolupament tecnològic afavoreix les comunicacions i la capacitat de maniobra d'un país, augmentant les accions disponibles (vegeu secció 5.2 *Nombre d'accions*).

Totes les característiques comencen a 0, i augmentar en 1 punt cada característica costa 1 punt.

### 4.3 Personatges

L'existència de Personatges d'un país no és obligatòria, però sí serveix com a augment si són presents a l'hora de prendre accions en què tinguen una característica pertinent (vegeu secció 5.4.6 *Personatges actius*).

En un començament, el país no compta amb cap personatge, sinó que aquests han de ser comprats durant la creació del país, tot i que també poden aparèixer durant la partida amb un acció d'"Ascendir personatge" (vegeu secció 5.4.3 *Accions internes, Personatge*).

Tots els personatges comencen forçosament amb una característica a 1 com a mínim, podent ser augmentades fins a un valor de 3 al cost d'1 punt per valor. Així mateix, els personatges poden tenir més d'una característica.

És necessari definir cada personatge amb un nom propi, i una breu descripció del seu paper en la societat.

A més a més, un dels personatges ha de ser nomenat com a "*principal*", rebent el títol de Rei, President o comsevulla. Si aquest personatge principal és mort o capturat s'esdevé una de les condicions de victòria (vegeu secció 6 *Objectius del joc*). El càrrec de "*principal*", però, pot canviar amb una acció d'"Ascendir personatge" (vegeu secció 5.4.3 *Accions internes, Personatge*).

### 4.4 Ciutats

Cada país comença amb tres ciutats establertes al mapa, però el jugador en pot fundar més durant la creació del país o amb una acció de "*Fundar ciutat*" (vegeu secció 5.4.3 *Accions internes, Ciutat*).

El cost d'una nova ciutat és d'1 punt, o bé 2 punts si la ciutat és emmurallada. Al mapa, una ciutat es marca amb un punt, i si és fortificada aquest és encerclat.

Cal, així mateix, marcar quina és la ciutat capital del país i fer públic en quina ciutat es troba el personatge principal al començament del primer torn, no així si després aquest es mou i s'amaga.

Un país que perga totes les ciutats perd tota base social i queda eliminat. O siga, un país pot no tenir personatges, però ha de tenir ciutats.

### 4.5 Exèrcit

Exèrcit es diferencia de les altres 4 característiques en el fet que no és un valor numèric simple, sinó

que el seu valor depèn d'una fórmula inicial, a la qual s'hi poden esmerçar punts de creació del país, a més a més pot créixer i minvar mitjançant diferents accions (vegeu secció 5.4.3- *Accions internes*, *Exèrcit*, "*Reclutar soldats*" i "*Soldats a casa*").

A l'hora de crear el país, el jugador calcula el valor d'Exèrcit, i després aquests punts són distribuïts en les diverses ciutats, armades i patrulles d'incursió, significat la quantitat de contingents armats que hi ha en cada lloc.

**Exèrcit** = Rellevància (5, 10 ó 15) + (Nombre de ciutats x2) + Militarisme + (Tecnologia /2) + Punts de creació esmerçats

(*Rellevància Petita = 5, Mitjana = 10, Gran = 15*)

## 5 Torns

Una partida de **GENES MACTANTES** és dividida en torns fins abastar-ne una xifra determinada o assolir una condició de victòria (vegeu secció 6 *Objectius del joc*). Els torns, alhora, són compostos en diverses fases durant les quals els jugadors decidiran les accions a prendre, respondran a iniciatives alienes o s'enfrontaran a imprevistos.

### 5.1 Ordre del torn

Cada torn té unes fases que s'han de jugar consecutivament:

- 1- Esdeveniments (Opcional)
- 2- Desenvolupament intern
  - 2.1- Situacions crítiques
  - 2.2- Declaració d'accions internes
- 3- Desenvolupament extern
  - 3.1- Declaració d'accions externes
- 4- Resolució d'accions

La **fase 1 Esdeveniments** és opcional, çò és, els jugadors han de decidir a l'inici de la partida si la hi volen incloure o no, car afegeix un caràcter aleatori que pot ajudar o malmetre l'evolució dels jugadors. Vegeu secció 5.3 *Esdeveniments*.

La **fase 2 Desenvolupament intern** és la que cada jugador escriu en secret les iniciatives d'abast local (vegeu secció 5.4.3 *Accions internes*), però abans s'ha d'esbrinar si s'esdevé cap crisi per la mala gestió de les característiques (vegeu secció 5.4.3.1 *Situacions crítiques*).

Igualment, en la **fase 3 Desenvolupament extern** els jugadors escriuen en secret les mesures de portes enfora (vegeu secció 5.4.4 *Accions externes*).

Ara bé, cap jugador no pot actuar tantes voltes com li abellisca, tothom té un nombre màxim d'accions per torn.

## 5.2 Nombre d'accions

Un jugador podrà prendre una xifra màxima d'accions per torn depenent de la importància, capacitat i bona gestió dels recursos del país. Es calcula amb la següent fórmula:

**Accions per torn** = Rellevància (1, 2 ó 3) + (Autoritat/3) + (Tecnologia/3)

O siga, una base segons la Rellevància (Petita = 1, Mitjana = 2, Gran = 3), més el valor actual d'Autoritat entre 3, més el valor actual de Tecnologia entre 3.

És important d'actualitzar la quantitat d'Accions per torn perquè les característiques poden pujar o baixar.

## 5.3 Esdeveniments

La fase d'Esdeveniments, que es juga abans de les Accions internes, no és obligatòria. Els jugadors s'han de posar d'acord abans de començar la partida si la volen jugar o no, ja que aquesta pot causar desgràcies o riqueses sobtades que, per tant, allarguen la partida i n'augmenten la imprevisibilitat.

La fase d'Esdeveniments es juga tirant 1d10, amb una resultat entre 2 i 9 no passa res d'especial, però amb 0 ó 1 s'esdevé un fet aleatori. Aleshores s'ha d'esbrinar quin és el jugador afectat tirant 1d10 (p.ex. si hi ha 3 jugadors: 1-3 jugador A, 4-6 jugador B, 7-9 jugador C, amb 0 es repeteix la tirada).

### 0 - Desastre natural:

El país del jugador afectat pateix un desastre natural adient al terreny. El jugador a la dreta de l'afectat escull quina mena de desgràcia ocorre (com epidèmia, fam, huracà, inundació, sequera, terratrèmol, volcà, ...), aleshores el jugador a continuació a la dreta escull a quina ciutat hi és.

Durant l'actual torn el jugador afectat haurà d'esmerçar forçosament una acció de "*Restaurar ordre*" (vegeu secció 5.4.3 *Accions internes, Control social*), a més, tot personatge o exèrcit que hi siga queda anul·lat i no pot ser emprat fins al següent torn.

### 1 - Descobrimet de recursos:

El jugador afectat gaudeix d'una acció addicional en l'actual torn mercès a l'explotació d'uns recursos peribles descoberts arreu del territori.

## 5.4 Accions

Una acció és tot intent d'un jugador d'aconseguir un resultat positiu per a ell i/o negatiu per a altri, hom les divideix entre internes o externes depenent del seu àmbit d'influència (internes, per al país; externes, per a altres països). N'hi ha una llista a continuació, però cal recordar que l'acció més sovintejada i profitosa serà sempre la de negociar amb altres jugadors el bescanvi de qualsevol mena de favors, informació, béns (personatges, tropes, ciutats o terrenys del mapa). L'únic que no es pot negociar són el nombre d'accions i el valor de les característiques de la societat.

Les accions seran, en primer lloc, apuntades durant la "*Declaració d'accions*", i després resoltes per

ordre de la característica Autoritat (vegeu secció 5.4.5 *Resolució d'accions*). Per a esbrinar si una acció té èxit o no hi ha tres mètodes, depenent de quina mena d'acció siga: *Automàtica* (tal com s'intenta s'aconseguix), *Prova* (tirar 1d10 contra una dificultat prefixada), o *Contesa* (en què dos jugadors s'enfronten directament).

Els resultats de les accions poden ser anular-ne a altri, augmentar o baixar el valor de les característiques, limitar el marge de maniobrabilitat del(s) oponents(s), així com la conquesta de noves ciutats o la captura de personatges rivals, entre moltes d'altres.

#### 5.4.1 Accions de moviment dels personatges

Al llarg de la partida els personatges van movent-se arreu del mapa per tal de recolzar accions (vegeu secció 5.4.6 *Personatges actius*), aquests viatges són de franc, és a dir, no comporten un cost en accions, sinó que és l'acció en si mateixa la que costa.

Ara bé, si durant el moviment el personatge passa per territori control·lat per un altre jugador, aquest pot provar de capturar el personatge viatger amb una acció gratuïta i immediata de "*Capturar personatge*" o "*Assassinar personatge*" (vegeu secció 5.4.3 *Accions internes, Personatges*).

#### 5.4.2 Declaració d'accions

Cada jugador apunta d'amagat a la resta les accions que intentarà assolir en la fase de *Resolució d'accions* (vegeu secció 5.4.5 *Resolució d'accions*). La quantitat màxima per torn en total és la d'*Accions per torn* (vegeu secció 5.2 *Nombre d'accions*), essent aquesta xifra el total a repartir entre *Accions internes* i *externes*.

Mostrar o dir obertament les accions no és en cap cas obligatori, és a dir, el jugador és lliure de fer-ho públic o de negociar l'intercanvi d'informació, tal com és permès de mentir l'altri. Només és forçós de fer les accions que hi ha apuntades al full.

Així mateix, cal tenir en compte que l'ordre en què aqueixes accions apuntades són dutes a termes durant la *Resolució d'accions* és a l'arbitri de cada jugador.

#### 5.4.3 Accions internes

Són internes totes les accions que afecten només el país del jugador.

##### - Ciutat

###### **Fortificar** (*Automàtica*)

Una ciutat ja existent és emmurallada, millorant així la defensa en cas de setge. Se li dibuixa un cercle al voltant del punt per senyalar-ho.

###### **Fundar** (*Automàtica*)

Hom crea una nova ciutat al país, millorant així la quantitat de tropes a l'abast (vegeu secció 4.5 *Exèrcit*). Al mapa es dibuixa un punt que senyala la situació i el nom de la ciutat.

##### - Control social

###### **Reprimir contrapoder** (*Prova: Autoritat 11*)

Les autoritats prenen mesures per a afeblir la dissicència al si de la pròpia societat, les quals

poden ser emprades en cas de *Guerra civil*. En cas de superar la prova d'*Autoritat*, el nivell de contrapoder baixa en la xifra per sobre d'11 que s'haja aconseguit en la tirada.

**Restaurar ordre** (Prova: *Autoritat 10*)

Després d'un *Desastre natural* (succèit durant la fase d'*Esdeveniments*) cal abastir la població malmesa amb queviures, reconstruir les infraestructures o evitar el pillatge, tot això s'aconsegueix amb l'acció obligatòria de "*Restaurar ordre*". En cas de no superar-se la prova d'*Autoritat* o en cas de no voler fer-se aquesta acció, al següent torn el jugador haurà perdut 1 en la característica d'*Autoritat*, acumulable, a més d'haver de tornar a fer aquesta acció.

**Taxes** (*Automàtica*)

El govern, empès per necessitats econòmiques, ha d'augmentar la càrrega impositiva sobre la plebs. D'aquesta manera s'aconsegueix una acció addicional per al següent torn, però és possible que la gent no hi estiga conforme: Per a evitar perdre 1 en la característica *Autoritat* el jugador ha de superar una prova a 10.

**- Desenvolupament** (*Automàtica*)

El jugador escull una característica (*Autoritat, Diplomàcia, Militarisme* o *Tecnologia*), la qual serà augmentada en 1.

**- Espionatge:**

**Observació** (Prova: *Diplomàcia 12*)

Tothom albira l'altre a cua d'ull. En cas de superar-se una prova de *Diplomàcia* a 12 el jugador anul·la una acció externa d'*Investigació* sobre el seu país, si cap altre jugador la hi volia jugar ho haurà de declarar i perdrà aqueixa acció, si aquell altre jugador, però, ja l'havia jugada continua enduent-se'n el benefici per la *Investigació*.

**- Exèrcit:**

**Batalla** (*Contesa: Militarisme*)

Una batalla és un combat entre 2 exèrcits (en cas d'haver 3 o més, s'hi hauran d'aliar, sumant el valor d'*Exèrcit* i els personatges a la tirada del jugador actuant). En ser una contesa basada en *Militarisme* cada jugador suma *Exèrcit* + personatges actius + aliats al resultat d'1d10, la resta de les dos xifres és la quantitat de punts d'*Exèrcit* a restar per part del perdedor. Altres factors a tenir en compte en la tirada són si, per exemple, un dels exèrcits lluita rere el recer d'una muralla (és a una ciutat fortificada), en aquest cas el jugador emmurallat suma 2 a la tirada. Per altra banda, cal pensar que una batalla és un fet puntual, que els exèrcits després podran moure's o continuar lluitant.

**Guerra civil** (Prova: *Militarisme 12*)

L'acció de *Guerra Civil* s'ha de jugar forçosament si s'ha esdevingut una *Situació crítica* i s'ha fallat la prova (vegeu secció 5.4.3.1 *Situacions crítiques*). Una *Guerra civil* és resol amb una *Batalla* en què lluita l'*Exèrcit "lleial"* (el control·lat pel jugador) més el valor de *Militarisme* o *Autoritat* del personatge "*principal*" contra un exèrcit "*rebel*" amb un valor inicial de 5, sumant-hi el *Contrapoder* (si n'hi ha), a més, altres jugadors poden recolzar l'alçament activant exèrcits o personatges presents al país, en cas de sumar-hi personatges s'ha de nomenar un de "*principal*". La *Guerra Civil* pot acabar de 3 maneres:

a) Quan l'*Exèrcit "lleial"* és a 0 o el personatge "*principal*" és mort, en aquests casos el jugador del



país que patia la guerra civil ha perdut i és eliminat de la partida.

b) Quan l'exèrcit "*rebel*" és a 0 o el personatge "*principal*" és mort.

c) Si el jugador afectat supera, al final d'aquesta acció una prova d'*Autoritat* a 14. És a dir, que la *Guerra Civil* pot durar diversos torns, durant els quals el(s) jugador(s) implicat(s) hi haurà(n) d'esmerçar una acció.

**Reclutar soldats** (Automàtica o Prova: *Militarisme 10*)

El jugador necessita més quantitat de tropes per a l'*Exèrcit*, així que recluta nous soldats. Si només en vol 1 és una acció automàtica, però si en vol més la plebs hi serà remisa i pot malmetre la popularitat del governant. En cas aquest cas, el jugador fa una prova de *Militarisme* a 10, cada punt que el supere és 1 més a *Exèrcit*, però és 1 menys a la característica *Autoritat*.

**Soldats a casa** (Automàtica)

El jugador escull quin nombre de punts resta al valor d'*Exèrcit*, aquesta quantitat és afegida a la característica *Autoritat*, representant així l'agraïment de la plebs pel retorn dels fills a casa des de la primera línia del front.

**Trasllat de tropes** (Automàtica)

El jugador escull la quantitat de tropes (en punts) que es mouen d'un lloc a l'altre del mapa, formant una unitat, afegint-se a una altra o dividint-se en una altra.

**- Personatge:**

**Ascendir** (Automàtica)

Un personatge sota control del jugador (estiga o no al país) és ascendit de càrrec o millora en les seues aptituds, çò és, suma 1 a una característica la tinguera abans o no.

**Assassinar** (Contesa: *Diplomàcia*)

Hom intenta matar un personatge d'un altre jugador en el país del jugador que actua. Per aconseguir-ho (o evitar-ho) s'ha de superar una contesa de *Diplomàcia* (en la qual el personatge serà actiu si té la característica). Si el personatge no és mort, el seu jugador pot escollir de repatriar-lo directament sense cost d'accions.

**Capturar** (Contesa: *Diplomàcia o Militarisme*)

Hom intenta segrestar sota qualsevol excusa un personatge d'un altre jugador en el país del jugador que actua, d'aquesta manera aquest personatge no podrà ser actiu fins que no siga alliberat. Per aconseguir-ho (o evitar-ho) s'ha de superar una contesa de *Diplomàcia* o *Militarisme* (en la qual el personatge serà actiu si té la característica escollida).

**Convèncer** (Prova: *Autoritat 18 + Aut. del personatge*)

Hom intenta fer canviar de bàndol un personatge d'un altre jugador en el país del jugador que actua, tant siga per xantatge com per la força de les noves idees, o amb manta diners. Per aconseguir-ho s'ha de superar una prova d'*Autoritat* a 18, dificultat a la qual s'ha d'afegir el valor de la característica *Autoritat* del personatge, si en té.

### 5.4.3.1 Situacions crítiques

Si durant el torn anterior alguna de les 4 característiques té un valor de 3 o menys s'esdevé un mal immediat basat en la característica i, a més a més, es pot produir una *Situació crítica*.

En primer lloc, el jugador ha d'esmerçar una de les accions del torn actual en "*Desenvolupament*" (vegeu secció 5.4.3 *Accions internes*) per a recuperar la normalitat. Si així té 4 o més en la característica s'allunya el perill i no hi ha cap més efecte. Però si, malgrat això, la característica continua a 3 o menys el jugador afectat haurà de fer una prova de la característica malmesa contra 11 (comptant-hi, si vol, personatges presents als país que vulguen recolzar l'acció). En cas de no aconseguir superar la prova llavors sí es produeix una *Situació Crítica*:

- *Autoritat* 3 o menys: **Guerra Civil** (vegeu secció 5.4.3 *Accions internes, Exèrcit*)
- *Diplomàcia* 3 o menys: **Bloqueig**. Una acció menys per torn, acumulativa fins redreçar la característica a 4 o més.
- *Militarisme* 3 o menys: **Anarquia**. Una acció menys per torn, acumulativa fins redreçar la característica a 4 o més.
- *Tecnologia* 3 o menys: **Autarquia**. Una acció menys per torn, acumulativa fins redreçar la característica a 4 o més.

Per a redreçar la característica cal fer una acció interna, automàtica, de "*Desenvolupament*", la qual suma 1 punt a la característica.

### 5.4.4 Accions externes

Externes són aquelles accions el resultat dels quals es produeix en un territori altre que el del jugador que les intenta.

#### - Espionatge:

**Copiar tecnologia** (Prova: *Diplomàcia* 12)

En cas de superar una prova de *Diplomàcia* a 12 els espies del jugador a un altre país passen informació sobre els avenços científics de què s'hi gaudeix, sumant doncs 2 a la característica de *Tecnologia*.

**Crear contrapoder** (Prova: *Diplomàcia* 14)

La dissidència a un altre país destorba i pot ser útil en cas de *Guerra civil* (vegeu secció 5.4.3.1 *Situacions crítiques*). El *Contrapoder* és una característica que resta el seu valor a l'*Autoritat* del país que la pateix. Per a crear-lo cal superar una prova de *Diplomàcia* a 14.

**Enfortir contrapoder** (*Automàtica*)

Un cop creada la mala maror és molt fàcil continuar alimentant els ressentiments, i amb una acció automàtica el jugador augmenta en 1 el valor de la característica *Contrapoder* a un altre país.

**Investigació** (Prova: *Diplomàcia 13*)

En cas de superar una prova de *Diplomàcia* a 13 un agent s'infiltra en les forces vives d'un altre país i aconseguir així informació útil per a una futura acció externa sobre aquell país (-2 a la dificultat de la prova, o +2 a la tirada de la contesa).

**Promoure desafecció** (Prova: *Diplomàcia 10*)

En cas de superar una prova de *Diplomàcia* a 10 els espies del jugador a un altre país augmenten el descontent de la població amb qualsevol excusa, i així resten 1 a la característica *Autoritat* d'aquell altre jugador.

**Sabotatge** (Prova: *Diplomàcia 12*)

Els espies del jugador a un altre país hi malmeten les infraestructures o destorben el normal funcionament de la societat mitjançant un acte de sabotatge, el qual fa perdre una acció a aquell altre jugador durant el següent torn, en cas de superar una prova de *Diplomàcia* a 12.

**- Exèrcit:**

**Batalla** (Contesa: *Militarisme*)

Una batalla és un combat entre 2 exèrcits (en cas d'haver 3 o més, s'hi hauran d'aliar, sumant el valor d'*Exèrcit* i els personatges a la tirada del jugador actuant). En ser una contesa basada en *Militarisme* cada jugador suma *Exèrcit* + personatges actius + aliats al resultat d'1d10, la resta de les dos xifres és la quantitat de punts d'*Exèrcit* a restar per part del perdedor. Altres factors a tenir en compte en la tirada són si, per exemple, un dels exèrcits lluita rere el recer d'una muralla (és a una ciutat fortificada), en aquest cas el jugador emmurallat suma 2 a la tirada. Per altra banda, cal pensar que una batalla és un fet puntual, que els exèrcits després podran moure's o continuar lluitant.

**Incursió** (Prova: *Militarisme 12*)

Una incursió és una entrada i fugida ràpida en territori enemic durant la qual es causa el major mal possible mitjançant l'assalt i saqueig de petites poblacions indefenses, això fa perdre una acció a aquell altre jugador durant el següent torn, en cas de superar una prova de *Militarisme* a 12.

**Setge** (Prova: *Militarisme 10 ó 12*)

Envoltar una ciutat (o bloquejar un port, per exemple) evitant que hi arriben reforços i queviures és un setge, el qual esdevé efectiu en cas de passar-se una prova de *Militarisme* a 10 (o 12 si la ciutat és fortificada), restant una acció al jugador amb la ciutat assetjada en el següent torn, a més d'impedir que els personatges i les tropes a la ciutat en puguin eixir. Per a trencar el setge o per a conquerir la ciutat cal superar una *Batalla* (contesa de *Militarisme*).

**- Personatge:**

**Assassinar** (Contesa: *Diplomàcia*)

Hom intenta matar un personatge d'un altre jugador en qualsevol altre país. Per aconseguir-ho (o evitar-ho) s'ha de superar una contesa de *Diplomàcia* (en la qual el personatge serà actiu si té la característica).

**Capturar** (Contesa: *Diplomàcia o Militarisme*)

Hom intenta segrestar sota qualsevol excusa un personatge d'un altre jugador en qualsevol altre país, d'aquesta manera aquest personatge no podrà ser actiu fins que no siga alliberat. Per

aconseguir-ho (o evitar-ho) s'ha de superar una contesa de *Diplomàcia* o *Militarisme* (en la qual el personatge serà actiu si té la característica escollida).

**Convèncer** (*Prova: Autoritat 18 + Aut. del personatge*)

Hom intenta fer canviar de bàndol un personatge d'un altre jugador en qualsevol altre país, tant siga per xantatge com per la força de les noves idees, o amb manta diners. Per aconseguir-ho s'ha de superar una prova d'*Autoritat* a 18, dificultat a la qual s'ha d'afegir el valor de la característica *Autoritat* del personatge, si en té.

### 5.4.5 Resolució d'accions

Els jugadors duen a terme les accions internes o externes que han apuntat per al torn actual en la durant la *Declaració d'accions* (vegeu secció 5.4.2 *Declaració d'accions*).

El jugador amb un valor d'*Autoritat* més alt actua primer i escull quina de les accions (internes o externes) que té apuntades vol fer, la llig i intenta aconseguir amb la tirada de dau corresponent, tot seguit el jugador amb una *Autoritat* immediatament més baixa actua, i així fins que, de manera consecutiva, tots els jugadors han intentat aconseguir les accions apuntades.

En cas que haja un empat d'*Autoritat* entre dos o més jugadors es resol amb una tirada d'1d10. Cal parar atenció al fet que, atés que la resta de jugadors no tinguen més accions pendents, un jugador acabe la fase de *Resolució d'accions* amb dos o més accions seguides.

Un cop decidides les accions que hom creu adients s'han de dur a terme. Cada mena d'acció té, abans de l'explicació, un parèntesi en què apareix la característica pertinenent i la mena d'acció, és a dir, quin és el mètode de resolució, depenent de la mena d'oposició. Les accions de prova i contesa necessiten de la tirada d'1d10, en la qual un resultat de 1 és una errada, i 0 és un èxit (compta com a 10).

**Acció automàtica:**

Les accions automàtiques són fetes sense cap problema, o siga, el seu objectiu és abastit immediatament.

**Acció de prova:**

Les accions de prova són aquelles amb una dificultat establerta. El jugador ha d'aconseguir una xifra superior a la determinada sumant el valor de la característica relacionada més el resultat d'1d10.

**Acció de contesa:**

Les accions de contesa són les que oposen directament els interessos de dos jugadors, els quals, per tant, hi tenen quelcom a dir. Cada jugador, doncs, tira 1d10 i suma el valor de la característica relacionada, qui aconseguisca una xifra més elevada és el guanyador de la contesa. En cas d'empat, no té efecte.

### 5.4.6 Personatges actius

Els jugadors poden, si ho creuen adient, involucrar personatges en l'intent de resolució d'una acció. Els jugadors han de d'haver declarat que el o els personatges s'hi impliquen, i, per tal que siguin útils, aquests han de tenir un valor en la característica requerida, el qual serà sumat al total de la

prova o contesa. D'això se'n diu un "*personatge actiu*".

Els personatges actius no poden actuar en la resta del torn, i s'entén implícitament que són presents a la ciutat on l'acció ha sigut duta a terme.

En cas que l'acció no s'assolisca els personatges actius reben les conseqüències del fracàs. Així, un personatge actiu en una batalla pot ser capturat o mort, o un personatge actiu que espia o fa sabotatge pot ser descobert, capturat o mort.

## **6 Objectius del joc**

La durada d'una partida de **GENES MACTANTES** pot ser establerta des d'un començament a un nombre determinat de torns o fins a que un jugador assolisca una condició de victòria.

### **Partida de durada determinada:**

Per defecte s'entén que la partida durarà fins a acabar-se el 10é torn. En aquest moment es compten els *Punts de Victòria* per a esbrinar quin jugador ha guanyat:

- Per punt en cada característica de societat, 2 punts
- Per cada personatge viu i lliure, 2 punts
- Per ciutat controlada, 2 punts
- Per punt en *Exèrcit*, 1 punt

### **Partida amb condicions de victòria:**

Els jugadors poden establir que la partida només acabarà en atansar-se qualsevol d'aquestes condicions:

- Conquesta de la ciutat capital de tot altre jugador.
- Substitució del personatge principal de tot altre jugador.

Òbviament, es pot donar el cas que una partida establerta a una durada determinada acabe abans si s'esdevé un condició de victòria i, per tant, no queden jugadors oponents.

## Llistat d'accions

### Accions internes

#### - Ciutat

Fortificar (Automàtica)

Fundar (Automàtica)

#### - Control social

Reprimir contrapoder (Prova: Autoritat 11)

Restaurar ordre (Prova: Autoritat 10)

Taxes (Automàtica)

#### - Desenvolupament (Automàtica)

#### - Espionatge:

Observació (Prova: Diplomàcia 12)

#### - Exèrcit:

Batalla (Contesa: Militarisme)

Guerra civil (Prova: Militarisme 12)

Reclutar soldats (Automàtica o Prova: Militarisme 10)

Soldats a casa (Automàtica)

Trasllat de tropes (Automàtica)

#### - Personatge:

Ascendir (Automàtica)

Assassinar (Contesa: Diplomàcia)

Capturar (Contesa: Diplomàcia o Militarisme)

Convèncer (Prova: Autoritat 18 + Aut. del personatge)

### Accions externes

#### - Espionatge:

Copiar tecnologia (Prova: Diplomàcia 12)

Crear contrapoder (Prova: Diplomàcia 14)

Enfortir contrapoder (Automàtica)

Investigació (Prova: Diplomàcia 13)

Promoure desafecció (Prova: Diplomàcia 10)

Sabotatge (Prova: Diplomàcia 12)

#### - Exèrcit:

Batalla (Contesa: Militarisme)

Incursió (Prova: Militarisme 12)

Setge (Prova: Militarisme 10 ó 12)

#### - Personatge:

Assassinar (Contesa: Diplomàcia)

Capturar (Contesa: Diplomàcia o Militarisme)

Convèncer (Prova: Autoritat 18 + Aut. del personatge)

## Ordre del torn

1- Esdeveniments (Opcional)

2- Desenvolupament intern

2.1- Situacions crítiques

2.2- Declaració d'accions

internes

3- Desenvolupament extern

3.1- Declaració d'accions

externes

4- Resolució d'accions

**GENES  
MACTANTES**

**Nom:**

**Rellevància:**

**Descripció:**

**Característiques**

**Autoritat:**

**Diplomàcia:**

**Militarisme:**

**Tecnologia:**

**Personatges**

**Nom:**

**Càrrec:**

**Nom:**

**Càrrec:**

**Nom:**

**Càrrec:**

**Nom:**

**Càrrec:**

**Nom:**

**Càrrec:**

**Ciutats**

**Capital:**

**Exèrcit**

**Accions per torn**

**Accions per torn** = Rellevància (1, 2 ó 3) + Autoritat /3 + Tecnologia /3

**Exèrcit** = Rellevància (5, 10 ó 15) + Ciutats x2 + Militarisme + Tecnologia /2