CACTUS TOWN

REGLAS

Cactus Town es un **juego de planificación de acciones asimétrico** de 2 a 4 jugadores ambientado en el antiguo oeste americano. Ofrece una alta interacción entre jugadores basada en la persecución y huida, con todos ellos enfrentados entre sí. Deberás intentar burlar a tus rivales adivinando sus movimientos y cumpliendo tus objetivos personales.

COMPONENTES

24 cartas básicas de edificios (dorso azul)

24 cartas especiales de edificios (dorso rojo)

1 carta de oficina del sheriff

4 x 4 cartas de acción

4 x 4 cartas de ayuda (4 idiomas)

1 carta de cárcel

2 cartas de ayuda: configuración inicial y duelos

3 sheriff/ayudantes

3 forajidos

2 cazarrecompensas

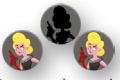
1 bailarina de cancán

3 marcadores de saqueo

1 marcador de capturado

2 marcadores de caballos

2 marcadores de cuentas saldadas


3 marcadores de duelo

4 marcadores de pipa de la paz

4 marcadores de recarga

4 marcadores de balas

4 marcadores de trampas

1 marcador de jugador inicial

4 dados

10 peanas

4 pantallas de pistoleros

OBJETIVO DEL JUEGO

Cactus Town es un pequeño y tranquilo pueblo del Viejo Oeste que está a punto de presenciar mucha acción. Asumes el papel de uno de los cuatro roles en juego, cada uno con sus propios objetivos y condiciones de victoria. Estos son los objetivos de cada uno de ellos:

El objetivo del **sheriff y sus ayudantes** es detener a los forajidos. *"¡Nada de saqueos en mi pueblo!"*. Ganan al **encarcelar a 2 forajidos.**

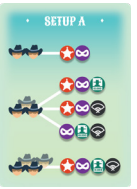
El objetivo de los **forajidos** es saquear el oro oculto en los edificios y huir de la ciudad. *"¡No nos detendrán! ¡Encontraremos ese botín!"* Ganan si **2 forajidos huyen de la ciudad con marcadores de saqueo.**

El objetivo de los **cazarrecompensas** es lograr la recompensa capturando a un forajido y robando dos caballos. *"¡Esa es MI presa, no la del sheriff!"* Ganan si **capturan a 1 forajido y roban 2 caballos, en cualquier orden.**

Por último, pero no por ello menos importante, el objetivo de la **bailarina de cancán** es vengarse de quienes la maltrataron. *"¿Se creen mejores? ¡No olvidarán mi nombre!"*. Gana si **ha saldado deudas en 2 edificios objetivo y ganado 3 duelos, en cualquier orden.**

ELIGE TU BANDO

Según el número de jugadores se pueden usar estas combinaciones de bandos:



Con 2 jugadores, entran en juego el sheriff y los forajidos, con 3 jugadores elige cualquiera de las combinaciones que se muestran en la carta **SETUP A**, con 4 jugadores todos los bandos estarán presentes. Ten en cuenta que el orden en el que os sentéis ante el tablero siguiendo el sentido de las agujas del reloj es importante, así que elige el bando según cómo estés sentado, o siéntate según qué rol prefieras, siguiendo el orden en la tabla de configuración.

Hay más combinaciones de 1, 2, 3, 4 y 5 jugadores disponibles a través de las diversas expansiones del juego, tal y como se muestra en la carta **SETUP B.**

PREPARACIÓN DEL JUEGO (MODO BÁSICO)

CONFIGURACIÓN DE LA CIUDAD

Sitúa la oficina del sheriff en el centro del área de juego **1**. Baraja las cartas básicas de edificios (dorso azul) y colócalas boca abajo alrededor de la oficina del sheriff, formando un cuadrado de 5x5, representando Cactus Town **2**. Los edificios más exteriores de la cuadrícula de 5x5 se consideran los **límites de la ciudad** y tras ellos se encuentra el desierto **3**. Baraja las cartas especiales de edificios (dorso rojo) para formar el **mazo de objetivos** **4**.

Coloca a los personajes en sus lugares de inicio correspondientes indicados en la carta de ayuda de configuración inicial. **(5 - 8)**:

Ten en cuenta que dicha carta muestra un total de 7 bandos, ya que incluye las posiciones de 3 roles extra (Dakota y Tashunka, el llanero solitario y los vaqueros) pertenecientes a las actuales expansiones del juego (incluyendo los marcadores de tren y corral de la expansión Stampede). Puedes encontrar más información sobre las expansiones a través del código QR.

Revela todos los edificios (cartas dorso azul) donde haya un personaje. Dale la ficha de jugador inicial al bando que se muestra primero en tu combinación de roles elegida. Toma las 4 cartas de acción con el símbolo de tu rol, el dado de su color, tu carta de ayuda al jugador y colócalas en tu área de juego **9**.

Deja en la caja las pantallas de Pistolero, los marcadores de pipa de la paz, de recarga, de bala y de trampa; solo se usan en el modo Pistolero. En función del rol los jugadores deben realizar las siguientes acciones:

Sitúa la carta de cárcel en tu área de juego **10**

Roba 4 cartas del mazo de objetivos y mantenlos en tu mano. Los edificios representados son los objetivos del saqueo de los forajidos (ignora la iconografía o el texto de las cartas) **11**. Coloca los marcadores de saqueo en una reserva general junto al mazo de objetivos **12**.

Roba 1 carta del mazo de objetivos y mantenla oculta. El edificio representado es el objetivo para robar un caballo **13**. Coloca 2 marcadores de caballo en tu área de jugador con la parte negra visible arriba **14**. Coloca 1 marcador de capturado en la reserva general **12**.

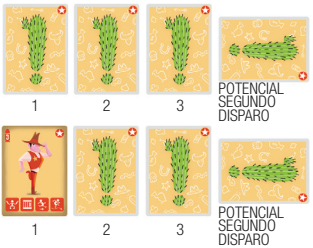
Roba 4 cartas del mazo de objetivos y mantenlos ocultos. Los edificios representados son los objetivos en los que la bailarina de cancán saldará sus deudas **15**. Coloca los 2 marcadores de cuentas saldadas y los 3 marcadores de duelo en tu área de jugador con la parte negra visible arriba **16**.

REGLA DE ORO #1: ELECCIÓN DE OBJETIVO

Al coger carta del mazo de objetivos, ninguna de las cartas robadas puede representar un edificio en el que ya se encuentren tus personajes. Descártala y coge otra hasta que se cumpla esta condición. Incorpora de nuevo las cartas descartadas en la baraja tras establecer el objetivo y barájalas. Mantén en secreto tus cartas de objetivos ante el resto de jugadores hasta que sean logrados dichos objetivos.

CÓMO JUGAR

Cada partida se juega en rondas y finaliza inmediatamente (incluso a mitad de una ronda) cuando uno de los jugadores alcanza su objetivo. Cada ronda se juega en dos fases:



Fase de planificación: Todos los jugadores eligen simultáneamente 3 cartas de acción de su mano y las colocan boca abajo frente a ellos, de izquierda a derecha, pudiendo consultarlas en cualquier momento. Coloca la carta de acción restante en un ángulo de 90 grados a la derecha de la secuencia de cartas, puede ser útil más adelante.

Fase de acción: El jugador inicial gira la primera carta de acción, resuelve una acción en la carta (si es posible) y pasa el turno al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj hasta que todos los jugadores hayan resuelto sus 3 acciones.

Una vez que se resuelven todas las cartas de acción, el jugador con el marcador de primer jugador se lo pasa al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj. ¡Estás listo para tu próxima ronda!

¡MODO PIONERO! Después de un primer juego en el modo de programación de acciones descrito anteriormente, te recomendamos que pruebes el modo pionero, un verdadero desafío. En el modo pionero, las acciones se resuelven en orden inverso, haciendo de cada turno un verdadero rompecabezas. Consulta la página 6.

CARTAS DE ACCIÓN

Cada jugador tiene una mano personal de 4 cartas de acción, cada una con 1 o varios iconos de acción. Cuando se revela una carta en la fase de acción, **el jugador que posee la carta de acción elige 1 (y solo uno) de los iconos de acción y lo resuelve** como se describe a continuación. Las acciones pueden ser llevadas a cabo por **solo 1 personaje**, a menos que se especifique lo contrario.

Esta acción la pueden realizar hasta 3 personajes.

Esta acción solo se puede realizar en partidas de 3 o más jugadores.

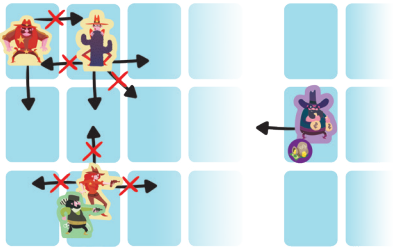
MOVIMIENTO

REGLA DE ORO #2: MOVIMIENTO Y BLOQUEO

- Excepto en la configuración inicial, nunca puede haber dos personajes del mismo bando en el mismo edificio.
- Debes mover todos tus personajes desde el edificio inicial (o iniciales) con tu primera acción de movimiento.
- Los personajes de bandos opuestos en un mismo edificio se consideran en bloqueo. **No pueden usar la acción de CORRER y solo pueden separarse mediante la acción de OCULTARSE o como resultado de un DUELO o de la acción de ATRAER.**

CORRER / CORRER TODOS

Mueve uno o todos tus personajes **hasta 1 espacio de edificio,** de manera ortogonal. **Revela la carta de edificio** en la que terminas, incluso para tus personajes que decidiste no mover este turno. Si no puedes realizar la acción de **CORRER** debido a un bloqueo, NO reveles la carta de edificio.



Un forajido que lleve un marcador de saqueo puede usar la acción de **CORRER** para escapar al desierto si está solo en uno de los edificios del **límite de la ciudad.** Tras dicha acción, coloca al forajido con su ficha de saqueo en tu área de jugador para indicar la finalización parcial de tu objetivo. Solo UN forajido puede escapar al desierto a la vez.

OCULTARSE / OCULTARSE TODOS

Mueve uno de tus personajes (o todos, según el icono) **hasta 1 espacio de edificio,** de forma ortogonal, pero **no reveles** la carta de edificio a la que te mueves. Con esta acción puedes salir de un edificio, incluso si hay otro personaje presente, **evitando así un bloqueo.**

Nota: la acción **OCULTARSE** NO permite que un forajido escape al desierto. *(¡No hay nada donde esconderse en el desierto!)*

BAILAR UN CANCÁN (bailarina de cancán)

Mueve un espacio diagonalmente. Revela el edificio en el que finalizas el movimiento. Puedes ignorar un bloqueo con esta acción.

DUELO

DUELO

Elige un edificio con al menos 2 personajes, incluido el tuyo. **Para cada personaje, su correspondiente jugador lanza un dado.**

Los jugadores pueden sumar el valor del **segundo disparo** que se muestra en su carta de acción **no jugada** a la tirada del dado, (puedes mejorar tus probabilidades de duelo dejando a un lado la carta de mayor valor en la fase de planificación).

Para ello, gira la carta de acción no jugada boca arriba. **Solo puedes usarla una vez por ronda.**

SEGUNDO DISPARO

En el modo pistolero, los jugadores pueden tener marcadores adicionales para modificar el resultado de su tirada (consulta las páginas 7-8). Resuelve estos marcadores antes de decidir usar tu segundo disparo.

Los jugadores pueden utilizar su segundo disparo en cualquier momento, también como reacción a otros jugadores que hayan utilizado sus respectivos segundos disparos.

Cuando ya no haya jugadores que quieran usar su segundo disparo, **gana el resultado de la tirada modificada más alta.**

En caso de **empate** en el resultado, el jugador cuya carta inició el duelo gana. Si el propietario de la carta de duelo no se encuentra entre los jugadores empatados (este puede ser el caso en los tiroteos multijugador), los jugadores empatados vuelven a lanzar los dados, hasta romper el empate.

Aplica el resultado del duelo a los perdedores. Hay dos resultados posibles, **aturdir** y **desplazar**. El sheriff (y sus ayudantes), los cazarrecompensas y la bailarina de cancán siempre son desplazados; los forajidos siempre quedan aturdidos. Consulta la carta de ayuda de duelo para recordar qué efecto se aplica.

ATURDIR

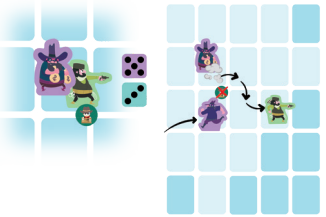
Un personaje puede quedar aturdido. Esto se representa **tumbando al personaje.** Los personajes aturdidos no están muertos, pero **la única acción que pueden hacer es RECUPERARSE. No pueden participar en un duelo ni ser considerados en bloqueo.**

DESPLAZAR

Un personaje puede ser desplazado. El ganador del duelo puede mover al personaje **hasta 3 espacios de edificios** ortogonalmente, sin obligatoriedad de seguir una línea recta. El personaje desplazado **debe revelar** el espacio del edificio en el que termina. En este caso, es posible desplazarse a través de edificios ocupados por otros personajes, pero no terminar en uno con un personaje del mismo bando.

OTRAS IMPLICACIONES DEL DUELO

Si un cazarrecompensas es derrotado llevando cautivo a un forajido, el forajido es liberado. El forajido liberado se coloca en el lugar del duelo o en un lugar adyacente **ortogonalmente,** elegido por el ganador del duelo. No reveles ese edificio. Devuelve el correspondiente marcador de capturado a la reserva general.



Cada vez que **la bailarina de cancán gane un duelo** (no es suficiente con participar en él), gira uno de sus marcadores de duelo a su cara de color (duelo completado) en su área de jugador.

ACCIONES ESPECIALES

ENCARCELAR A UN FORAJIDO

Uno de los sheriff / ayudantes puede **apresar a un forajido aturdido** en el mismo edificio. Para ello **traslada al forajido** (y su marcador de saqueo si lo hubiera) **a la carta de cárcel.**

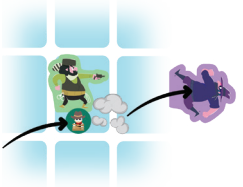
SAQUEAR

Uno de los forajidos puede **SAQUEAR** cuando se encuentre en uno de sus edificios objetivo, incluso estando presente un oponente. Voltea la carta objetivo respectiva, enséñala a los demás jugadores y descártala. Luego toma un marcador de saqueo de la reserva general y colócalo debajo del soporte de personaje del forajido, de modo que deberá moverse junto con el personaje hasta el final del juego, estando aturdido, e incluso estando cautivo. Cada forajido solo puede tener un marcador de saqueo.

RECUPERARSE

RECUPERA un forajido aturdido colocándolo en pie.

CAPTURAR



Uno de los cazarrecompensas puede **CAPTURAR** a un forajido aturdido en el mismo edificio, **quitando al personaje del forajido** (y el marcador de saqueo si lo hubiera) y **colocándolo en su área de jugador.** Toma el marcador de cautivo de la reserva general y colócalo debajo del soporte del cazarrecompensas. Los cazarrecompensas solo pueden tener 1 forajido cautivo a la vez.

LIBERAR UN PRISIONERO

Un cazarrecompensas presente en la oficina del sheriff puede **LIBERAR de la cárcel a un forajido prisionero.** Coloca al forajido liberado (junto con cualquier marcador de saqueo que llevara) en posición vertical en la oficina del sheriff.

ROBAR UN CABALLO

Uno de los cazarrecompensas puede **robar un caballo** si se encuentra en un edificio objetivo. **Voltea la carta objetivo** respectiva, enséñala a los demás jugadores y descártala. **Voltea el marcador de caballo en tu área de jugador** a la cara coloreada (completado) para indicar la finalización parcial de tu objetivo.

NUEVO OBJETIVO

Coge una carta del mazo de edificios de objetivo. Recuerda la regla de oro #1.

ATRAER

Mueve un personaje de otro jugador de un edificio adyacente ortogonalmente al tuyo. Esto puede evitar el bloqueo en el otro edificio. **Revela el edificio en el que te encuentras.**

SALDAR CUENTAS

Saldar cuentas, solo cuando te encuentres en un edificio objetivo. Voltea la carta objetivo, enséñala a los demás jugadores y descártala. **Voltea un marcador de cuentas saldadas en tu área de juego** a su cara coloreada (completado) para indicar la finalización parcial de tus objetivos.

EL ÚLTIMO RECURSO DE LOS FORAJIDOS

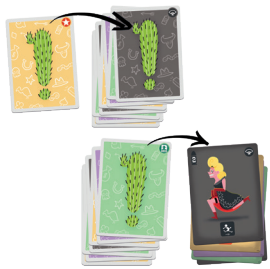
La siguiente acción **solo está permitida en partidas de 3 o más jugadores que incluyan forajidos, sheriff y cazarrecompensas.** Solo se puede activar **si no hay ningún forajido presente en el área de juego** (1 huido, 1 encarcelado y 1 cautivo).

FUGA

Un forajido logra escapar de la cárcel o del cautiverio de un cazarrecompensas. Lanza el dado. Con 1-3, elige al forajido en la cárcel, en 4-6 al forajido en cautiverio. Coloca al personaje en la oficina del sheriff o en la ubicación del cazarrecompensas que lleva el marcador de forajido cautivo, dependiendo de dónde haya escapado. Si te liberas de un cazarrecompensas, devuelve el marcador de cautivo a la reserva.

MODO PIONERO

Cuando hayas dominado las acciones de los distintos bandos, te sugerimos el reto de probarlo jugándolo como lo hace su autor: con programación inversa.



Fase de planificación (en el sentido de las agujas del reloj): el jugador con la ficha de primer jugador coloca una de las cartas de acción de su mano boca abajo sobre la mesa. Luego, el siguiente jugador hace lo mismo sobre la carta colocada anteriormente. Repite este paso hasta que cada jugador haya jugado 3 cartas para formar la **"pila de acciones"** boca abajo. La carta de acción no jugada permanece boca abajo en el área del jugador.

Fase de acción (en sentido inverso a las agujas del reloj): comenzando con la carta en la parte superior de la pila de acciones, las cartas de acción se voltean y una de sus acciones se resuelve inmediatamente por cada jugador respectivamente. Si las acciones de una carta no se pueden jugar, ignórala y el próximo jugador voltea la siguiente carta.

¡Ten cuidado! El orden de las acciones en la fase de acción es inverso al orden de colocación en la fase de planificación. Además, el jugador con la ficha de primer jugador va último en la fase de acción. ¿Aceptas el reto?

VARIANTE DEL CACTUS

Puedes jugar con la variante del Cactus para agregar otra capa de diversión al juego. Puedes combinar esta variante con cualquier modo, variante o expansión del juego. Coloca la figura del Cactus al lado de la ciudad al comienzo del juego.

Cada vez que un personaje entra en un edificio con el símbolo de un cactus mostrado, el jugador que lo posee mueve el cactus de su posición actual a un espacio de edificio libre, ya sea revelado o no.

El cactus es un elemento de bloqueo, no puedes entrar ni pasar por un edificio en el que se encuentre el cactus, ni de forma voluntaria ni involuntaria.

MODO PISTOLERO

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Usa las reglas de configuración de la página 2, pero usa las cartas especiales de edificios (dorso rojo) para el diseño de la ciudad de 5x5 y las cartas básicas (dorso azul) para formar el mazo de edificios objetivo. Coloca los marcadores de pipa de la paz, de bala, de recarga y de trampa en la reserva general junto al mazo de objetivos. Dale una pantalla de pistolero a cada jugador.

EDIFICIOS ESPECIALES

En el modo pistolero, algunos edificios tienen efectos especiales, como se describe en la parte inferior de cada carta. La aplicación de estos efectos es obligatoria. Algunos de los efectos tienen una condición:

REVELAR: El jugador que revela el edificio aplica el efecto una vez.

ACCEDER: aplica (si es posible) el efecto cada vez que un jugador **termina su movimiento** en la carta de edificio, incluyendo la primera vez que un jugador la revela. No importa qué tipo de movimiento se utilice (**CORRER, OCULTARSE, BAILAR, DESPLAZAR,** etc.), pudiendo salir y volver a entrar en el edificio para aplicar el efecto nuevamente.

En un duelo, o como resultado del efecto de una localización, los personajes pueden ser desplazados y revelar / acceder nuevos edificios. El personaje desplazado se considera que está revelando / accediendo y aplica el efecto correspondiente.

Nota:

- *Durante la configuración del juego, algunos edificios se revelan para colocar a los jugadores en su posición inicial. Los jugadores no pueden aplicar los efectos de los edificios en este momento, no se consideran "revelar / acceder" al inicio del juego.*
- *Ignora los iconos junto a los nombres de los edificios: están vinculados a edificios adicionales de expansiones y promociones, incluido el contenido de Kickstarter. Consulta la tienda online de Second Gate Games para conocer la disponibilidad de contenido adicional para el juego.*

Algunos edificios proporcionan **marcadores**. Cada vez que un personaje finaliza su movimiento en un edificio que muestra un marcador, su propietario puede tomar el marcador correspondiente de la reserva (si está disponible) y esconderlo detrás de su pantalla de pistolero. Solo hay 4 marcadores de cada tipo y se descartan después de su uso, es decir, no vuelven a la reserva general.

Puedes tener un máximo de 6 marcadores a la vez. Si tienes la opción de coger un séptimo marcador en un edificio, puedes descartar o dejar al margen uno de tus marcadores actuales para coger el nuevo.

MEJORA TU MANO

En un duelo, los jugadores pueden usar marcadores de **duelo** (pipa de la paz, bala, recarga) como efectos sorpresa. Tras declarar un duelo, cada jugador implicado en el mismo selecciona **en secreto** sus marcadores (máximo 1 de cada tipo) y los esconde en su puño cerrado. Todos los jugadores abren sus puños **simultáneamente** para revelar los marcadores (si los hubiera) y aplicar sus efectos.

EFECTOS EN EL MODO PISTOLERO		
Marcador / acción de edificio	**Cuándo usarlo**	**Efectos**
Pipa de la paz	Duelo	El bando que muestra la Pipa de la paz no participa en el duelo. Descarta el marcador. Si no hay duelo debido a esto, todos los marcadores de duelo revelados se descartan de todos modos.
Bala	Duelo	Suma +1 al resultado del dado. Descarta el marcador.
Recarga	Duelo	Puedes repetir la tirada del dado. Descarta el marcador.
Trampa	Tras el movimiento de otro personaje	Cancela el movimiento de un personaje rival, incluidos los movimientos involuntarios (por ejemplo, un personaje desplazado). Descarta el marcador.
	Al acceder a un edificio	Mueve el cactus a una localización libre.
	Al revelar un edificio	Realiza una acción de **CORRER** con uno de tus personajes.
	Al revelar un edificio	Realiza una acción de **CORRER** con uno de los oponentes.
	Al revelar un edificio	Realiza una acción de **OCULTARSE** con uno de tus personajes.

CRÉDITOS

Diseñador **Raul Luque**
Artista **Isaac Murgadella**

Second Gate Games agradece a todos los mecenas de la campaña de Kickstarter, ¡esto no hubiera sido posible sin vuestro soporte!

© 2021 Second Gate Games, todos los derechos reservados. Cactus Town y el logo de Second Gate Games son una marca registrada de Second Gate Games, S.L.

Ninguna parte de este producto puede ser reproducida sin el consentimiento apropiado.

Los componentes pueden ser distintos a los mostrados.

C/ Casp, 37 2-1, 08010 Barcelona, Spain
www.secondgategames.com