



Reglas de demostración

En **Aventuras en Villa Pegatina**, tus amigos y tú crearéis una aldea entre todos. Aunque es imposible perder la partida, vuestras decisiones provocarán cambios permanentes que tendrán efectos tanto positivos como negativos en la aldea. ¡Intentad obtener logros y felicidad mientras construís la aldea de vuestros sueños!

El juego completo se desarrolla a lo largo de 10 años, y cada año dura unos 30-60 minutos.



NECESITARÁS



1 dado (de seis caras
numeradas del 1 al 6)



10 fichas de madera y
10 fichas de alimento



(Utiliza cualquier
ficha que tengas
a mano o anótalo
en un papel)

Contenido



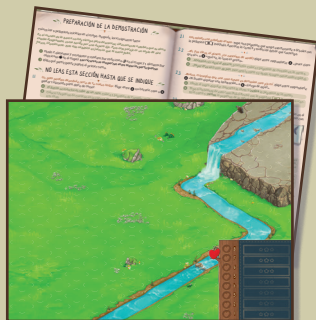
12 cartas de Evento
No las barajas



7 cartas de Catálogo
No las barajas



2 hojas de pegatinas
(se usa 1 por partida)



2 mapas con el libro de aventuras en el dorso
(se usa 1 por partida)

Preparación

Antes de cada partida, sigue estos pasos:

- 1 Mapa:** coloca el mapa en el centro de la mesa y toma 1 hoja de pegatinas. La otra hoja de pegatinas y el otro mapa se utilizarán cuando se juegue por segunda vez.
- 2 Reserva de fichas:** deja el dado y las fichas al lado del mapa.
- 3 Cartas:** deja el mazo de Catálogo (cartas moradas numeradas de la 1 a la 7) y el mazo de Eventos al lado del mapa, con la carta 1 en la parte superior. **Importante:** ¡no barajes los mazos! A veces tendrás que buscar cartas con un número concreto. (En el juego completo hay que barajar el mazo de Eventos, pero no en esta demostración).
- 4 Inicio del año:** lee «Preparación de la demostración» al principio del libro de aventuras. **Importante:** aquí obtendrás los recursos iniciales y la historia.

PREPARACIÓN DE LA PRIMERA PARTIDA

Las reglas de preparación de la demostración te indicarán que coloques las pegatinas iniciales en el mapa. Para ello, los participantes se van turnando para colocar las 6 pegatinas del recuadro «Pegatinas iniciales» de la hoja de pegatinas.

Puedes colocar las pegatinas donde quieras, siempre que cumplas todas las reglas de colocación (ver siguiente página). La colocación de pegatinas no afecta negativamente a la partida, ¡da rienda suelta a tu creatividad!

Colocación de pegatinas



Muchos efectos provocarán que haya que colocar una pegatina en el mapa. Todas las pegatinas de esta demostración están en una sola página, así que «Coloca la pegatina **C**» significa que busques la pegatina **C** y la coloques en el mapa.

Puedes colocar las pegatinas donde quieras, siempre que respetes las siguientes restricciones.

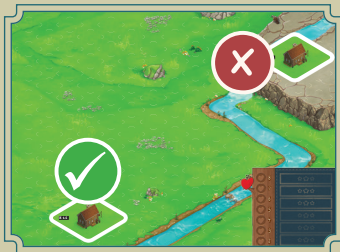
Si la pegatina incluye una acción (por ejemplo, **X 1.6**), no la resuelvas en el momento de colocarla. Podrás utilizarla como acción más adelante.

SIGUE LA CUADRÍCULA



La cuadrícula te ayudará a alinear correctamente las pegatinas entre sí.

TEN EN CUENTA EL FONDO



El fondo de una pegatina debe coincidir con el del mapa. Por ejemplo, no coloques una pegatina con fondo de hierba encima de agua o piedra (ni viceversa).

Cómo se juega

¡En **Aventuras en Villa Pegatina**, cada día está repleto de sorpresas! Los participantes juegan por turnos, de uno en uno y en sentido horario, hasta que el mazo de Eventos se agota.

Cada turno se compone de dos pasos: **mañana** (revelar una carta de Evento) y **tarde** (realizar 1 acción). Se describen en las siguientes páginas).

PASO 1 – MAÑANA

Tu turno empieza al amanecer, cuando descubres los inesperados acontecimientos que te depara el día.

Cada año tiene su propio mazo de Eventos. Solo tienes que revelar la carta superior del mazo y leerla en voz alta, de arriba abajo. Si la carta te pide que elijas entre A o B, toma la decisión antes de leer su resultado (texto bocabajo). Las decisiones pueden tener consecuencias permanentes, así que no dudes en hablar con los demás participantes. Sin embargo, tú tienes la última palabra sobre todas las decisiones que haya que tomar en tu turno.

Importante: no resuelvas todavía los efectos ⚡ de la carta.

En cada carta se especifica si hay que descartarla o si se mantiene en juego. Al descartar una carta, déjala bocarriba en una pila, al lado del mazo de Eventos.

Si hay que mantenerla en juego, deja la carta bocarriba al lado del mapa. Se podrá utilizar en el paso 2 de tu turno o durante el turno de cualquier otro participante.



EJEMPLO DE EVENTO 1

1. Lee este texto en voz alta y de arriba abajo.
2. Después de elegir entre A, B, o C, lee el texto correspondiente a tu decisión.



EJEMPLO DE EVENTO 2

1. Lee este texto en voz alta y de arriba abajo.

No resuelvas esta sección. El icono ✕ significa que es una acción que podrás resolver más adelante.

PASO 2 – TARDE

Por la tarde, deberás elegir y realizar una acción que te ayude a conseguir tus objetivos. ¡Es el momento de explorar lugares, construir edificios y muchas más cosas!

Todas las acciones se identifican con el icono ⌘ y se encuentran tanto en las cartas como en las pegatinas que se hayan colocado ya en el mapa. Hay 3 tipos principales:

⌘ ## Leer un apartado: te indica que leas un apartado concreto del libro de aventuras (en el dorso del mapa). En las cartas, se indica así: «lee  ##».

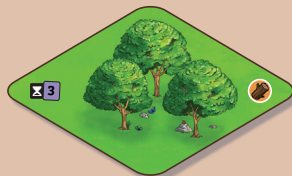
Lee la entrada en voz alta. Debes tomar todas las decisiones antes de conocer los posibles resultados (en un recuadro verde).



⌘ 1.5 significa «lee  1.5».

Para ello, dale la vuelta al mapa y lee el apartado 1.5. En el juego completo, estos apartados se encuentran en un libro de 36 páginas.

⌘ # Obtener una carta: algunas acciones te indican que saques una carta concreta del mazo de Catálogo.

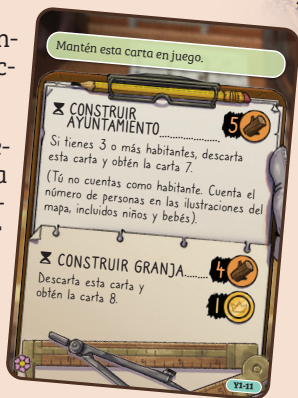


⌘ 3 significa «obtén la carta 3». Para ello, busca la carta número 3 en el mazo de Catálogo y resuélvela (excepto los efectos ⌘).

⌘ **Habilidad de carta:** ciertas cartas contienen una acción. Para realizar esa acción, sigue las instrucciones de la carta.

Por ejemplo, la carta de la derecha te ofrece dos opciones: gastar 5 maderas para construir un ayuntamiento **o bien** gastar 4 maderas y 1 moneda para construir una granja. Solo podrás construir unas de las dos cosas.

Las cartas se mantienen en juego y no se descartan hasta que se indique.



Final del turno

Después de realizar una acción, tu turno termina y le toca al participante de tu izquierda.

Recursos

Hay 2 tipos de recursos en la demostración: madera y alimento. El juego completo incluye fichas, pero para la demostración puedes utilizar cualquier marcador que tengas a mano (o anotar los recursos en una hoja de papel).



Recurso
de madera



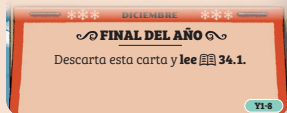
Muchos efectos te proporcionan recursos (por ejemplo: «obté 1 madera»). Para ello, toma una ficha del tipo correspondiente y colócala en la zona de recursos disponibles (separada de la reserva general).

Algunas cartas requieren que **gastes** recursos. Para ello, devuelve los recursos necesarios a la reserva general.

FINAL DEL AÑO

Si no quedan cartas en el mazo de Eventos al final de tu turno, el año termina.

En ese momento, resuelve todos los efectos de «Final del año» que haya en las cartas en juego. En la demostración, leerás la resolución de la historia y obtendrás más información sobre el juego completo.

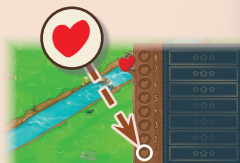


Un efecto de «Final del año» en una carta de Evento

PEGATINAS ESPECIALES

Felicidad

La felicidad representa la situación emocional de tu aldea. Cuando obtengas felicidad, coloca una pegatina de Corazón en la casilla más baja disponible del medidor de felicidad (en el lado derecho del mapa). ¡Intenta conseguir tanta felicidad como puedas!



Colocar una pegatina de Corazón en el medidor de felicidad

Logros

Los logros son pegatinas especiales que puedes obtener; son reconocimientos por tus éxitos o tus acciones importantes. Por ejemplo, si una carta dice «Obtén el logro Repostero/a (bronce)», busca esa pegatina y colócala en un hueco disponible del lado derecho del mapa.



Repostero/a famoso/a
- REPOSTERÍA I - ★

Obtener un logro

DECISIONES NARRATIVAS E INFORMACIÓN SECRETA

Para no leer sin querer los resultados ocultos durante tu turno, es mejor que sea el participante de tu izquierda quien lea en voz alta los apartados del libro de aventuras que te corresponden a ti.

Otra solución es que el grupo elija a un único participante como «narrador» para que lea en voz alta todas las cartas y apartados del libro de aventuras. Esto es especialmente aconsejable si se juega con niños pequeños o si a algún participante le encanta la interpretación.

EL JUEGO COMPLETO

¡Ya sabes todo lo necesario para jugar la demostración!

Al final de la demostración, descubrirás el increíble contenido que se incluye en el juego completo.

Si juegas por segunda vez con el mismo kit de demostración, recuerda retirar todas las pegatinas de las cartas 5, 6 y 7.



unexpected
games



INKVOLTAGE
ELECTRIFYING VISUALS

TM/® & © 2025 Unexpected Games. Gamegenic y el logo de Gamegenic son ® y © de Gamegenic GmbH, Alemania. Unexpected Games, 1995 County Road B2 West, Roseville, MN 55113, EE.UU. 1-651-639-1905. Los componentes pueden variar de los mostrados.