

RAZZIA!

De Reiner Knizia

Cae la noche y los capos se reúnen para repartirse la ciudad pero tienen el tiempo en su contra. Al amanecer, con la llegada del sol...

¡Ra impondrá justicia!

99 Cartas de botín



20 Cartas rojas de joyas
4 de cada uno de estos tipos: escarabajo, cruz, brazalete, tiara y sortijas.



16 Cartas moradas de guardaespaldas



21 Cartas de Ra



6 Cartas azules de ladrones



3 Cartas amarillas de monedas de oro

16 Cartas verdes de coches



10 Cartas verdes de conductor



5 Cartas de información de puntuación



28 Cartas marrones de negocios
4 de cada uno de estos tipos: casino, transporte, cine, carreras, inmobiliaria, club nocturno y restaurante



16 Fajos de billetes
con sus diferentes valores de 1.000 a 16.000



5 Fichas de puntuación



1 Tablero de puntuación



1 Ficha de escultura de Ra
Puede usarse para recordar el jugador que inició la última subasta

IDEA DEL JUEGO

Cada jugador representa al **capo de una familia dentro de la Mafia** y tiene **tres fajos de billetes a su disposición** para usar en tres rondas (cuatro fajos para 3 jugadores).

Cuando un jugador gana una subasta, toma las cartas de botín y las coloca boca arriba frente a él junto con su patrimonio familiar.

Los jugadores no deben esperar demasiado tiempo para usar sus fajos de billetes, porque **en cuanto se hayan revelado siete Cartas de Ra, hay una redada y la ronda se termina de inmediato.**

Al final de cada ronda, reciben puntos por las cartas de botín que tengan en su patrimonio familiar.

El jugador que tenga más puntos después de tres rondas será el ganador. Las cartas siempre deben estar claramente visibles, clasificadas según su color y su tipo.

Nota: Todas las cartas marcadas con una cruz roja en la esquina superior izquierda se retiran de la partida después de puntuar. Todas las demás cartas permanecen en el patrimonio familiar de los jugadores.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA (3-5 JUGADORES)

El tablero se coloca en el centro de la mesa. **Cada jugador recibe una carta de información de puntuación**, que deja en la mesa frente a él, y **su ficha correspondiente de puntuación**. Las cartas de información de puntuación y fichas de puntuación restantes se devuelven a la caja y no se utilizarán.

A cinco jugadores, se necesitan los 16 fajos de billetes. A tres o cuatro jugadores, los fajos utilizados son los de valor 1.000 a 13.000; los fajos de valor 14.000 a 16.000 se devuelven a la caja.

El fajo de billetes de valor 1.000 se coloca boca arriba en el espacio para fajos del tablero.

Se hacen paquetes de fajos siguiendo la siguiente tabla dependiendo del número de jugadores y se reparte cada paquete de fajos de billetes a cada uno de los jugadores de forma aleatoria.

**COLOCA
EL FAJO
DE VALOR
1.000**

CADA JUGADOR RECIBE:

**UN PAQUETE
DE FAJOS**



**UNA CARTA DE
INFORMACIÓN**



**UNA
FICHA**



Partida a 2 jugadores:

Jugador 1

2.000, 5.000, 6.000, 9.000.

Jugador 2

3.000, 4.000, 7.000, 8.000.

~~10.000~~ ~~16.000.~~

Una ronda se termina al revelar la quinta carta de Ra.

Partida a 3 jugadores:

Jugador 1

2.000, 5.000, 8.000, 13.000.

Jugador 2

3.000, 6.000, 9.000, 12.000.

Jugador 3

4.000, 7.000, 10.000, 11.000.

Partida a 4 jugadores:

Jugador 1 2.000, 6.000, 13.000.

Jugador 2 3.000, 7.000, 12.000.

Jugador 3 4.000, 8.000, 11.000.

Jugador 4 5.000, 9.000, 10.000.

Partida a 5 jugadores:

Jugador 1 2.000, 7.000, 16.000.

Jugador 2 3.000, 8.000, 15.000.

Jugador 3 4.000, 9.000, 14.000.

Jugador 4 5.000, 10.000, 13.000.

Jugador 5 6.000, 11.000, 12.000.

Los fajos de billetes se colocan visibles boca arriba frente a cada jugador. Las 120 cartas de juego se barajan bien y se dividen en dos mazos (de igual tamaño). Los dos mazos se colocan boca abajo al lado del tablero.

DESARROLLO DE LA PARTIDA (DE 3 A 5 JUGADORES)

El jugador con el fajo de billetes de mayor valor comienza la partida. Cada jugador elige 1 de 3 acciones para realizar en su turno. Esto continúa hasta el final de la ronda, y luego se lleva a cabo la puntuación.

ACCIÓN A:

Toma la carta superior de uno de los mazos boca abajo y colócala boca arriba al lado del tablero.

Al revelar una carta hay dos posibilidades:

Se revela una carta de botín:

La carta de botín se coloca boca arriba al lado de la parte inferior derecha del tablero, y al lado de cualquier otra carta de botín que ya se haya jugado.

MÍRIAM FÉLIX



Ejemplo: Míriam empieza y revela una joya (tiara). La coloca directamente al lado del tablero. Le toca el turno a Félix que revela un coche y lo coloca justo a la derecha de la tiara.



Se revela una carta de Ra:

La carta de Ra se coloca boca arriba al lado de la parte superior derecha del tablero, y al lado de cualquier otra carta de Ra que ya se haya jugado. En este momento se interrumpe la partida y se realiza una subasta normal.

Ejemplo: David revela una carta de Ra y la coloca al lado del tablero. Se realiza una subasta.

Subasta Normal

Cada jugador solo tiene una oportunidad de pujar con un fajo de billetes o de pasar del botín. El jugador a la izquierda del que reveló la carta de Ra va primero, y se sigue en el sentido de las agujas del reloj con el resto de jugadores. En cuanto se haga una puja con un fajo de billetes, los siguientes jugadores solo pueden ofrecer fajos con cantidades más altas (o pasar). Quien puje con el fajo de mayor valor, toma todas las cartas de botín de la mesa y las añade a su propio patrimonio familiar. Luego toma el fajo de billetes que haya en ese momento sobre el tablero y lo coloca boca abajo al lado de su patrimonio familiar. Después, coloca el fajo con el que ha pujado sobre el tablero. Todos los demás jugadores recuperan sus fajos. Las cartas de Ra se mantienen al lado de la parte superior derecha del tablero.



Ejemplo: David ha revelado una carta de Ra. La jugadora de su izquierda, Míriam, comienza con la subasta normal y ofrece un fajo de 7.000. Félix pasa. María ofrece un fajo de 9.000. David, el último jugador, pasa. María toma las cartas de botín de la mesa y las coloca boca arriba junto a su patrimonio familiar. Toma el fajo de 1.000 de la mesa y lo coloca boca abajo al lado de su patrimonio familiar. Coloca el fajo de 9.000 con el que ganó la subasta sobre el tablero, boca arriba. Míriam recupera su fajo de 7.000. La partida ahora continúa desde donde se quedó, con el jugador a la izquierda del que reveló la carta de Ra. Nota: Si todos los jugadores pasan en una subasta, todas las cartas permanecen sobre la mesa y la partida continúa.

ACCIÓN B:

El jugador usa un ladrón que ya está en su patrimonio familiar.

El jugador toma cualquier carta de botín de su elección que se encuentre boca arriba al lado del tablero y la coloca en su propio patrimonio familiar. El ladrón se descarta de la partida y se devuelve a la caja. Si tiene varios ladrones, puede usarlos todos a la vez. **Todos los ladrones utilizados de esta manera se descartan.** Si aparecen huecos al lado del tablero, se completarán en futuras rondas.



Ejemplo: Es el turno de María. Ya tiene un ladrón en su patrimonio familiar. Usa al ladrón y toma un Conductor de al lado del tablero y lo coloca en su patrimonio familiar. El ladrón se devuelve a la caja. El turno de María se ha acabado.

ACCIÓN C:

El jugador convoca una subasta por orden judicial y lo anuncia alto y claro. La subasta por orden judicial es igual que una subasta normal excepto por una diferencia. **Si todos los jugadores anteriores pasan, el último jugador de la puja (el que ha convocado la subasta) debe pujar.** Si ha habido una puja, entonces el último jugador puede pasar. Una vez se completa la subasta, la partida continúa con el jugador a la izquierda del que convocó la subasta por orden judicial.



Ejemplo: Es el turno de Miriam y ella convoca una subasta por orden judicial. El jugador de su izquierda, Félix, comienza y decide pasar. María y David pasan también. Miriam es la última y debe pujar ahora con un fajo y ofrece su fajo de menor valor, el de 3.000. Miriam toma todas las cartas de botín del centro y las coloca en su patrimonio familiar. Además, recibe el fajo actual del tablero y lo pone boca abajo al lado de su patrimonio. Miriam coloca el fajo de 3.000 boca arriba en el espacio para fajos del tablero. Por lo tanto, la subasta por orden judicial acaba y el siguiente jugador, Félix, continúa la partida.

Consejo: Convocar una subasta por orden judicial es un elemento táctico del juego importante. Con frecuencia, es útil convocar una subasta por orden judicial si solo hay una o dos cartas de botín sobre la mesa. De esta forma, se puede presionar a los propietarios de fajos de valor alto y es útil para aquellos con fajos de valor bajo.

Si se colocan **siete cartas de botín sobre la mesa, hay una subasta normal automática**. Si nadie puja, todas las cartas de botín se devuelven a la caja. Cuando un jugador ha gastado todos sus fajos de billetes para la ronda actual, no realiza más turnos y se espera hasta que la ronda haya terminado. Los otros jugadores continúan saltando el turno de los jugadores que ya hayan gastado todos sus fajos.

Si solo queda un jugador en la ronda, continúa jugando solo. Si uno de los mazos de cartas boca abajo se acaba, divide el mazo que queda en dos nuevos mazos.

La ronda acaba inmediatamente cuando todos los jugadores han gastado sus fajos de billetes o si se han revelado siete cartas de Ra.

PUNTUACIÓN PARA LAS DOS PRIMERAS RONDAS

Cada jugador recibe puntos por cada una de las cartas de botín en su patrimonio familiar, excepto por las cartas de Negocio que solo se puntúan en la ronda final. Los jugadores anotan sus puntos en el tablero con sus fichas de puntuación.



Ladrones: Cada ladrón otorga 2 puntos a su dueño.

Ejemplo: María tiene dos ladrones en su patrimonio familiar y recibe 4 puntos por ellos.



Guardaespaldas: El jugador con la mayor cantidad de guardaespaldas obtiene 5 puntos y el que tiene la menor cantidad obtiene -2 puntos.

Si varios jugadores empataran por la mayor o la menor cantidad de guardaespaldas, todos los jugadores afectados obtienen los puntos correspondientes. Todos los demás jugadores no obtienen puntos. *Ejemplo: Míriam y Félix tienen cuatro guardaespaldas cada uno, David tiene dos y María solo uno. Míriam y Félix obtienen 5 puntos cada uno. María obtiene -2 puntos. David obtiene 0 puntos.*



Coche y Conductor: Por cada coche y por cada Conductor, el propietario recibe un punto. **Nota: Si un jugador no tiene al menos un Conductor, entonces no recibe puntos por ningún coche.**

Ejemplo: Félix tiene un coche y tres Conductores, obtiene 4 puntos. María tiene cinco coches, pero no tiene ningún Conductor, no obtiene puntos. Míriam tiene dos conductores, obtiene 2 puntos. David tiene tres coches y un Conductor, obtiene 4 puntos.





Joyas: Si un jugador no tiene ninguna joya, entonces obtiene -5 puntos. Por una o dos joyas diferentes, no obtiene puntos. Si un jugador posee tres joyas diferentes, obtiene 5 puntos. Cuatro joyas diferentes otorgan 10 puntos y cinco diferentes otorgan 15 puntos.

Ejemplo: Félix tiene dos escarabajos, tres tiaras y dos brazaletes, por lo tanto, tiene tres joyas diferentes y recibe 5 puntos. María posee dos cruces y un escarabajo, no obtiene puntos. David y Miriam no tienen joyas, obtienen -5 puntos cada uno.



Monedas de oro: Por cada carta de monedas de oro que tenga un jugador, recibe 3 puntos. *Ejemplo: David tiene dos cartas de monedas de oro y recibe 6 puntos.*

Importante: Después de anotar los puntos de cada jugador, todas las cartas de botín con una pequeña cruz roja en la parte superior izquierda, se retiran de la partida y se devuelven a la caja. Todas las demás cartas de botín permanecen en el patrimonio familiar y están disponibles para la siguiente ronda de puntuación.

PREPARACIÓN DE LA SIGUIENTE RONDA

Los jugadores toman todos sus fajos de billetes y los colocan boca arriba frente a ellos. Cada jugador comienza la siguiente ronda de nuevo con la misma cantidad de fajos de billetes que tenía al comienzo de la partida (solo que con valores diferentes). **Se devuelven boca abajo a la caja todas las cartas de botín que todavía se encuentren sobre la mesa, así como todas las cartas de Ra.** El fajo situado boca arriba sobre el tablero permanece allí. **El jugador con el fajo más alto comienza la siguiente ronda,** como siempre, decidiendo una de las tres acciones posibles.

PUNTUACIÓN DE LA TERCERA RONDA Y FINAL DE LA PARTIDA

Puntúa la tercera ronda igual que las dos primeras rondas.

Además, ahora se otorgan puntos por los negocios que un jugador tiene en su patrimonio familiar, así como por los fajos de billetes.



Negocios: Los negocios se evalúan de dos maneras. Hay puntos por tener negocios diferentes y también por negocios idénticos: **Por 1, 2, 3, 4, 5, 6 negocios diferentes, el propietario recibe 1, 2, 3, 4, 5, 6 puntos respectivamente. Por 7 negocios diferentes, el jugador recibe 10 puntos.** Además, **tres negocios idénticos otorgan adicionalmente 5 puntos y cuatro negocios idénticos, 10 puntos.** Si un jugador tiene varias veces tres o cuatro negocios idénticos, en cada caso recibe los puntos correspondientes. *Ejemplo: David tiene 5 negocios diferentes. Obtiene 5 puntos. Además, David tiene un lote de cuatro negocios idénticos (4 Restaurantes) y un lote de tres negocios idénticos (3 Casinos). Por los restaurantes recibe 10 puntos, por los casinos 5 puntos. En total son 20 puntos.*



Fajos de billetes: Cada jugador suma los números en sus fajos de billetes (revelados y ocultos). **El jugador con la suma más alta obtiene 5 puntos; el jugador con la suma más baja recibe -5 puntos.** Si varios jugadores empataran en la suma más alta o más baja, todos los jugadores

afectados obtendrían los puntos correspondientes. Todos los demás jugadores no reciben puntos.

Ejemplo: Los tres fajos de billetes de Míriam suman un valor total de 25.000, los de Félix 21.000, los de María 17.000 y los de David también 17.000. Míriam obtiene 5 puntos. David y María reciben -5 puntos cada uno.

El jugador con la mayor cantidad de puntos después de la tercera puntuación es el vencedor.

VARIANTE PARA DOS JUGADORES

La interacción entre los dos jugadores es más directa y con ello hay una alta probabilidad de que se descubran menos cartas de botín. **Los fajos de billetes con los valores de 10.000 a 16.000 se retiran de la partida y se devuelven a la caja.** Por lo tanto, solo se necesitan 9 fajos de billetes para la partida. Un jugador recibe los fajos de billetes con los valores 2.000, 5.000, 6.000 y 9.000. El otro jugador recibe los fajos de billetes con los valores 3.000, 4.000, 7.000 y 8.000. El fajo de valor 1.000 se coloca boca arriba en el espacio para fajos del tablero. **Una ronda se termina al revelar la quinta carta de Ra.** Todas las demás reglas y el resto del funcionamiento de la partida siguen siendo iguales.



CRÉDITOS

Diseñador: **Reiner Knizia** • Arte y diseño: **Dossom Studio**

Edición: **Sergio Vaquero** y **Nancy Yao**

Traducción: **David Serrano** • Maquetación: **Dossom Studio**



© Ediciones Primigenio 2020.

© Dr. Reiner Knizia 2020.

Todos los derechos reservados