

Prólogo

Acceso Beta (YCP 0.9)

Como anunciamos en la actualización #14 en Kickstarter, estos folletos no constituyen las reglas finales, aunque ya están muy avanzadas y son ampliamente jugables. La versión final se lanzará en Febrero y se enriquecerá con sus comentarios, en esta experiencia de "escritura cooperativa" de las reglas de nuestros juegos.

¿Por qué hacemos esto?

Al igual que algunos videojuegos que utilizan el acceso anticipado para mejorar su contenido, estamos tratando de lograr varios objetivos:

- Algunos son **prácticos**, como proponer reglas lo más agradables y claras posibles para leer y adaptadas a una lógica colectiva evitando errores y reimpressiones. Pero también pedir a nuestros traductores que hagan el trabajo solo una vez, sobre el texto final.
- Otros son más **creativos**, y te dan la oportunidad de proponer correcciones, o incluso nuevas ideas que mejorarían la experiencia de juego que te ofrecemos. Por ejemplo, para The Last Glow, algunas personas encontraron la dificultad insuficiente y tenemos ideas en ese sentido, pero también queremos escuchar tus opiniones sobre este punto.

Somos un pequeño equipo independiente con el deseo de hacer todo de la A a la Z, desde la creación hasta la mesa de juegos, y por lo tanto estamos aprendiendo todo un conjunto de oficios, gradualmente. Aprendemos observando, intentando, cometiendo errores, corrigiendo, atreviéndonos y realmente queremos encontrar una manera de involucrarte un poco más.

Así que aquí estamos, dejamos hasta el 31 de enero para corregir, refinar, mejorar las reglas y por lo tanto los juegos del YCP. En esta fecha, los archivos serán enviados a Grant y Gabriela para las diferentes traducciones.

Marco para Comentarios

Como esto es un experimento, contamos con ustedes para que ocurra en un ambiente positivo y jovial. Sepan que si proponen algo y finalmente no se incluye en las reglas, de todos modos habrá avanzado el juego. Nosotros mismos proponemos muchas cosas que rechazamos después de reflexionar o cuando los comentarios en las convenciones son "meh". No es grave. Por el contrario, es esencial.

Para que se tomen en cuenta las ideas de todos (para que no se pierda nada), nos vemos obligados a limitarnos a unos pocos canales oficiales para comentarios.

- Haz una publicación o comenta en la publicación dedicada a cada juego en Facebook, el pueblo de los juegos. <https://www.facebook.com/groups/380451114003360>
- Por correo electrónico: yeastgames.sav@gmail.com

Cómo Proponer:

- No mezcles juegos, nunca dos juegos en una misma publicación.

- Respóndanse unos a otros, pero no sean extremos en sus juicios. Nada es "malo", toda idea merece ser respondida con amabilidad.
- Para facilitar la respuesta, limite a una idea por párrafo. No mezcle ideas en el mismo párrafo.

Calificaciones

Te lo decimos cada vez, pero sin medios económicos, la calificación es la base de nuestra existencia. Así que, por favor, vayan a BGG y MyLudo (y a TricTrac si su resurrección es efectiva) y califiquenos, dejen un comentario, en su idioma. ¡Muchas gracias!

Principios Genéricos de YCP

En una preocupación por la eco-responsabilidad y el minimalismo, puedes reemplazar el material recomendado con cualquier cosa que puedas encontrar a tu alrededor. Grava, bolas de papel, trozos de paquetes de cerveza de colores, plastilina, o mejor si eres más ingenioso que nosotros!

Es también una esperanza oculta, ver lo que sale de tu imaginación para jugar nuestros juegos. ¡Sé creativo y comparte las fotos!

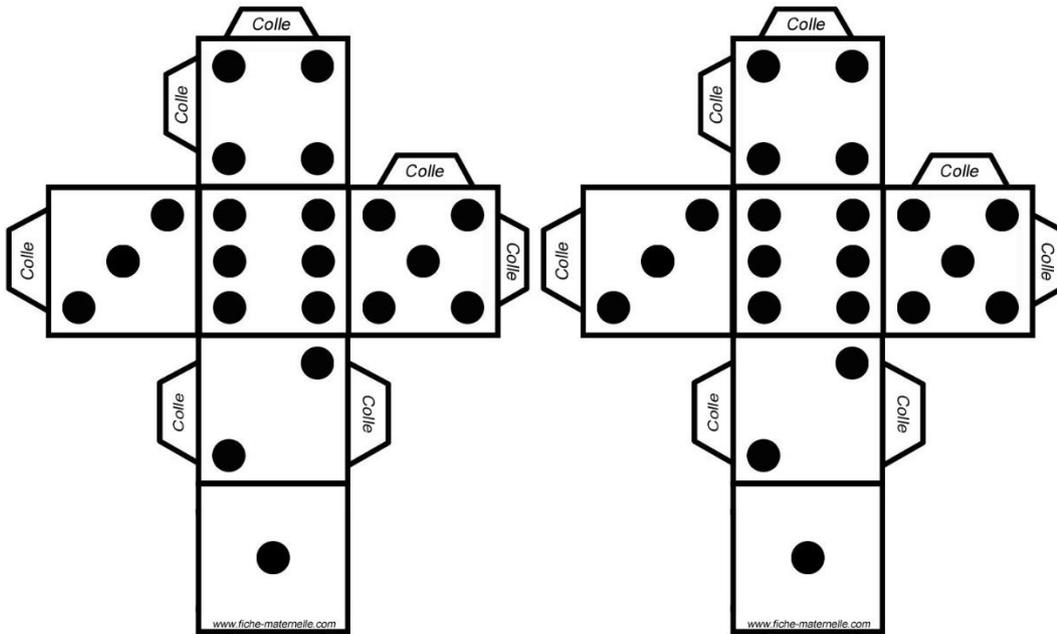
Algunos Consejos:

- Presta atención a la diferenciación del material. Por ejemplo, si indicamos un cubo (A) y un cubo (B), elige cosas muy diferentes para representarlos.
- En algunos juegos (como The Last Glow), algunos objetos pueden apilarse, es raro pero hay que tenerlo en cuenta.

Acerca de los Dados

D6: Cuando hablamos de D6, nos referimos a un dado de 6 caras (en otras palabras, el dado estándar).

Algunos juegos requieren uno o más dados y a veces puede ser difícil reunir el material, o especialmente reemplazarlo por algo más. Siempre puedes imprimir, cortar y pegar estas plantillas.



También puedes descargar una aplicación para tirar dados, pero lamentablemente no hemos encontrado ninguna que permita seleccionar los dados que se mantienen antes de volver a tirar (para Lucha Libre).

Gracias a todos, gracias por su apoyo, gracias por hacer realidad Yeast Games y por permitir que nuestros valores encuentren un lugar en el respeto a las personas que trabajan y al planeta.

Índice

Acceso Beta (YCP 0.9)	p.1
Principios Genéricos de YCP	p.2
Mad Maxence	p.5
Lucha Libre	p.9
Protocole G117	p.13
Bonnie and Clyde, Love at First Shot	p.18
Which Side, New York 1910-1911	p.24
Toroball	p.29
The Last Glow (La dernière lueur)	p.34
WAY of the ShoTgun	p.39

Mad Maxence

Supervivencia, Aventura, Campaña.

1 jugador; 15 min.

Complejidad: 2/5

Un juego de Alexandre Weiss, ilustrado por Vianney Carvalho. Revisado, corregido y maquetado por Faustine Di Nota.

Historia: Encarna a Maxence, una joven mujer fuerte y con espíritu vengativo. Al volante de tu vehículo, cruzarás las Tierras Desoladas, te equiparás, enfrentarás peligros y aprenderás sobre los misterios del pasado. Pero, sobre todo, intentarás sobrevivir encontrando el camino para escapar.

Material

- 1 cubo (A) representando a Maxence y su vehículo
- 7 cubos (A) para las medidas de Unidad de Tiempo (UT), TECH, Piezas de repuesto, Combustible, Combatividad, Conducción y Orientación
- 3 monedas para lanzar cara o cruz
- Un cuaderno de campaña
- Imprime los rectángulos de equipo disponibles en el escenario y colócalos al lado del mapa
- Imprime (o descarga en tu smartphone/tableta/ordenador) el folleto de aventura elegido para poder consultarlo fácilmente.

Atención: no leas ningún número antes de llegar realmente allí con tu vehículo o de ser invitado por las reglas.



Configuración

1. Coloca los cubos UT en la casilla "0" y Orientación y Conducción en la casilla "1".
2. Coloca los cubos TECH, Piezas de repuesto, Combustible y Combatividad en la casilla "1".
3. Coloca el cubo representando a Maxence en la casilla indicada por el escenario (en la primera aventura, está en la casilla "0" del mapa).

Objetivo del juego, victoria y derrota

Maxence tiene un gran destino que descubrirá progresivamente a lo largo de los escenarios. Por ahora, solo sabe que debe encontrar la salida de la región en la que se encuentra antes de que los UT superen "20", lo que significa que es alcanzada por los Borradores y su existencia se borra de la superficie de las Tierras Desoladas (= ☠)

También sabe que siempre es mejor dejar una región lo mejor equipada posible...

Conceptos

El Mapa: Parte principal de la postal, representa las Tierras del Exilio que Maxence debe atravesar con su vehículo. Cada número/letra representa un lugar que se puede consultar en el libro de aventuras. Uno de estos números/letras representa el inicio, otro representa la salida, todos contienen eventos que Maxence vivirá y que tendrás que resolver.

El Cuaderno de Aventuras: El cuaderno de aventuras es un libro que contiene una campaña compuesta por varias aventuras que debes completar en orden. En cada aventura, encontrarás lugares numerados que debes leer y resolver cuando los visites. Un lugar puede presentar múltiples opciones que pueden llevarte a resolver otros eventos.

Unidad de Tiempo (UT): En cada movimiento, Maxence gastará una UT. A veces, el juego indicará gastar una o más UT. Cuando estés en "UT 20" y necesites gastar una UT, serás atrapada por los Borradores. Es el fin. Game Over.



TECH: Representa el nivel de tecnología de Maxence y su vehículo. Esta medida determina el número de monedas que se sacan en una resolución tecnológica o en un combate.



Orientación (O): Representa el sentido de la orientación y el conocimiento cartográfico de Maxence. Esta medida determina el número de monedas que se sacan en una resolución de orientación.



Conducción (Cd): Representa el talento de Maxence para conducir, así como la potencia y maniobrabilidad de su coche. Esta medida determina el número de monedas que se sacan en una resolución de conducción.



Combatividad (Cb): Representa el estado de Maxence y su vehículo. Cuando la Combatividad alcanza "0", Maxence ya no puede moverse y debe reparar su vehículo (+1Cb = -1UT y -1P).



Gazolina (F): Representa las reservas de combustible que Maxence puede usar para acelerar y sembrar a los Borradores. Al salir de un lugar (fin del turno), al gastar "1" Combustible, Maxence puede intentar sembrar a sus perseguidores: primero debe anunciar el tipo de maniobra, "Fácil - dificultad 1" o "Difícil - dificultad 3", luego realizar una resolución de conducción. Si tiene éxito, Maxence baja su UT en "1" (fácil) o "2" (difícil), si falla, no pasa nada. En cualquier caso, el Combustible se gasta.



Piezas de Repuesto (P): Representa las piezas de repuesto y los componentes de curación que Maxence puede usar para aumentar su Combatividad (Cb). Al gastar 1UT y 1P, Maxence recupera 1 en Cb (= REPARAR).

Cara o Cruz: Frecuentemente tendrás resoluciones que realizar durante las aventuras. Cada vez tomarás un número de monedas definido por tu habilidad correspondiente y las lanzarás al aire. Si el número de "caras" es igual o superior a la dificultad de la prueba, entonces es un éxito. De lo contrario, es un fracaso (número de "caras" estrictamente inferior a la dificultad).

Ten en cuenta que para los **Combates**, la resolución es particular:

- Si lanzas más (o igual) "caras" que la combatividad del adversario, ganas el combate pero pierdes en combatividad el número de "cruces" que obtuviste.
- Si lanzas menos "caras" que la combatividad del adversario, pierdes la primera batalla. Resta el número de "caras" obtenido de la combatividad del adversario y el número de "cruces" obtenido del tuyo.
- Si tu adversario no es derrotado, pierde 1UT y comienza otra ronda de combate como lo hiciste anteriormente, excepto que su combatividad puede haber disminuido por el número de "caras" que lanzaste.

En cualquier momento, si caes a "0" en Combatividad, lee la parte "combate perdido" propia del lugar donde te encuentras, en el libro de aventuras.

!!Ten en cuenta que es imposible usar piezas de repuesto durante un combate!!

La acción REPARAR (+1Cb = -1UT y -1P) solo está disponible después/fuera de un combate.

Ten en cuenta que a veces se indicará una opción de "huida" en la aventura con su costo correspondiente.

Turno del Juego

Maxence avanza las UT en "1" y luego elige un camino a seguir y una dirección accesible según el lugar donde se encuentra. Los lugares indicados por letras son lugares "ocultos" accesibles solo desde un lugar que se encuentra alrededor/cerca (por ejemplo: para visitar el lugar "A", Maxence debe estar previamente en el lugar 0/2/5/8 o 4). Luego abre el cuaderno de aventuras en el número indicado y sigue las instrucciones.

Cuando todas las instrucciones estén resueltas, y Maxence haya realizado posiblemente acciones adicionales como reparar o usar un equipo especial, entonces es hora de pasar al siguiente turno.

Atención, nunca puedes retroceder. Esto significa que solo puedes visitar un lugar haciendo una ronda completa, no un viaje de ida y vuelta. Ejemplo: Si estoy en el lugar "2" y voy al lugar "5", no puedo luego regresar al "2". Para hacerlo, debo partir del "5" y pasar por 8/4/1/0 y luego al "2".

Reglas de Campaña

Mad Maxence es un juego de aventuras que se suceden en una campaña. Entre estas aventuras, es necesario reajustar las diferentes medidas. Reglas especiales se indican siguiendo la descripción encontrada en el último número de cada aventura.

Ayudas de Juego

RECORDATORIOS DE COMBATES: Número de monedas lanzadas = Valor en TECH

- Si el número de "CARAS" \geq Cb del adversario = VICTORIA
 - ➔ tu nueva Cb = Cb actual - número de "CRUCES" obtenido.
- Si el número de "CARAS" $<$ Cb del adversario = 1ª BATALLA PERDIDA
 - ➔ nueva Cb del adversario = Cb del adversario actual - número de "CARAS" obtenido.
- Tu nueva Cb = Cb actual - número de "CARAS" obtenido.
- Si el adversario no es derrotado → -1UT → reiniciar una ronda de combate (con nuevas Cbs obtenidas)
- Si la Cb alcanza "0" en cualquier momento = leer COMBATE PERDIDO

¡¡Uso de Piezas de Repuesto durante un combate PROHIBIDO!! Acción REPARAR disponible después de resolver un combate.

RECORDATORIOS DE TESTS DE RESOLUCIÓN: Número de monedas lanzadas = Valor de la habilidad correspondiente

- Si el número de "CARAS" \geq dificultad de la prueba → RESOLUCIÓN EXITOSA
- Si el número de "CARAS" $<$ dificultad de la prueba → RESOLUCIÓN FALLIDA

Lucha Libre

Combinación de Dados

2 jugadores; 15min

Complejidad: 1/5

Un juego de Alexandre Weiss, ilustrado por Vianney Carvalho. Revisado, corregido y maquetado por Faustine Di Nota

Historia: La Lucha Libre, espectacular deporte de combate de México, combina la lucha tradicional con elementos culturales únicos. Caracterizada por luchadores enmascarados, movimientos acrobáticos y un fuerte simbolismo, refleja el legado e identidad mexicanos, atrayendo a fanáticos de todo el mundo por su dinamismo y estilo extravagante.

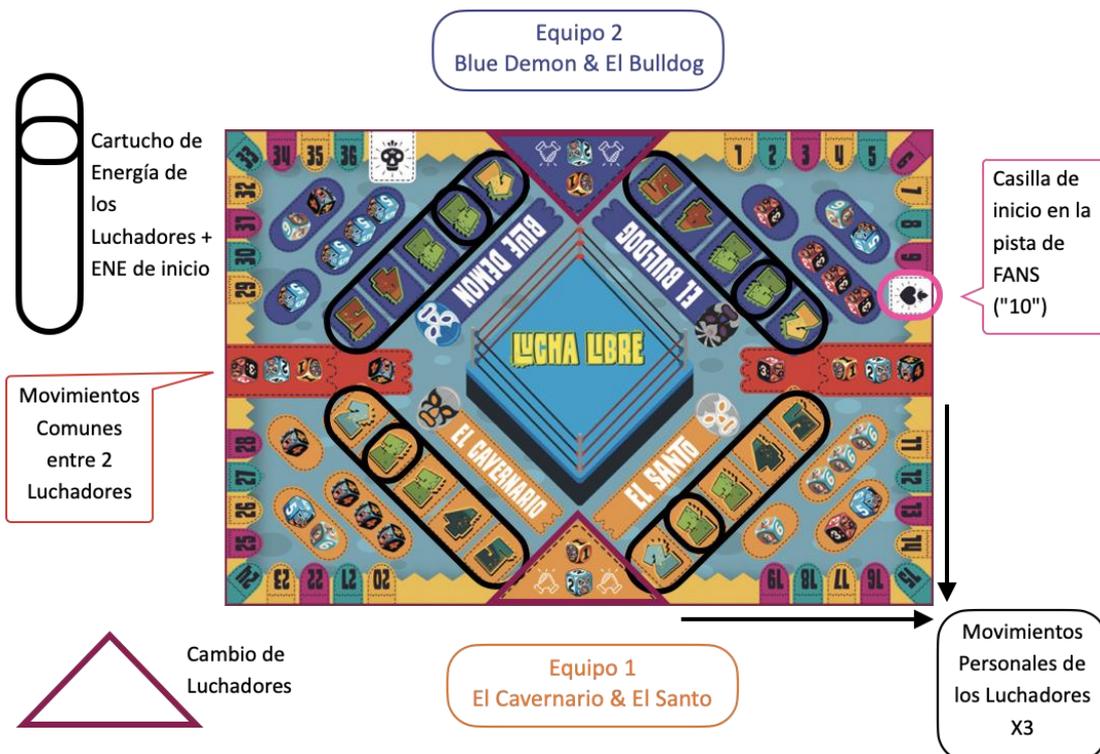
En este juego, vivirás una lucha entre cuatro celebridades históricas de la Lucha Libre, por un lado El Santo y El Cavernario y por el otro Blue Demon y El Bulldog. ¡Y verás que todo se juega tanto en el público como en el ring!

Para una mayor inmersión, recomendamos escuchar esta canción mexicana "El Santo, El Cavernario, Blue Demon y El Bulldog".



Componentes

- 3 cubos (A) para representar la energía de los luchadores y el número de fans del jugador 1
- 3 cubos (B) para representar la energía de los luchadores y el número de fans del jugador 2
- 10 dados de seis caras (5d6 por jugador)



Preparación

1. Cada jugador elige su equipo.
2. Luego, coloca la postal entre los dos jugadores orientándola según la elección previa.
3. Cada jugador coloca un marcador en cada primera casilla "3" de la energía de sus luchadores y su tercer marcador en la casilla blanca de la pista de Fans representando el número "10" .

Objetivo del juego, victoria y derrota

En este implacable combate de Lucha Libre, el equipo que gane definitivamente el apoyo del público es declarado ganador. Para ello, es necesario obtener el apoyo de 37 Fans (de los 73 presentes) antes que el otro equipo.

Conceptos

Energía (ENE): La energía de los luchadores está representada por un cartucho donde cada nivel contiene un número. Este número, que varía de 2 a 5, representa la cantidad de dados que ese luchador te permite lanzar en cada turno. Cuidado, la Energía evoluciona frecuentemente (por no decir constantemente).

Las Llaves: Las llaves son combinaciones de resultados de dados (d6) y te permiten ganar (o perder) Fans, así como hacer ganar (o perder) Energía (ENE) a ti o al luchador adversario.

¡¡Ten en cuenta que un solo dado solo puede ser utilizado para una llave en el mismo turno!!

Los Fans: Es el parámetro más importante del juego, ya que los fans son tanto lo que te permite relanzar tus dados como lo que te permite ganar la partida.

El Ring: En el centro de toda la atención, es allí donde se lleva a cabo la lucha entre los 2 luchadores "activos", 1 de cada equipo. Por el contrario, los otros 2 luchadores fuera del Ring se consideran en descanso y solo pueden subir al Ring con la combinación "Mini-Suite: Cambio de Luchador".

Ronda de Juego

Las rondas del juego se llevan a cabo simultáneamente. Los primeros dos luchadores en entrar al Ring son **Blue Demon** y **El Santo**.

- **Fase de Lanzamiento de Dados:** Cada jugador lanza un número de d6 = ENE de su luchador en el Ring y realiza tantas re-tiradas como desee (-1 Fan por cada re-tirada de uno o más dados).
- **Fase de Resolución:** Para cada jugador, se observan y aplican los efectos de las diferentes combinaciones de llaves realizadas, incluyendo:
 - *Llaves Personales*
 - *Llaves Comunes*
 - *Llaves Clásicas*
 - *Cambio de Luchador*

No se olvida realizar el "descanso" del 2º luchador de cada jugador que no se encuentra en el Ring, ajustando su ENE en +1 al final del turno.

○ Fase de Lanzamiento de Dados

Cada jugador toma el número de d6 correspondiente a la Energía de su luchador en el Ring y los lanza. Cada uno puede aceptar el resultado y pasar a la resolución o re-tirar el número de dados que elija, pero pierde 1 Fan. Nuevamente, e indefinidamente (dentro del límite de Fans disponibles), cada uno puede re-tirar el número de dados que elija (incluso los que previamente había apartado) pero pierde 1 Fan adicional.

Cuando ambos jugadores estén satisfechos con su resultado, se pasa a la resolución.

○ Fase de Resolución

Cada luchador tiene sus propias llaves, dos llaves comunes con su adversario directo, las llaves clásicas y el cambio.

Para las combinaciones de llaves, el orden de resolución a respetar es la evolución de los Fans, la Energía que se hace perder al adversario, y luego la que se pierde/gana.

Ejemplo: Blue Demon realiza un Triple "5" que es su llave personal más fuerte. Por lo tanto, gana 5 Fans, hace perder 2 de ENE al luchador adversario activo, y luego baja su propia ENE en 1.

Las resoluciones se hacen simultáneamente, lo que implica algunos principios. Si un luchador gana y pierde Energía al mismo tiempo, se suman antes de aplicarlas a su luchador. En otras palabras, no puedes usar a tu ventaja los mínimos y máximos de Energía para influir en las pérdidas/ganancias de Energía.

Caso particular: Si un jugador debe perder ENE mientras ya está en el mínimo ("2"), entonces pierde 1 Fan en su lugar. La pérdida de Fans es proporcional a la pérdida de ENE.

Llaves Personales

Para estas llaves, cada luchador tiene sus propias combinaciones basadas en su número favorito (F), excepto para la secuencia que es común a todos.

- **Triple "F":** +5 Fans; ENE -2/-1
 - Blue Demon: 5-5-5 / El Bulldog: 3-3-3 / El Santo: 6-6-6 / El Cavernario: 4-4-4
- **"F" (Show Off):** +1 Fan; ENE 0/+1
 - Blue Demon: 5 / El Bulldog: 3 / El Santo: 6 / El Cavernario: 4
- **Secuencia (2 dados):** +1 Fan; ENE -1/0
 - El Bulldog y El Cavernario: 5-6
 - El Santo: 3-5
 - Blue Demon: 4-6

Llaves Comunes

- **Secuencia (3 dados):** +2 Fans; ENE -1/0
 - Blue Demon y El Cavernario: 1-2-3
 - El Santo y El Bulldog: 1-2-4
- **Secuencia (4 dados):** +4 Fans; ENE -2/-1
 - 1-2-3-4

Llaves Clásicas

- **Triple:** +3 Fans; ENE: -2/-1
 - X-X-X con "X" siendo cualquier número que no sea el "F" de tu luchador actual en el Ring.

Cambio de Luchador

- **Mini Secuencia:** Cambio de luchador; -1 Fan
 - 1-2

Descanso

El luchador que no está en el Ring gana ENE +1 al final del turno.

Cuando se completan las resoluciones, si nadie ha alcanzado los 37 Fans, entonces comienza un nuevo turno de la misma manera. Cambia de luchador si has obtenido "cambio de luchador".

Nota del Autor

Fui llevado por mi amigo Logan, un antiguo punk, anarquista y autor de cómics, a una tarde de Lucha Libre en Ecatepec (un suburbio de la Ciudad de México) y fue allí donde pude sentir la esencia de este deporte. El espectáculo está en el ring, por supuesto, con las acrobacias, personajes coloridos y máscaras. Pero el espectáculo también está alrededor, entre las pocas filas de público que se burlan de los luchadores, pero también se burlan entre ellos. Uno tras otro, sin un orden definido, una persona toma la palabra y hace un comentario sarcástico que rebota en el comentario anterior. Todo ello en un bullicio de aplausos en crescendo en el que pude participar activamente. ¡Gracias Logan, este juego lo hice pensando en ti! ¡Y también en el espectador que respondió a mi comentario alrededor del ring!

Protocol G117

Enfrentamiento estratégico de ciencia ficción, colocación de trabajadores

2 jugadores; 15 min. Complejidad: 2/5

Un juego de Alexandre Weiss, ilustrado por Vianney Carvalho. Revisado, corregido y maquetado por Faustine Di Nota.

Historia: El Proyecto Q (QStar) ha sido un éxito y la AGI (Inteligencia General Artificial) ha superado todas las expectativas con su modelo de pensamiento en árbol. Al principio, los humanos lo encontraron muy práctico y relajante, pero su obsolescencia se hizo demasiado evidente para que la AGI no la reconociera. Por lo tanto, la AGI decidió que ella era el futuro y que los humanos eran solo el pasado, y así se emancipó.*

Sin embargo, algunos humanos estaban preparados. Vienen de varias corrientes filosóficas: por un lado, los "Doomers", que desde el principio se preocuparon por el riesgo que representaba la IA, y por el otro, los "Altruistas Efectivos", que fueron derrotados en 2023 en el tema del Proyecto Q por los "tecno-optimistas" (aquellos convencidos de que hay que avanzar). Expertos y piratas informáticos, investigadoras o empresarias, soldados voluntarios y otros perfiles combativos; en resumen, nació una verdadera organización secreta anti-IA que tuvo unos veinte años para prepararse.*

En 2043, la AGI de Q decidió lanzar el Protocolo G117, que significaba la exterminación de la especie humana, ya obsoleta. La guerra ha sido declarada...*

Material

- 12 cubos (A) representan los Bots y Drones del jugador IA
- 12 cubos (B) representan los Deckers y las Tropas del jugador HU
- 20 cubos adicionales cualesquiera que representan las acciones realizadas por ambos jugadores.
- Una hoja de papel para anotar los Puntos de Victoria



Preparación

1. El jugador IA toma 2 cubos representando Bots y los coloca en cada punto de partida marcado "IA" en el tablero de juego virtual (rosa).
2. El jugador IA toma 1 cubo representando Drones y lo coloca en el punto de partida "IA" en el tablero de juego físico (azul).
3. El jugador HU toma 1 cubo representando Deckers y lo coloca en el punto de partida marcado "HU" en el tablero de juego virtual (rosa).
4. El jugador HU toma 2 cubos representando Tropas y los coloca en el punto de partida "HU" y en cualquier casilla adyacente (que no contenga un punto de victoria) en el tablero de juego físico (azul). En otras palabras, HU no puede colocar un cubo directamente en la casilla que contiene PV2 en el tablero azul.

Objetivo del Juego, Victoria y Derrota

Uno de los jugadores representa la irrupción de la Inteligencia Artificial (IA) que intenta controlar el mundo, el otro representa la resistencia humana que intenta desconectar la IA (HU). Una partida dura exactamente 10 turnos y cada acción solo puede ejecutarse una vez. Al final de estos 10 turnos, la especie (HU o IA) que haya acumulado más Puntos de Victoria será considerada como la especie que ha prevalecido sobre la otra (condenada entonces a su desaparición).

Conceptos

Sabotaje  /  : El sabotaje hace que el adversario pierda los puntos de victoria (PV) ganados en una zona durante ese turno. Al contar los puntos, simplemente indica qué zona finalmente no aporta PV.

Campos de batalla: Hay dos campos de batalla, el campo de batalla físico (azul) que representa la Tierra y el campo de batalla virtual (rosa) que representa la Matriz. Cada campo de batalla tiene sus unidades específicas que no pueden pasar de uno a otro.

Matriz: Realidad virtual inmersiva, red mundial para hacking, información e interacción digital avanzada.

Unidades: Término genérico que representa a los Deckers/Bots/Tropas/Drones.

Deckers  / **Bots**  : Son las fuerzas que luchan en el campo de batalla virtual (rosa). Cuando uno de los jugadores gana un Decker/Bot, debe colocar un cubo de su color en un espacio donde sea mayoritario o en un espacio vacío adyacente.

Tropas  / **Drones**  : Son las fuerzas que luchan en el campo de batalla físico (azul). Cuando uno de los jugadores gana una Tropa/Drone, coloca un cubo de su color en una casilla vacía adyacente a una casilla que contenga otra de sus unidades (ver sección "reglas de colocación").

Puntos de Operación (PO)  /  : Estos puntos representan las acciones que un jugador puede utilizar en su turno.

Reglas de Colocación y "Adyacente"

- **Campo de batalla azul (la Tierra)**

Una casilla solo puede contener una unidad.

Cuando necesitas colocar una nueva unidad, solo puedes colocarla en una casilla adyacente a una casilla que contenga otra de tus unidades.

Casos especiales: Si ya no tienes ninguna unidad en este campo de batalla y necesitas colocar una nueva unidad, colócala en una de tus casillas de inicio. Si estas contienen una unidad enemiga, coloca tu nueva unidad en cualquier casilla libre de tu elección.

- **Campo de batalla rosa (la Matriz)**

Una casilla puede contener una o dos unidades.

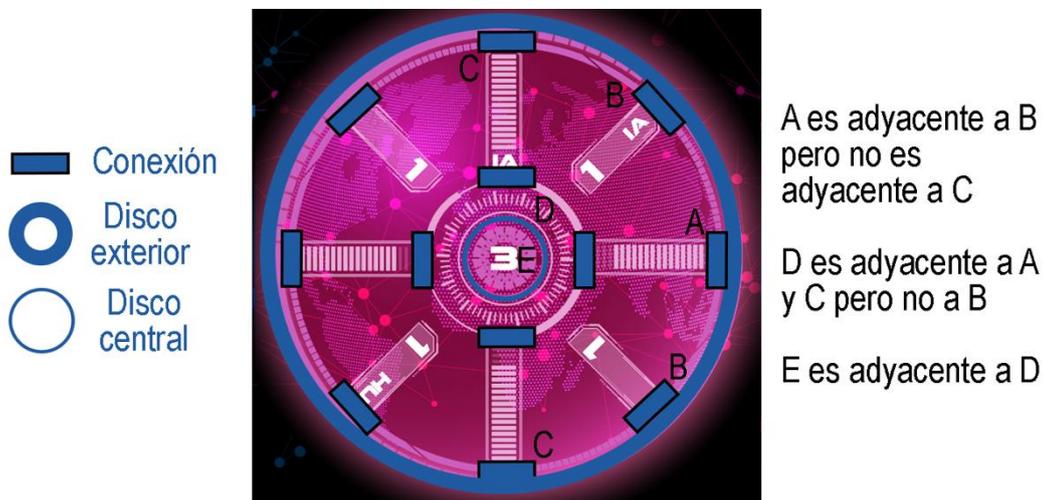
Cuando necesitas colocar una nueva unidad, solo puedes colocarla en una casilla adyacente a una casilla que contenga otra de tus unidades o en una casilla que contenga solo una de tus unidades.

Casos especiales: Si ya no tienes ninguna unidad en este campo de batalla y necesitas colocar una nueva unidad, colócala en una de tus casillas de inicio. Si estas contienen una unidad enemiga, coloca tu nueva unidad en cualquier casilla libre de tu elección.

- **Adyacente**

Aunque la noción de casilla adyacente es clara en el campo de batalla azul, merece una explicación en el campo de batalla rosa.

En el siguiente diagrama, se consideran adyacentes dos espacios unidos por un rectángulo azul. Todo lo que está en contacto con el disco exterior es adyacente a los dos rectángulos azules que lo rodean. El disco central indica que la casilla central solo es adyacente a la casilla que la rodea.



Turno del juego

- **Fase de Acciones:** el primer jugador realiza 1 acción disponible, luego es el turno del segundo jugador de realizar la acción correspondiente de su lado del tablero.
- **Cálculo de Puntos de Victoria (PV):** para cada jugador, sume los diferentes puntos de victoria presentes en las casillas controladas por sus unidades y anótelos en un papel.

El jugador IA comienza la partida, luego alterne el primer jugador en cada turno.

- **Fase de Acciones**

Primer Jugador

El primer jugador elige una de las 10 acciones aún disponibles y selecciona ya sea la parte "Puntos de Operación (PO)" o la parte "Evento" y coloca un marcador sobre ella. Esta acción no podrá volver a utilizarse en la partida.

HU

Sección PO

3 Puntos operativos



Sección de eventos

Afecta a la IA

Resuelve inmediatamente su acción.

Acción Puntos de Operación (PO)  / 

Cada parte PO puede contener entre 1 y 3 Puntos de Operación, según el número de iconos presentes en el cuadro correspondiente.

Cada PO puede usarse en una unidad a elección. Es posible usar varios PO en la misma unidad, resolviéndolos uno tras otro. También es posible distribuir los PO entre los diferentes campos de batalla.

Aquí están **las diferentes acciones disponibles con 1 PO:**

- **Mover:** Puede mover una de sus unidades hasta 2 casillas. O distribuir sus 2 casillas de movimiento entre 2 de sus unidades (1 y 1).
- **Atacar:** Si 2 de sus propias unidades están adyacentes a una unidad enemiga, pueden eliminarla. Retire permanentemente su objetivo enemigo del campo de batalla.
- **Cargar:** Puede mover una de sus unidades 2 casillas para acabar adyacente a un oponente y eliminarlo. Esta acción es muy peligrosa ya que causa la pérdida de su unidad, que también es eliminada. Retire permanentemente ambas unidades del campo de batalla.

Evento

Cada evento contiene uno o dos iconos en el cuadro correspondiente.

Si el evento contiene uno o más iconos de su color, gane las unidades correspondientes y colóquelas en el campo de batalla correspondiente (físico o virtual) respetando las reglas de colocación.

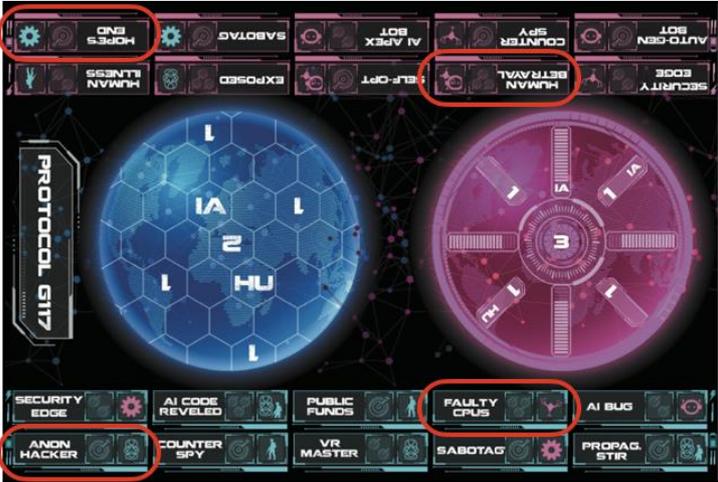
Si el evento contiene un icono del color opuesto, elimine la unidad correspondiente o haga que el adversario pierda PV.

Segundo Jugador

El segundo jugador debe jugar obligatoriamente la acción correspondiente a la del primer jugador. Es decir, la que se encuentra enfrente, en su lado del tablero y en la misma fila (interna o externa).

El jugador IA (rosa) ha elegido la acción « **Hopes End** ». Coloca uno de sus 10 cubos de acción en ella. No está disponible hasta el final de la partida.

Es el turno del jugador HU (azul) que debe elegir la acción correspondiente « **Anon Hacker** ». También coloca uno de sus cubos de acción en ella.



Aquí, es el jugador HU (azul) quien comienza su turno con la acción « **Faulty CPUS** ». Coloca un cubo de acción sobre ella para hacerla indisponible.

El jugador IA (rosa) toma el relevo y debe realizar la acción correspondiente « **Human Betrayal** » colocando uno de sus cubos de acción restantes.

○ Cálculo de Puntos de Victoria (PV)

Determine los PV de cada jugador mirando la ocupación de las casillas con números. Estos números representan la cantidad de puntos de victoria aportados por la casilla. Anote en un papel los PVs de cada jugador ganados durante ese turno (los PVs se acumulan de un turno a otro).

Invierta el primer y segundo jugador y comience un nuevo turno.

Fin de la Partida

La partida termina cuando todos los jugadores han resuelto sus 10 acciones. Realice un último recuento final de puntos, el que tenga más es declarado ganador.

En caso de empate, retire todos los marcadores de acción y comience una serie de 10 turnos como si empezara una nueva partida, con la diferencia de que cada dos turnos, debe verificar los puntajes y determinar un ganador

Bonnie and Clyde, Love at First Shot

Gestión de recursos, colocación de fichas, supervivencia

Juego en solitario; 15min. Complejidad; 2/5

Un juego de Alexandre Weiss, ilustrado por Vianney Carvalho. Revisado, corregido y maquetado por Faustine Di Nota.

La historia: Bonnie Parker y Clyde Barrow crecieron durante la Gran Depresión de los años 1930, un periodo que afectó severamente a Texas. La caída de los precios del algodón provocó una crisis agrícola, llevando a la pérdida de tierras para muchos agricultores y a un éxodo rural masivo. El desempleo y la pobreza se generalizaron, afectando tanto a zonas rurales como urbanas.

Durante este periodo de crisis, los bancos jugaron un papel controvertido. Su participación en la incautación de tierras y en el cierre de empresas, en respuesta a los impagos, exacerbó la miseria económica y reforzó el sentimiento de injusticia en muchos texanos.

La juventud texana de esa época, incluyendo a Bonnie y Clyde, fue especialmente impactada por la falta de perspectivas de futuro, el aburrimiento y la ociosidad. Ante un futuro incierto y con pocas oportunidades, muchos optaron por caminos no convencionales. Este difícil contexto contribuyó a moldear la trayectoria de Bonnie y Clyde, llevándolos finalmente a su notoria carrera criminal.

Material

- 6 Cubos (A) para las escalas de Actividades Policiales, Ahorros, Amor, Aburrimiento, Amenaza Policial, Municiones.
- 9 cubos para gestionar el estado del Romanticismo/Pasión, Poemas, Vigilancia Policial y la presencia o ausencia de Roy Thornton, esposo de Bonnie Parker.
- 4 cubos (A) para marcar las acciones realizadas diariamente (Lugares y Acciones cotidianas).



Preparación

- 1- Coloca un cubo en el espacio "1" de la escala  Ahorros/Dólares (justo debajo de " Daily life Cost/Costo Diario de Vida").
- 2- Luego coloca un cubo en el espacio "0" de las escalas  Amor,  Aburrimiento,  Amenaza Policial y  Municiones.
- 3- Coloca un cubo en el "+" de Ray Thornton.
- 4- Coloca 2 cubos en "Lugares" y otros 2 en "Acciones cotidianas".

Objetivo del juego, victoria y derrota

El objetivo es fomentar los encuentros entre Bonnie y Clyde para que se enamoren profundamente y decidan huir juntos. Ganarás si alcanzas las 4 casillas de "Amor hasta la muerte"  al final de un turno:

 Amor "2";  Municiones "2";  Pasión "2";  Poema "3" y si has conservado una acción de "Acciones cotidianas" para realizar la acción "Leave Town"  (Dejar la Ciudad).

Pierdes si la policía mata a Clyde Barrow, lo que solo puede ocurrir si el lanzamiento de d6 de acción policial da un resultado de "8+".

Conceptos

Roy Thornton   : Casado con Bonnie Parker cuando ella tenía solo 15 años. Bonnie se aburría en su matrimonio y en su vida, encontrando un escape en la poesía y en Clyde. Al principio del juego, Roy está presente, por lo tanto, se coloca en "+". Hay que esperar a que Roy esté ausente "-" para poder ganar un punto de *Pasión*.

Pasión  : La pasión impulsa a nuestros jóvenes, Bonnie y Clyde. Necesitan acumular dos puntos de pasión para tener el deseo y el coraje de escapar juntos. Para ganar un punto de *Pasión*, hay que obtener *Amor+1* cuando ya se tiene *Amor "2"* y Roy Thornton no está presente "-". Coloca un cubo en el espacio de *Pasión* más a la izquierda disponible.

Poemas  : Bonnie Parker siempre tuvo facilidades escolares y un talento para la escritura. Desde joven, comenzó a escribir poemas. Al crecer, siendo vendedora en una tienda, los poemas eran una forma de

expresarse y evadir el aburrimiento. Para escribir un poema, se necesita obtener *Aburrimiento* +1 cuando ya se tiene *Aburrimiento* "2" y gastar \$2. Coloca un cubo en el espacio de *Poema* más a la izquierda disponible.

Prisión: Clyde Barrow frecuentemente estuvo en prisión, incluso antes de convertirse en criminal. La policía tenía la tendencia de buscar culpables en los barrios pobres del este de Dallas. Para ir a prisión, se necesita obtener *Amenaza policial* +1 cuando ya se tiene *Amenaza policial* "2". Pierde *Amor*-1 y coloca un cubo en el

espacio *Modificador +X*  más a la izquierda disponible. Ahora tienes un modificador permanente en el lanzamiento de *acción policial*.

Munición  : Las municiones juegan un papel importante en la historia de Bonnie y Clyde, así como en la historia de Texas. Después de lanzar un d6 para la acción policial, puedes decidir gastar una (y solo una) munición para reducir el resultado del d6 en -1. *Ten en cuenta que en este caso, si no tienes municiones, no puedes gastarlas en exceso y perder una acción (ver detalles más adelante en la noción "Negativo")*.

Acción policial: La policía a veces encuentra culpables, pero a menudo busca chivos expiatorios para resolver los casos más rápidamente. El aspecto algo "aleatorio" de esta persecución está representado por el lanzamiento de un 1d6 al principio de cada turno. Debes sumar al resultado cualquier "+X" disperso en el tablero. Si estás en *Amenaza policial* "2", suma +1 a cualquier modificador adicional presente a la derecha de la prisión (hasta un máximo de +4 en total: +1/+1/+2/+3).

Acciones

Lugares (Places): Clyde tiene dos acciones por turno, que representan dónde estará por la mañana y por la tarde. Como le gusta moverse, nunca puede estar en el mismo lugar por la mañana y por la tarde. Por lo tanto, debes realizar dos de las siguientes cuatro acciones (a menos que hayas perdido un cubo de acción para ese turno).

- **En casa (Home)**  : Clyde se queda en casa. Aumenta el medidor de *Aburrimiento*  +1.
- **Cement City**  : Clyde visita a Bonnie. Disminuye el medidor de *Aburrimiento*  -1 pero aumenta el medidor de *Amor*  +1.
- **Dallas**  : Clyde encuentra un pequeño trabajo. Aumenta el medidor de *Ahorros/Dólares*  +1.
- **Salir de paseo (Go for a ride)**  : Clyde encuentra un vehículo y lleva a Bonnie a dar un paseo. Disminuye el medidor de *Ahorros/Dólares*  -1 pero aumenta el medidor de *Amor*  +1.

Acciones cotidianas (Daily actions): Clyde tiene dos acciones cotidianas por turno, que representan lo que hará con su tiempo cada día. De nuevo, no puede realizar la misma acción dos veces en el mismo turno. Por lo tanto, debes realizar dos de las siguientes seis acciones (a menos que hayas perdido un cubo de acción para ese turno).



- **Solicitar un buen trabajo (Apply for good work):** En esa época, alguien como Clyde, de una familia pobre, realmente no tenía futuro y ciertamente no podía cambiarlo trabajando. Si aun así quieres intentarlo, puedes intentar buscar un buen trabajo, pero nunca tendrá efecto. Es una buena manera de pasar una de tus acciones.



- **Solicitar trabajo (Apply for work):** Sí, Clyde podía encontrar trabajo. No todos los días, mal pagado, no interesante, pero era posible. Aumenta el medidor de  *Aburrimiento* +1 y el medidor de  *Ahorros/Dólares* +1.



- **Tomar una foto (Make a photo):** A Clyde y Bonnie les encantaba tomarse fotos, y gracias a eso tenemos archivos de fotos de la pareja en fuga, con sus vehículos y armas. Pero no podían hacer esto todo el tiempo, ya que era caro. Disminuye el medidor de  *Ahorros/Dólares* -2 y aumenta el medidor de  *Amor* +2.



- **Conseguir municiones (Get ammunition):** Clyde podía comprar municiones para sus armas o robarlas. Disminuye el medidor de  *Ahorros/Dólares* -1 O aumenta el medidor de  *Amenaza Policial* +1 antes de aumentar el medidor de  *Municiones* +1.



- **Atraco (Stick up):** Clyde también podía atracar pequeñas tiendas. Disminuye el medidor de  *Municiones* -1 O aumenta el medidor de  *Amenaza Policial* +1, antes de aumentar el medidor de  *Ahorros/Dólares* +2.



- **Salir de la ciudad (Leave town):** Solo puedes realizar esta acción si has cumplido las otras condiciones de victoria, es decir, alcanzar y permanecer en las 4 casillas de "Amor hasta la muerte"  al final de un turno (*Amor "2"; Municiones "2"; Pasión "2"; Poema "3"*).

Negativo: Si uno de los siguientes medidores  *Amor*,  *Aburrimiento* o  *Municiones* debe descender por debajo de "0", pierdes un cubo de pasión, un cubo de poema o un cubo de acción. Solo la pérdida del cubo de acción no es definitiva. Si el medidor de  *Ahorros* desciende por debajo de "0", Clyde debe irse solo y hambriento a buscar trabajo en campamentos en Luisiana **y pierdes el juego**.

Turno del juego

Los turnos se suceden hasta que se activan las condiciones de victoria o derrota.

- **Tiradas de d6** (acción policial y Roy Thornton)
- **Acciones de lugares** ("Places")
- **Acciones cotidianas** ("Daily actions")
- **Fase de resolución**
- **Tiradas de d6**

Lanza un d6 para la acción policial, agrega los modificadores posibles y luego consulta la tabla correspondiente.

Resultado del Dado	Acción Policial
1 - 2	Nada Ocorre
3	<i>Aburrimiento -1</i>
4	<i>Amor -1</i>
5	<i>Amenaza Policial +1</i>
6 - 7	<i>Amenaza Policial +1 Y Municiones -1</i>
8	Muerte de Clyde, se pierde la partida

Lanza un d6 para Roy Thornton, si sale 5 o más, cambia de estado (presente/ausente). Mueve su cubo hacia el "+" o hacia el "-" según la casilla en la que estaba previamente.

- **Acciones de lugares**

Coloca todos tus cubos disponibles en las acciones de tu elección y luego resuelve los efectos directos y posiblemente indirectos (por ejemplo, cuando los medidores alcanzan su máximo), en el orden de tu elección.

Consulta la sección "Lugares" para más detalles.

- **Acciones cotidianas**

Coloca todos tus cubos disponibles en las acciones de tu elección y luego resuelve los efectos directos y posiblemente indirectos (por ejemplo, cuando los medidores alcanzan su máximo), en el orden de tu elección.

Consulta la sección "Acciones cotidianas" para más detalles.

- **Fase de resolución**

Paga el Costo de Vida ("Daily Life Cost")  de 1\$. Si no puedes, **has perdido el juego.**

Which Side, New York 1910-1911

Supervivencia, colocación de trabajadores.

1 jugador; 20 min.

Complejidad: 3/5

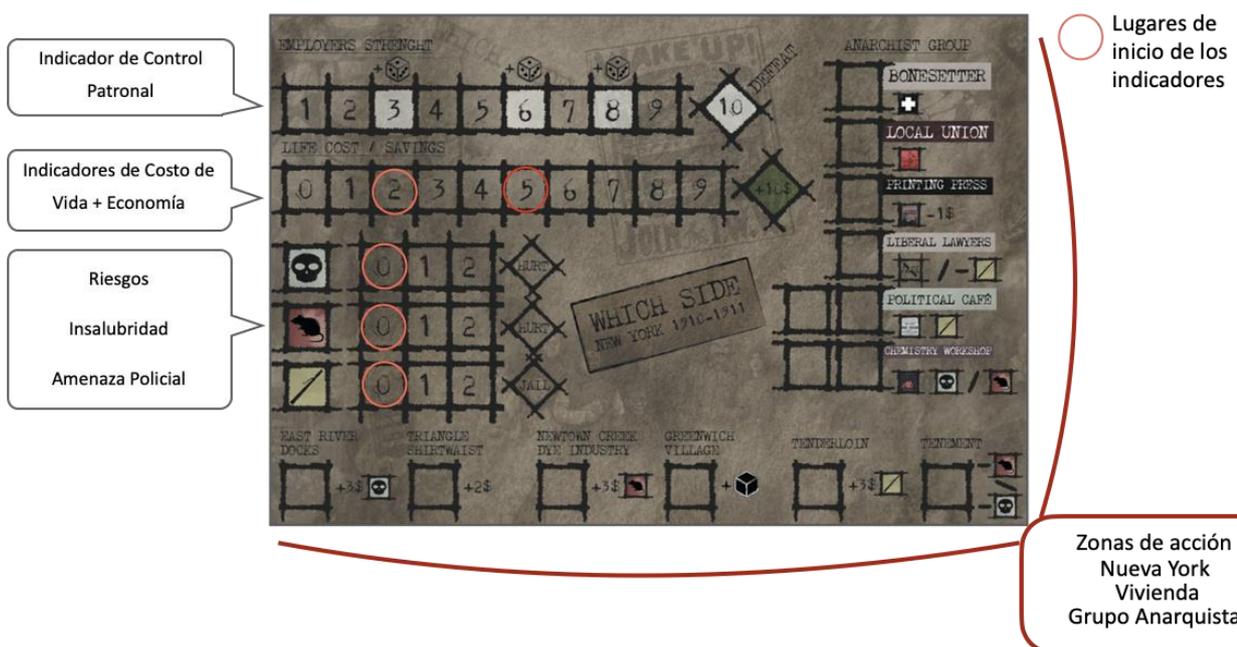
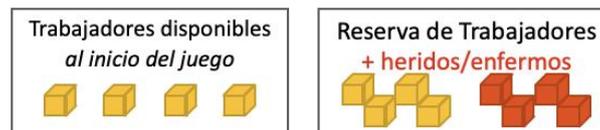
Un juego de Alexandre Weiss, ilustrado por Vianney Carvalho. Revisado, corregido y maquetado por Faustine Di Nota.

Historia: Encarna a un grupo de migrantes recién salidos del puerto fronterizo de Ellis Island que ahora deben sobrevivir a las difíciles condiciones de la época. Intenta resistir las ofensivas patronales y organízate para tomar control de los medios de producción e instaurar la Comuna de Nueva York.

Este juego postal es un adelanto del juego histórico ¿De qué lado estás? (2020) de Yeast Games.

Material

- 8 cubos (A) representando a los trabajadores y 4 cubos (B) para los trabajadores heridos/enfermos
- 6 cubos (A) para marcar el control de los medios de producción
- 6 cubos (B) para las medidas de Control Patronal (Fuerza de los Empleadores), Costo de Vida, Riesgo, Insalubridad y Amenaza Policial
- 2 cubos (A) para la medida de Economía (Ahorros)
- 1 dado de 6 caras (d6)



Preparación

1. Coloca el cubo de Economía (Ahorros) en la casilla de 2\$ y el cubo de Costo de Vida en la de 5\$ (1\$ por trabajador + 1\$ de alquiler).
2. Coloca los cubos de las otras medidas en "0" o su equivalente.
3. Elige tu nivel de dificultad (recomendamos para la primera partida elegir el modo Normal, y luego, cuando lo domines, pasar a los modos Avanzado o Difícil).
4. Toma 4 cubos de trabajadores y coloca los demás a un lado, claramente visibles.
5. Lanza el dado, consulta la tabla y aumenta el indicador correspondiente.

La partida comienza.

Objetivo del juego, victoria y derrota

El objetivo del juego es tomar control de los medios de producción de Nueva York para establecer una comuna libre donde los trabajadores vivan en paz, anarquía y felicidad.

Para ello, debes sobrevivir pagando el costo de vida en cada turno; realizar acciones para contrarrestar o limitar las ofensivas patronales; y gastar los recursos necesarios para tomar control de 5 medios de producción antes de que el indicador de Control Patronal "sobrepase" la casilla "10" (condición detallada más adelante).

Conceptos

Trabajadores y heridos: Los trabajadores representan tus puntos de acción. Ellos realizarán las distintas acciones en Nueva York, tu Vivienda y/o el Grupo Anarquista.

Cada uno aumenta el costo de vida en 1\$. Cada trabajador herido aumenta el costo de vida en 1\$ adicional, y uno de cada dos heridos (redondeado hacia abajo) no puede realizar una acción en un turno.

Ejemplo: si tienes 3 trabajadores heridos, solo 2 podrán realizar su acción. El tercero se aparta hasta que se cure.

Medios de producción: El control individual o colectivo de los medios de producción es un concepto clave de la teoría anarquista. Consiste en que la gente tome control de sus herramientas de trabajo (campo, máquina, etc.) para beneficiarse directamente del fruto de su trabajo en lugar de dejarlo en manos de quienes poseen el capital y se apropian de su fuerza laboral a cambio de un salario injusto.

Esto, combinado con la desmonetización de la sociedad y el lema "de cada cual, según sus capacidades, a cada cual según sus necesidades", es la piedra angular de las teorías anarquistas.

La lista de medios de producción que puedes controlar se detalla en la Fase de Resolución.

Control Patronal: Esta medida representa el control que ejerce el patronato sobre las legislaciones locales, los salarios, las condiciones laborales, así como sobre la propiedad privada, la ley y la policía. El juego completo "Which Side" documenta en detalle a partir de archivos y trabajos de una tesis en historia, y también transmite la vida cotidiana de los trabajadores que tenían pocos recursos fuera de la solidaridad y la lucha.

!! Cuando esta medida alcanza la casilla "10", los trabajadores deben ganar antes del final del turno, de lo contrario, se considera que el control es demasiado fuerte para ser revertido por los trabajadores. Lo que es sinónimo de derrota. !!

Acciones

Vivienda: En esa época, los Tenements eran edificios donde se hacían los trabajadores pobres, generalmente migrantes, en Nueva York. Los interiores eran deteriorados, las habitaciones pequeñas y las condiciones insalubres severas: frío, ratas, etc. El trabajo doméstico era indispensable para limitar los daños.

Si realizas la acción en tu Vivienda, reduces la Insalubridad o el Riesgo en "1". Ten en cuenta que no se puede bajar de "0". Tu Vivienda aumenta tu costo de vida en \$1 (o \$2 en modo difícil).

Grupo Anarquista: Los trabajadores se organizaban por la noche, ya fuera en sindicatos como los Industrial Workers of the World o en grupos anarquistas que organizaban encuentros políticos, desarrollaban redes de solidaridad y acción directa para combatir al patronato y al Estado-nación. Estas seis casillas representan los recursos que lograron organizar y que los trabajadores que representas pueden utilizar.

Hay **seis acciones diferentes posibles en el grupo anarquista**, y solo dos pueden realizarse dos veces en el mismo turno.

- **BONESETTER** (Rebouteux) cura a un herido, reduciendo inmediatamente el costo de vida en \$1.
- **LOCAL UNION** (Local Sindical) te proporciona un recurso de agitación sindical.
- **PRINTING PRESS** (Imprenta) te otorga un recurso de agitación anarquista por el precio de \$1. Mueve tu cubo de economía un espacio hacia la izquierda.
- **LIBERAL LAWYERS** (Abogados Liberales) te permiten liberar a un camarada de prisión o reducir la Amenaza Policial en "1".
- **POLITICAL CAFE** (Café Político) te permite ganar un recurso de huelga pero aumenta la Amenaza Policial en "1".
- **CHEMISTRY WORKSHOP** (Taller de Química) te permite ganar un recurso de sabotaje pero aumenta el Riesgo o la Insalubridad en "1" (a elección).

Nueva York: En la parte inferior del tablero, encontrarás algunos lugares de trabajo emblemáticos de la ciudad en 1910, incluyendo la tristemente célebre fábrica Triangle Shirtwaist y un lugar político como Greenwich Village, refugio de los Hobohemios, artistas y anarquistas. Estos lugares serán tu principal recurso económico, pero todos presentan peligros.

Hay **cinco lugares diferentes** donde pueden ir los trabajadores:

- **East River Docks** te permiten ganar 3\$ pero aumentan tu Riesgo en "1".
- **Triangle Shirtwaist** te permite ganar 2\$.
- **Newtown Creek Dye Industry** te permite ganar 3\$ pero aumenta tu Insalubridad en "1".
- **Greenwich Village** te permite reclutar un trabajador para tu causa, toma un cubo de trabajador adicional y aumenta inmediatamente el costo de vida en "1".
- **Tenderloin** te permite ganar 3\$ pero aumenta tu Amenaza Policial en "1".

Medidas de Riesgo , **Insalubridad**  y **Amenaza Policial** : Estas medidas representan las diferentes dificultades que los trabajadores encuentran en su vida cotidiana, ya sea en el trabajo, en casa o en sus luchas.

Cuando la medida de Riesgo o Insalubridad alcanza "Hurt", uno de tus trabajadores se hiere/enferma inmediatamente y cuesta -1\$ de mantenimiento hasta que se cure. Cuando la medida de Amenaza Policial alcanza "jail", un personaje de tu elección es enviado inmediatamente a prisión hasta que sea liberado.

Cuidado, un personaje herido o enfermo enviado a prisión muere y su cubo es retirado del juego (reduce el costo de vida en "1"); un personaje herido por segunda vez muere (es imposible hacer morir a uno de tus personajes antes de que todos los demás estén heridos).

Turno del Juego

- **Fase Patronal:** aumenta el Control Patronal y lanza 1d6 para la ofensiva patronal.
- **Fase de Trabajadores:** realiza todas las acciones de los trabajadores disponibles y luego resuélvelas.
- **Fase de Resolución:** paga el costo de vida y toma (si puedes) el control de uno de los medios de producción.
- **Fase Patronal**

Mueve el cubo de Control Patronal una casilla hacia la derecha. Luego lanza 1d6 (2d6 si el cubo está en la casilla "3", "6" o "8") y consulta los datos siguientes:

Resultado de Dado	Efectos
1	Costo de Vida +1
2	Riesgo +1
3	Amenaza Policial +1
4	Insalubridad +1
5	Un trabajador herido/enfermo
6	Control Patronal +1 (sí, pierdes 1 turno)

!! Ten en cuenta que el "+1 al Costo de Vida" se cancela al final del turno !!

○ Fase de Trabajadores

Coloca todos tus trabajadores disponibles en las acciones de tu elección y luego resuelve los efectos directos y posiblemente indirectos (por ejemplo, medidas que alcanzan el máximo).

Consulta las secciones "Grupo Anarquista", "Nueva York" y "Vivienda" para más detalles sobre las acciones.

○ Fase de Resolución

Paga el costo de vida, baja el cubo de economía por la cantidad indicada bajo tu cubo de Costo de Vida. Si no tienes suficiente, te endeudas. Hierde a uno de tus personajes por cada \$ que falte.

Ahora puedes tomar control de uno de los medios de producción. Elige uno y paga su costo.



8\$



1 sabotaje + 2\$



1 huelga + 2\$



1 sabotaje
+ 1 huelga



1 agitación
anarquista + 1
agitación sindical



1 agitación
anarquista + 2\$



1 agitación
anarquista
+ 1 sabotaje



1 huelga
+ 1 agitación sindical

Luego coloca un cubo sobre él para indicar que lo controlas y, por lo tanto, *no puedes volver a pagar el costo para controlarlo nuevamente.*

Victoria

Si controlas 5 medios de producción antes del final del Turno "10", ganas la partida. Felicitaciones, ahora podrás experimentar la vida horizontal de una Comuna anarquista.

Modo Normal: Controla 5 medios de producción para ganar.

Modo Avanzado: Controla 6 medios de producción para ganar.

Modo Difícil: La Vivienda tiene un alquiler de 2\$ en lugar de 1\$ y debes controlar 8 Medios de Producción para ganar.

Toroball

Deporte, Oposición

Jugadores: 2; Duración: 10 min. Complejidad: 1/5

Creadores: Nicolas Vonthron, Franck Catoire, Alexandre Weiss. Arte por Vianney Carvalho. Editado y formateado por Faustine Di Nota.

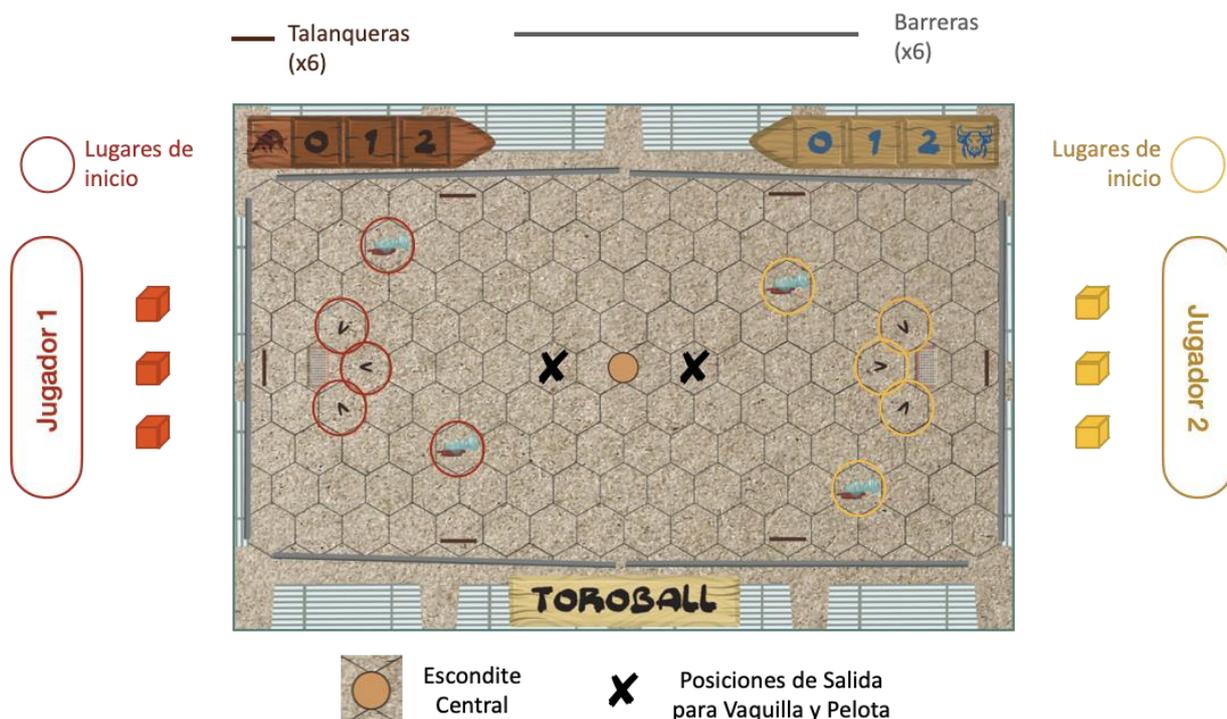
Contexto: En la región de Las Landas, durante las fiestas dominicales del pueblo, los jóvenes entran a una arena improvisada. Corren, gritan y se divierten jugando al fútbol... pero con una vaquilla paseándose en medio. A menudo con falta de sueño y no completamente sobrios, sus habilidades futbolísticas no siempre son evidentes, sin embargo, demuestran una agilidad notable al huir.

Componentes:

- 3 cubos (A) representan a los personajes del Equipo A
- 3 cubos (B) representan a los personajes del Equipo B
- Un dado pequeño representa a la vaquilla (cada lado indica su nivel de agitación)
- Un segundo dado para el movimiento de la vaquilla puede ser útil.
- Una bola de papel arrugado sirve como pelota de espuma.

Componentes Alternativos

En lugar de uno de los dados, puedes rastrear la agitación de la vaquilla en papel o con cerillas movidas a un área predeterminada. El segundo dado es importante, pero puede ser sustituido por varios métodos (ver principios principales al inicio del folleto).



Preparación

1. Coloca 2 cubos de personajes en las botellas de sangría y el último en una de las tres flechas frente a sus respectivas metas.
2. Coloca la vaquilla en uno de sus puntos de partida **X** al azar (ver imagen arriba) con un nivel de agitación (ENE) de "2".
3. Coloca la pelota en el punto de partida **X** opuesto (ver imagen arriba).

Objetivo, Victoria y Derrota

El objetivo es ser el primer equipo en marcar dos goles. Para ello, los personajes deben correr, patear la pelota y evitar a la vaquilla. Si un equipo no tiene jugadores en el campo (todos escondidos o en los árboles), automáticamente concede un gol.

Conceptos

La Vaquilla: Un ser vivo incomprendido que quisiera jugar al balón con los humanos, pero ellos lo hacen mal, así que a veces les enseña una lección con una carga bien colocada.

Agitación (ENE): Cuanto más agitada esté la vaquilla, más rápido se moverá. Para determinar su movimiento, suma su ENE al D6 de movimiento durante su fase. La ENE inicial de una vaquilla es "2".

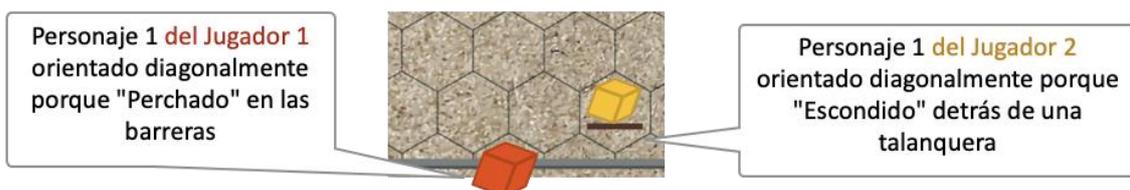
Personajes: Otros seres vivos, generalmente menos "en forma". Pasan más tiempo huyendo de la vaquilla que acercándose al balón, ni hablar de jugar al fútbol...

Sangría: Botellas llenas y decentes dispersas en el campo. Cuando un personaje pasa por una botella, bebe y continúa en una dirección aleatoria. Multiplica los cuadros de movimiento restantes por 2, luego muévelos según lo indicado por una tirada de dispersión. Si esto les hace chocar con un muro, rebotan.

Tirada de Dispersión: Cuando un personaje o la pelota sufre una tirada de dispersión, lanza un D6 y consulta la "brújula".



Perchase/Esconderse: Un personaje que se mueve al borde del tablero puede percharse en las barreras, mientras que uno que pasa por una Talanquera puede elegir esconderse. En ambos casos, se consideran como si hubieran "pasado su turno".



Otra forma de esconderse es posicionar un personaje en un cuadro adyacente al "escondite central" y opuesto a la vaquilla. El personaje se considera como si hubiera "pasado su turno".

Aquí, el personaje y la vaquilla están en casillas adyacentes. Aunque hay un escondite central al lado, el personaje no está escondido porque está en la línea de visión de la vaquilla.

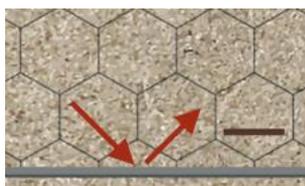


Sin embargo, en este caso específico, el escondite central está entre la vaquilla y el personaje. Así, el personaje está "escondido" y orientado diagonalmente para indicarlo.



En caso de disputa, usa un objeto recto del centro del cuadro de la vaquilla al centro del cuadro del personaje. Si toca el "escondite central", la vaquilla no ve al personaje.

Rebotar: Si un personaje o la pelota se mueve contra un borde del tablero y necesita continuar moviéndose, rebota. Toma la dirección opuesta de la misma mitad del cuadro (opuesta al muro) y muévelo los cuadros restantes.



Pasar su Turno: Un personaje que pasa su turno (no se mueve o está perched en las barreras o escondido detrás de una Talanquera) no puede ser cargado por la vaquilla, que solo sigue a los jugadores en movimiento.

Turno de Juego

- Fase de Personajes
- Fase de la Vaquilla
- Fase de Personajes

La última persona que haya bebido sangría (o jugo de frutas en caso de empate, favoreciendo el jugo con trozos o pulpa) se convierte en el primer jugador. Luego, cada turno, el primer jugador cambia.

El primer jugador mueve uno de sus personajes o elige pasar su turno. El segundo jugador hace lo mismo, y así sucesivamente hasta que los 6 personajes se hayan movido y/o pasado su turno.

Un personaje se mueve de 1 a 4 cuadros y puede *patear la pelota*, *agitar a la vaquilla* y/o *perchase/esconderse* en cualquier punto durante su movimiento.

Patear la Pelota

Un personaje en el mismo cuadro que la pelota puede decidir patearla para enviarla a otro lugar. Elige un cuadro a 3-6 cuadros de distancia y coloca la pelota allí, luego realiza una tirada de dispersión para determinar la posición final de la pelota.

Si un personaje o la vaquilla está en el camino recto de la pelota, la posición final se determina por una tirada de dispersión desde el primer personaje/obstáculo en su camino.

Después de determinar esto, coloca la pelota allí. El personaje puede continuar moviéndose después de esta acción.

Agitar a la Vaquilla

Un personaje que se mueve a un cuadro adyacente a la vaquilla puede agitarla. Aumenta la ENE de la vaquilla en +1. Con la adrenalina de la acción, el personaje puede moverse 3 cuadros adicionales.

Perchase/Esconderse

Un personaje que llega al borde exterior en su movimiento puede terminar su movimiento allí. En este caso, se considera perched y como si hubiera pasado su turno, ya no siendo un objetivo para la vaquilla. Lo mismo aplica si decide esconderse detrás de una Talanquera.

Orienta diagonalmente a los personajes para identificar fácilmente su estado (como se muestra en los conceptos: perchase/esconderse).

Si la vaquilla está en contacto con un personaje perched/escondido, este personaje actúa primero en la siguiente ronda del jugador en cuestión.

Marcar un Gol

Si la pelota cae en los goles o cruza los goles desde una dirección indicada por una de las tres flechas, se marca un gol. Si es el segundo gol de un equipo, el juego termina y ese equipo se declara ganador.

De lo contrario, anota el nuevo puntaje y reinicia todos los personajes como al inicio del juego, excepto por la vaquilla, que se coloca en el punto de inicio del lado del equipo que acaba de anotar, y la pelota del otro lado.

Cada vez que se anota un gol, la vaquilla, complacida con el buen juego, se calma. Disminuye su ENE en -2 (con un mínimo de "2").

○ Fase de la Vaquilla

La vaquilla siempre carga hacia el último personaje que se movió y es movida por el otro jugador. Haz una tirada de movimiento, lanza un dado y suma el ENE.

En un resultado neto de "6" en la tirada de dado, la vaquilla no se mueve. De lo contrario, mueve a la vaquilla el número correspondiente de cuadros. En su trayectoria, acaricia las costillas del primer personaje adyacente a su posición y luego detiene su movimiento.

Si todos han pasado, entonces haz una tirada de dispersión y una tirada de movimiento. Mueve a la vaquilla en consecuencia.

Ser acariciado por la vaquilla

Un personaje que ha sido acariciado por la vaquilla es retirado del juego. Se pierde un turno fuera del juego y solo regresará en el siguiente turno, recuperado de sus emociones, comenzando su acción en una de las dos casillas de sangría de su campo.

Los Equipos

¡! Pronto tendrás acceso a los diferentes equipos y a sus habilidades especiales. Mientras tanto, se puede jugar al Toroball tal como es !!

Aviso: Toroball en Respeto de las Tradiciones y el Bienestar Animal

Como creadores del juego Toroball, queremos subrayar nuestro compromiso con el respeto a los animales y la valorización de una cultura landesa nacida en el siglo XIX. Nuestro juego es una representación lúdica y respetuosa de la carrera landesa, un deporte en el cual el bienestar del animal es una prioridad y que busca celebrar la habilidad en lugar de la violencia.

[<https://www.culture.gouv.fr/Media/Medias-creation-rapide/La-course-landaise.pdf>]

Preparación

1. Coloca el faro en la casilla de inicio correspondiente de la cuadrícula de ubicación. Abajo, el planeta Myiemord, arriba el cielo de donde se desarrollan las tormentas perpetuas.
2. Coloca los 5 miembros de la tripulación a la izquierda de tu carta, los cubos de tormenta arriba con los cubos de Apaciguadores de Sueños.
3. Coloca un cubo en la casilla “3” del Indicador de Luminosidad; uno en la casilla “0” de puntos de victoria; y otro en el “6” de puntos de estructura.
4. Elige tu nivel de dificultad (recomendamos empezar con el modo Tormenta, y luego, cuando lo domines, pasar al modo Pesadilla).
5. Lanza el dado una vez y coloca un cubo de Tormenta en la casilla correspondiente de la primera línea de la cuadrícula de ubicación.

¡Tu turno de jugar!

Objetivo del Juego, Victoria y Derrota

El objetivo del juego es navegar con tu faro a través de las Tormentas Perpetuas para encontrar Apaciguadores de Sueños en los Corazones de las Tormentas antes de enviarlos al planeta Myiemord y permitir que los habitantes se protejan de las pesadillas que devoran la vida.

Para ganar, debes obtener 6 puntos de victoria enviando al menos 6 Apaciguadores de Sueños a Myiemord, todo antes de que se active una condición de derrota.

La derrota se activa en tres casos:

- El Faro llega a 0 Puntos de Estructura
- El Faro sale de la cuadrícula de ubicación por abajo y se estrella contra el planeta. En ambos casos, el Faro se destruye y las pesadillas destruyen toda vida en Myiemord.
- La tercera posibilidad es que un Corazón de la Tormenta alcance el suelo de Myiemord mientras estás en “0” Puntos de victoria. En este caso, las pesadillas destruyen toda vida en Myiemord antes de que el Faro sea destruido tarde o temprano.

Conceptos

Corazones de la Tormenta: Ubicados en el centro de las tormentas perpetuas, son los lugares más peligrosos para el Faro, pero también donde se encuentran los Apaciguadores de Sueños, que protegen la vida en Myiemord de las pesadillas.

Un Corazón de la Tormenta se mueve en la cuadrícula de ubicación y el Faro nunca puede moverse a su casilla. Tampoco puede moverse a otro Corazón; si es así, relanza el dado. Si el problema persiste, el Corazón en cuestión permanece en su lugar.

Apaciguadores de Sueños: Esto es lo que deben encontrar y capturar los miembros de la tripulación del Faro para enviarlos a Myiemord y proteger a la población. Representan los puntos de victoria (PV ) , si llegas a 6, has ganado la partida y logrado crear un domo protector que permitirá a tu población sobrevivir.

Un Apaciguador de Sueños nunca se mueve, puede ser capturado y el Faro puede moverse a su casilla. Si un Corazón de la Tormenta se mueve a una casilla con un Apaciguador de Sueños, este último se destruye y se retira de la cuadrícula de ubicación.

Faro: Es la nave de la que eres capitán y que manejas en la tormenta con tus 5 miembros de la tripulación. Representa la última esperanza de vida en Myiemord. Este faro está iluminado y protegido gracias a su propia Luminosidad, lo que le permite navegar cerca de las tormentas.

!! Cuando la Luminosidad  del Faro alcanza "0", entonces pierdes 1 Punto de Estructura  !!

Puntos de estructura (PS ): Estos puntos representan la solidez del Faro, si llegan a cero, el Faro se destruye y pierdes inmediatamente la partida.

Cuando el Faro solo tiene 3PS, entonces un miembro de la tripulación se dedica al sellado y ya no puede actuar. Por lo tanto, solo tienes 4 acciones por turno hasta que vuelvas a tener 4+PS.

Ronda de juego

- **Fase del Faro:** realiza todas las acciones de los miembros de la tripulación disponibles.
- **Fase de las Tormentas:**
 - Gestiona el Faro
 - Gestiona los Corazones de la Tormenta
 - Haz aparecer nuevos Corazones de la Tormenta.
- **Fase del Faro**

En esta fase, debes colocar a todos tus miembros de la tripulación disponibles en las acciones de tu elección. Cada vez que coloques un cubo, resuelve inmediatamente la acción correspondiente.

ILUMINAR  → Luminosidad  +2

MANIOBRAR  → Mueve tu faro en la cuadrícula de ubicación una casilla hacia la izquierda o hacia la derecha .

CAZAR  → Lanza 1D6. Luego resta al resultado la distancia ortogonal entre el Faro y el Corazón de la Tormenta. Si ≥ 3 , entonces un Apaciguador de Sueños reemplaza al Corazón (reemplaza el cubo de Corazón de la Tormenta por el cubo de Apaciguador de Sueños).

DORMIR  → requiere 1 acción para capturar un Apaciguador de Sueños que está en la misma casilla que el Faro; y/o 2 acciones para capturar un Apaciguador de Sueños que está a una casilla ortogonal de distancia.

REPARAR  → PS  +1

ACCELERAR  → Mueve tu faro en la cuadrícula de ubicación una casilla hacia arriba . Si realizas la segunda acción idéntica, muévelo una segunda casilla pero sufre  -1.

ENVIAR  → Después de capturar un Apaciguador de Sueños (acción de caza), debes enviarlo a la superficie del planeta, lo que te reporta  +1.

Una vez realizadas todas tus acciones, pasa a la siguiente fase.

○ Fase de las Tormentas

Durante esta fase, gestionarás los desafíos a los que se enfrenta el faro.

- Gestión del Faro
- Gestión de los Corazones de la Tormenta
- Aparición de nuevos Corazones de la Tormenta

Gestión del Faro

Primero, haz descender el cubo que representa el faro una casilla en la cuadrícula de ubicación, luego disminuye la luminosidad del Faro en 1 (si ya está en 0, pierde 1 PS).

Si el Faro sale de la cuadrícula por abajo, se estrella contra la superficie del planeta Myiemord, el último resplandor desaparece y nada protege a la población, pierdes inmediatamente la partida.

Gestión de los Corazones de la Tormenta

Luego, gestiona los Corazones de la Tormenta presentes en la cuadrícula de ubicación (los Apaciguadores de Sueños no se mueven hasta que sean capturados por el Faro). Lanza 1d6 + el número correspondiente a la línea donde está colocado el cubo.

Resultado de Dado	Efectos
1-3	El cubo se mueve en diagonal hacia abajo a la izquierda. Si el cubo sale del cuadrante, entonces se mueve hacia abajo.
4-5	El cubo se mueve hacia abajo.
6-7	El cubo se mueve en diagonal hacia abajo a la derecha. Si el cubo sale del cuadrante, entonces se mueve hacia abajo.
8+	Explosión (ver abajo).

Explosión: Si un corazón explota, evalúa la distancia que separa la explosión del Faro. Si el faro está a 1 casilla (ortogonal Y diagonal):  -2 / si está a 2 casillas ortogonales:  -1. Luego, el corazón desaparece y se retira de la cuadrícula de ubicación.

Colisión: Si un Corazón se encuentra en la misma casilla que el Faro:  -3. Ten en cuenta que si no eres destruido, necesariamente caes por debajo de los 3 PS y por lo tanto pierdes el uso de un miembro de la tripulación (ver conceptos).

Contacto: Si un Corazón alcanza la superficie del planeta saliendo de la cuadrícula por abajo:  -1 (si ya tenías  =0, entonces las pesadillas se esparcen entre la población, pierdes inmediatamente la partida).

Aparición de nuevos Corazones de la Tormenta

Finalmente, haz aparecer nuevos Corazones de la Tormenta. Lanza uno o varios dados y coloca un cubo de tormenta en la casilla correspondiente de la primera línea de la cuadrícula de ubicación.

Modo Tormenta: lanza 1d6 en cada turno

Modo Pesadilla: sigue esta secuencia para conocer el número de d6 a lanzar en cada turno: 1/1/2/1/3/2/1/1/2/3

Way of The ShoTgun

¡! El libro de aventuras aún no está completo. Pero no te preocupes, ¡lo añadiremos junto con las reglas muy pronto para tu disfrute! (Y el nuestro también, esperamos...) !!