



LA BATALLA DE LAS DIVAS

✍ JAVI DE CASTRO

⚙ ALBERT REYES

🎮 JOÃO DUARTE-SILVA

INTRODUCCIÓN

La ópera siempre ha sido un espectáculo de grandes emociones, pasiones desbordadas y rivalidades legendarias. Pero pocas han alcanzado la magnitud del enfrentamiento entre **Maria Callas** y **Renata Tebaldi**, dos sopranos que no solo dominaron los escenarios más prestigiosos del siglo XX, sino que dividieron a críticos, directores de orquesta y aficionados en dos bandos irreconciliables.

Por un lado, **Maria Callas**, la soprano que revolucionó la ópera con su arte interpretativo y su arrolladora personalidad. Apodada La Divina, su voz no era perfecta, pero su manera de cantar convertía cada nota en un torrente de emociones. Callas no solo interpretaba a sus personajes, los vivía: su Violetta moría de verdad en escena, su Tosca no solo cantaba *Vissi d'arte*, sino que lo sentía en carne propia. Intensa, apasionada y perfeccionista hasta la extenuación, Maria Callas conquistó al público con su magnetismo, pero también se granjeó enemigos con su fuerte carácter y su inquebrantable exigencia.

En el otro extremo, **Renata Tebaldi**, la soprano de la voz pura, la técnica impecable y la calidez sonora que hacía estremecer al público. Mientras Callas deslumbraba con su dramatismo, Tebaldi conquistaba con su belleza vocal, su legato perfecto y una dulzura que parecía tocada por lo divino. Su estilo era menos teatral, pero su timbre celestial la convirtió en la favorita de quienes buscaban la perfección musical antes que el riesgo interpretativo.

Con una personalidad más discreta y un trato afable, Tebaldi representaba la tradición, la elegancia sin estridencias, la ópera en su forma más pura.





La rivalidad estalló con toda su fuerza en la década de los 50, cuando el famoso director de orquesta Arturo Toscanini declaró que la voz de Tebaldi era “la de un ángel” y la prensa no tardó en contrastarla con la tempestuosa Callas. Se dijeron palabras afiladas, se avivaron debates en los teatros y, aunque ambas aseguraban no odiarse, las pullas y las indirectas eran continuas. Callas, mordaz como siempre, sentenció: “Comparar mi voz con la de Tebaldi es como comparar un champán con una Coca-Cola”. Tebaldi, por su parte, replicó: “Prefiero ser Coca-Cola”.

El mundo de la ópera se dividió, y cada función se convirtió en una nueva batalla sin balas, pero con notas capaces de cortar el aire. Ahora, la historia vuelve a escribirse en **La Batalla de las Divas**, un juego de estrategia, oportunismo y mucho arte en el que competiréis por ver quién se alza con la victoria. ¿Apostarás por la intensidad dramática y el genio revolucionario de Callas o te pondrás del lado de la perfección vocal y la serenidad de Tebaldi?

En *La Batalla de las Divas*, te sumergirás en la lucha por el trono operístico, usando carisma, talento y alguna que otra maniobra digna de un aria de venganza. ¿Quién conquistará los teatros y los corazones del público? La última nota está en tus manos. El telón está a punto de alzarse.

Afina tu estrategia, deslumbra al público y demuestra quién es la verdadera *prima donna* de la ópera.



COMPONENTES



48 cartas de Diva
(24 por mazo)



20 cartas de Ópera



2 cartas de Ayuda
(1 por jugador)



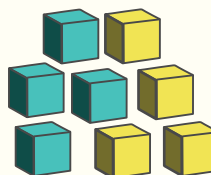
28 fichas de Notas
musicales



8 fichas de
Instrumento



2 fichas de Director
de Orquesta



8 cubos de Aplausos
(4 por persona)



4 fichas de Tesisura
Vocal (2 por persona)



4 discos de Puntos de
Victoria (2 por persona)



4 contadores de Fama



2 marcadores
de Diva



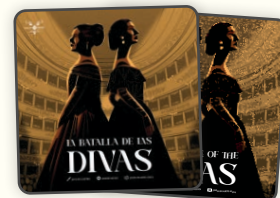
1 tablero de Orquesta
y Puntuación



1 tablero de Piano



4 tableros de Teatros

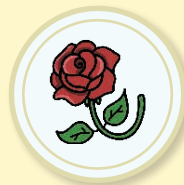


2 reglamentos
(Español e Inglés)

OBJETIVO DEL JUEGO

En *La Batalla de las Divas*, los jugadores asumen el papel de Maria Callas y Renata Tebaldi en su lucha por la supremacía operística. A lo largo de la partida, cada diva interpretará grandes óperas, acumulará fama y protagonizará momentos clave de su carrera, en una línea temporal que narrará su legado.

El objetivo es obtener más puntos de victoria que tu rival, lo que se consigue a través de distintas estrategias:



Puntos de victoria



Interpretar Óperas icónicas en los teatros más prestigiosos.



Administrar con astucia las cartas de Diva, que incluyen eventos históricos, habilidades especiales y momentos clave de su carrera.



Dominar el Piano y ampliar la Tesitura Vocal, clave para desbloquear nuevas oportunidades musicales.



Gestionar la influencia en la Orquesta y la Fama en los teatros, lo que permitirá modificar la Línea Temporal y ganar ventajas decisivas.

La partida concluye cuando se han representado cinco Óperas. En ese momento, se suman los puntos obtenidos en los Teatros, la Orquesta, el Piano y la Línea Temporal para determinar quién ha dejado una huella imborrable en la historia de la ópera.

PREPARACIÓN

Una partida de *La Batalla de las Divas* se juega durante un número indeterminado de turnos. La partida termina cuando, entre ambos jugadores, han representado 5 Óperas, o cuando el mazo de uno de los jugadores se agota y no hay cartas suficientes en los descartes para reponer la mano entera. **Ganará la persona que consiga más puntos al final de la partida.**

Determinad quién jugará como Maria Callas y quién lo hará como Renata Tebaldi.

A Coloca los **4 tableros de Teatros** entre ambas personas de tal manera que los lados en amarillo miren a Tebaldi y los lados en azul miren a Callas. Sitúa el tablero de **Puntuación y Orquesta** a un lado y el **tablero de Piano** al otro, dejando un espacio con los tableros de Teatros, para situar la **Línea Temporal** durante la partida.

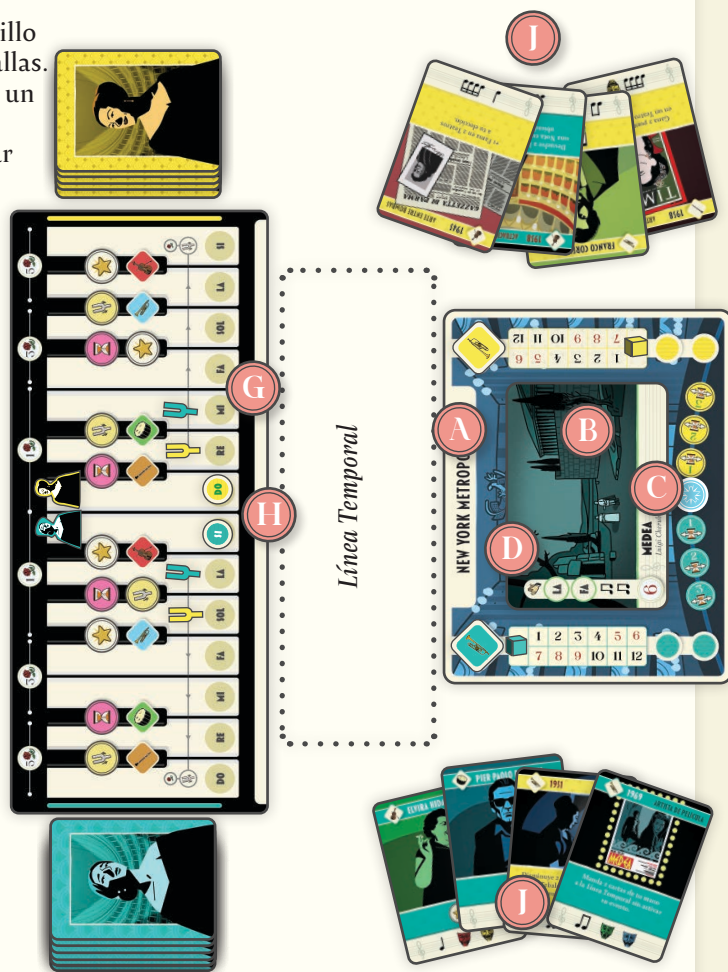
B Mezcla el **mazo de Óperas** y coloca una carta de Ópera bocarriba en cada uno de los 4 Teatros. Deja el resto de las cartas en un mazo bocabajo cerca de la zona de juego.

C Coloca las **fichas de Fama** en la casilla Neutral de los indicadores de Fama de cada Teatro.

D Cada persona coloca los **4 contadores (cubos) de Aplausos** en la casilla "0" del indicador de Aplausos y sitúa cada **ficha de instrumento** en el lugar indicado de cada uno de los Teatros.

E Las **dos fichas de Director de Orquesta** se dejan cerca de la zona de juego por el momento.

F Coloca un **disco de Puntos de Victoria** azul y otro amarillo en la casilla "0" del tablero de Orquesta y Puntuación. Coloca los otros dos discos de puntuación en la casilla "+0".



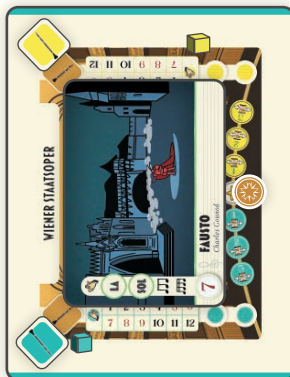
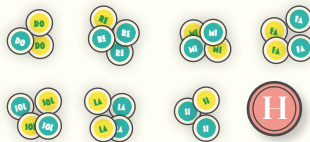


Pon un **marcador de Tesitura Vocal** azul (Callas) sobre las notas la y mi de las teclas que aportan 1 PV (punto de victoria) en el tablero de Piano.

Haz lo propio con los amarillos (Tebaldi), en cuyo caso irán sobre las teclas sol y re. Esto representará la tesitura vocal de cada artista.



Separa y clasifica las **fichas de Notas Musicales** en montones. Cada ficha tiene 2 colores y se deben colocar por la cara amarilla para Tebaldi y por la cara azul para Callas. Toma una ficha de **LA, SI, DO y RE**. Cada persona tomará una de estas 4 fichas al azar (elegid el método que queráis) y la colocará sobre el piano en la zona central cuya puntuación es 1 PV. A continuación, coloca la **ficha de Diva** sobre la misma tecla para indicar dónde empezará cada una.



CONCEPTOS CLAVE

LAS CARTAS DE DIVA

En *La Batalla de las Divas* cada persona dispone de un mazo personal y asimétrico de 24 cartas. Dentro de cada mazo, existen 3 tipos de cartas:

Cartas con eventos positivos: el evento produce una acción beneficiosa para el jugador.

Cartas con eventos negativos (formarán parte de la Línea Temporal del rival): la acción es perjudicial para la rival, pero al final le puede ayudar a puntuar en la Línea Temporal. Por este motivo estas cartas tienen el color del oponente.

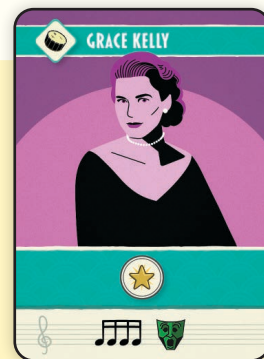
Cartas de personaje: estas cartas activan la Habilidad especial de la Diva. Las cartas dan puntos al final de la partida si se coloca de manera adyacente al menos a una carta de evento de su color. Es decir, dos cartas de Personaje juntas no puntúan.



Cartas con
eventos positivos



Cartas con eventos negativos
(que forman parte del mazo rival)



Cartas de personajes

Cada mazo se diferencia del rival por disponer de eventos positivos diferentes, habilidades especiales diferentes y algunos recursos diferentes. Así, por ejemplo, Tebaldi dispone de algunas cartas con 2 ritmos distintos, lo que le permite moverse más lejos y completar con más facilidad algunas óperas; mientras que Callas, por su parte, dispone de cartas con 2 tipos distintos de máscaras, lo cual le permite conseguir puntos más rápido en las obras representadas.

ANATOMÍA DE LAS CARTAS

- A Instrumento:** si coincide con el del Teatro sobre el que se juega esta carta, avanza un espacio el indicador de Fama.
- B Nombre del personaje/ año y título:** las cartas de personaje indican el nombre del amigo de Callas o Tebaldi representado en la ilustración.

Las cartas de evento indican el año en el que ocurrió el evento de la carta. Este se tendrá en cuenta a la hora de conformar la Línea Temporal y al puntuar al final de la partida.
- C Ilustración:** retrato del personaje o descripción de un suceso real acontecido en el año indicado en la carta. Su finalidad es únicamente narrativa. Hay una explicación de cada imagen al final de las reglas.
- D Acción:** describe la acción que se puede llevar a cabo si se juega la acción de Línea Temporal en el Piano o la habilidad especial del personaje.
- E Recursos:** en una carta puede haber solo ritmos musicales, o ritmos y máscaras. Los ritmos tienen una doble función: servir de recurso para interpretar una ópera y movimiento por el piano. La única finalidad de las máscaras es aportar Aplausos 🖐️ adicionales para ganar las óperas.



HABILIDAD ESPECIAL DE LOS PERSONAJES

Amigos de Maria Callas: gana un punto de Fama en un indicador de Fama a tu elección.

Amigos de Renata Tebaldi: al activar el evento, Tebaldi puede colocar una Nota Musical de la Reserva General en una tecla colindante de su ubicación actual sobre el tablero de Piano o voltearla.

Por ejemplo, si se encuentra en la tecla re, podrá colocar o voltear Nota de las teclas do o mi.

IMPORTANTE: solo puedes colocar o voltear Notas dentro de tu Tesitura Vocal.



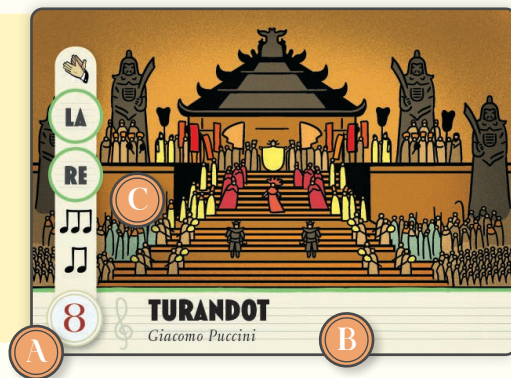
Icono de habilidad de los Amigos de Maria Callas.



Icono de habilidad de los Amigos de Renata Tebaldi.

LAS CARTAS DE ÓPERA

- A** **Aplausos** 🖐️: puntuación mínima requerida para poder cerrar la Ópera. Por ejemplo, para *Turandot*, necesitamos 8 🖐️ para cerrarla.
- B** **Información de la ópera**: nombre y compositor de la Ópera interpretada.
- C** **Recursos que puntúan**: todas las Óperas tienen siempre 2 ritmos y 2 notas que deberás conseguir para acumular Aplausos 🖐️.



LOS TABLEROS DE TEATROS

Los 4 Tableros de Teatro son el epicentro del juego. Cada Teatro está vinculado a un instrumento de orquesta: La Scala di Milán (violín), la Wiener Staatsoper (clarinete), el New York Metropolitan (trompeta) y el Teatro Colón de Buenos Aires (tambor). En cada uno de ellos se representarán una o más Óperas.

Al lado del nombre del teatro encontraremos el espacio de Instrumento (A). Y en el lado opuesto hay otros dos espacios en cada lado, donde los jugadores depositarán las fichas de Notas musicales de las Óperas que interpretemos (B).

Cada persona tiene en su lado un indicador donde sumará la puntos de Aplauso de cada representación para saber cuánto queda para finalizarla (C). Además, el tablero contiene un indicador de Fama, que nos permitirá modificar la Línea Temporal (D).



Uno de los tableros de Teatro.

EL TABLERO DE PIANO

Tablero por el que se desplazan las Divas para activar las distintas acciones y conseguir Notas musicales. Esto último, estará supeditado a la Tesitura Vocal de cada Divo (ver página 15).

A

Puntos de victoria: indica cuántos puntos recibes al final de la partida por tener Notas en las teclas correspondientes.

B

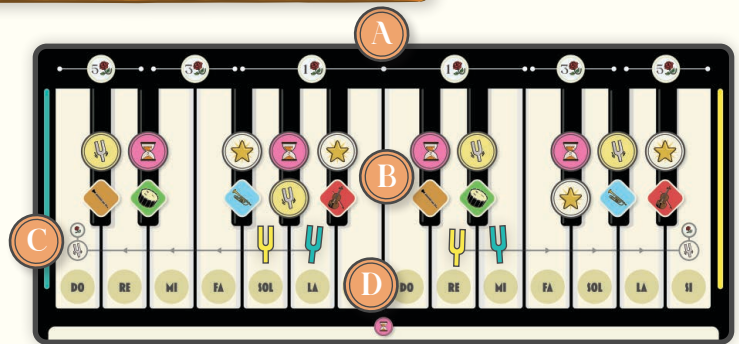
Acciones: las acciones disponibles de tu Divo cuando se encuentra en una tecla adyacente.

C

Indicador de Tesitura Vocal: la posición de tus marcadores de Tesitura Vocal indica qué Notas puedes colocar, voltear o llevar a un Teatro.

D

Espacio para Notas musicales: es donde colocas las Notas musicales al terminar el movimiento de tu Divo.



EL TABLERO DE ORQUESTA/PUNTUACIÓN

Este tablero tiene una doble función.

Abajo está la orquesta, donde las personas irán colocando **sus Instrumentos o al Director de Orquesta** cada vez que su Divo termine una Ópera (ver página 18), lo cual desencadenará nuevos efectos.

Arriba está la Puntuación, donde los jugadores irán anotando los PV obtenidos al terminar una Ópera, entre otros supuestos (ver página 18 y 21).



CÓMO SE JUEGA

En *La Batalla de las Divas* se juega un número indeterminado de turnos hasta que se cierre la quinta Ópera (se cierran y puntúan 5 Óperas entre los 2 jugadores).

En tu turno juegas una carta de tu mano y puedes realizar diferentes acciones en función del Teatro donde la juegues. Al final de tu turno, robas cartas hasta tener 4 en la mano.

Cada turno se divide en las siguientes 4 fases:

FASE 1: JUGAR CARTA EN UNA ÓPERA

Juega una carta en un Teatro, donde puedes subir tu nivel de Fama y ganar puntos de Aplauso.

Ver página 13

FASE 2: MOVER EN EL PIANO

Mueve a tu Diva en el Piano de acuerdo con el ritmo de la carta que jugaste en la Fase 1.

Ver página 14

FASE 3: REALIZAR ACCIONES DEL PIANO

Realiza las 2 acciones de una tecla negra adyacente a la ubicación final de tu Diva en el orden que quieras.

Aumentar Fama - página 16

Ampliar Tesitura Vocal - página 16

Acciones de Teatro - página 17

Jugar carta en la Línea Temporal - página 20

FASE 4: ROBAR CARTAS

Ver página 21



FASE 1: JUGAR CARTA EN UNA ÓPERA

Selecciona una carta de tu mano y colócala en una Ópera de uno de los 4 teatros. Si ya hay más cartas, sitúa la nueva encima, dejando a la vista la zona de recursos de la carta. Esta acción es obligatoria. Pueden ocurrir dos cosas:

Si el Instrumento de la carta coincide con el del Teatro, avanza el indicador de Fama de dicho Teatro 1 casilla hacia tu lado. Si no coincide, no pasa nada.



INDICADOR DE FAMA: cada Teatro cuenta con un indicador de Fama que se puede modificar principalmente cada vez que el icono de Instrumento de la carta jugada coincide con el Instrumento vinculado a ese Teatro. En ese caso, moverás la ficha de Fama un espacio hacia tu lado del indicador. También se puede modificar desde el Piano (con la acción), desde la Orquesta cuando completes una ópera con trompeta, o activando el evento de alguna carta.

Tener el indicador de Fama a tu favor cuando se cierra una Ópera, te permite desplazar de 1 a 3 cartas propias o del rival en la Línea Temporal. Por ejemplo, si obtienes el bonus de 3, puedes, o bien mover una carta 3 posiciones o mover 3 cartas una posición; o bien mover una carta 2 posiciones y otra carta una posición.

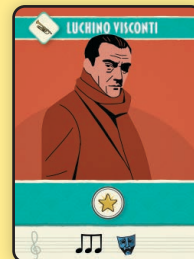
Si el ritmo coincide con el de la Ópera y/o si la carta contiene máscaras, anota los puntos en el contador del Teatro.

El primer ritmo jugado te dará **1 punto de Aplausos** y el segundo **2 puntos de Aplausos** en esa Ópera. Una vez colocados los 2 ritmos, no obtienes más puntos por cada ritmo adicional que pongas después.

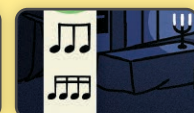
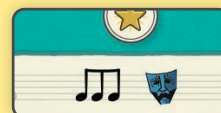
Cada **máscara de distinto color** que añadas en un Teatro con las cartas de Diva te da **1 punto de Aplausos** . Si repites color no te da más puntos, solo se puntúa una vez por cada color de máscara.



Maria Callas juega **Luchino Visconti** en el New York Metropolitan. Como los instrumentos coinciden (), Callas gana 1 de Fama en ese Teatro.



Ahora comparamos los ritmos de **Luchino Visconti** con los que pide la Ópera en juego.



Como el coincide, y es el primer ritmo jugado, **Maria Callas** gana 1 punto de Aplauso en ese Teatro.

Además, **Luchino Visconti** tiene 1 máscara, así que **Maria Callas** gana 1 punto de Aplauso más, lo que hace un total de 2 puntos de Aplauso.



FASE 2: MOVER EN EL PIANO

En esta fase tienes que moverte por el Piano, colocar una Nota o voltear una del rival en la tecla donde acabes el movimiento, y realizar dos acciones. El Piano tiene teclas blancas por donde desplazaremos a nuestra Diva y colocaremos Notas Musicales, y teclas negras que activaremos para realizar acciones.

MOVIMIENTO POR EL TECLADO: en función del ritmo que hayas jugado previamente en la Ópera, podrás mover a tu Diva por las teclas blancas del tablero de Piano. Podrás moverte tantos espacios como Notas tenga el ritmo de la carta jugada.

Todas las cartas disponen de, al menos, uno los 4 ritmos indicados en el cuadro amarillo de la derecha, los cuales sirven tanto para completar una parte de las Óperas, como para desplazarse por el Piano. Es obligatorio moverse, pero no es obligatorio gastar todo el movimiento.

IMPORTANTE: ambas Divas no pueden coincidir nunca en una misma tecla. Si esto sucede, termina el movimiento en la tecla siguiente.

COLOCAR UNA NOTA: toma una ficha de Nota Musical de la reserva y colócala sobre la tecla blanca donde hayas acabado el movimiento. Deberás tomar la ficha que viene indicada en la tecla en cuestión. Si la tecla a la que te has movido ya tiene una ficha de Nota del rival, voltéala para que muestre tu color.

IMPORTANTE: solo puedes colocar una nota en el teclado o voltear la de tu rival si tu Tesitura Vocal alcanza esa nota.

En la próxima página se explica la Tesitura Vocal.



Mueve 1 espacio en el Piano



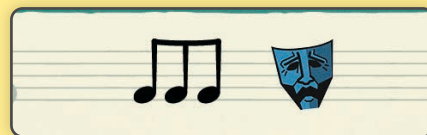
Mueve hasta 2 espacios en el Piano



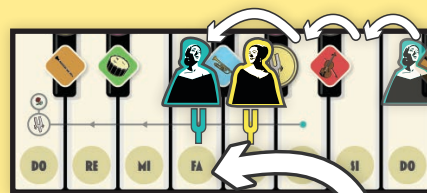
Mueve hasta 3 espacios en el Piano



Mueve hasta 4 espacios en el Piano



En la fase anterior, **Maria Callas** había jugado a **Luchino Visconti**. Como este tiene un , **Maria Callas** puede mover hasta 3 teclas en el tablero de Piano.



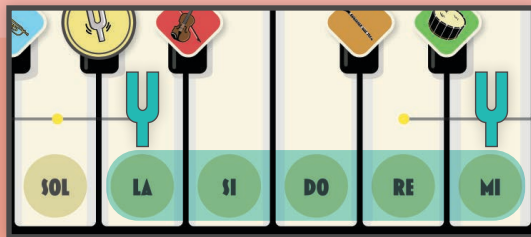
Maria Callas mueve 3 teclas, pero como no puede terminar su movimiento en la misma tecla que su rival, mueve 1 paso más y termina en Fa.

A continuación, puede colocar una Nota, ya que Fa se encuentra dentro de su Tesitura Vocal.





TESITURA VOCAL: cada persona empieza con dos marcadores de Tesitura Vocal sobre el teclado de Piano. Estos marcadores indican el rango de voz en el que pueden cantar inicialmente las divas (Tebaldi puede hacerlo de sol a re, y Callas de la a mi). La Tesitura Vocal puede ampliarse por ambos extremos a lo largo de la partida, bien con la acción de Tesitura Vocal (ver página 16), bien desde la Orquesta (tambor ) o bien activando el evento de algunas cartas.



*En este caso, la Tesitura Vocal de **Callas** incluye las notas LA, SI, DO, RE, MI. Como SOL se encuentra fuera de rango, **Callas** no puede ni colocar Notas ahí ni voltear Notas rivales.*

La Tesitura Vocal de cada diva es muy importante para poder colocar una Nota sobre el Piano. Si te mueves a una tecla que no esté dentro de tu rango vocal, no podrás colocar una Nota sobre la tecla. Eso sí, el movimiento y las acciones de las teclas negras no se ven afectados por la Tesitura Vocal.

En definitiva, la Tesitura Vocal afecta exclusivamente a tu capacidad de poder añadir notas en el teclado. Esto significa que, si queremos colocar notas en los extremos del Piano, tenemos que aumentar nuestra Tesitura Vocal. De lo contrario, podremos movernos y activar acciones, pero no podremos colocar (ni voltear) Notas.



FASE 3: REALIZAR ACCIONES DEL PIANO

Realiza, en el orden que quieras, las 2 acciones de una tecla negra adyacente. **Si tu diva está entre 2 teclas negras, elige una de las dos teclas y activa sus 2 acciones.**

Hay 4 tipos de acciones que se pueden activar desde el Piano.



AUMENTAR FAMA



AUMENTAR TESITURA VOCAL



ACCIONES DE TEATRO



JUGAR CARTA EN LA LÍNEA TEMPORAL



AUMENTAR FAMA: mueve el indicador de Fama un espacio hacia tu lado. Puedes elegir el indicador de Fama de cualquiera de los 4 Teatros. Tener el indicador de Fama a tu favor te permitirá mover las cartas jugadas en la Línea Temporal (ver en página 20) 1, 2, o 3 espacios.



AMPLIAR TESITURA VOCAL: la acción de Tesitura Vocal te permite ampliar tu rango de voz y colocar fichas de Notas sobre el piano (ver página 14). Mueve uno de tus marcadores de Tesitura Vocal un espacio hacia el extremo. Cuando amplíes tu Tesitura y llegues a uno de los extremos recibe un 1 punto de victoria 🌹. Si tienes que realizar la acción y ya están los dos marcadores en los extremos, recibes 1 punto de victoria 🌹.





ACCIONES DE TEATRO: Cuando realices una acción donde se muestre un instrumento, puedes elegir entre dos opciones: **ENVIAR NOTA A UNA TEATRO** o bien **PUNTUAR ÓPERA**.

ENVIAR NOTA A UN TEATRO

Puedes enviar **cualquier Nota** tuya desde el Piano hasta uno de los Tableros de Teatro. No estás obligado a enviar la Nota de la tecla donde está tu Diva, puedes elegir cualquier Nota tuya del teclado. **Para poder hacerlo debes poder cumplir dos requisitos:**

- El símbolo del Instrumento con el que realizas la acción debe coincidir con el símbolo del Instrumento mostrado en el Teatro.
- La Nota que envías debe coincidir con la demanda de la Ópera que se está interpretando en ese momento en el Teatro en cuestión.

Si es la **primera Nota que mandas a esa Ópera** puntúa **2 puntos** 🎵 en ese Teatro.
Si es la **segunda Nota que mandas a esa ópera** puntúa **3 puntos** 🎵 en ese Teatro.

Maria Callas realiza la acción de Teatro 🎭, que corresponde al New York Metropolitan, y elige **Enviar Nota a ese Teatro**.

Su marcador de Diva se encuentra sobre la tecla Fa, que coincide con una de las notas demandadas por la Ópera en el New York Metropolitan, así que la puede enviar a ese Teatro. Como es la primera Nota que envía a esa Ópera, **Maria Callas** gana 2 puntos de Aplauso 🎵.



PUNTUAR ÓPERA

Si cumples las condiciones, puedes puntuar una Ópera. Para poder puntuar una Ópera deberás tener el mínimo de puntos de Aplauso 🎵 requeridos acumulados en el indicador de puntos de la Ópera.

Además, el icono del Instrumento activado en el teclado debe coincidir con el Instrumento indicado en el Teatro donde cierras la Ópera.

Ve cómo se puntúa en la próxima página.



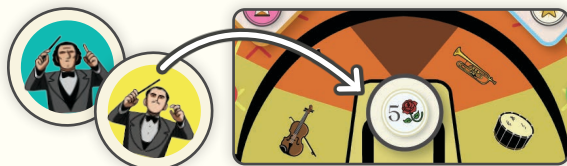
Callas tiene 10 puntos de Aplauso 🎵 en el New York Metropolitan. Más que suficiente para cerrar la Ópera allí. Puede hacerlo realizando la acción 🎭 en el Piano.

CÓMO PUNTUAR UNA ÓPERA

Cuando una Diva tiene el mínimo de puntos de Aplauso  requeridos en una Ópera y realiza la acción del Teatro correspondiente, puede cerrar y puntuar esa Ópera. Al hacerlo, debe seguir los siguientes pasos:

- ◆ Ambas Divas convierten sus puntos de Aplauso en la Ópera cerrada en Puntos de Victoria  en el tablero de Orquesta/Puntuación.
- ◆ Si el indicador de Fama de ese teatro es favorable a una de las Divas, esta podrá reordenar de 1 a 3 cartas en la Línea Temporal, moviéndolas tantos espacios como diga el indicador.
- ◆ Además, la Diva que haya obtenido más puntos (generalmente es quien cierra la Ópera) coloca la ficha de Instrumento del Teatro en el espacio correspondiente del tablero de Orquesta y se lleva el bonus indicado.

Si es la primera vez que lo hace, coloca la ficha en el espacio más cercano al escenario. Si no puede colocar un Instrumento (porque lo ha colocado previamente), colocará la ficha de Director de Orquesta en el espacio habilitado y se llevará el bonus que indica.



Si ya se ha colocado el Instrumento y el Director de Orquesta, no se coloca ninguna ficha nueva en la Ópera. En caso de empate a puntos, nadie coloca la ficha de Instrumento.

Tebaldi activa la acción de cerrar la Ópera del Teatro Colón en Buenos Aires



Cada Diva suma sus puntos de Aplauso en ese Teatro al indicador de puntos de Victoria: **Tebaldi** suma 9 puntos y **Callas** se anota 6. Como el indicador de Fama está en el centro, nadie puede reordenar la Línea Temporal.



Además, **Tebaldi** añade la ficha de Tambor en el espacio más cercano al escenario, obteniendo el bonus de 2 avances en la Tesitura Vocal.



Para terminar, retira la Ópera de La Traviata y añade una nueva al Teatro Colón de Buenos Aires.



- ◆ A continuación retira del juego la carta de Ópera puntuada y saca una nueva del mazo de cartas de Ópera.
- ◆ Ambas Divas descartan todas las cartas jugadas previamente en ese Teatro, formando cada una un mazo de descartes. Retiran también las fichas de Notas, y las fichas de indicador de Fama y Puntuación vuelven a la casilla neutral.
- ◆ Si cierras una Ópera y es la quinta que se puntúa, la partida acaba y se pasa a la puntuación final (ver puntuación final en la página 21). De lo contrario, seguid jugando. Es el turno de la persona que no cerró la Ópera.

BONUS DEL TABLERO DE ORQUESTA



Bonus de : realiza la acción de Fama X veces.



Bonus de : realiza X veces la acción de colocar carta en la Línea Temporal sin activar su evento.



Bonus de : realiza la acción de Tesitura Vocal X veces.



Bonus de : mueve cartas X veces en la Línea Temporal. (Por ejemplo, puedes mover 2 cartas una vez, o 1 carta dos veces.)

JUGAR UNA CARTA EN LA LÍNEA TEMPORAL



Si activas la acción de jugar una carta en la Línea Temporal, elige una carta de tu mano y colócala a la derecha de la última carta de la Línea Temporal. Después ejecuta el evento que viene indicado en la carta.

Esto irá conformando un hilo cronológico, generalmente desordenado, a través del año que viene indicado en cada carta. **Al final de la partida, todas aquellas cartas que sigan un orden cronológico coherente (es decir, ascendente, sin anacronismos) serán puntuadas.**

Las cartas de Personaje (no disponen de año) puntuarán siempre que se encuentren adyacentes a una carta de su color que no sea otro Personaje.

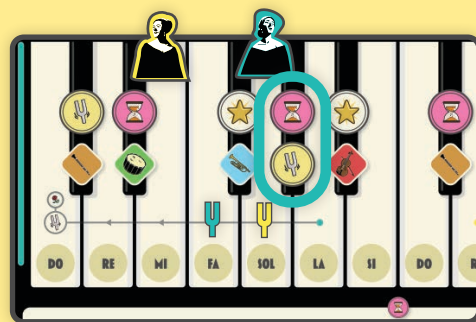
La Línea Temporal se puntuará siempre al final de la partida, una vez cerrada y puntuada la 3ª ópera.

Tebaldi puntuará todas las cartas amarillas con eventos de la Línea Temporal —siempre que estén bien ordenadas y sin importar si son eventos positivos o negativos—, y todos los personajes adyacentes a una carta de su color. A Callas se le aplicará el mismo criterio, pero con las cartas azules.

Antes de puntuar, es recomendable retirar todas las cartas que hayan quedado fuera de la Línea Temporal para favorecer el recuento.

IMPORTANTE: Siempre que la activación de un evento conlleve colocar cartas en un Teatro, y salvo que la propia carta indique lo contrario, se aplicará el instrumento y los recursos de esta (ritmos y máscaras) del mismo modo que si nos encontráramos en la Fase 1 del turno.

Al terminar su movimiento, **Callas** se encuentra entre 2 teclas negras. Elige una de ellas para realizar sus acciones. En este caso va a realizar **Jugar Carta en la Línea Temporal** y **Aumentar Tesisitura Vocal**.



Callas decide jugar la carta “1965 - Nueva York a sus pies” en la Línea Temporal y aplica su evento: “+2 de Fama en el New York Metropolitan”.



Pero, ¡atención! De momento, la carta jugada por **Callas** no puntuaría, porque esa fecha (igual que la de la carta de Tebaldi) es anterior a la carta “1969 - Artista de Película” situada más a la izquierda. Si **Callas** quiere puntuarlas al final de la partida, tendrá que buscar la forma de mover una carta dos espacios en la Línea Temporal.

FASE 4: ROBAR CARTAS

Después de resolver todas las Fases anteriores, **robaste cartas hasta tener 4 en la mano**. Si tu mazo se agota, baraja las cartas descartadas y forma un nuevo mazo. Es ahora el turno de tu oponente. Si no tienes cartas suficientes para reponer tu mano, el segundo jugador realiza su último turno y finaliza la partida.

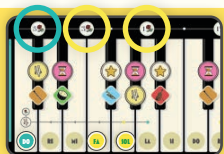
FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina cuando una Diva puntúa la quinta Ópera, o cuando el mazo de uno de los jugadores se agota y no haya cartas suficientes en los descartes para reponer la mano entera.



MAYORÍA DE INSTRUMENTOS EN LA ORQUESTA

Otorga 5 puntos de victoria 🌹 a la Diva con mayoría de Instrumentos en el tablero de orquesta. En caso de empate nadie se lleva los puntos.



NOTAS DEL PIANO

Se puntúan todas las Notas que hemos colocado en el piano pero que no han sido ubicadas en ninguna Ópera. **Otorgan de 1 a 5 puntos de victoria** 🌹 según su posición en el Piano.



LÍNEA TEMPORAL

Obtienes 2 puntos de victoria 🌹 **por cada carta de tu color ordenada de manera cronológica**. Recuerda que las cartas de Personaje también cuentan a la hora de puntuar la Línea Temporal, aunque no tengan un año concreto. Recuerda también que las cartas jugadas por tu rival que tengan tu color también cuentan a tu favor a la hora de puntuar la Línea Temporal. *Para un ejemplo detallado, consulta la página 23.*



ACTUACIONES INACABADAS

Obtienes 1 punto de victoria 🌹 en cada Ópera no puntuada donde tengas mayoría de puntos de Aplauso. En caso de empate nadie gana el punto.

La diva con más puntos acumulados será la ganadora. ¡Felicidades, eres la nueva prima donna de la Ópera!

En caso de empate, gana la Diva que haya completado más Óperas.

EJEMPLO DE TURNO

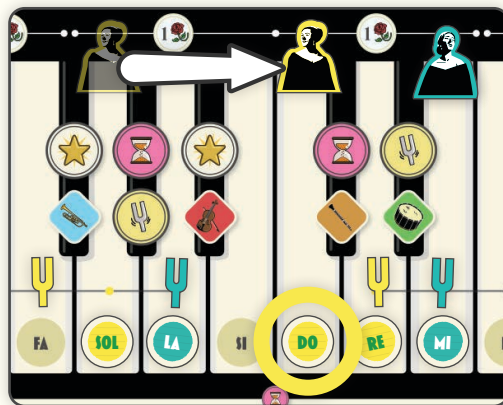
Es el turno de Violeta, que interpreta a **Renata Tebaldi** y juega la carta de **1959 - Vuelta a La Scala** sobre el **Colón Buenos Aires**, cuyo Instrumento es el tambor. Como el Instrumento de la carta y del Teatro coinciden, modifica el indicador de Fama un punto a su favor.

Acto seguido, sitúa la carta encima de la de **Arturo Basile**, y consigue los siguientes puntos de Aplauso: 2  por conseguir el segundo ritmo musical y 1  por conseguir una máscara de distinto color, por lo que en ese Teatro pasa de 2 a 5 .



A continuación, dado que la carta jugada contenía un tresillo , Violeta podrá mover a su Diva un máximo de 3 teclas por el Piano. En este caso, moverá de **Sol** a **Do**.

Al llegar al **Do**, consigue una ficha de esa Nota y la coloca en el espacio indicado. Después procede a realizar las 2 únicas acciones disponibles: la de Teatro de *Wiener Staatsoper* () y la de evento.



Las dos acciones
adyacentes al
marcador de Tebaldi

En cuanto a la acción del Teatro, en la *Wiener Staatsoper* se está representando **La Traviata**, que requiere de un **Re** y de un **Sol**.

Dado que **Tebaldi** dispone de una ficha de **Re** en el Piano, la puede mandar directamente sobre ese Teatro, obteniendo 2 .

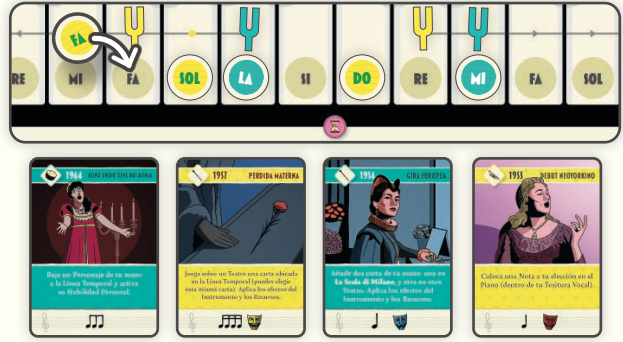


Los requisitos de Notas
de La Traviata.



La segunda acción que realiza es la de Jugar una Carta en la Línea Temporal (🕒), por lo que baja de su mano la carta **1955 - Debut Neoyorkino** y la coloca a la derecha de la Línea Temporal. Esta carta le permite a **Tebaldi** colocar una Nota en el Piano siempre que le alcance su Tesitura Vocal, por lo que Violeta opta por colocar un **Fa** en la zona de puntuación que otorga 3 🌹 al final de la partida.

A continuación, empezaría el turno de la persona que lleve a **Maria Callas**.



EJEMPLO DE PUNTUACIÓN DE LA LÍNEA TEMPORAL

Al realizar el recuento de la Línea Temporal, su disposición es la siguiente:



Primero de todo, se retirarán aquellas cartas desordenadas: **1950** (se encuentra detrás de **1961**) y **Aristóteles Onassis** (no se encuentra adyacente a ninguna carta azul). La nueva disposición queda de la siguiente manera:



Ahora sabemos que el resto de cartas aportan PV, por lo que podemos pasar al recuento final. **Callas** puntuará sus 3 cartas, ya que **1949** es la primera y, por lo tanto, está bien ordenada; **Pier Paolo Pasolini** se encuentra adyacente a una carta azul; y **1975**, aunque inicialmente aportaba un efecto negativo, se encuentra correctamente ordenada, así que otorga puntos a **Callas**. En total, esta diva sumará 6 🌹 en la Línea Temporal. Por otro lado, **Tebaldi** tiene también 3 cartas correctamente ordenadas, ya que los años (**1950**, **1964** y **1973**) se encuentran en orden ascendente, por lo que también sumará 6 🌹.

NOTAS HISTÓRICAS DE RENATA TEBALDI



1945. ARTE ENTRE BOMBAS. La Gazzetta di Parma alaba la actuación de la joven Tebaldi en el Teatro Reggio, donde se representa *La Bohème*. En una de las funciones incluso se escuchan bombas caer cerca.



1946. VOCE D'ANGELO. Toscanini elige a Tebaldi para cantar en la reapertura de la Scala di Milano. Tras el concierto, el maestro compara su voz con la de un ángel: "Questa voce d'angelo voleva che venisse del paradiso".



1947. DEBUT INTERNACIONAL. Tebaldi interpreta *Don Giovanni*, de Mozart, en Lisboa. Es su primera representación internacional.



1950. MAESTRÍA. Tebaldi interpreta por primera vez *Aída*, de Verdi, ante el público lisboeta del Teatro São Carlos. Una obra compleja que no se adapta a sus características vocales.



1950. GIRA AMERICANA. Tebaldi actúa en EE.UU. y Cuba.



1955. DEBUT NEOYORKINO. Tebaldi debuta en el Metropolitan de Nueva York, interpretando a Desdémona en *Otello* de Verdi.



1951. FATIGA VOCAL. La italiana sufre de fatiga vocal, lo que le obliga a tomarse una pausa durante un tiempo.



1957. PÉRDIDA MATERNA. Fallece la madre de Tebaldi, pilar fundamental de la diva.



1958. OPORTUNIDAD PERDIDA. Callas acaba representando la ópera *Norma* en Roma, a pesar de que inicialmente se había pensado en Tebaldi.



1958. TEBALDI EN BARCELONA. Tebaldi actúa por primera vez en el Liceo de Barcelona con *Madame Butterfly*.



1958. ARTISTA DE PORTADA. Tebaldi triunfa en Estados Unidos y acaba siendo portada de la revista Time.



1959. VUELTA A LA SCALA. Tebaldi regresa, después de años, a la Scala di Milano, para representar *Tosca* ante un público entregado.



1961. TEBALDI ANTE EL EMPERADOR. Tebaldi representa *Tosca* en Tokio ante el emperador Hirohito.



1964. REGRESO A LOS ESCENARIOS. Tras una pausa en su carrera, Tebaldi vuelve a los escenarios en Estados Unidos.





1964. ÉXITO DE MASAS. Se forman colas de 36 horas para comprar una entrada en el Teatro Reggío de Parma para escuchar a la diva.



1968. REENCUENTRO CON CALLAS. Reencuentro amistoso con Callas, la cual acude de público al Met de Nueva York para escuchar a Tebaldi.



1971. ADIÓS, NUEVA YORK. La italiana se despide de la ciudad. Es su última interpretación en el Metropolitan de Nueva York.



CARMEN MELIS. Soprano italiana, fue la maestra de Renata Tebaldi: guio su formación vocal en el Conservatorio de Parma.



MARIO DEL MÓNACO. Célebre tenor italiano, compartió amistad con Tebaldi, a la que admiraba y apreciaba dentro y fuera de los escenarios.



ARTURO BASILE. Director de orquesta italiano. Dirigió a Tebaldi en diversas óperas y grabaciones, dejando interpretaciones inolvidables gracias a la conexión artística que unía a ambos.



ARTURO TOSCANINI. Uno de los directores más respetados del siglo XX e impulsor de la carrera artística de Tebaldi desde sus inicios. Describió su voz como la de un ángel.



FRANCO CORELLI. Uno de los tenores italianos más destacados del siglo XX. Él y Del Mónaco fueron los hombres que más veces actuaron como pareja de la diva. Corelli y Tebaldi tuvieron una gran conexión artística que dejó grandes momentos memorables.



NOTAS HISTÓRICAS DE MARIA CALLAS



1937. JOVEN PROMESA. Se forma en el Conservatorio Nacional de Atenas con solo 16 años. En esta misma ciudad debuta cinco años después.



1947. DEBUT A LA ITALIANA. La diva ofrece su primer concierto en Italia, en la ciudad de Verona, donde cantará *La Gioconda*.



1949. LA CONQUISTA DE BUENOS AIRES. Callas debuta en el Teatro Colón de Buenos Aires con *Turandot*, *Aída* y *Norma*.



1950. VIRTUOSISMO. Callas debuta en ciudad de México y realiza una proeza vocal al añadir un mi bemol sobreagudo al final del segundo acto de *Aída*.



1951. AVASALLADORA. En Río de Janeiro, en la única ópera donde ambas divas coinciden sobre el escenario, Tebaldi hace un vis con Ave María de *Otello*, eclipsando a Callas.



1952. FERVOR MILANÉS. La artista se consolida en la Scala: consigue la admiración del público y se gana el apelativo de La Divina.



1954. GIRA EUROPEA. La diva realiza actuaciones magistrales en Milán y en Berlín.



1958. ACTUACIÓN INACABADA. Callas, con problemas de salud, se retira del escenario durante una interpretación de *Norma* en Roma, generando gran controversia.



1958. CANCELACIÓN. Rudolf Bing, director del Met, cancela el contrato con Maria Callas por desavenencias.



1959. PARA TODA UNA VIDA. Callas conoce a Aristóteles Onassis, con quien empieza un apasionado y tormentoso romance que marcará el resto de su vida.



1964. REINO UNIDO TIENE DOS REINAS. Interpretación de *Tosca* en Londres, ante la presencia de la realeza británica. Se forman largas colas para ver su actuación.



1965. NUEVA YORK A SUS PIES. La Divina regresa al Metropolitan después de 7 años sin actuar allí, generando largas colas y una gran expectación.



1966. AMOR SIN FRONTERAS. Callas, separada de Giovanni Battista Meneghini, renuncia a la nacionalidad estadounidense, que todavía no reconoce el divorcio, y recupera la griega para facilitar un posible enlace con Onassis.



1968. TRAICIÓN. Onassis se casa con Jacqueline Kennedy, viuda de J.F.K., un enlace que acaba afectando gravemente a la salud de Callas.





1968. SEGUNDAS OPORTUNIDADES. Onassis confiesa a Callas que ha cometido un error casándose con Jackie. La diva nunca aceptará una nueva relación sentimental con él pero sí hará que se consolide una fuerte amistad entre los dos.



1969. ARTISTA DE PELÍCULA. Callas debuta en el cine con la película *Medea*, de Pasolini.



1973. GIRA DE REGRESO. Callas, que había pausado su carrera por problemas de salud, regresa a los teatros con una gira. Será aclamada en varias ciudades.



1974. ÚLTIMA ACTUACIÓN. El último concierto de la artista tiene lugar en Sapporo, Japón.



1975. EL ADIÓS. Fallece Aristóteles Onassis, amante, amigo y pilar fundamental en la vida de Callas.



ELVIRA DE HIDALGO. Soprano española y destacada maestra de canto, fue profesora y mentora de Maria Callas en el Conservatorio de Atenas. Desempeñó un papel crucial en su formación vocal y artística.



PIER PAOLO PASOLINI. Director de cine italiano, tuvo una fructífera e intensa amistad con Callas, a la que dirigió en el largometraje *Medea*.



GIOVANNI BATTISTA. Empresario, representante y único esposo de Maria Callas. Fue una pieza clave en los inicios de la diva, ya que contribuyó en gran medida a impulsar su carrera.



ARISTÓTELES ONASSIS. Magnate naviero y una de las personas más influyentes del mundo empresarial durante el siglo XX. Su romance con Callas fue tan mediático como tormentoso: las idas y venidas de Onassis afectaron tanto a la carrera como a la salud de la artista.



LUCHINO VISCONTI. Prestigioso director de cine y teatro italiano, tuvo una relación profesional y de amistad con Callas, a la que ayudó a perfeccionar su presencia escénica y a elevar su interpretación dramática a un nivel inigualable.



ELSA MAXWELL. Periodista y escritora estadounidense, muy influyente entre la alta sociedad. Introdujo en círculos elitistas a la diva, y contribuyó a que se convirtiera en un icono más allá del mundo de la ópera.



GRACE KELLY. Actriz y princesa de Mónaco. Aunque inicialmente detestaba a Callas, con los años acabó consolidando una amistad con ella, que germinó debido al rechazo que ambas sentían por Jackie Kennedy.

PREGUNTAS MÁS FRECUENTES

ÓPERAS

¿Cómo mando una Nota a un Teatro?

Activando con la Diva la acción del Piano del Instrumento correspondiente. Es decir, si quiero mandar una Nota al Teatro del Violín , deberé activar el icono del Violín en el Piano .

¿Qué sucede cuándo lo hago?

Me dará 2  si es la primera Nota que coloco en ese Teatro, o 3  si es la segunda.

¿Cuándo puedo cerrar una Ópera?

Cuando tengas la puntuación mínima requerida (lo especifica cada Ópera y va de 5 a 9 ). No hace falta que cumplas con todos los requisitos de la Ópera, es suficiente que obtengas el valor mínimo.

¿Cómo se cierra una Ópera?

Activando el instrumento correspondiente desde el Piano. En este caso, debes manifestar que tu intención no es mandar una Nota sobre ese Teatro, sino cerrar una Ópera para pasar a puntuarla.

¿Quién puntúa una Ópera cerrada?

Ambos jugadores, por lo que, aunque el jugador rival vaya bastante más adelantado en el indicador, siempre es aconsejable intentar arañar algún punto.

¿Puedo jugar una carta en una Ópera aunque no me coincidan los ritmos?

Sí puedes. Si hay máscaras te puntuarán, y el ritmo te permitirá moverte por el Piano en la Fase 2.

¿Se puede puntuar más de una vez un mismo ritmo en una Ópera?

Cada ritmo se puntúa una sola vez, es decir, si se ha jugado previamente una carta con el primer o segundo ritmo en esa ópera, la nueva carta que coincide también con ese ritmo no proporciona puntos de aplauso.

PIANO

¿Puedo mandar una Nota que esté en cualquier zona del Piano? ¿Se puntúan al instante?

Sí, siempre que la hayas colocado legalmente dentro de tu Tesitura Vocal, todas tus Notas están disponibles para ser enviadas a cualquier Teatro y se puntuarán al instante.

¿Puedo coincidir en la misma ubicación de otra Diva?

No. Ese espacio queda bloqueado, por lo que deberás mover a la siguiente casilla disponible, aunque no te quede movimiento para ello.

¿Puedo hacer acciones de distintas teclas negras si la Diva está adyacente a ambas?

No, solo puedes hacer las 2 acciones presentes en una tecla negra, por lo que si la diva está adyacente a 2 teclas negras deberás escoger una de las dos.

¿Es obligatorio gastar todo el movimiento?

No, los ritmos presentes en las cartas indican el movimiento máximo que te permite hacer cada uno, pero no es obligatorio gastarlo todo.

¿Qué sucede cuando la Diva se encuentra fuera de su Tesitura Vocal?

Podrá hacer siempre las 2 acciones de la tecla negra, pero no podrá colocar ni voltear una nota en la tecla blanca.

Cuando juego una carta de Tebaldi con 2 ritmos en un Teatro, ¿cuánto puedo mover a la diva sobre el Piano?

Ambos ritmos se suman, por lo que podrás moverte tantos espacios como estos te permitan.



LÍNEA TEMPORAL

¿Cuándo se puntúa la Línea Temporal?

Al final de la partida, después de puntuar la quinta Ópera.

¿Puedo reordenar cartas rivales?

Sí, está permitido.

¿Los Personajes puntúan?

Sí, pero deben estar adyacentes a otra carta de su color.

¿Quién puntúa los eventos negativos?

La Diva del color de la carta. Es decir, los eventos negativos de las cartas amarillas las puntúa Tebaldi, y lo mismo hará Callas con sus eventos negativos en cartas azules.

¿Cómo puedo reordenar una carta?

Principalmente cada vez que se cierra una Ópera si tienes el indicador de Fama a tu favor, pero también al colocar el Violín en la Orquesta o con la activación del evento de alguna carta.

¿Puedo reordenar una carta donde yo quiera?

No, solo tantos espacios como se indique, generalmente de 1 a 3, pero sí que puedes reordenar más de una carta si tienes movimientos suficientes para hacerlo.

A la hora de puntuar la Línea Temporal, ¿qué sucede cuando hay 2 cartas consecutivas con el mismo año?

Se puntúan ambas, si cronológicamente están bien ordenadas.

CARTAS

¿Para qué sirven los ritmos de las cartas?

Para 2 cosas: para sumar puntos en los Teatros y para mover la Diva sobre el Piano.

¿Para qué sirven las máscaras de las cartas?

Son puntos  extra. En ningún caso es obligatorio, pero ayudan a sumar mayor puntuación. Cada máscara de distinto color sobre un Teatro aporta 1 PV extra.

¿Cómo puedo jugar los eventos de una carta?

Únicamente activando la acción de Línea Temporal presente en el Piano.

Cuando empiezo un turno, ¿estoy obligado a jugar una carta de mi mano sobre un Teatro?

Sí, siempre.

¿Para qué sirven las cartas de personajes?

Si se juegan al inicio del turno sobre un Teatro, nos ayudan para ganar puntos en una Ópera, como el resto de cartas. Si se activa el la acción de Jugar una Carta en la Línea Temporal , permiten a la Diva hacer su evento especial. Además, al final de la partida darán puntos si se encuentran adyacentes a una carta de su color en la Línea Temporal.



ORQUESTA

¿Cuándo se coloca un Instrumento en la Orquesta? ¿Quién lo coloca?

Se coloca al cerrarse una Ópera, y lo colocará el jugador que haya obtenido más puntos 🖐️ en ese Teatro.

¿En qué posición se coloca el Instrumento?

Siempre lo más cerca posible del Director, donde el bonus es mayor.

¿En qué me beneficia colocar Instrumentos en la Orquesta?

Desbloquean bonus durante la partida y, durante la puntuación final, puedes obtener 5 🌹 si tienes mayoría de Instrumentos.

¿Qué pasa si gano por segunda vez en un mismo Teatro y mi Instrumento ya está en la Orquesta?

En ese caso colocaré el Director de orquesta, el cual aporta 5 🌹 instantáneos.

CRÉDITOS



Diseño del juego: Albert Reyes
Ilustraciones: Javi de Castro
Diseño gráfico: João Duarte-Silva

Dirección editorial: Gonzalo Maldonado
Traducción: Louise Keohane
Revisión: Susana Molina

©2025 Salt and Pepper Games
C/ Jorge Juan 42, Madrid 28001, España.
Todos los derechos reservados.
www.saltandpeppergames.es



SECUENCIA DE TURNO

FASE 1: JUGAR CARTA EN UNA ÓPERA

Juega una carta en un Teatro, donde puedes subir tu nivel de Fama y ganar puntos de Aplauso.

Ver página 13

FASE 2: MOVER EN EL PIANO

Mueve a tu Diva en el Piano de acuerdo con el ritmo de la carta que jugaste en la Fase 1.

Ver página 14

FASE 3: REALIZAR ACCIONES DEL PIANO

Realiza las 2 acciones de una tecla negra adyacente a la ubicación final de tu Diva en el orden que quieras.

Aumentar Fama - página 16

Ampliar Tesitura Vocal - página 16

Acciones de Teatro - página 17

Jugar carta en la Línea Temporal - página 20

FASE 4: ROBAR CARTAS

Roba cartas hasta tener 4 en la mano. Si no tienes cartas suficientes para reponer tu mano, el segundo jugador realiza su último turno y finaliza la partida.

Ver página 21

