

CACTUS

TOWN



CONTENIDO DEL KICKSTARTER

Apreciado mecenas,

Es un honor y un placer saludarte como ciudadano de CACTUS TOWN, nuestro pequeño remanso en el Salvaje Oeste. Esperamos que te diviertas muchísimo con este juego, ha sido creado con mucho amor y dedicación. Estamos convencidos de que se verá genial en tu mesa, ... y en tu estantería de juegos también;

En estas páginas encontrarás una descripción y las reglas para el material EXCLUSIVO de KICKSTARTER, el botín que te llevarás a tu escondite, una recompensa por tu fantástico apoyo. ¡Juntos hemos logrado desbloquear un total de 26 ambiciosos objetivos durante la campaña! ¡Eso representa variedad y diversión adicional!

También te mostraremos la mini expansión de Mascotas y las reglas del conjunto de promociones (Herramientas y El Pollo loco), que, por cierto, algunos de vosotros recibisteis de manera gratuita por ser de los primeros mecenas y / o por suscribirse a nuestro boletín de noticias en la campaña. Asegúrate de no perderte ofertas similares para nuestros próximos juegos, ya que siempre premiamos a los mecenas leales y precoces. Así que te invitamos a suscribirte a nuestra newsletter para nuestro próximo juego "Black Planet ", aquí (¿eh ?! ¡¿Qué es eso ??!). Y **¡¡tenemos una sorpresa: regalamos las minis de las mascotas a los mecenas deluxe, disfrutad!!**



Finalmente, un pequeño inciso sobre la producción del juego. Éste es un producto con mucho contenido, y las pequeñas cosas en la producción o el ensamblaje pueden salir mal, incluso cuando se trabaja con un fabricante muy experimentado y de altos estándares de calidad como lo estamos haciendo. No te asustes si encuentras algo que falta o está dañado: escríbenos al correo electrónico support@secondgategames.com e intentaremos solucionarlo. Todo el material (contenidos exclusivos de Kickstarter, expansiones y otros contenidos promocionales) esta listado en el QR para que puedas comprobar lo que has recibido.



Muchas gracias, también en nombre de Raúl (autor) e Isaac (ilustrador)!

Second Gate Games (Víctor, Sergi, Gorka,y Daniel)

HABILIDADES DE PERSONAJE

Los personajes alternativos introducen habilidades específicas del personaje en el juego.



Reemplaza los personajes del juego base y toma sus marcadores de habilidad respectivos, incluido el marcador de dinamita para la bailarina de cancán. Para los personajes de la expansión, toma sus marcadores de habilidad correspondientes. Coloca el marcador de habilidad en tu área de jugador con la cara mostrando 2 puntos hacia arriba.

Usa los marcadores de habilidad a la vez en todos los bandos para mantener el equilibrio de juego. También puedes limitar los personajes alternativos a los jugadores menos experimentados o más jóvenes para darles un poco de ventaja.

Los marcadores de habilidad se pueden activar dos veces por juego; **únicamente** para esos personajes específicos y ningún otro. Puedes activar la habilidad especial **durante tu turno**, ya sea antes o después de resolver tu carta de acción. **Da la vuelta** al marcador de habilidad en su primer uso de manera que muestre la cara con un punto hacia arriba y **descártalo** (devuélvelo a la caja) en su segundo uso.



Obliga a un rival en tu edificio o en uno adyacente a realizar una acción a elección del sheriff.



Libera a un forajido cautivo de la cárcel. El personaje de la habilidad debe estar adyacente a la oficina del sheriff.



Haz un movimiento de 1 casilla (CORRER u OCULTARSE) **además** de la acción de la carta de acción.



Coloca el marcador de dinamita en el edificio en el que te encuentras. En los siguientes turnos puedes hacer explotar la dinamita con tu acción cancán (perdiendo el movimiento normal permitido por la acción). La explosión moverá a todos los personajes a 2 espacios del edificio, a elección de la bailarina de cancán. Descarta el marcador después de la explosión.



Usa dos veces seguidas la acción del icono que seleccionas este turno.



Mira en secreto 2 edificios ocultos de la ciudad.



Debe ser jugado con el vaquero con toro. Hasta tu próximo turno, el ganado no puede alejarse del rango del vaquero, ni por un duelo ni debido a un estampida. En el remoto caso de que suceda una estampida durante este tiempo, las vacas seguirán intentado cornear, pero se detendrán en el momento en que vayan a salir del rango. El vaquero no puede ser empujado fuera del rango de las vacas.

MINI-EXPANSIÓN MASCOTAS

¿Te has dado cuenta de que TODOS los edificios tienen diferentes animales representados en ellos? ¡Están ahí por una razón! Y no se distribuyen por casualidad sino que siguen un patrón. Un personaje de tu bando ahora puede tener su mascota personal. Los "dueños" de las mascotas son:



Incorpora los 4 edificios para mascotas en la configuración de la ciudad, reemplazando 4 edificios con el símbolo de cactus del juego base. **Únicamente** el dueño de tu mascota puede recoger la mascota representada en las 4 ubicaciones nuevas para mascotas. Guarda el marcador correspondiente en tu área de juego visible (máximo 1 marcador por bando).

Cuando el dueño de la mascota participa en un duelo en un edificio en el que haya una ilustración de esa mascota, ésta ayudará a su dueño! Ten en cuenta que las mascotas no se distribuyen de manera uniforme entre los edificios. Puedes descartar el marcador de mascota después de usar los dados, los marcadores de modo avanzado y segundo disparo para obtener lo siguiente:



Gato : *Puede provocar una reacción alérgica.* Puedes obligar a tu oponente a volver a tirar.



Perro : *Un compañero leal.* +2 a tu tirada de dado.



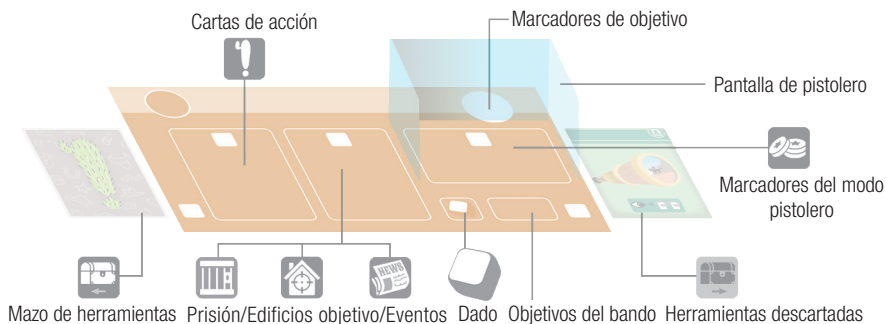
Cuervo : *Distrae a tu(s) rival(es).* -1 a su tirada de dado(s).



Serpiente : *Argh, ¡¡¡me ha mordido!!!*
Anula la tirada de dado del oponente.

Los marcadores de mascotas usados vuelven a estar disponibles en sus respectivas ubicaciones.

MINI TABLERO

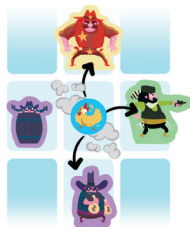


EL POLLO LOCO

¡Esta promoción permite que tu bando use el poder de un pollo loco! Recoge un marcador de pollo loco en una de las nuevas ubicaciones de pollos y guárdalo detrás de la pantalla de pistolero (máximo 1 marcador de pollo por jugador a la vez).

A continuación, puedes "soltarlo" en tu turno, en un **espacio adyacente ortogonalmente a cualquiera de tus personajes**. Se volverá completamente loco en ese espacio y **expulsará a todos los personajes presentes**. Los personajes se desplazan 1 espacio cada uno en la dirección que tú elijas. El pollo permanece ahí hasta el final de la ronda y **nadie puede entrar a ese edificio** durante todo ese tiempo. Al final de la ronda, se descarta el marcador de pollo.

Solo puede haber 1 marcador de pollo loco en la ciudad en cada ronda.



HERRAMIENTAS

Las herramientas son **cartas de acción** de un solo uso y son específicas de cada bando. La parte posterior de las cartas de herramientas está codificada por colores e iconos, de la misma manera que las otras cartas de acción del bando. Coloca el mazo de cartas de herramientas de tus personajes boca abajo en tu área de juego.

Toma una carta de herramientas al comienzo del juego y mantenla junto con tus cartas de acción. Para usar una herramienta, colócala durante la fase de planificación en lugar de una carta de acción, y aplica el efecto en la fase de acción, de la misma forma que aplicarías otras acciones de personajes. Después de su uso, descarta la carta de herramientas boca arriba en tu área de juego.



Obtienes nuevas herramientas de tu mazo **cuando pierdes un duelo**. Sí, leíste correctamente: perder te dará un beneficio. Éste es un mecanismo de equilibrio opcional que te fortalecerá en caso de tener mala suerte con los dados. Puedes tener varias herramientas en la mano al mismo tiempo.

Si tu mazo de cartas de herramientas está vacío, vuelve a barajar las herramientas descartadas (si las hay) para formar un nuevo mazo de cartas de herramientas.

Las herramientas y la función de **segundo disparo**: Cuando juegues con herramientas puedes llegar a tener varias cartas de acción sin usar (hasta 4, si las 3 acciones de una ronda se llevaron a cabo con herramientas). Al final de la fase de planificación, selecciona una de tus cartas de acción sin usar y colócala boca abajo junto a la pila de acciones comunes: ésta será tu carta de segundo disparo.

EDIFICIOS ALTERNATIVOS

Los edificios alternativos de contenido exclusivo o promociones de KS ofrecen una variedad de juego adicional, lo que te permite configurar la partida de manera diferente cada vez que juegas y agregar nuevos efectos de edificios.

Sustituye edificios y mantén la cuadrícula de la ciudad de 5x5. Toma **TODOS** los edificios nuevos con **iconos de edificios coincidentes** (mira el icono en la esquina superior izquierda) y úsalos para reemplazar el mismo número **de edificios con iconos de edificios coincidentes en tu mazo de edificios actual**.

Ten en cuenta que siempre tendrás que reemplazar las cartas en los mazos de edificios básicos y especiales, es importante que ambos mazos tengan los mismos edificios.



EFECTOS DE LOS EDIFICIOS

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.
 Balle	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.
 Bendición	Cada vez que un rival juega un marcador	El marcador de bendición te permite cancelar un marcador jugado por tu rival. Para usarlo en un duelo, debes tenerlo en tu mano. Guárdalo detrás de tu pantalla de pistolero. Retíralo después de su uso.
 Fundador	Duelo	El marcador de Fundador representa a la gente de Cactus Town que te apoya, dando un +2 en el resultado del dado al bando poseedor del mismo en los duelos. Guarda el marcador en tu área de juego visible , se activa automáticamente. El Fundador siempre protege a los débiles, por lo que el marcador pasará a ser posesión de quien pierda un duelo (ya sea el +2 relevante o no), siempre que el jugador que tiene el marcador de Fundador esté involucrado en ese duelo. En tiroteos multijugador el jugador con la tirada más baja se lleva el marcador (tirar de nuevo en caso de empate).
 Tomahawk	Duelo	Puedes descartar un marcador de tomahawk al activar tu acción de duelo. En lugar de batirte en duelo, puedes atacar a un oponente en un edificio adyacente ortogonalmente, pero no podrás usar tu segundo disparo u otros modificadores. Lanza tu dado, con 3+ ganas. Aplica los efectos de duelo si ganas, no los apliques si pierdes.
 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.
 Al revelar un edificio		Elige uno de los marcadores en reserva (si está disponible)
 En un duelo en esta ubicación		Puedes volver a lanzar el dado una vez en un duelo en esta ubicación.

	Al revelar un edificio	Toma una de tus cartas de herramientas de la reserva (si está disponible).
	Siempre activo	No puedes mover aquí el cactus.
	Al revelar un edificio	Realiza una acción de ESTAMPIDA .

ICONOS DE ACCIÓN DE LAS CARTAS DE HERRAMIENTAS

Acción	Efecto
	Realiza dos acciones de OCULTARSE con uno de tus personajes.
	Realiza una acción de OCULTARSE y una de CORRER con uno de tus personajes.
	Dispara a un oponente en un edificio adyacente. Lanza tu dado. 1-2: no pasa nada. 3-6: aturde/desplaza al oponente.
	Si te encuentras en la oficina del Sheriff, libera a un prisionero y sitúalo en un edificio adyacente.
	Realiza una acción de CORRER en diagonal tus dos personajes. Revela los edificios en los que termines tu movimiento. No puedes usarlo en caso de bloqueo.
	MIRA en secreto dos edificios ocultos en cualquier lugar del pueblo. Devuélvelos a sus respectivos lugares sin revelarlos.
	Desplaza a un oponente que se encuentre a dos edificios de distancia. Ignora cualquier bloqueo. Revela el edificio en el que te encuentres.
	Realiza una acción de ATRAER o LIBERAR A UN PRISIONERO .
	Realiza una acción de ATRAER en una casilla diagonalmente adyacente a la tuya. Ignora cualquier bloqueo. Revela el edificio en el que te encuentres.
	Roba 3 cartas de objetivo. Quédate 1 y descarta las otras 2.
	Dispara a un oponente en un edificio adyacente. Lanza tu dado. 1-2: no pasa nada. 3-6: aturde/desplaza al oponente.
	Realiza una acción de OCULTARSE con tus 2 vacas y con el vaquero.
	Realiza una acción de OCULTARSE y una de CORRER con el vaquero.
	Realiza dos acciones de OCULTARSE con un oponente.