

GRIN

Las Máscaras:

Maestro – Un solo narrador

Jugadores – De uno a cuatro Personajes

Las Cartas:

Una baraja estándar de 52 cartas

Un solo Comodín (Joker)

El Baile:

Cuando un Jugador desea que su Personaje acometa una acción difícil, donde el fracaso sería significativo, el Maestro puede requerir que se roben una o más cartas del mazo. Las acciones muy difíciles pueden requerir hasta tres cartas. Robar cualquier carta que no sea el Comodín significa que el Personaje tiene éxito en su intento de acción. Las cartas robadas se colocan en una pila de descartes.

Si el Comodín es robado, el Personaje del Jugador es eliminado del juego de una manera acorde a la narrativa. Los recursos utilizados son, normalmente, la muerte o la locura.

Si una Figura es robada, el Jugador debe robar una carta adicional para tener éxito en su intento.

Si un As es robado, el Jugador lo mantiene frente a él. Un As se puede gastar en lugar de robar una carta, o forzando a otro Jugador a robar una carta adicional. Una vez gastado, se colocará en la pila de descartes.

El Inicio:

Por cada Jugador menos que cuatro, el Maestro quitará cuatro cartas "normales" aleatorias (no-Comodín, no-As, no-Figura) de la Baraja. Se retirarán del juego y nunca serán barajadas otra vez.

El Maestro, después, barajará el resto del mazo con la excepción del Comodín.

El Maestro colocará siempre al primer Comodín aleatoriamente entre las veinte cartas inferiores.

El Final:

Cuando un Personaje muere, el Maestro repite los pasos de *El Inicio*. Los cuatro cartas quitadas son dadas al Jugador cuyo Personaje murió.

Un Jugador con un Personaje muerto puede gastar cada una de sus cuatro cartas para que otros Jugadores con un Personaje vivo tengan que robar una carta adicional o puedan evitar robar. Una vez sea gastada, cada carta será puesta boca abajo frente al Jugador que la ha gastado. Nunca serán barajadas otra vez.