

Una resistencia cooperativa contra el horror cósmico



TANGLED YARNS

Historia

Tangled Yarns es una historia cooperativa sobre un valiente grupo de ovejas (sois vosotros) que debe impedir que un horror cósmico, el Pastor, esclavice vuestro mundo. Para lograrlo, debéis trabajar juntos, combinando vuestros movimientos y acciones y utilizando vuestros talentos únicos para cerrar portales cósmicos, atacar a lobos y cultistas y alterar la propia disposición de la ciudad.

El área de juego, la ciudad fantasma de Parokiam (pah-ROW-key-em), consta de 36 losetas de ciudad, cada una con un lado que forma una barrera, convirtiendo Parokiam en un laberinto. En el mismo centro de la ciudad se encuentra el altar sacrificial del Pastor. Rodeando toda la ciudad hay un anillo conectado de losetas de borde llamado el camino del Pastor.

El Pastor se mueve en el sentido de las agujas del reloj alrededor del camino del Pastor. Cuando pasa sobre una guía de aparición, aparecen cultistas y lobos. La loseta del camino del Pastor donde el Pastor se detiene afecta a las reglas del juego mientras permanezca allí. Las losetas de portal también se encuentran en el camino del Pastor. Si el Pastor alguna vez cae sobre una loseta de portal, perdéis. Debéis cerrar esos portales y retirar sus losetas usando las reliquias arcanas dispersas por todo Parokiam.

Los cultistas aparecen en las esquinas de Parokiam y se mueven una loseta por ronda por el camino más corto hasta el altar sacrificial del centro. Si un cultista alcanza el altar sacrificial, perdéis. Podéis alargar el recorrido de los cultistas girando losetas individuales de la ciudad.

Las ovejas se corrompen la primera vez que se sacrifican o pierden una batalla contra un lobo. Mueren si se sacrifican o pierden una segunda vez o pierden contra el Ángel.

Cuando los jugadores cierran todas las puertas, aparece el Ángel. Solo después de que el Ángel haya llegado y los cultistas restantes hayan sido eliminados habréis salvado vuestro mundo y ganado.

TANGLED YARNS

Contenido

Componentes del juego	2
Guía del tablero de personaje	3
Guía de la pista del camino del Pastor	3
Guía de preparación	4
Resumen del juego	6
Fase 1: El Pastor se mueve y hace aparecer sirvientes. Descarta las fichas de mejora adicionales.	6
Fase 2: Todas las ovejas pueden moverse y/o realizar una acción en cualquier orden, repartida entre los jugadores según se desee.	7
Movimiento	7
Bloquear	8
Ataque	8
Mejoras	10
Sacrificio	11
Fase 3: Las ovejas giran las losetas de ciudad.	12
Fase 4: Los cultistas se mueven.	12
Fase 5: Los lobos se mueven.	13
Fase 6: Los lobos atacan.	13
Ejemplo de partida	14
El Ángel y el acto final	18
Hacer el juego más fácil	18
Losetas del camino del Pastor	19
Rasgos de las ovejas	20
Notas sobre las ovejas corrompidas	21
Símbolos	22

Créditos

Diseño del juego: Tedman Getschman
Historia: Jack Getschman & Maxwell Beauchamp
Diseño de personajes: Cassandra Krahn (SyrupyArt)
Dirección artística: Quillsilver Studio
Ilustraciones: Pauliina Linjama, Greg May & Dann May
Diseño gráfico: Dann May
Diseño del logotipo y tipografías: Debbie Stadler

Editor Elizabeth Polen	Probadores de juego en vivo Alex Erin Bond Rebecca Carpenter Christine Matt Ding Alex Foley Jonathan Ford Frederico Garza de Leon Auden Getschman Jack Getschman Sawyer Getschman Tenley Getschman Rohan Gupta Liam Harris Ian Jay Nick Elizabeth Polen Luke Polen William Polen Conner Rainy Debbie Smith Josh Taflan Justin Taflan Rhys Thompson Alice Vaisey
Fabricación Fabryka Kart	
Canicas House of Marbles	
Logística y cumplimiento Spiral Galaxy	
Marketing Maxwell Beauchamp Kickstarter	
Pruebas digitales de juego Table Top R & D	
Revisores de reglas Chris Backe Erin Bond Matt Ding Frederico Garza de Leon Rheza Louis James Wyatt	
Traductores Coreano – Hayoon Kim Japonés – Midori Seto Español – Matias Presta Francés – Laurie Tremblay Alemán – Melanie Burgmer	

Las increíbles personas de los **PlayTest UK Groups de Cambridge & Birmingham** y quienes lo probaron en **HandyCon** y en la **UK Game Expo**.

Videos explicativos y reglamentos traducidos en <https://kadenaentertainment.com/tangledyarns>



Kadena
ENTERTAINMENT



Componentes del juego



6 Tableros de personaje



6 Fichas de personaje



23 Canicas

2 Rojo (Lily)

2 Morado (Melbrook)

2 Naranja (Moppet)

2 Verde (Twyla)

2 Azul (Poppy)

4 Negro (Blackberry)

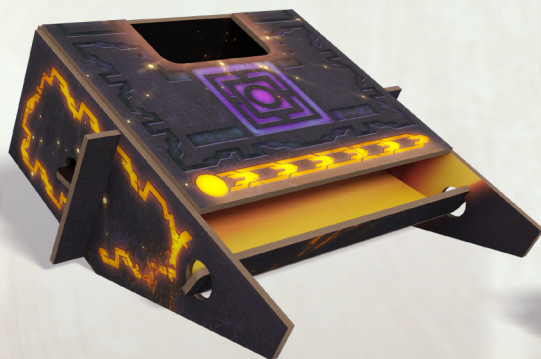
9 Blanco moteado (Sirvientes del Pastor)



6 Piezas de la pista del camino del Pastor



1 Marcador de fase



1 Caja del destino



1 Ficha del Pastor



30 Fichas de mejora

6 Talaria 6 Tech 6 Libro 6 Mapa 6 Hueso

1 Tablero de mejora



6 Lobos



6 Cultistas



1 Ficha de Ángel

13 Sirvientes del Pastor



1 Tablero de los sirvientes del Pastor



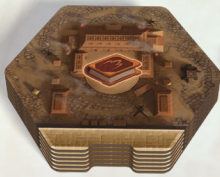
1 Altar sacrificial
Loseta hexagonal



24 Losetas de portal
(6 por jugador)



12 Losetas del
camino del Pastor



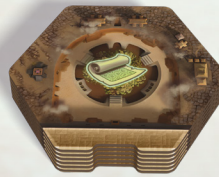
6 Libro



6 Talaria



6 Tech



6 Mapa



6 Hueso

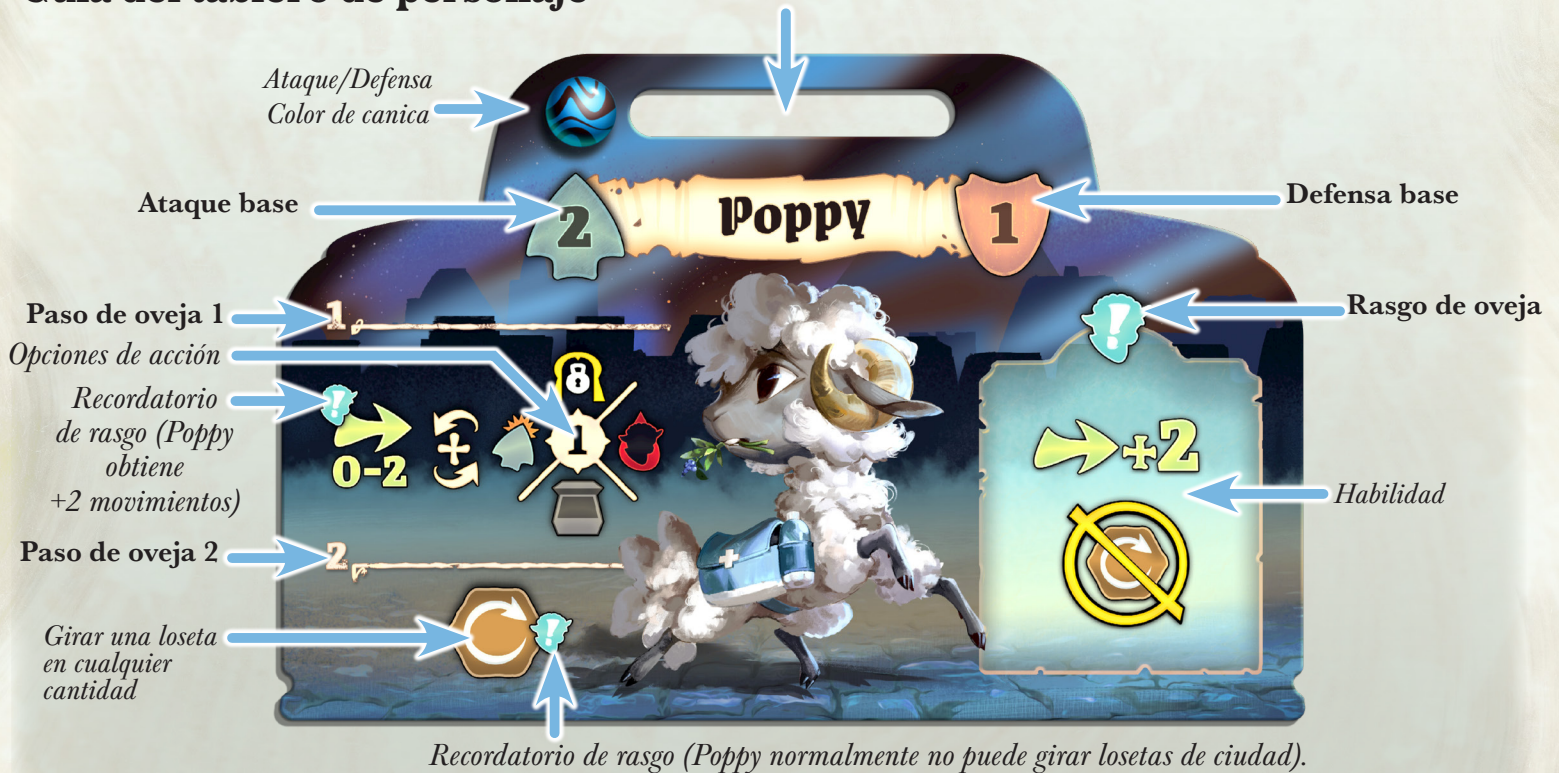


6 Yermo

24 Losetas hexagonales de la ciudad de Parokiam

Guía del tablero de personaje

Almacenamiento de canicas



Guía del camino del Pastor



Guía de preparación

- Determina el número de ovejas en la partida.** Usa la tabla de la derecha.
- Coloca la pista del camino del Pastor** uniendo los extremos de las piezas del rompecabezas; sus reversos están numerados y se colocarán en este orden: rojo, azul, verde, naranja, negro y morado.
- Coloca la ficha del Pastor** en su casilla inicial y la ficha de fase en la primera casilla de fase (debajo de la estrella).

Número total de jugadores	Ovejas por jugador	Número total de ovejas
1	3	3
2	2	4
3	2	6
4	1	4
5	1	5
6	1	6

- Coloca las losetas del camino del Pastor.** Baraja las doce losetas del camino del Pastor y coloca cuatro boca arriba en los primeros cuatro espacios del camino del Pastor (los quintos y siguientes comienzan con losetas de portal). Las losetas restantes del camino del Pastor forman un mazo de robo boca abajo que se utilizará durante la partida. Déjalo a un lado.
- Coloca las losetas de portal.** Toma las losetas de portal según el número de ovejas en la partida, barájalas y colócalas todas boca arriba (mostrando los elementos arcanos), una en cada espacio de camino del Pastor/portal (total de seis). Todas las demás losetas de portal permanecen en la caja.
- Construye Parokiam.** Cada loseta hexagonal de la ciudad de Parokiam («loseta de ciudad») tiene una cara frontal y trasera: un lado de «reliquia arcana» y un lado de «yermo».
 - Crea una pila de losetas hexagonales ordenada aleatoriamente de modo que haya una cara de reliquia arcana boca arriba de cada tipo por cada oveja en la partida. Por ejemplo, cuatro ovejas cuatro hexágonos libro, hueso, talaría, tech y mapa boca arriba en la pila; todas las demás losetas hexagonales quedan con el lado de yermo hacia arriba. Las losetas deben girarse aleatoriamente entre sí.
 - A partir de la pila de losetas hexagonales, coloca un anillo de 18 dentro de las losetas de la pista del camino del Pastor. Luego un anillo de 12 dentro de ese y un anillo de seis dentro de ese.

!!! Asegúrate de que exista un camino (sin estar bloqueado por muros) desde cada hexágono hasta el centro de la ciudad. Gira cualquier loseta hexagonal bloqueada en el sentido de las agujas del reloj una posición hasta que se cree un camino abierto hacia el centro. Si eso no funciona, gira una loseta adyacente.

- Coloca la loseta del altar sacrificial** en el centro de la ciudad, alineando los colores de las canicas con los de la pista del camino del Pastor. El símbolo del Ángel se coloca boca abajo.
- Coloca el tablero de mejora** junto a la ciudad y coloca las 5 pilas de **fichas de mejora** en las ubicaciones correspondientes.
- Cada jugador elige su oveja** (según el número de jugadores) y toma su tablero de personaje correspondiente, canicas y ficha de personaje. Consulta la página 20 para ver las descripciones de las personalidades y rasgos especiales de las ovejas. Los jugadores colocan su tablero de personaje (lado no corrompido hacia ellos), colocan las canicas correspondientes en él y colocan su ficha de personaje en el altar sacrificial.
- Coloca el tablero de los sirvientes del Pastor con el **lado de lobo hacia arriba**. Coloca las nueve canicas negras y blancas moteadas sobre él. Coloca la ficha de Ángel entre las puertas 5 y 6 y las fichas de Lobo y Cultista cerca del tablero.
- Prepara la Caja del destino. Coloca una canica de cada una de las seis ovejas, aunque no estén en la partida, en la Caja del destino.



“Permítanos darle algunos consejos. Primero, ¡no me subestimes! Con mi talaría y mis mejoras, puedo hacer mucho por el equipo.»



Resumen del juego

El juego se desarrolla a lo largo de una serie de rondas, cada una con seis fases:

Fase 1: El Pastor se mueve.

Fase 2: Las ovejas se mueven y/o realizan una acción.

Fase 3: Las ovejas giran losetas de ciudad.

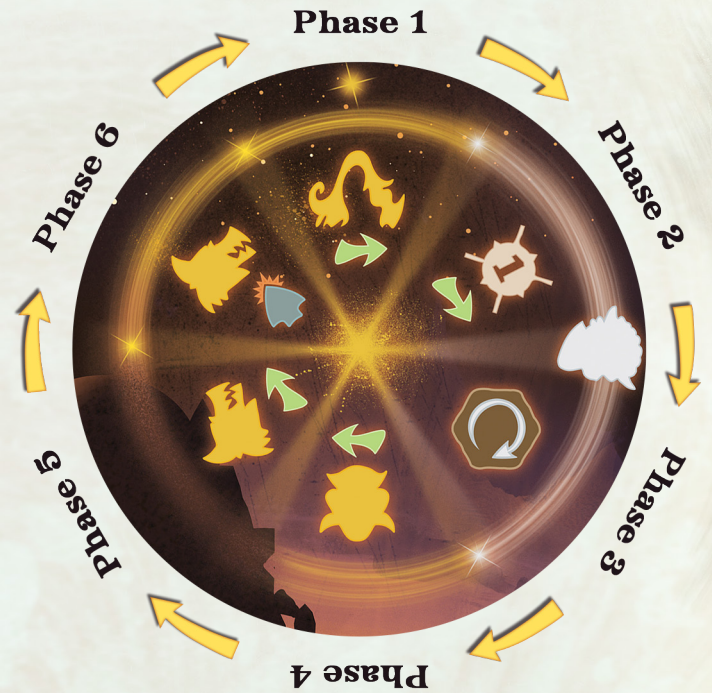
Fase 4: Los cultistas se mueven.

Fase 5: Los lobos se mueven.


Fase 6: Los lobos atacan.

Un ejemplo de dos rondas de juego sigue las instrucciones de las fases.

Cuando y si las ovejas cierran la puerta final, el sirviente más leal del Pastor, el Ángel invulnerable, llega y comienza el acto final. Después de eso, una vez que las ovejas derrotan a todos los cultistas restantes, el Ángel se convierte en una estatua congelada en Parokiam y los jugadores ganan la partida.



Fase 1

 **Mueve al Pastor, haz aparecer sirvientes y descarta las fichas de mejora adicionales.**

Después de que el Pastor se haya movido y sus sirvientes hayan aparecido, la fase está completa. Ve a la fase 2.

a. Mueve al Pastor a la siguiente casilla del Pastor.

En la ronda 1, el Pastor se mueve a la primera casilla. Esta casilla no tiene efecto ya que no hay losetas del camino del Pastor ni losetas de portal debajo de ella. Después de la ronda 1, el Pastor se mueve en el sentido de las agujas del reloj a lo largo del camino del Pastor hasta la siguiente casilla.



Cualquier loseta del camino del Pastor debajo del Pastor afectará la partida en esta ronda.

Si el Pastor está sobre una loseta de portal, ¡los jugadores pierden!

b. Haz aparecer sirvientes (cultistas y lobos).

Haz aparecer sirvientes según el número de ovejas que comenzaron la partida utilizando la guía de aparición debajo del Pastor. Encuentra la fila que muestra el número de ovejas que comenzaron la partida (el número blanco) y lee abajo para ver cuántos cultistas y lobos aparecen.



Ejemplo: Esta guía de aparición muestra 0 cultistas y 1 lobo apareciendo en una partida de 4 ovejas.

Usa la Caja del destino para determinar en qué esquina de Parokiam llegan los sirvientes. Coloca las 6 canicas principales en la Caja del destino, agítala, inclínala y lee los colores comenzando por la izquierda.



En este ejemplo, el primer sirviente iría a la loseta de ciudad de la esquina azul, el siguiente a la naranja, luego la roja, etc. Los colores de las esquinas están indicados en el camino del Pastor como guía adicional.

Coloca primero todos los cultistas, luego los lobos. Colócalos en la loseta de ciudad en la esquina exterior de Parokiam indicada por la flecha del altar sacrificial correspondiente al color mostrado en la canica.



c. Descarta las fichas de mejora adicionales.

Consulta los detalles en la sección de mejoras en la página 10.



Fase 2



Todas las ovejas pueden moverse y/o realizar una acción en cualquier orden, mezclado entre jugadores según se desee.



Cada jugador puede moverse y realizar una de cuatro acciones básicas: bloquear, atacar, mejorar o sacrificar. Estas acciones aparecen como iconos en los tableros de oveja.

Los rasgos de las ovejas en la parte inferior de los tableros muestran cómo esa oveja cambia las reglas básicas.

Después de que todas las ovejas se hayan movido y realizado una acción, la fase está completa. Ve a la fase 3.



Movimiento

Las ovejas normalmente se mueven 0, 1 o 2 losetas de ciudad dentro de Parokiam. Poppy puede moverse de 0 a 4 losetas de ciudad.

El movimiento de una oveja no puede interrumpirse. Las ovejas normalmente no pueden atravesar muros. Las ovejas no pueden moverse a través de losetas de ciudad ocupadas por lobos. Una oveja puede detenerse en la loseta de ciudad o, si comienza en ella, puede salir de ella, pero no puede atravesar una loseta de ciudad ocupada por un lobo.

Una mejora talaria extiende el movimiento pero no crea un segundo movimiento.

«¡Tenemos que tener cuidado con los cultistas que tienen caminos fáciles hacia el centro! Todos deberían moverse a donde puedan girar losetas de ciudad para hacer sus caminos más largos.»



Bloqueo

Las ovejas bloquean portales colocándose en diferentes losetas de ciudad que muestran reliquias que coinciden con todos los símbolos de la loseta de portal. Moppet puede usar losetas de ciudad adyacentes para bloquear portales, pero no puede hacerlo mientras esté en la loseta del altar sacrificial. Las ovejas ejecutan entonces simultáneamente la acción de bloqueo:

1. retirando la loseta de portal y reemplazándola por una loseta del Pastor boca arriba tomada del mazo de robo de losetas del Pastor, y
2. girando las losetas de ciudad utilizadas a su lado de yermo, teniendo cuidado de mantener el muro en la misma posición relativa.

- Cada reliquia solo puede usarse una vez para bloquear un portal.
- Los jugadores pueden usar losetas de ciudad ocupadas por cultistas o lobos para realizar una acción de bloqueo.

Una vez que las ovejas han bloqueado todos los portales, llega el Ángel y comienza el acto final — ver página 18.



Ejemplo: Ovejas listas para bloquear un portal, posicionadas en losetas de ciudad con reliquias que coinciden con las del portal.



Ejemplo: Un bloqueo completado. El portal se descarta y se coloca una loseta del Pastor aleatoria. Las losetas de ciudad se giran a su lado de yermo.

«No tenemos que hacer los portales en orden. A veces algunos de nosotros pueden bloquear mientras otros luchan. Deberíamos aprovechar eso.»



Ataque

Las ovejas pueden atacar a cultistas y/o lobos. No pueden atacar al Ángel.

- Las ovejas pueden atacar tanto a lobos como a cultistas en cualquier combinación y en cualquier orden.
- Los atacantes y defensores deben ocupar la misma loseta de ciudad.
- No todas las ovejas en la loseta de ciudad deben participar en el ataque, ni deben atacar al mismo tiempo.
- Las ovejas en la misma loseta de ciudad que no participan en la batalla no tienen efecto en ella.
- No todos los sirvientes en la misma loseta de ciudad deben ser atacados

Para iniciar un ataque, retira todas las canicas que estén actualmente en la Caja del destino. Coloca el número y color correctos de canicas de ataque y defensa en la Caja del destino. Agítala e inclínala. El ganador es el personaje cuya canica esté más a la izquierda.

Canicas de ataque y defensa.



La **oveja** tiene un ataque base de ●● y una defensa base de ●.



Con su rasgo de oveja, **Blackberry** tiene un ataque base de ●●● y una defensa base de ●●.





El **lobo** tiene un ataque base de ●●● y una defensa base de ●.



El **cultista** tiene un ataque base de 0 (no ataca) y una defensa base de ●●.

Para determinar el número correcto de canicas de ataque y defensa, haz lo siguiente:

Cada oveja y los sirvientes como grupo tienen sus propias canicas de color. Encuentra el número base de canicas de ataque y defensa consultando los tableros de ovejas y sirvientes. El número base de canicas de ataque aparece en el icono de ataque . El número base de canicas de defensa aparece en el icono de defensa .

Combina todas las canicas de ataque y defensa y modifica su número de la siguiente manera cuando corresponda:

1. Modifica el número de canicas de ataque y defensa según la loseta activa del camino del Pastor.
2. Reduce el número de canicas de sirvientes según las mejoras de hueso usadas por las ovejas.
3. Reduce el número de canicas de defensa de los sirvientes en 1 por cada oveja adicional más allá de 1 involucrada en el combate. Por ejemplo, 3 ovejas atacando a un cultista reducirían el número de canicas de defensa del cultista en 2.

Si, después de realizar estas modificaciones, los sirvientes no tienen canicas de defensa, las ovejas ganan automáticamente. De lo contrario, coloca el número y color correctos de canicas de ataque y defensa en la Caja del destino. Agítala, inclínala y lee el resultado. La canica más a la izquierda muestra el ganador del combate.

Si las ovejas ganan, todos los sirvientes involucrados en la batalla se retiran del juego.

Si los sirvientes ganan, ni el defensor ni el atacante se ven afectados.

«Me gusta pelear, pero las eliminaciones instantáneas suelen ser mejores. Busquemos formas de ganar el combate antes de que empiece.»



Ejemplo: Poppy, Moppet y Blackberry están en una loseta de ciudad con 2 lobos y 1 cultista. Poppy realizará una acción de bloqueo este turno, pero Moppet y Blackberry intentarán atacar a todos los sirvientes en un solo ataque. Si ganan, los 3 sirvientes serán retirados.

Moppet tiene un ataque de 2 y Blackberry tiene un ataque de 3, para un total de 5 canicas de ataque. Los lobos tienen cada uno una defensa de 1 y el cultista tiene una defensa de 2, para un total de 4 canicas de defensa.



Sin embargo, el Pastor está actualmente sobre la loseta Ira del Pastor, lo que otorga +1 de defensa a cada lobo. Esto eleva las canicas de defensa de los sirvientes a 6.

Aun así, Moppet y Blackberry usarán 3 mejoras de hueso, lo que reduce las canicas de defensa de los sirvientes en 3. Las mejoras se devuelven al tablero de mejoras.

Además, como 2 ovejas están atacando, las canicas de defensa de los sirvientes se reducen en 1 canica adicional (las ovejas son una más que un solo atacante). Poppy no participa en el ataque, por lo que su presencia no tiene efecto.

Las 2 canicas blancas moteadas de los sirvientes se colocan en la Caja del destino junto con las 2 canicas naranjas de Moppet y las 3 canicas blanco-negras de Blackberry. La Caja del destino se agita y se inclina, y la canica más a la izquierda muestra el ganador.



Es blanca moteada. Esto significa que los sirvientes ganan, pero no le ocurre nada a Moppet y Blackberry. Poppy, que aún no ha tomado su turno, también puede atacar a los sirvientes. Decide atacar solo al cultista. El cultista tiene una defensa de 2 y Poppy tiene un ataque de 2. No hay modificadores esta vez.



Mejoras

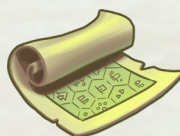
Las ovejas pueden obtener una mejora que coincida con la reliquia de la loseta de ciudad en la que están. Si las ovejas obtienen una mejora en un yermo, la Caja del destino determina qué mejora recibe el jugador. Coloca las 6 canicas principales en la Caja del destino, agítala, inclínala y lee el resultado. La canica más a la izquierda representa la mejora que recibe la oveja. Si la canica es roja, el jugador no obtiene ninguna mejora. Lily puede elegir la mejora que desee independientemente de lo que aparezca en la loseta de ciudad; no puede hacerlo mientras esté en el altar sacrificial.

- Las mejoras son compartidas y las ovejas no necesitan estar en la misma loseta para compartirlas.
- Las mejoras pueden usarse en cualquier momento, incluso en la misma fase en la que se obtuvieron.
- Las mejoras pueden otorgar a las ovejas habilidades que normalmente no tienen.
- Las mejoras pueden acumularse y usarse en cualquier combinación con otras mejoras.
- Las mejoras no están limitadas por el número de fichas en el juego.
- Las fichas de mejora se devuelven a la reserva después de su uso.
- Las mejoras no pueden obtenerse en el altar sacrificial.

Las mejoras proporcionan las siguientes habilidades:



Talaria (azul) permite a una oveja moverse 1 loseta de ciudad adicional.



Mapa (verde) permite a una oveja atravesar 1 muro.



Tech (morado) Poppy puede girar una loseta de ciudad (en la que está o una adyacente) usando la mejora tech. Poppy puede girar una loseta de ciudad (en la que está o una adyacente) usando la mejora tech.



Libro (orange) elimina 2 canicas del ataque de los lobos o del Ángel.



Hueso (negro) actúa como una oveja adicional, eliminando 1 canica de defensa de los sirvientes cuando las ovejas atacan.



«Las mejoras son, bueno, poderosas. Especialmente hueso y tech. Siempre es bueno tener algunas a mano. ¡No olvides que podemos usarlas inmediatamente!»

Coloca las pilas de fichas de mejora en estos espacios.

Resumen de acciones y colores de canicas relacionados.

Guarda aquí tus mejoras obtenidas para usarlas.

La canica roja no está asociada a ninguna mejora.



Recordatorio de descarte de mejoras (ver abajo).

Recuerda descartar las fichas de mejora adicionales al final de la fase 1.

A medida que se cierran los portales, el número de cada reliquia en la ciudad disminuirá. Las ovejas pueden conservar mejoras de una ronda a otra, pero el número de mejoras no puede exceder el número de losetas con esa reliquia que quedan en Parokiam después de cerrar los portales. (Por ejemplo, si solo hay tres losetas de ciudad de libro, el rebaño solo puede llevar tres mejoras de libro a la siguiente ronda.) El icono de mejora en la guía de aparición es un recordatorio para comprobar las mejoras restantes frente a las reliquias restantes y descartar fichas adicionales según sea necesario.



Sacrificio

Sacrificarse detiene el efecto de la loseta actual del camino del Pastor y detiene el movimiento hacia adelante del Pastor durante un turno. Una oveja sana que se sacrifica se vuelve corrupta; una oveja corrupta que se sacrifica muere.

Si una oveja decide sacrificarse, haz lo siguiente:

1. Coloca al Pastor acostado en su posición actual; los efectos de esa loseta del camino del Pastor ya no se aplican. (Los efectos de *Ligereza del Pastor* y de *Cambio del Pastorno* se cancelan.)
2. Si la oveja estaba sana, ahora está corrupta. Dale la vuelta a su tablero de oveja al lado corrupto y mueve su ficha al altar sacrificial. Si la oveja ya estaba corrupta, ahora ha muerto. Retira su tablero de oveja y su ficha del juego.

Una oveja que se sacrifica pero aún no se ha movido puede moverse desde el altar sacrificial después del sacrificio.

En la siguiente fase 1 (el Pastor se mueve), levanta al Pastor, pero no lo avances a la siguiente casilla del Pastor. Su loseta actual del camino del Pastor vuelve a estar activa. (*Ligereza del Pastor* y *Cambio del Pastor* no se repiten.)



«Los sacrificios deben hacerse. Si somos inteligentes, podemos usarlos para movernos más rápido por Parokiam y evitar que el Pastor cambie nuestro mundo y haga aparecer sirvientes. El momento de un sacrificio lo es todo.»



Nota: El rasgo de la oveja cambia cuando se corrompe y su tablero se voltea.

Fase 3



Las ovejas giran losetas de ciudad.

Las ovejas pueden girar la loseta de ciudad que ocupan tantas veces como deseen. Melbrook puede girar losetas de ciudad adyacentes.

- Una loseta de ciudad ocupada por un cultista no puede girarse.
- Una loseta de ciudad no puede girarse de modo que no exista un camino desde cada loseta de ciudad hasta el altar sacrificial.
- Girar una loseta de ciudad es opcional.

Después de que todas las ovejas que pueden y quieren girar una loseta de ciudad lo hayan hecho, la fase está completa. Ve a la fase 4.

Fase 4



Los cultistas se mueven.



Todos los cultistas se mueven 1 espacio hacia el centro por su camino más corto. Si hay varios caminos igualmente cortos, usa la Caja del destino para determinar cuál toman.

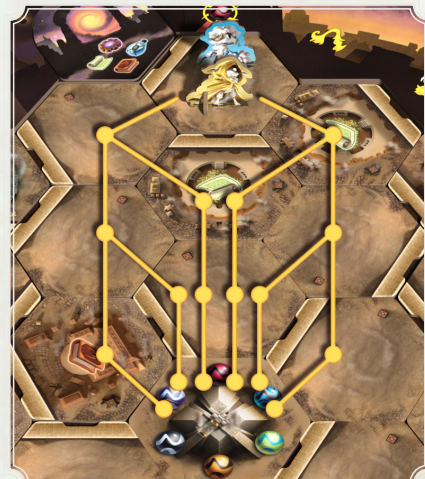
- Los cultistas se mueven por separado, incluso si comienzan en la misma loseta de ciudad.
- Los cultistas nunca atacan a las ovejas.
- Si un cultista llega al centro, los jugadores pierden.

Después de que todos los cultistas se hayan movido, la fase está completa. Ve a la fase 5.



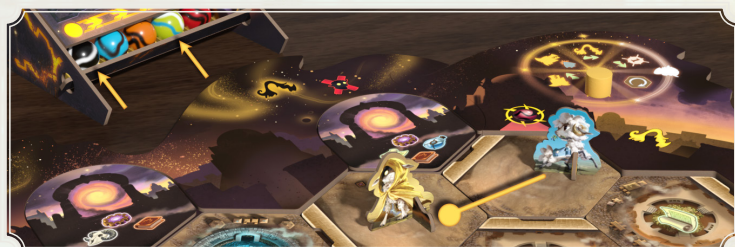
Ejemplo de rotación de losetas de ciudad: Poppy termina la fase 2 en una loseta y decide girarla 120 grados. No puede girarla 60 grados ya que crearía un área completamente bloqueada por muros.

Ejemplo de movimiento de cultistas: El cultista tiene 6 caminos igualmente cortos hacia el centro. Como los cultistas solo se mueven 1 espacio, la Caja del destino debe usarse para decidir la dirección inicial.



Para determinar qué dirección tomará el cultista cuando tenga elección, primero identifica los colores de las opciones usando las flechas de color de la loseta del altar sacrificial como guía.

Al imaginar la loseta del altar sacrificial en la ubicación donde está el cultista, el jugador puede ver qué opciones de ruta corresponden a los colores. Aquí el camino de la derecha es verde y el de la izquierda es negro.



Después de agitar e inclinar la Caja del destino, la canica negra está más a la izquierda que la verde, por lo que el cultista va en la dirección negra, hacia la izquierda. Todos los cultistas se han movido, por lo que la fase termina.



Fase 5



Los lobos se mueven.

Los lobos se mueven 0, 1 o 2 losetas de ciudad hacia la oveja más cercana. Si hay varias ovejas a la misma distancia, los lobos usan la Caja del destino para elegir la dirección de la misma manera que los cultistas. Los lobos ignoran a los cultistas.

- Los lobos ignoran a las ovejas en la loseta del altar sacrificial y no pueden atravesarla.
- Si no hay ovejas detectables, o no hay camino para que los lobos alcancen a ninguna oveja, los lobos no se mueven.
- Si más de un lobo termina su movimiento en la misma loseta de ciudad, estos lobos forman una manada y se moverán juntos durante el resto de la partida. Los lobos en manada aún pueden ser atacados individualmente por las ovejas.

Después de que todos los lobos se hayan movido, la fase está completa. Ve a la fase 6.

Fase 6



Los lobos atacan.

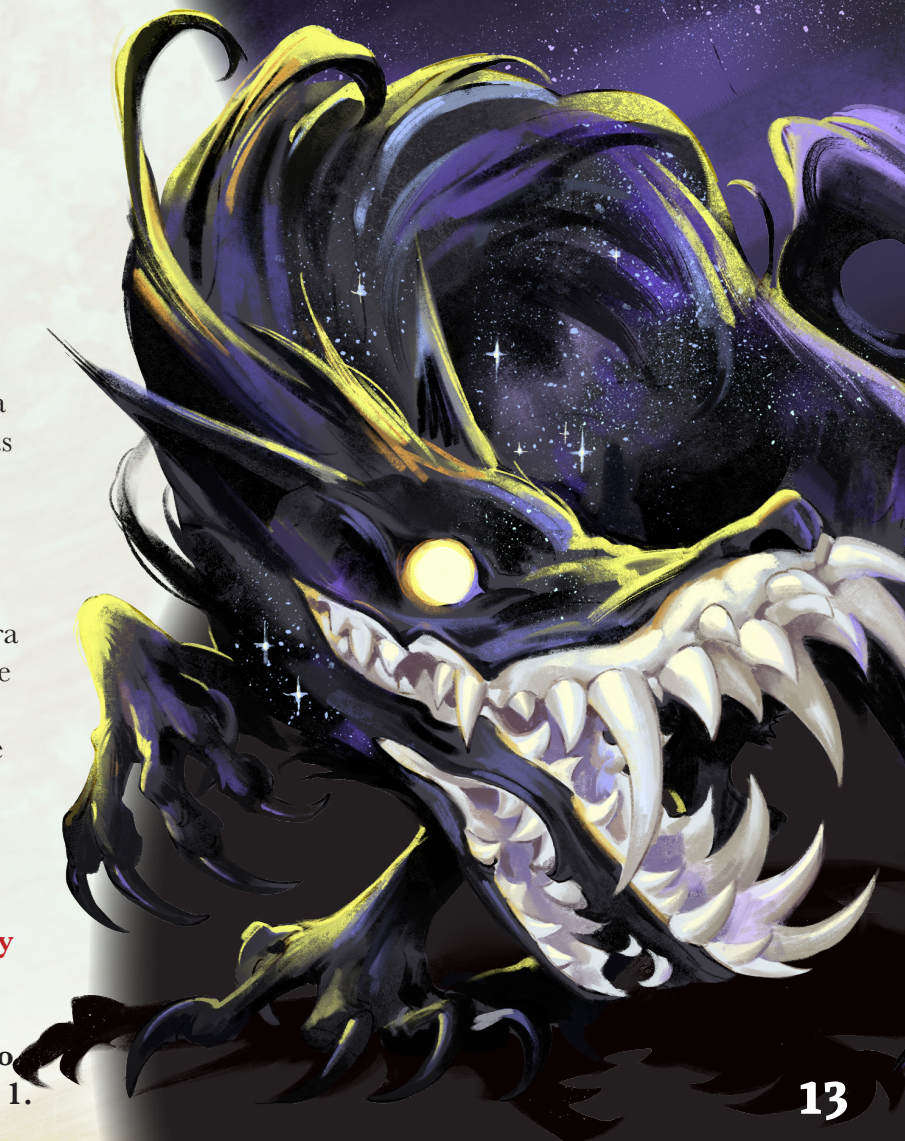
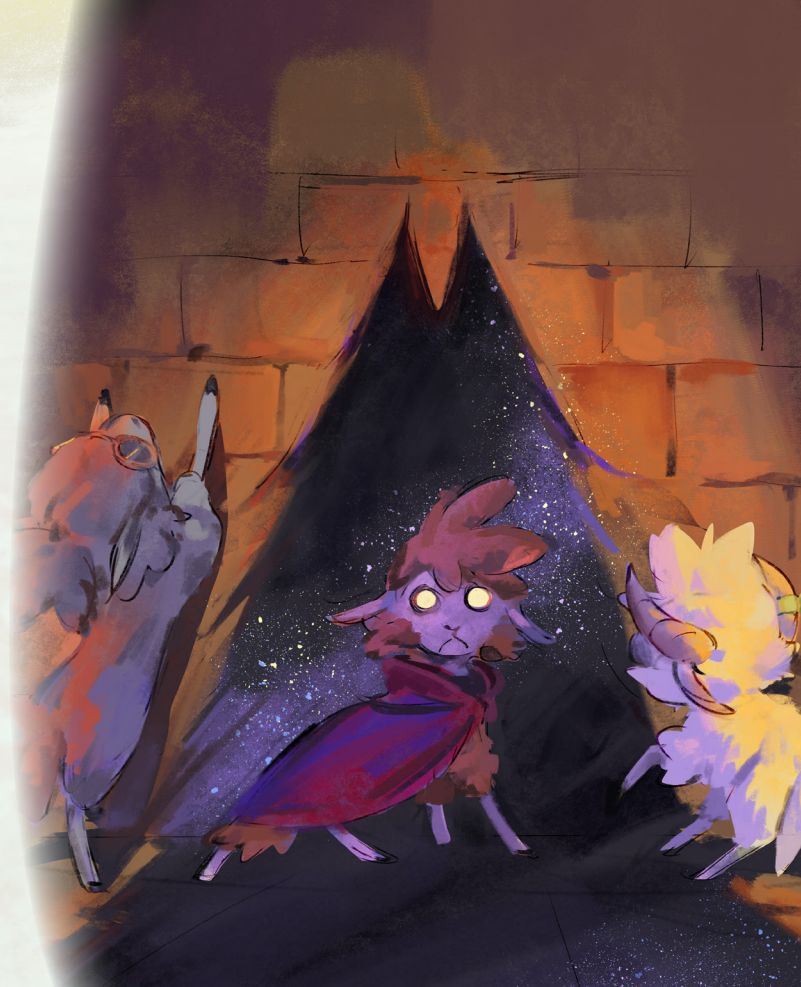
Todos los lobos atacan a todas las ovejas (nunca a los cultistas) que estén en la misma loseta de ciudad. Atacan como un grupo en una sola batalla. Si los lobos ganan, independientemente del número de lobos y ovejas en la loseta, solo corrompen o matan a 1 oveja. (La identidad de esa oveja se determina usando la Caja del destino de la misma manera que al elegir direcciones — la canica de las 6 principales más a la izquierda identifica la oveja que es corrompida o eliminada.)

Usa el mismo proceso de ataque descrito en la sección de ataque para las ovejas (página 9), excepto que esta vez los lobos atacan a las ovejas. Las ovejas pueden usar la mejora libro para reducir el número total de canicas de ataque de los lobos en 2.

Si más de 1 lobo está atacando a las ovejas, las canicas de defensa de las ovejas se reducen en consecuencia.

Si una oveja es eliminada y no quedan suficientes ovejas para cerrar los portales abiertos restantes, los jugadores han perdido y la partida termina.

Después de que todos los lobos que pueden atacar lo hayan hecho, la fase está completa. Vuelve a la fase 1.



Ejemplo de juego

Este es un ejemplo de una partida de 4 ovejas jugada durante las dos primeras rondas.

Fase 1 (ronda 1)

El Pastor se mueve más allá de la primera guía de aparición hasta la primera casilla del Pastor. No hay efectos nuevos. Como es una partida de 4 ovejas, debe aparecer 1 nuevo cultista como se muestra en la guía de aparición en esta casilla del Pastor.

La Caja del destino determina en qué lugar de Parokiam aparecerá el cultista. Coloca las 6 canicas principales en la Caja del destino.



Agítala.
Inclínala.
Léela.

El cultista aparece en la esquina roja. Si fuera una partida de 6 ovejas, el segundo cultista aparecería en la esquina verde y el tercero en la esquina naranja.



Fase 2 (ronda 1)

Movimiento y bloqueo

Lily (rojo) y Melbrook (morado) quieren bloquear la primera puerta. Esto requiere que uno esté en una loseta de ciudad de hueso y otro en una loseta de ciudad de talaria. Lily se mueve a una loseta de ciudad de talaria y Melbrook se mueve a una loseta de ciudad de hueso.

Lily y Melbrook usan su única acción juntos para bloquear la puerta. Dan la vuelta a las losetas de ciudad de talaria y hueso a su lado de yermo y reemplazan la loseta de puerta con una loseta de Pastor aleatoria. Ella roba y coloca la loseta *Colmillo del Pastor*, ver página 19 para una descripción.



Movimiento

Poppy (azul) quiere atacar al cultista. Sus habilidades de oveja le permiten moverse 4 espacios.



Movimiento y mejora

Antes de que Poppy ataque, Twyla (verde) se mueve a una loseta de ciudad de reliquia de hueso y toma una mejora de hueso. Poppy ahora puede usar la mejora en su ataque.



Ataque (parte 1)

Poppy tiene un ataque de 2.

El cultista tiene una defensa de 2. La mejora de hueso elimina 1 canica del defensor, por lo que el cultista ahora solo tiene 1 canica de defensa. El jugador coloca ambas canicas de Poppy y 1 canica de sirviente en la caja del destino. Luego la sacude, la inclina y la lee.



Ataque (parte 2)

La canica de sirviente está más a la izquierda, por lo que el ataque de Poppy ha fallado.

Poppy ya ha realizado su movimiento y acción, lo que significa que todas las ovejas se han movido y actuado. Poppy atacó, Twyla tomó una mejora y Lily y Melbrook bloquearon una puerta. Ninguna oveja decidió sacrificarse (y no tenían razón para hacerlo en este punto del juego).



🔄 Fase 3 (ronda 1)

Rotar losetas de ciudad (parte 1)

Lily ha rotado su loseta de ciudad hacia la izquierda para ayudar a crear una barrera. Twyla decide no rotar su loseta.

Melbrook tiene una habilidad de oveja que le permite rotar una loseta adyacente, lo cual hace. El rebaño ha creado una barrera para ralentizar a futuros ocultistas.



Rotar losetas de ciudad (pte. 2)

Poppy no puede rotar la loseta de ciudad en la que está porque:

Primero, sus habilidades de personaje no le permiten rotar losetas de ciudad (a menos que la loseta Equidad del Pastor esté activa o esté usando una mejora de tecnología). Segundo, un cultista ocupa la loseta de ciudad.



🌻 Fase 4 (ronda 1)

Movimiento de cultistas (parte 1)

El cultista tiene 6 caminos igualmente cortos hacia el altar sacrificial. Los cultistas tendrán dos direcciones posibles, y se debe usar la caja del destino para decidir la dirección inicial.



Movimiento de cultistas (parte 2)

El jugador imagina el altar sacrificial en la ubicación del cultista. Esto permite al jugador ver qué rutas corresponden a qué colores. Aquí, el camino derecho está indicado por la canica verde y el izquierdo por la canica negra.



Movimiento de cultistas (parte 3)

La caja del destino se sacude y se inclina. La canica negra está más a la izquierda que la verde, por lo que el cultista se mueve hacia la izquierda.

Todos los cultistas se han movido, por lo que la fase termina.



Fase 5 (ronda 1)

Movimiento de lobos

Como no hay lobos en la ronda 1, la fase 5 se omite.



Fase 6 (ronda 1)

Ataque de lobos

Como no hay lobos en posición de atacar (porque no hay lobos), la fase 6 se omite.



Fase 1 (ronda 2)

El Pastor se mueve al siguiente espacio del Pastor. El Don del Pastor está en este espacio. El efecto de esta loseta permanece activo mientras el Pastor flota sobre ella.

Los lobos podrán saltar muros este turno.



Según la guía de aparición, aparece un cultista y un lobo. La caja del destino determina que el cultista aparece en la esquina azul y el lobo en la esquina roja.



Fase 2 (ronda 2)



Poppy podría alejarse del lobo, pero quiere quedarse y luchar contra él. Sin embargo, serán sus 2 canicas de ataque contra la 1 canica de defensa del lobo. Las probabilidades están a su favor, pero aún podría perder, como en su combate contra el cultista.

Lily quiere obtener una mejora de hueso para pasársela a Poppy. La habilidad de oveja de Lily le permite tomar cualquier mejora que desee. En lugar de usar la caja del destino en el yermo, Lily toma una mejora de hueso y se la da a Poppy. Twyla piensa que será importante llegar a las zonas más al sur. Su habilidad de oveja le permite atravesar muros, por lo que puede ir directamente a la esquina naranja de Parokiam. Decide tomar una mejora de tecnología solo para tener una disponible.



La mejora de hueso actúa como otra oveja, una oveja fantasma, eliminando 1 canica de defensa del lobo, dejándolo sin ninguna. Cuando Poppy lucha usando la mejora de hueso, gana sin tener que usar la caja del destino. El lobo es retirado del juego.



Como las ovejas han decidido no bloquear puertas en este turno, Melbrook decide tomar una mejora. Como está en una loseta de yermo, debe usar la caja del destino para determinar qué mejora obtiene. La canica más a la izquierda es roja, así que no obtiene ninguna mejora.



Poppy ha actuado pero no se ha movido. Para prepararse mejor para la siguiente ronda, se acerca a las reliquias cerca de la esquina morada. También intenta adelantarse al cultista. De nuevo, puede moverse hasta 4 espacios gracias a su habilidad de personaje.



Melbrook decide moverse en la dirección roja para acercarse al cultista que se aproxima. Lily se mueve al borde entre las esquinas verde y azul de Parokiam. Ahora que todas las ovejas se han movido y han actuado, ejecutan la fase 3 (rotar losetas de ciudad).

Fase 3 (ronda 2)



Poppy no puede rotar losetas de ciudad, pero puede usar la mejora de tecnología para rotar su loseta o una adyacente. Rota una loseta adyacente, limitando las direcciones en las que el cultista podrá moverse. Melbrook se ha detenido en el altar sacrificial. Como las habilidades de personaje no pueden usarse por ovejas en el altar, Melbrook no puede rotar losetas de ciudad con su habilidad.

Fase 4-6 (ronda 2)

Después de que Lily y Twyla rotan las losetas de ciudad que ocupan, comienza la fase 4 (movimiento de cultistas). El cultista se mueve 1 espacio por su camino más corto. El cultista está ahora a solo 2 losetas de hacer que los jugadores pierdan. Como no hay lobos, las fases 5 y 6 se omiten. Ahora es el momento de que el Pastor se mueva de nuevo.



Ángel y el acto final

Realiza los siguientes pasos inmediatamente después de cerrar la última puerta.

1. Mueve la ficha del Pastor al espacio inicial del Pastor. El Pastor ya no se moverá, no generará más sirvientes ni afectará el juego a través de las losetas del Pastor.
2. Da la vuelta a la loseta del altar sacrificial al lado Ángel. Aunque el altar sigue siendo el objetivo de los cultistas, ahora actúa como una loseta de ciudad normal para las ovejas. Las habilidades de oveja pueden usarse en ella. Las ovejas pueden ser atacadas y cazadas en ella.
3. Coloca la ficha del Ángel en la loseta del altar sacrificial. El Ángel puede moverse a través de, ver y atacar ovejas en el altar sacrificial. Las ovejas ya no están seguras aquí.
4. Da la vuelta al tablero de sirvientes al lado Ángel.
5. El número de lobos en Parokiam en el momento de la invocación del Ángel representa la fuerza de ataque del Ángel. Esta fuerza de ataque no cambiará. Coloca 1 canica de sirviente por cada lobo en el tablero del Ángel. Coloca las demás canicas en la caja del juego.
6. Ahora, retira todos los lobos del tablero. En el caso improbable de que no hubiera lobos, el Ángel no puede atacar. Sin embargo, seguirá moviéndose hacia la oveja más cercana, afectando el movimiento de las ovejas y su capacidad para rotar losetas de ciudad.

Los jugadores completan cualquier movimiento o acción adicional, y el juego continúa con la fase 3.

Hacer el juego más fácil

(recomendado para la primera partida)

Usa uno o ambos de estos modificadores para hacer el juego más fácil:

- 1) Permite que cada oveja obtenga 1 mejora al inicio de la partida, y/o
- 2) Después de colocar todas las puertas aleatoriamente, retira la primera puerta a la que llegaría el Pastor y voltea las losetas de ciudad reliquia correspondientes indicadas en la loseta de puerta retirada. (Los jugadores pueden elegir qué losetas de ciudad voltear.)

Nueva fase 1

El Ángel se mueve y ataca.

Después de la llegada del Ángel, el Ángel se mueve en lugar del Pastor en la fase 1.

Movimiento

- El movimiento del Ángel es igual al número de cultistas actualmente en Parokiam. A medida que los cultistas son eliminados, el movimiento del Ángel disminuye.
- El Ángel ignora todos los muros.
- El Ángel se moverá hasta su máximo hacia la oveja más cercana. Si hay elección, usa la caja del destino.

Ataque

- Si el Ángel puede moverse a una loseta de ciudad ocupada por ovejas, atacará a las ovejas. La fuerza de ataque del Ángel es igual al número de canicas de sirviente en su tablero.
- Si el Ángel gana, 1 oveja es eliminada, incluso si no estaba previamente corrompida. Usa la caja del destino si es necesario.
- Si el Ángel llega cuando no había lobos, aún se moverá hacia la oveja más cercana, pero no puede atacar. Su presencia sigue actuando como una barrera para el movimiento de las ovejas y la rotación de las losetas.

Efecto sobre las ovejas

- Las ovejas no pueden ni atravesar ni rotar la loseta de ciudad en la que está el Ángel.
- Las ovejas no pueden atacar al Ángel.
- El Ángel es derrotado cuando todos los cultistas son eliminados. En este punto, los jugadores ganan la partida.



- **Como de costumbre, si un cultista llega al altar sacrificial o todas las ovejas son eliminadas, los jugadores pierden.**

Después de que el Ángel se haya movido y atacado (si puede), continúa con la fase 2.

Losetas del camino del Pastor

Las reglas de cada loseta se aplican cuando el Pastor está en el cielo sobre esa loseta.



Silencio del Pastor

Las losetas de ciudad no pueden rotarse.



Garra del Pastor

Los lobos pueden moverse hasta 3 losetas de ciudad en este turno.



Mordida del Pastor

Si los lobos fallan en su primer ataque, el ataque completo se ejecuta nuevamente.



Furia del Pastor

Los lobos tienen una defensa de 2.



Espíritu del Pastor

Los cultistas derrotados en combate en este turno reaparecen en una esquina aleatoria de Parokiam. Usa la caja del destino para determinar qué esquina.



Colmillo del Pastor

Los lobos tienen un ataque de 4.



Cambio del Pastor

Rota cualquier loseta de ciudad que tenga un muro a lo largo de uno de los bordes del altar sacrificial 1 giro (60°) en sentido horario.



Don del Pastor

Los lobos pueden atravesar todos los muros.



Bondad del Pastor

Los cultistas tienen una defensa de 3.



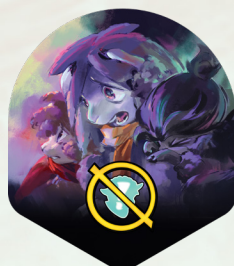
Hechizo del Pastor

El ataque de las ovejas se reduce en 1.



Ligereza del Pastor

Este efecto ocurre después de colocar nuevos cultistas y lobos. El cultista más alejado del altar sacrificial, a lo largo de su camino más corto, se mueve 1 loseta de ciudad más cerca del altar sacrificial. Si hay más de un camino empatado para la mayor distancia, todos los cultistas empatados se mueven 1 loseta de ciudad más cerca.



Equidad del Pastor

hace que todos los personajes sean iguales a «ovejas normales». Es decir: 2 de ataque, 1 de defensa, 0–2 de movimiento; las ovejas solo pueden rotar la loseta de ciudad que ocupan, solo pueden bloquear usando la loseta que ocupan y no pueden atravesar muros. (Poppy también puede rotar losetas de ciudad.) Ignora todas las corrupciones durante este turno. Las mejoras aún pueden usarse.

Rasgos de oveja



Aunque orgullosa e ingenua, la intensa curiosidad de Lily la hace capaz de aprender nuevas habilidades rápidamente.

Lily

Lily puede elegir cualquier mejora que desee, independientemente del tipo de loseta de ciudad que ocupe. No puede hacer esto desde el altar sacrificial.

El jugador que controla a Lily siempre debe considerar cuándo y dónde las mejoras pueden ser útiles. ¿Se acerca una gran batalla? ¿Necesitarán sus amigos más opciones de movimiento? La capacidad de rotar losetas de ciudad adicionales siempre es poderosa.



Ingeniosa y tranquila bajo presión, Melbrook está constantemente experimentando con maquinaria en su taller, incluyendo tecnología antigua desconocida para sus compañeros.

Melbrook

Melbrook puede rotar su loseta de ciudad actual o una adyacente. No puede hacer esto desde el altar sacrificial.

El jugador que controla a Melbrook debe estar atento a los caminos que los cultistas pueden tomar para llegar al altar sacrificial. ¿Se pueden alargar esos caminos para darle más tiempo al rebaño?



Tierna y altruista en exceso, Poppy es una enfermera que siempre está dispuesta a ayudar pase lo que pase.

Poppy

Poppy puede moverse hasta 4 losetas de ciudad en lugar de 2, pero su conocimiento de Parokiam es limitado, por lo que no puede rotar losetas de ciudad.

El jugador que controla a Poppy debe prestar atención a los bordes de Parokiam y considerar lo difícil que será acceder a esas reliquias remotas. Puede moverse lejos, pero ¿será suficiente?



Deseosa de ayudar pero propensa al peligro sin darse cuenta, Twyla parece encontrarse siempre con puertas ocultas y pasadizos secretos.

Twyla

Twyla puede atravesar cualquier número de muros durante su movimiento.

El jugador que controla a Twyla debe pensar constantemente en cómo las losetas del Pastor cambiarán el desarrollo del juego. ¿Qué significará cuando los lobos puedan saltar muros?



Blackberry

Temperamental y siempre lista para problemas, Blackberry no teme ensuciarse las pezuñas para proteger a quienes lo necesitan.

Blackberry recibe 1 canica adicional en ataque y 1 canica adicional en defensa.

El jugador que controla a Blackberry debe prestar atención al número de lobos y cultistas en Parokiam. Demasiados sirvientes del Pastor pueden abrumar a las ovejas. ¿Es momento de hacer una eliminación?



Moppet

Aunque tímida y propensa a la desesperación, el conocimiento de Moppet sobre la ciudad maldita es inigualable gracias a su memoria fotográfica y su amor por los textos antiguos.

Mop puede usar una reliquia adyacente para bloquear una puerta de portal. No puede hacer esto desde el altar sacrificial.

El jugador que controla a Moppet debe centrarse en bloquear las puertas. ¿Cuántas rondas quedan hasta que el Pastor alcance la siguiente puerta? ¿Deben bloquear una puerta que requiera toda su fuerza o bloquear la siguiente puerta que el Pastor alcanzará?



«A diferencia de nosotros, las ovejas piensan por sí mismas. Sí, hacen planes juntas, pero no les gusta que les digan qué hacer. Ese comportamiento desagrada al Pastor».

Notas sobre ovejas corruptas

- Cuando una oveja sana se sacrifica o pierde contra un lobo, se vuelve corrupta. Cuando esto sucede, voltea el tablero del personaje al lado con la imagen del personaje corrupto. Los rasgos de personaje cambian como se muestra a continuación.
- Un personaje corrupto no puede volver a ser no corrupto.
- Todas las ovejas aún pueden usar mejoras como de costumbre.
- La loseta Equidad del Pastor anula toda corrupción así como los rasgos de personaje.

Rasgos de ovejas corruptas

- Lily no puede elegir la mejora que quiere, pero puede usar la caja del destino para recibir una mejora aleatoria en lugar de tomar la reliquia en la que está. Si la caja del destino resulta en rojo, puede elegir su mejora.
- Moppet no puede usar reliquias en losetas de ciudad

adyacentes que estén bloqueadas por muros.

- Poppy tiene 0 canicas de ataque. Aún puede ayudar en un ataque y reducir la defensa de los sirvientes, pero no añade canicas de ataque.
- Twyla solo puede atravesar 1 muro por turno.
- Blackberry obtiene 2 canicas adicionales en ataque, pero ninguna en defensa. Excepto en el altar sacrificial, Blackberry nunca puede ocupar la misma loseta de ciudad que otra oveja, incluso durante el movimiento.
- Melbrook no puede rotar losetas de ciudad adyacentes que estén bloqueadas por muros.



Símbolos



Reliquia Talaria



Reliquia Mapa



Reliquia Tech



Reliquia Libro



Reliquia Hueso



Pastor



Ángel



Lobo



Cultista



Oveja



Jugador(es)



Ataque base



Defensa base



Movimiento



Realizar 1 acción



Opciones de acción



Ataque (Acción)



Mejora



Sacrificio



Bloquear puerta



Ignorar 1 muro



Ignorar todos los muros



Rotar loseta de ciudad libremente



Loseta de puerta



Loseta del camino del Pastor



Punto de aparición



Rasgos de oveja

Ver página 20 para más detalles.



Elige cualquier mejora, independientemente de la reliquia en la que estés. No desde el altar.



Puede rotar hexágonos adyacentes durante la fase 3. No desde el altar.



Muévete dos hexágonos adicionales hexágonos. No puede rotar hexágonos en la fase 3.



+1 Ataque.
+2 Defensa.



Puede ignorar **TODOS** los muros al moverse.



Puede usar y voltear hexágonos adyacentes al bloquear puertas. No desde el altar.



Usa la caja del destino para decidir qué mejora obtienes. La canica roja te permite elegir una mejora. No desde el altar.



Puede rotar hexágonos adyacentes durante la fase 3. No a través de muros. No desde el altar.



Muévete dos hexágonos adicionales hexágonos. No puede atacar. No puede rotar hexágonos en la fase 3.



+2 Ataque.



Puede ignorar 1 muro cada turno, al moverse.



Puede usar y voltear hexágonos adyacentes al bloquear puertas. No a través de muros. No desde el altar.

Ver página 19 para losetas del camino del Pastor