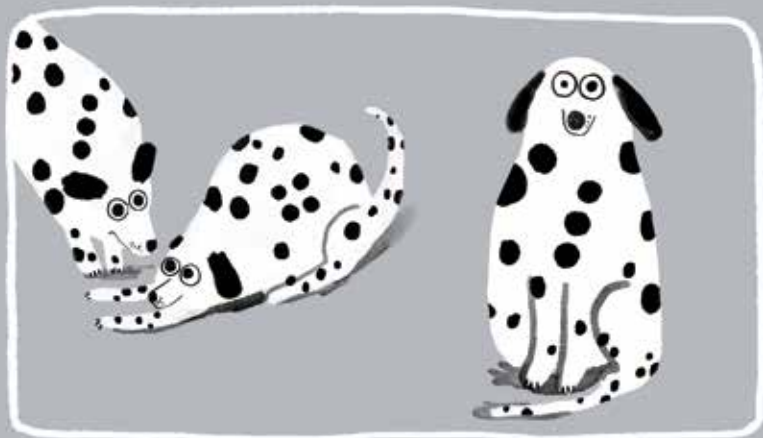


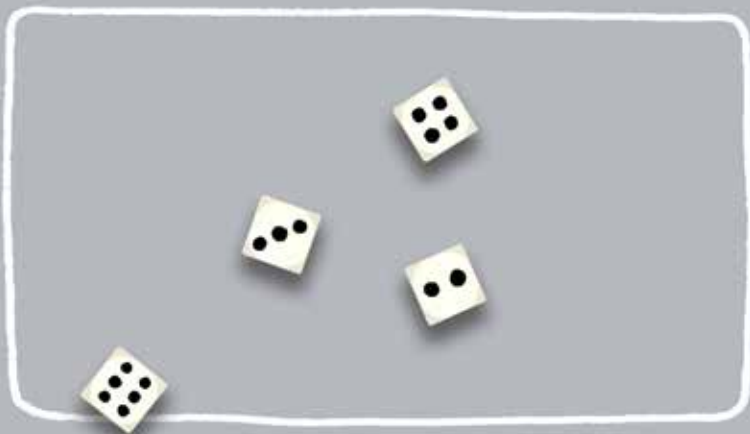
Manchas



DEVIR



Los perros tienen manchas...



y los dados también.



Coloca tus dados en las manchas correspondientes.



¡Completa tus perros para puntuarlos!



Los dados que no puedas colocar acaban enterrados en tu jardín.



Y si entierras demasiadas manchas, la has pifiado.



Si puntúas 6 perros, ¡has ganado!

Preparación

1. Toma estas seis losetas de truco:



Déjalas boca arriba en el centro de la mesa, tal como se muestra en la imagen. No te preocupes por las demás losetas; las usarás en futuras partidas, para dar más variedad a tus trucos caninos.

2. Forma un mazo con las cartas de perro. Barájalas y reparte dos a cada jugador. Cada jugador las deja boca arriba (lado gris) en su zona de juego: ¡esta es su manada de perros! Deja el mazo de perros en el centro de la mesa, con el lado gris visible.
3. Forma una reserva con todos los dados y premios, al alcance de todos los jugadores. Puede resultar algo desordenado; sois perros, al fin y al cabo.

4. Cada jugador toma un jardín, un premio y un dado. Lanzad vuestro dado y enterradlo en vuestro jardín. Aquí os mostramos qué tiene cada jugador al principio de la partida:



DADO ENTERRADO
(déjalo en tu jardín)



CARTAS DE PERRO INICIALES

ICONO DE HUELLA
(hacen que algunas acciones sean más potentes)



CASILLAS DE DADOS VACÍAS



5. El jugador inicial será aquél que tenga el dado enterrado con el resultado más alto. En caso de empate, esos jugadores vuelven a lanzar el dado para desempatar. ¡Ya estáis listos para jugar!

Cómo se juega

En *Manchas*, los jugadores alternan turnos en sentido horario. En tu turno puedes optar por hacer un truco o bien puntuar tus perros. La mayoría de las veces, harás un truco.



Haz un truco

Elige una de las losetas de truco que estén boca arriba (al principio de la partida, todas ellas están boca arriba).



En este ejemplo, puedes elegir entre dos losetas de truco: ANDA o CORRE.

Tras elegir una loseta boca arriba, dale la vuelta y sigue todos los pasos que están escritos, respetando el orden.



LANZAR LOS DADOS Y COLOCARLOS

La mayoría de los trucos te permiten lanzar dados y colocarlos en tus perros. Cuando tengas que lanzar dados, tómalos de la reserva, a no ser que en la loseta se especifique algo distinto.

Tras el lanzamiento, puedes colocar esos dados en las casillas de tus perros que coincidan en el número de manchas. Así, p. ej., puedes colocar un dado que muestre 4 manchas en cualquier casilla que muestre 4 manchas. Si no puedes o no quieres colocar algunos de los dados, debes enterrarlos en tu jardín.



Ejemplo: Has elegido el truco «Corre» (en la página anterior) y empiezas ejecutando el primer paso, que te indica que lances tres dados. Tomas tres dados de la reserva y los lanzas: «3», «4» y «6». Puedes colocar los dados «3» y «4» en tus perros, pero debes enterrar el «6» en tu jardín, ya que no tienes ninguna casilla «6» en tus perros.



Ejemplo (cont.): Luego lees el segundo paso del truco «Corre», que es opcional, porque el texto especifica que «puedes» hacerlo. Decides ejecutarlo y lanzas un dado: sale un «2» y lo colocas en el perro Pepino. El texto dice que podrías repetir este segundo paso, pero decides parar y no lanzar más dados.

GASTAR PREMIOS

Los premios son estupendos, ya que puedes usarlos para volver a lanzar todos tus dados.

Justo después de lanzar los dados (y antes de colocarlos o enterrarlos), siempre puedes gastar un premio para repetir el lanzamiento de **TODOS** los dados que acabas de lanzar. Ten en cuenta que:

- **Debes volver a lanzar TODOS los dados**, no únicamente los que no te vayan bien.
- No hay ningún límite a la cantidad de premios que puedes gastar en tu turno. Siempre que tengas premios disponibles, puedes seguir relanzando dados hasta obtener los resultados deseados.

- Solo puedes gastar premios para volver a repetir **tu lanzamiento más reciente**.

Ejemplo: Retomemos la situación descrita en la página 9. Has lanzado tres dados y has sacado «3», «4» y «6». Podrías colocar el «3» y el «4», pero no tienes ninguna casilla para el «6», por lo que deberías enterrarlo en tu jardín. Decides gastar un premio y repetir el lanzamiento, así que tomas TODOS los dados (incluidos el «3» y el «4») y los vuelves a lanzar.

PIFIARLA

Si no puedes o no quieres colocar un dado en un perro, debes enterrarlo en tu jardín. Si en algún momento el número total de manchas en tus dados enterrados es superior a 7, ¡la has pifiado!

Cuando la pifies, tu turno finaliza de inmediato, incluso aunque no hayas acabado de ejecutar todos los pasos de la loseta de truco. Haz lo siguiente:

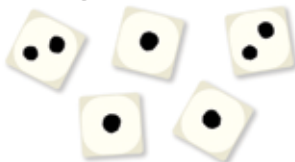
- Retira todos los dados colocados en tus perros y todos tus dados enterrados. Devuélvelos a la reserva.

Por supuesto, puedes gastar premios para intentar evitar que esto suceda (el lanzamiento se repite antes de enterrar los dados), pero si no puedes o no quieres gastar premios para impedirlo, en ese caso, ¡mala suerte!

¡PIFIA!
Tienes más de 7 manchas
en tu jardín.



AÚN NO PASA NADA
Los dados enterrados
no superan las 7 manchas.





Algunas reglas más acerca de los trucos...

- Los pasos son obligatorios, a menos que se especifique que «puedes» hacerlo.
- Si por algún motivo no puedes ejecutar un paso (p. ej., has elegido «Croqueta» pero no tienes dados enterrados), simplemente omítelo.
- Si no puedes ejecutar el primer paso, eso no te impide ejecutar el segundo.
- En las losetas, algunos pasos dicen que puedes repetirlos (como en «Corre», v. imagen). En tal caso, puedes ejecutar ese paso del truco tantas veces como quieras (¡o hasta que la pifies!).
- Algunos trucos son más potentes según la cantidad de 🐾 que haya en tus cartas de perro.
- Si un paso te indica que coloques o entierres varios dados, puedes combinarlos como quieras, es decir, puedes colocar algunos y enterrar otros.
- Tras lanzar los dados, colócalos o entiérralos todos, antes de proceder con cualquier otro lanzamiento. Fíjate en los ejemplos que te mostramos a continuación, que presentan dos situaciones en las que se aplica esta regla.

Ejemplo 1: Has elegido «Anda» y lanzas dos dados. Tras gastar los premios que desees, debes colocar o enterrar esos dos dados iniciales, antes de pasar al segundo paso para decidir si quieres lanzar un dado más.

Ejemplo 2: Has elegido «Salta» y tomas tres dados. Como se te indica que debes lanzarlos de uno en uno, debes colocar o enterrar cada dado antes de lanzar el siguiente.

RESTABLECER LAS LOSETAS DE TRUCO

Al final, llega un momento en que solo hay una loseta de truco boca arriba. Si empiezas tu turno y solo puedes elegir una loseta:

1. Toma un premio de la reserva y ponlo sobre la loseta que está boca arriba (el próximo jugador que elija este truco se queda con el premio).
2. Da la vuelta a las demás losetas, para que queden boca arriba. Ahora puedes elegir cualquiera de las seis losetas.



Puntúa tus perros



Para ganar la partida tienes que puntuar tus perros. Además, puesto que los perros puntuados ya no corren ningún riesgo cuando la pifias, esto te ayuda a avanzar y aproximarte a la victoria.

Para puntuar tus perros, puedes hacerlo de dos formas:

LENTA PERO SEGURA

En tu turno, en vez de hacer un truco, puedes puntuar tus perros. Si los puntúas:

1. Retira **TODOS** los dados de tus cartas de perro que hayas completado (aquellas que tengan todas las casillas ocupadas por un dado) y da la vuelta a esas cartas de perro para mostrar que ya han sido puntuadas.
2. De la parte superior del mazo de perros, toma tantas cartas como cartas hayas puntuado en este turno; añádelas a tu manada, mostrando su lado gris.



Un par de detalles importantes acerca de la puntuación...

- Para puntuar, debes haber completado al menos una carta de perro. No puedes decir que vas a puntuar tan solo para evitar hacer un truco.
- Cuando puntúes tus perros, debes puntuar **TODAS** las cartas de perro que hayas completado, y no solo algunas.

PUEDES puntuar este perro, porque lo has completado (hay un dado en todas sus casillas).



NO PUEDES puntuar este perro, porque aún hay alguna casilla vacía.



En algún turno anterior puntuaste este perro y le diste la vuelta a la loseta.

RÁPIDA Y ARRIESGADA

Cuando hagas un truco, si eres capaz de completar TODAS las cartas de perro que tengas boca arriba, ¡puntuá esos perros inmediatamente! Se trata de una recompensa por tu osadía... o porque la suerte te sonríe. Cuando puntués tus perros de esta forma, sigue los mismos pasos de la puntuación «lenta pero segura» (retira los dados, da la vuelta a las cartas de perro y toma nuevas cartas de perro). La única diferencia respecto a la puntuación «lenta pero segura» es que no has tenido que dedicar un turno entero a llevarla a cabo.



Dos cosas que debes saber de la puntuación rápida...

- Para puntuar de forma «rápida y arriesgada», primero debes colocar o enterrar todos los dados de tu lanzamiento más reciente. Si ese lanzamiento hace que la pifies, ¡no podrás puntuar tus perros!
- Tras la puntuación «rápida y arriesgada», asegúrate de acabar los pasos del truco elegido. Si aún debes ejecutar un segundo paso de ese truco, o estás en medio de un paso que puedes repetir (como el segundo paso de «Corre»), toma tus nuevas cartas de perro y continúa jugando.

MÁXIMO SEIS CARTAS DE PERRO

Nunca puedes tener más de seis cartas de perro, contando tanto las puntuadas como las no puntuadas. Si alguna vez debes tomar cartas de perro y eso te haría superar dicho límite, detente y no tomes las cartas en exceso.

Ejemplo: Si tienes cinco cartas de perro y puntúas dos de ellas, solo tomas una nueva carta, pues una segunda carta te haría sobrepasar el límite de 6.



Victoria

Gana la partida el primer jugador que logre puntuar seis cartas de perro.

Otras cosas que debes saber

¿NO HAY MÁS DADOS O PREMIOS?

Si tienes que tomar dados o premios, pero los disponibles no son suficientes, simplemente toma los que puedas, aunque esa cantidad sea inferior a la especificada en la loseta de truco.

En el caso muy poco probable de que no haya ningún dado disponible al principio de tu turno, todos los jugadores la habéis pifiado a la vez y perdéis todos vuestros dados (devolvedlos a la reserva). Tras ello, continúa tu turno de la forma habitual.

UNAS PARTIDAS MÁS VARIADAS

Una vez que hayáis jugado con la combinación básica de losetas de truco, dadle una vuelta a vuestras partidas usando las otras losetas. Siempre debéis incluir «**Aúlla**» y «**Croqueta**». Luego, incluid también una loseta de cada uno de los cuatro tipos (en las losetas, cada tipo se distingue por la forma y el color de la escarapela). Podéis seleccionarlas al azar o podéis usar una de las siguientes combinaciones recomendadas.

COMBINACIONES RECOMENDADAS

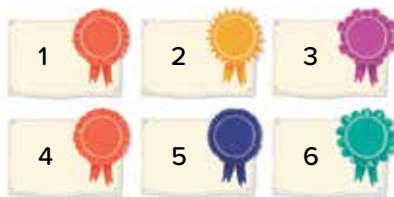
- Adopción: **Anda**, **Corre**, **Atrápala**, **Pide**
- Parque canino: **Cava**, **Persigue**, **Vigila**, **Mastica**
- Ejercicios de agilidad: **Trota**, **Salta**, **Atrápala**, **Come**
- Coto de caza: **Trae**, **Esprinta**, **Atento**, **Quieto**
- Club canino: **Rastrea**, **Al montón**, **Busca**, **Pide**
- El rincón de los cachorros: **Trae**, **Salta**, **Hurta**, **Túmbate**

VARIANTE: ¡A JUGAR SIN CORREA!

Esta es una variante para los jugadores que disfrutan con las partidas algo más caóticas. ¡Usad TODAS las losetas de truco! Apilad las cinco losetas de un mismo tipo (color), boca arriba, y barajadlas. Haced lo mismo con los demás tipos y formad así cuatro pilas distintas. Al usar una loseta, dadle la vuelta y dejadla encima de la pila. Cuando tengáis que restablecer las losetas, voltead las que estén boca abajo y dejadlas (boca arriba) en la parte inferior de su pila. *Nota: Esto no se aplica a los trucos «Aúlla» y «Croqueta», que no están en ninguna pila y siempre están en juego.*

PARTIDA EN SOLITARIO

Juegas contra un oponente virtual llamado KaN. Al inicio de la partida, KaN tiene un premio, pero no tiene jardín ni cartas de perro. Tú eres el jugador inicial. En el turno de KaN, lanza un dado y supón que las losetas de truco están identificadas del 1 al 6, así:



El resultado del dado indica una de las seis losetas. Si esta se halla boca arriba, KaN le da la vuelta, boca abajo, y se queda con los premios que hubiera en la loseta. Si la loseta está boca abajo, KaN puntúa la carta superior del mazo de perros.

Si solo hay una loseta boca arriba cuando KaN empieza su turno, primero restablece las losetas (como harías en tu propio turno). Si en algún momento KaN tiene al menos dos premios, devuelve dos premios a la reserva y puntúa la carta superior del mazo de perros.

Ganas si puntúas seis perros, y pierdes si KaN puntúa seis perros. Puedes ajustar la dificultad haciendo que KaN empiece con más o menos premios.

Créditos

AUTOR PRINCIPAL

Jon Perry

AUTORES Y DESARROLLADORES

Alex Hague y Justin Vickers

ILUSTRACIONES

John Bond

ASESORA DE DISEÑO

Montana Graboyes

ASESORA ARTÍSTICA Y DE DISEÑO

Kristen Leach

LE PUSO NOMBRE A LOS PERROS

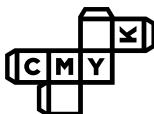
Sophie Abromowitz

CRÉDITOS DEVIR

Editor: Xavi Garriga - Traducción y revisión: Marià Pitarque - Adaptación gráfica: CeciRC



Devir Iberia S.L.
Rosselló 184
08008 Barcelona
www.devir.com



© 2023 Palm Court LLC
(dba CMYK)
hello@cmyk.games

Resumen

En tu turno, elige una de estas dos acciones:

HAZ UN TRUCO

- Elige una loseta de truco boca arriba, dale la vuelta y ejecuta todos los pasos, en orden.
- Si un paso dice «puedes», no estás obligado a hacerlo.
- Algunos pasos dicen que puedes repetirlos hasta que decidas parar (o la pifies).



PUNTÚA TUS PERROS

- Retira TODOS los dados de los perros completados y da la vuelta a esos perros.
- Toma 1 nuevo perro por cada perro puntuado (pero detente si ya tienes un total de 6, entre puntuados y no puntuados).

AL LANZAR DADOS

- Tómalos de la reserva, a no ser que en la loseta se especifique algo distinto.
- Si gastas un premio, debes relanzar TODOS los dados que acabas de lanzar, no únicamente los que no te vayan bien.
- Tras lanzar los dados (y gastar premios), colócalos o entiérralos todos, antes de proceder con cualquier otro lanzamiento.

OTRAS REGLAS REALMENTE IMPORTANTES

- Cuando solo quede una loseta de truco boca arriba, pon en ella un premio y da la vuelta a las demás losetas, para que queden boca arriba.
- Si eres capaz de completar TODAS las cartas de perro que tengas boca arriba, ¡puntuá esos perros inmediatamente!
- La pifies si el total de manchas en tus dados enterrados es superior a 7. En tal caso, tu turno se ha acabado y debes retirar todos los dados colocados en tus perros y todos tus dados enterrados.