



30000

GRANUJAS™

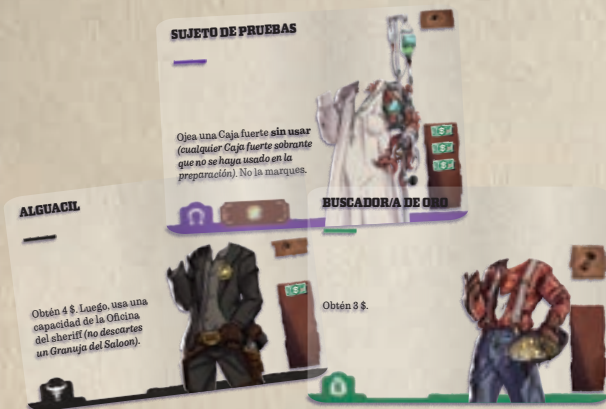
Reglamento



COMPONENTES



50 cartas de Rasgo
(10 rojas II, 40 azules I)



60 cartas de Ocupación transparentes
(22 negras, 22 moradas, 16 verdes)



28 cartas de Póquer



8 cartas de Estrategia



1 tablero



4 hojas de Líder



66 fundas para cartas
(22 negras, 22 moradas, 16 verdes
y 2 de repuesto de cada color)



28 Marcas



18 cartas de Caja fuerte



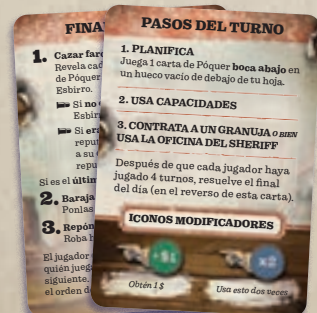
38 fichas de Dólar
(30 de 1\$, 8 de 5\$)



4 fichas de Reputación



12 fichas de Esbirro



4 cartas de Referencia

GACETA DE BARRANCO DE GRAYSTONE

VOL. 16 BARRANCO DE GRAYSTONE, TERRITORIO DAKOTA: VIERNES POR LA MAÑANA, 28 DE JUNIO DE 1889 No. 36.

¿INVENTOS DEL FUTURO?

Los extraños artilugios del Viajero están tan rodeados de misterio como él mismo. ¿Cómo funcionan? ¿De dónde han salido? Cuando el Viajero desapareció la semana pasada, parecía que nunca averiguaríamos la verdad. Pero nos equivocábamos.

Por increíble que parezca, Doc Zimmer afirma ahora tener pruebas de que el Viajero vino aquí desde un futuro lejano. Pide que cualquiera que tenga cachivaches del Viajero vaya a verla para intentar copiar sus diseños y continuar con su trabajo.



Continúa en la página 4.

¿SE HA IDO DE VERDAD EL VIAJERO?

En los últimos cinco años, el Viajero transformó radicalmente nuestra pequeña ciudad fronteriza. Ahora que se ha ido, nos quedan muchas preguntas y muy pocas respuestas.

¿Dónde ha ido? ¿De verdad venía del futuro? ¿Ha regresado a su tiempo o acaso ha sufrido un destino más funesto?

Un rumor afirma que se ha escondido, esperando el momento para volver con nosotros.

EL PRECIO DEL ORO SE DESPLOMA

El grupo inversor Four-Nine parece haber abandonado sus antiguos planes.

No está claro qué los ha llevado a tomar esta decisión, pero podría tener algo que ver con la reciente desaparición del Viajero.

MEJORAS: ¿HAN LLEGADO PARA QUEDARSE?

Muchas personas siguen siendo reacias a conectarse máquinas.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Cada jugador es el líder de una facción que busca la tecnología que dejó atrás un misterioso visitante conocido como el Viajero. Los federales están de camino, así que debéis agenciaros toda la tecnología que podáis antes de que lleguen.

Al final de la partida, el jugador con más tecnología no solo saldrá victorioso, sino que tendrá en sus manos el destino del salvaje Oeste de los Estados Unidos.

CONCEPTO CLAVE: CARTAS DE PÓQUER

«Jamás un buen plan ha salido de la mente de un muerto».
—Preston Cain

Cada jugador tiene una baraja de siete cartas de Póquer (0, A, 2, 3, 4, 5, 6). Estas cartas representan tus estrategias para adquirir la tecnología del Viajero.

En tu turno, juegas una carta de Póquer boca abajo en cualquier hueco de debajo de tu hoja de Líder.

Si la juegas en un hueco que no coincide con el número de la carta, es un farol, lo que conlleva algunos riesgos (explicados más adelante).



Una carta de Póquer

Después de jugar tu carta, puedes usar las capacidades que coincidan con el número del hueco (independientemente del número que tenga la carta jugada). Esto incluye las capacidades impresas en tu hoja de Líder y de los Granujas que hayas contratado (como se explica más adelante).



Después de jugar una carta en tu hueco «3», puedes usar esta capacidad para ganar 3 \$.

Siempre puedes mirar las cartas que tienes en la mano y las que has jugado. No puedes mirar las de los mazos, ni tampoco la mano de un rival o sus cartas boca abajo.

CONCEPTO CLAVE: GRANUJAS

«Síguenos y ponte al servicio de un propósito superior».
—Doc Zimmer

Para ganar, tendrás que contratar Granujas y utilizar sus capacidades únicas.

Cada Granuja se compone de tres elementos: una carta de Ocupación de plástico transparente, una carta de Rasgo y una funda para cartas. Al comienzo de la partida, se mete cada carta de Ocupación en una funda de carta del mismo color, mientras que las cartas de Rasgo se dejan sin funda.

Para crear un Granuja, mete una carta de Rasgo en la funda de modo que la carta de Ocupación quede **delante**.



Rasgo

Ocupación (en su funda)

Hay 3000 posibles combinaciones de Granujas, con lo que cada partida es una experiencia única.



- 1. Nombre**
- 2. Momento en el que se juega:** Especifica cuándo puedes usar este Granuja.
- 3. Capacidad:** El efecto que tiene usar este Granuja.
- 4. Coste:** Los iconos de dólar verdes indican cuánto cuesta contratar a este Granuja. Algunos no los tienen y se les puede contratar gratis.
- 5. Agujeros de bala:** Algunas cartas de Ocupación tienen agujeros de bala, que podrían tapar iconos de dólar de la carta de Rasgo. Los iconos cubiertos no cuentan para el coste.
- 6. Icono de tecnología:** Algunas Granujas tienen mejoras tecnológicas. Al final de la partida, ganas 1 punto de tecnología por cada icono de tecnología de tus Granujas.
- 7. Tipo:** Indicado con un color y un icono. Señala el color de funda que debes usar y cuándo aparece la carta (al principio de la partida si es un ♠, a mitad si es una ♣ o al final si es un ♠).

Nota: Cada carta de Ocupación transparente lleva una película protectora para evitar arañazos durante la producción. Puedes quitársela o dejársela puesta.

CONCEPTO CLAVE: CAJAS FUERTES

«¡Hay más riquezas dentro de esas cajas de metal que en todas las minas de oro del Oeste!» —Milton Goff

Cuando el Viajero desapareció, dejó atrás sus maravillas tecnológicas. Se rumorea que estas preciadas posesiones están escondidas en la estación de tren, en su finca personal y en su enigmático laboratorio.

Cada Caja fuerte que robes vale tecnología al final de la partida (de 2 a 7 puntos). Las Cajas fuertes empiezan boca abajo en el tablero, y no conocerás su valor de tecnología hasta que las ojees o las robes (como explicamos más adelante).



Esta Caja fuerte te da 5 de tecnología.

Cada localización muestra los posibles valores en tecnología de las Cajas fuertes que se encuentran en él. Por ejemplo, las de la Finca tienen valores de tecnología 2, 3, 4, 5 o 6.



Muchas capacidades te permiten robar Cajas fuertes (se explican más adelante). Tu objetivo es robar las de mayor valor posible antes de que acabe la partida.



PREPARACIÓN

- 1. Despliega el tablero:** Ponlo en el centro de la mesa y todo el dinero cerca de él (el «banco»).
- 2. Crea los mazos de Ocupación y Rasgo:** Antes de la primera partida, mete todas las cartas de Ocupación transparentes en fundas de su color.

Separa las cartas de Rasgo y Ocupación por colores (tipo) y baraja cada pila por separado.

A continuación, crea **un** mazo de Rasgo y **un** mazo de Ocupación. Cada mazo se compone de cartas de diferentes colores apiladas unas sobre otras. El número de cartas que se usan en cada partida varía en función del número de jugadores.

La siguiente lista se usa en las partidas cortas (2 días), que es lo que recomendamos si es la primera vez que juegas. Para futuras partidas con 2 o 3 jugadores, recomendamos las reglas de partidas largas (en la página 12).

Devuelve las cartas que no se usen a la caja del juego sin mirarlas.

	RASGOS	OCUPACIONES
2 jugadores	<ul style="list-style-type: none"> • 14 azules I (encima) • todas las rojas II 	<ul style="list-style-type: none"> • 4 verdes Ⓢ (encima) • 6 moradas ♠ • Todas las negras ♣
3 jugadores	<ul style="list-style-type: none"> • 20 azules I (encima) • todas las rojas II 	<ul style="list-style-type: none"> • 6 verdes Ⓢ (encima) • 8 moradas ♠ • Todas las negras ♣
4 jugadores	<ul style="list-style-type: none"> • 26 azules I (encima) • todas las rojas II 	<ul style="list-style-type: none"> • 8 verdes Ⓢ (encima) • 10 moradas ♠ • Todas las negras ♣

- 3. Llena el Saloon:** Crea tres Granujas y ponlos en el Saloon.

Para crear un Granuja, combina la primera carta del mazo de Rasgo con la primera carta del mazo de Ocupación (metida ya en una funda). Consulta «Concepto clave: Granujas» en la página 4 para más detalles.

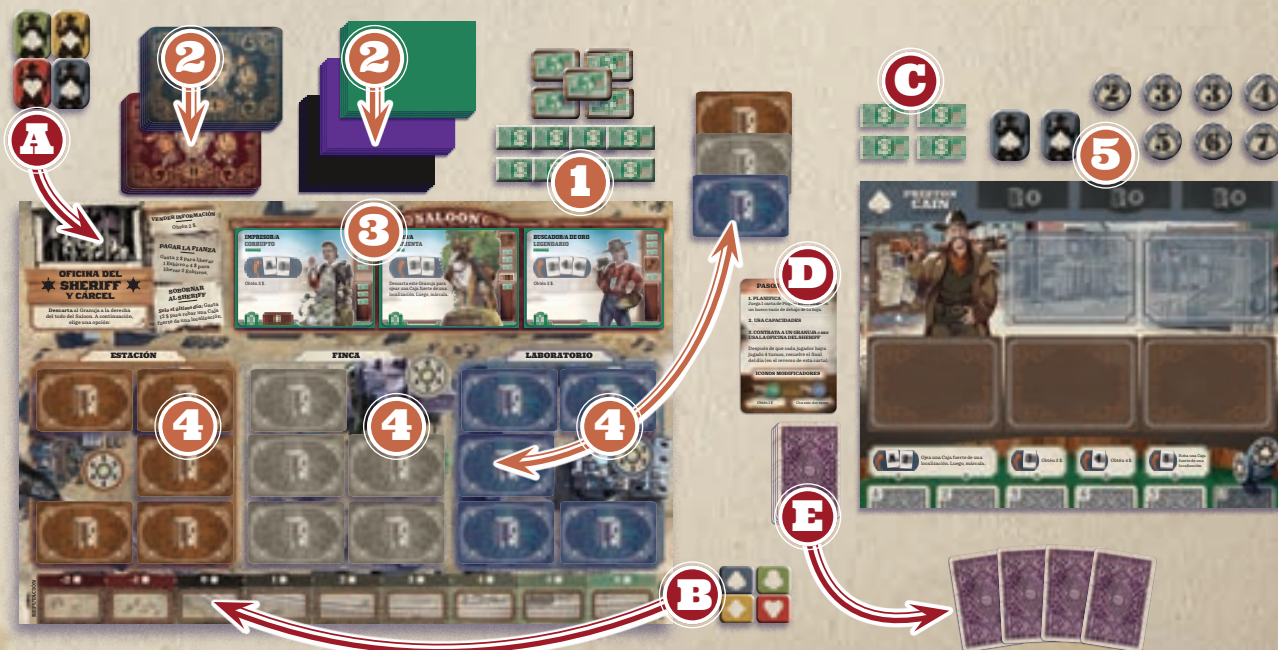
- 4. Coloca Cajas fuertes:** Separa las cartas de Caja fuerte por colores en tres mazos y baraja cada uno de ellos. A continuación, reparte en cada casilla de Caja fuerte del tablero una carta boca abajo que corresponda con el color de la localización (**Estación**, **Finca** y **Laboratorio**).

Te quedará una Caja fuerte sin usar para cada localización. Déjalas a un lado (cerca del tablero) sin mirarlas. Algunas capacidades podrían afectar a estas Cajas fuertes sin usar.

- 5. Elegid los Líderes:** Cada jugador elige una hoja de Líder y coge 7 Marcas, 3 fichas de Esbirro, 1 ficha de Reputación y 7 cartas de Póquer que coincidan con el palo de la baraja del líder.

- Pon 1 de tus Esbirros en la cárcel.
- Pon tu ficha de Reputación en la casilla «0» del medidor de reputación.
- Coge 4 \$ del banco.
- Pon una carta de Referencia junto a tu hoja.
- Baraja tu mazo de Póquer. Luego **roba 4 cartas** para formar tu mano, manteniéndolas en secreto a ojos de tus rivales.
- Devuelve tus cartas de Estrategia a la caja del juego. Solo se usan con las reglas opcionales de Cartas de Estrategia (explicadas en la página 12).

- 6. Determinad el jugador inicial:** Elegid al azar quien jugará el primer turno de la partida.



DESARROLLO DE JUEGO

«Te enseñaría cómo funciona todo esto, pero no me apetece que me claven un cuchillo por la espalda». —Lilith Boone

La partida se juega en dos rondas que representan dos días. En cada día, los jugadores se turnan en el sentido de las agujas del reloj. Cuando te llegue el turno, sigue estos pasos:

1. Planifica
2. Usa capacidades
3. Contrata un Granuja o bien usa la Oficina del sheriff

Después del paso 3, el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj juega su turno, empezando por el paso 1.

Después de que cada jugador haya jugado cuatro turnos, el día termina. Resuelve los pasos del final del día para cazar faroles y robar nuevas cartas (se explica más adelante).

La partida termina al final del último día.

PASO 1: PLANIFICA

En este paso, elige una carta de Póquer de tu mano, ponla boca abajo en cualquier hueco libre debajo de tu hoja de Líder y di en voz alta el número del hueco.



Preston juega una carta en su hueco «3» y declara en voz alta que ha jugado un 3.

Importante: Puedes poner una carta en un hueco que **no coincida** con su número. Esto se denomina farol, y conlleva algunos riesgos (consulta la sección «Desconfianza» a la derecha).

Cada hueco solo puede tener una carta. Si una carta de tu mano coincide con un hueco ocupado, tendrás que tirarte un farol y jugarla en un hueco diferente.

Consejos: Es probable que tengas que tirarte un farol en algún momento de la partida. Hacerlo sin levantar sospechas es fundamental para jugar bien a 3000 Granujas.

Elegir el momento adecuado para un farol es una habilidad que irás dominando cuanto más juegues. A veces, los beneficios merecen el riesgo de que te descubran.

NÚMERO 0 Y NÚMERO 6

La carta número 0 no coincide con ningún hueco de tu hoja. Para jugarla **tienes que** tirarte un farol y ponerla en cualquier hueco.

A diferencia de las cartas del As al 5, la 6 no tiene una capacidad en la hoja de Líder. Siempre puedes jugar una carta en el hueco «6», aunque no tengas una capacidad de «6». El número 6 es el más común en los Granujas.

DESCONFIANZA

Tienes 3 fichas de Esbirro que representan a secuaces leales que puedes enviar para exponer las mentiras de tus rivales.



Un Esbirro

Si crees que un rival se está tirando un farol durante su turno, puedes poner uno de tus Esbirros en su carta de Póquer. Puedes hacerlo en **cualquier momento** durante su turno; podrías intentarlo inmediatamente después de que juegue su carta de Póquer o esperar a ver lo que hace durante el paso 2 o 3 de su turno.

Solo se puede poner un Esbirro en una carta durante **el mismo turno** en el que se jugó.

Al final del día, cada carta que tenga uno o más Esbirros se revela automáticamente. Si has cazado el farol de un rival, obtienes una recompensa y recuperas tu Esbirro (ambos conceptos se explican más adelante).

Consejo: Aunque cazar faroles es una habilidad que tendrás que ir aprendiendo, para empezar te aconsejamos que te fijes en un par de cosas: ¿está jugando tu rival adversario cierta carta con más frecuencia de lo que debería? ¿Ha jugado la misma carta el día anterior?

ACLARACIONES SOBRE LOS ESBIRROS:

- ➡ Cada jugador puede poner un Esbirro como máximo en cada carta.
- ➡ No puedes usar Esbirros que estén en la cárcel o encima de cartas.
- ➡ Los Esbirros permanecen encima de las cartas hasta que los recuperas al final del día.
- ➡ No puedes poner Esbirros en tus propias cartas.

PASO 2: USA CAPACIDADES

En este paso, usa cualquiera de las capacidades de tus Granujas y de Líder que coincidan con el hueco en el que acabes de jugar una carta de Póquer (**aunque fuera un farol**).

Si tienes varias capacidades que coinciden con el número del hueco, eliges el orden en el que las usas. Podrías usar primero una capacidad de Granuja y luego la de Líder, o incluso elegir usar una y no la otra.



Después de jugar una carta en el hueco «3», eliges qué capacidad usar primero.

Algunas de las capacidades más habituales son ojear Cajas fuertes, robar Cajas fuertes y obtener dinero y reputación. Las explicamos más adelante.

Importante: Cada capacidad se puede usar solo **una vez** por turno.

Si un Granuja tiene varios iconos de carta de Póquer, puedes usarlo cada vez que juegues una carta en el hueco que coincide.

Algunos Granujas no tienen iconos de carta de Póquer. Se explican en la página 11.

Usar capacidades es opcional, pero si eliges usar una, debes resolver todos los efectos de ella que puedas. Las capacidades con la palabra «puedes» indican que parte de la capacidad es opcional.

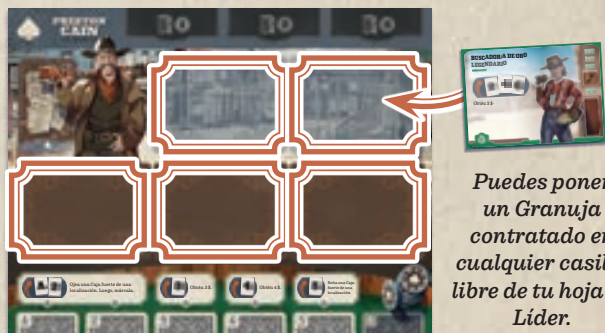
Los Granujas no pueden interrumpir una capacidad que se esté usando. Resuelve siempre completamente los efectos de un Granuja antes de usar el siguiente. Si se pueden usar dos Granujas al mismo tiempo, elige el orden y resuélvelos de uno en uno.

PASO 3: CONTRATA A UN GRANUJA O BIEN USA LA OFICINA DEL SHERIFF

Después de usar las capacidades, debes contratar a un Granuja en el Saloon o bien usar la Oficina del sheriff.

CONTRATAR A UN GRANUJA

Para contratar a un Granuja, elige uno de los tres del Saloon, gasta el dinero que indique su coste y ponlo en una de las cinco casillas de tu hoja de Líder.



Puedes poner un Granuja contratado en cualquier casilla libre de tu hoja de Líder.

Después de contratar a un Granuja del Saloon, repón el Saloon de inmediato (explicamos el proceso a la derecha).

Cada vez que contratas a un Granuja, puedes reorganizar los que tienes en tu hoja (moverlos a diferentes casillas). Este es el **único momento** en el que puedes reorganizarlos.

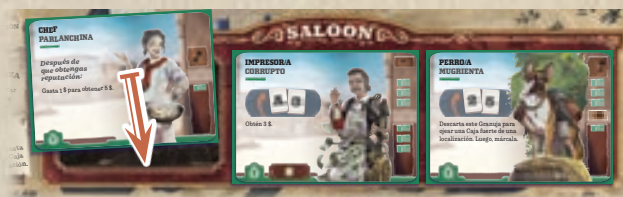
Si contratas un Granuja y no te quedan casillas libres en la hoja, descarta uno de tu hoja para hacer hueco (o descarta el que acabas de contratar). Este es el **único momento** en el que puedes descartar voluntariamente a un Granuja.

REPONER EL SALOON

Después de contratar o descartar a un Granuja, repón de inmediato el Saloon. Primero, desplaza a todos los Granujas una casilla **a la derecha** para llenar las casillas vacías.



Luego, crea un nuevo Granuja y ponlo en la casilla **a la izquierda del todo** del Saloon.



OFICINA DEL SHERIFF

Si decides no contratar a un Granuja (o no tienes suficiente dinero para contratar a uno), **tienes que** usar la Oficina del sheriff. Sus reglas aparecen resumidas en el tablero y son las siguientes.

Para usar la Oficina del sheriff, primero descarta el Granuja de la casilla a la derecha del todo del Saloon. Ponlo en una pila de descartes boca arriba a la derecha del Saloon. A continuación, repón el Saloon como explicamos antes.

Después de crear el nuevo Granuja, elige una opción:

- **Vender información:** Obtén 2 \$.
- **Pagar la fianza:** Gasta 2 \$ para liberar a 1 Esbirro, o gasta 4 \$ para liberar a 2 Esbirros (como explicamos a continuación). Puedes liberar a los Esbirros de cualquier jugador.
- **Sobornar al sheriff:** Si es el último día de la partida, gasta 12 \$ para robar cualquier Caja fuerte de cualquier localización. La mecánica para robar Cajas fuertes se explica en la página 9.

En una partida corta, el segundo día es el último. Si estáis jugando una partida larga, el tercer día es el último.

LIBERAR A ESBIROS

¡Algunos efectos meten a los Esbirros en la cárcel! Los Esbirros que están en la cárcel no se pueden usar.

Cuando una capacidad libere a uno de tus Esbirros, recupera uno de ellos **de la cárcel** y ponlo en tu reserva (junto a tu hoja de Líder). A partir de ahora lo podrás usar de la forma habitual.

FINAL DEL DÍA

Después de que cada jugador haya jugado cuatro turnos, resuelve el final del día de la siguiente manera:

- 1. Cazar faroles:** Cada jugador, de uno en uno y por orden de turno, revela sus cartas de Póquer que tengan uno o más Esbirros encima.

Cada Esbirro que esté encima de una carta que **no sea un farol** va a la cárcel.



Cada carta revelada **que no coincida** con su hueco es un farol cazado, lo que tiene las siguientes consecuencias:

- ▣ Cada jugador gana 1 de reputación por cada farol cazado en el que tenga un Esbirro. A continuación, se devuelven estos Esbirros a sus dueños.
- ▣ Cada jugador pierde 1 de reputación por cada uno de sus faroles cazados.

Después de cazar todos los faroles durante el último día, la partida termina y se determina el ganador. Si no es el último día, sigue con el paso 2.

- 2. Baraja las cartas de Póquer jugadas:** Los jugadores barajan las cartas de Póquer que han jugado este día y las ponen **debajo** de sus mazos.

Importante: No barajes las cartas jugadas después de añadirlas a tu mazo. Es **fundamental** que estas cartas vayan debajo del mazo (para forzar que las otras del mazo se roben primero).

- 3. Reponer las manos:** Los jugadores roban cartas hasta tener 4 en la mano. Lo más habitual es que los jugadores roben 4, pero es posible que roben menos si les quedan cartas en la mano por el efecto de alguna capacidad.

A continuación, comienza un nuevo día, empezando por el paso 1: Planifica. El jugador con más reputación elige quién juega el primer turno del nuevo día.

Si hay empate, el orden de turno no cambia y se sigue el mismo orden que el día anterior (empieza el jugador a la izquierda del que jugó el último turno).

ACLARACIONES DEL FINAL DEL DÍA:

- ▣ Si han cazado más de uno de tus faroles, pierdes 1 de reputación por cada farol cazado (no importa cuántos Esbirros hubiera encima de cada carta).
- ▣ Las cartas que no tengan una ficha de Esbirro **no** se revelan durante el final del día. Se dejan boca abajo y no se enseñan a los rivales.
- ▣ La única penalización por poner un Esbirro en una carta que no es un farol es que va a la cárcel. No se obtiene ni se pierde reputación por esto.
- ▣ Algunas capacidades de Granuja se usan durante el final del día. Esto no forma parte del turno de ningún jugador, y solo pueden usarse **una vez** durante el final del día.
- ▣ Las capacidades de Granuja que se usen durante el final del día **no pueden** afectar a las cartas de Póquer jugadas ni a los Esbirros que hay encima de cartas. Por ejemplo, no puedes poner Esbirros encima de cartas durante el final del día.
- ▣ Si varios jugadores desean usar capacidades al mismo tiempo durante el final del día, el que haya jugado el último turno decide el orden.

REPUTACIÓN

La reputación representa lo que la gente del pueblo piensa de ti. Cuanto mayor sea, más dispuestos estarán a compartir sus conocimientos personales y su tecnología contigo.

Cada jugador tiene una ficha en el medidor de reputación. Si un efecto te hace obtener o perder reputación, mueve la ficha el número de casillas indicado. Una casilla puede estar ocupada por cualquier número de fichas.



Así se obtiene 1 de reputación.

La forma más común de obtener reputación es tener éxito al cazar faroles. Algunas capacidades de Granuja también pueden hacer que obtengas o pierdas reputación.

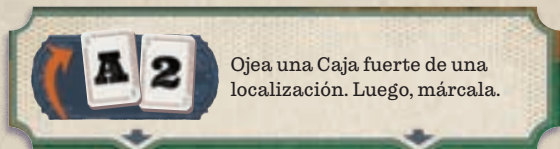
La reputación tiene algunos efectos importantes:

- ▣ Cada casilla del medidor de reputación tiene un valor de tecnología positivo o negativo. Al final de la partida, suma o resta a tu puntuación el valor de tecnología de la casilla que ocupes.
- ▣ Al final de cada día, el jugador con más reputación elige quién juega primero en el siguiente día.

OJEAR CAJAS FUERTES

Para ganar la partida, tendrás que encontrar Cajas fuertes de valor alto y robarlas.

Muchas capacidades, incluida la de la hoja de Líder de las casillas «A/2», te permiten ojear una Caja fuerte.



La capacidad de la hoja de Líder «A/2».

Para ojear una Caja fuerte, elige una carta de Caja fuerte y mira su anverso en secreto sin enseñársela a los rivales. Luego **tiernes que** poner una de tus Marcas encima de ella.



Una Marca

Las Marcas tienen números diferentes por cada lado (2/3, 4/5, 6/7). Cuando marques una Caja fuerte, pon tu Marca encima de ella con el número que quieras boca arriba.

Si pones una con un número que coincide con el valor de la Caja fuerte, valdrá 1 punto más de tecnología para **cualquiera** que la robe. También puedes poner un número falso para intentar despistar a tus rivales.

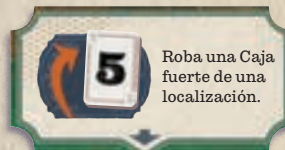
Importante: Puedes mirar las Cajas fuertes sobre las que tengas una Marca en cualquier momento (incluso si las ha robado un rival). **No puedes** mirar las Cajas fuertes que no hayas marcado o robado.

No hay límite en el número de Marcas que cada jugador puede tener encima de una Caja fuerte. Puedes incluso ojear y marcar una Caja fuerte que ya hayas marcado.



ROBAR CAJAS FUERTES

Muchas capacidades, incluida la de la hoja de Líder de la casilla «5», te permiten robar una Caja fuerte de una localización.



La capacidad de la hoja de Líder «5».

Cuando robes una Caja fuerte, coge su carta del tablero y ponla boca abajo sobre el margen superior de tu hoja de Líder. **Mantén todas las fichas que tenga encima** (sea quien sea el propietario). Las Marcas que hay encima de tus Cajas fuertes pueden valer tecnología adicional al final de la partida.



Las Cajas fuertes robadas se ponen sobre la hoja de Líder.

Puedes robar cualquier Caja fuerte de cualquier localización, a menos que se especifique lo contrario.

A veces te puede interesar una que hayas ojeado (porque conoces su valor), mientras que en otras ocasiones puedes interesarte robar una que no hayas ojeado (porque esperas encontrar una Caja fuerte de mayor valor, o porque no te queda otra opción).

Puedes mirar tus Cajas fuertes robadas en cualquier momento.

LÍMITE DE CAJAS FUERTES

Tu número de Cajas fuertes no puede superar el número del día en curso. Por ejemplo, si es el segundo día, no puedes tener más de 2 Cajas fuertes robadas.

Día 1 Día 2 Día 3



Si robas una Caja fuerte que te hace superar este límite, mírala en secreto y luego elige con qué Cajas fuertes te quedas.

La que no te quedas se queda abandonada: ponla boca abajo en su localización correspondiente. Asegúrate de que mantienes todas las fichas que tuviera encima. Los jugadores pueden ojear y robar esta Caja fuerte de la forma habitual.

VICTORIA

«¡Ahora es mío, así que será mejor que hagas lo que yo te diga!»
—Preston Cain

Durante la noche final (la segunda noche si se trata de una partida corta), los federales llegan y confiscan las posesiones restantes del Viajero. Las Cajas fuertes que hayas robado siguen siendo tuyas y pueden ayudarte a ganar la partida.

El ganador se determina de la siguiente manera:

- 1. Revelación de Cajas fuertes:** Revela tus Cajas fuertes y suma sus valores de tecnología.
- 2. Bonificación por Marcas:** Por cada **Marca** (incluidas las de los rivales) que haya encima de tus Cajas fuertes y **coincida** con el valor de la Caja fuerte, añade 1 punto de tecnología a tu puntuación.

No hay límite a la cantidad de puntos que puedes obtener con esta bonificación.

3. Bonificación por reputación: En función de la silla que ocupes en el medidor de reputación, suma o resta puntos de tecnología a tu puntuación.

4. Granujas: Por cada icono de tecnología (🔌) que haya en tus Granujas, añade 1 de tecnología a tu puntuación.

¡El jugador con la mayor puntuación de tecnología gana! Con la tecnología del Viajero a su disposición, tendrá el poder para forjar el destino del Barranco de Graystone y del propio salvaje Oeste.

En caso de empate, gana el jugador empatado con **más dinero**. Si sigue habiendo un empate, gana el jugador empatado que haya jugado el último turno.

Una vez finalizada la partida, recomendamos sacar todas las cartas de Rasgo de las fundas (dejando dentro las de Ocupación); así estarán listas para jugar la próxima vez.

EJEMPLO DE PUNTUACIÓN DE FINAL DE PARTIDA

Al final de la partida, Preston Cain pone sus Cajas fuertes boca arriba y calcula su puntuación de tecnología de la siguiente manera.

$$3 + 2 + 4 + 1 + 2 = 12$$

Caja fuerte Bonificación por Marcas Caja fuerte Iconos de tecnología de Granujas Bonificación por reputación Puntuación de tecnología final

PERRO/A MUGRIENTA

25

Descarta este Granuja para ojear una Caja fuerte de una localización. Luego, márcala.

DELINCUENTE CIBERNÉTICO

A 2

Gasta 2 \$ para robar una Caja fuerte de una localización.

BANQUERO/A ANCIANA

Al comienzo de tu turno:
Usa este Granuja, luego descártalo.
Obtén 4 \$.

BUSCADOR/A DE ORO SERVICIAL

Obtén 3 \$.

CAPACIDADES DE GRANUJAS

«No te conformes con las limitaciones humanas».
—Doc Zimmer

Los Granujas tienen una gran variedad de capacidades. En esta sección se describen más reglas sobre el momento en el que se juegan y algunas capacidades complejas que podrías encontrarte.

Si hay un conflicto entre la capacidad de una carta y el reglamento, la carta tiene prioridad sobre el reglamento. Cuando tengas cualquier duda sobre una carta concreta, consulta el glosario de cartas que comienza en la página 13.

ICONOS MODIFICADORES

Algunos Rasgos incluyen iconos modificadores. Tienen efectos especiales cuando se activan con una carta de Póquer:



Dinero extra: Obtén 1 \$ antes de usar la capacidad de este Granuja.



Usar dos veces: Cuando uses este Granuja, usa su capacidad dos veces. Para más aclaraciones, consulta «Arrebatadora (Rasgo)» en la página 13.

MOMENTOS PARA JUGAR CARTAS ESPECIALES

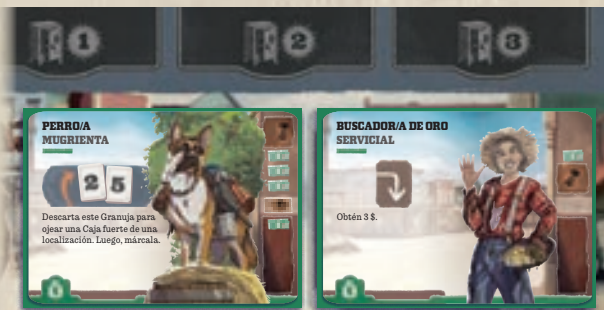
Algunos Granujas no tienen iconos de carta de Póquer. Se explican a continuación:

RESPUESTA

Algunos Granujas tienen flechas blancas en lugar de un icono de carta de Póquer. Estos Granujas se utilizan inmediatamente **después** de usar un Granuja adyacente en su hoja conectado a esta flecha.



Una flecha de Respuesta



Por ejemplo, el «Buscador/a de oro Servicial» se puede usar después de usar la capacidad del Granuja inmediatamente a su izquierda, en este caso, la «Perro/a Mugrienta».

Para más aclaraciones, consulta «Nervioso (Rasgo)» en la página 14.

TEXTO CON EL MOMENTO EN EL QUE SE JUEGA

Algunos Granujas tienen texto en lugar del icono de la carta de Póquer. El texto te indica cuándo se usa el Granuja.

Después de que obtengas reputación:

Texto de momento de juego de un Granuja.

Estas cartas se pueden usar durante el turno de cualquier jugador cuando sea aplicable (incluso fuera del paso 2 del turno).

Por ejemplo, un Granuja que se use «Después de que obtengas reputación» se puede usar de inmediato después de que obtengas reputación en tu turno, en el de un rival o durante el final del día. Recuerda que solo puedes usar cada capacidad una vez durante el turno de cada jugador y una vez durante el final del día.

Al comienzo de tu turno: Algunos Granujas se usan al comienzo de tu turno. Sus capacidades se usan de inmediato antes de que juegues una carta en tu turno. Al igual que otros Granujas, puedes elegir no usarlos.

Al contratar este Granuja: Algunos Granujas se usan al contratarlos. Sus capacidades se usan **tan pronto como** los contratas. Estos Granujas nunca van a tu hoja y **siempre** se descartan después de contratarlos (incluso si eliges no usar la capacidad).

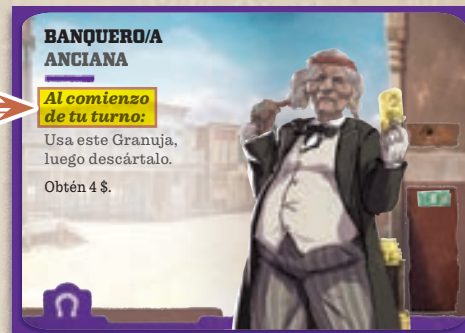
USAR OTRO GRANUJA

Algunos Granujas te permiten usar otro Granuja de tu hoja, el Saloon o de encima de la pila de descartes.

Para usar otro Granuja, haz caso omiso de todas las secciones de la carta que te indiquen **cuándo** se usa el Granuja y resuelve el resto (no resuelvas los iconos modificadores). Por ejemplo, tendrás que seguir resolviendo un efecto que diga «Para usarlo, mete a 1 de tus Esbirros en la cárcel».

Si otro Granuja te permite usar este, no hagas caso de este texto.

Obtén 4 \$ y descarta a la «Banquero/a Anciana».



Para más información, consulta «Alazán/a (Ocupación)» en la página 13.

OJEAR OTRAS CARTAS

Algunas capacidades te permiten ojear una carta de Póquer. Esto significa simplemente que **miras la carta en secreto** sin enseñársela a tus rivales. A continuación, la devuelves boca abajo a su **lugar** original, a menos que se especifique lo contrario.

No pongas una Marca encima de la carta. Las reglas para ojear y marcar Cajas fuertes están en la página 9.

LIMITACIONES DE COMPONENTES

Sigue estas reglas si te quedas sin cartas o fichas:

- El dinero es ilimitado. Si se te acaba, usa un sustituto adecuado, como una moneda.
- Cada jugador tiene 3 Esbirros. Si todos tus Esbirros están encima de cartas o en la cárcel, no podrás usar Esbirros por ningún motivo hasta que liberes a uno.
- Cada jugador tiene 7 Marcas. Si no te quedan Marcas del número que quieres usar al marcar una Caja fuerte, **tienes que usar un número diferente.**

Si **todas** tus Marcas están encima de Cajas fuertes, no marques la Caja fuerte o bien mueve una de las Marcas que tengas en una Caja fuerte distinta. **No puedes mover una Marca que esté encima de la Caja fuerte de un rival.**

- Si el mazo de Rasgo u Ocupación se agota, no se crearán más Granujas durante el resto de la partida.
- Si tu mazo de Póquer se agota, no puedes robar más cartas. Volverás a formar el mazo al final del día.
- Si no hay Cajas fuertes en una localización, no se pueden robar, ojear o marcar Cajas fuertes en ella.

COMUNICACIÓN Y MENTIRAS

Como en *3000 Granujas* tirarse faroles y engañar a otros jugadores es parte del juego, eres libre de comentar cualquier información que hayas descubierto o mentir sobre ella. Por ejemplo, después de robar una Caja fuerte con un valor de 7, puedes no decir nada, decirle a todos su número verdadero o afirmar que tiene un valor diferente.

No puedes mostrar información oculta para demostrar que estabas diciendo la verdad. Por ejemplo, no puedes mostrar a los rivales tus Cajas fuertes robadas, ni revelar tus cartas de Póquer a menos que una capacidad lo permita.

Aunque en este juego se fomenta el engaño, debes seguir las reglas en todo momento. Por ejemplo, si cazan uno de tus faroles, debes revelarlo y sufrir las consecuencias.

Los jugadores pueden hacer tratos entre ellos, pero las promesas de acciones futuras no son vinculantes y pueden romperse. Por ejemplo, si alguien va a robarte dinero, puedes intentar convencerle de que no lo haga prometiendo que nunca le robarás. En un turno futuro podrías cambiar de opinión y robarle de todos modos. **No puedes** intercambiar componentes físicos con los rivales (como dinero o cartas).

¡ALTO!

Ya sabes todo lo necesario para empezar a jugar. El resto de este reglamento son reglas opcionales y aclaraciones. Si tienes dudas sobre una carta durante la partida, consulta el glosario de cartas que comienza en la página 13.

REGLAS OPCIONALES

Los jugadores experimentados pueden usar estas reglas para añadir más profundidad y estrategia al juego.

PARTIDAS LARGAS

Esta opción permite alargar la partida hasta los 3 días, para que sea más estratégica. La recomendamos después de que hayáis jugado al menos una partida (sobre todo si sois 2 o 3 jugadores).

Cuando juegues partidas largas, usa esta tabla para formar los mazos de Rasgo y Ocupación:

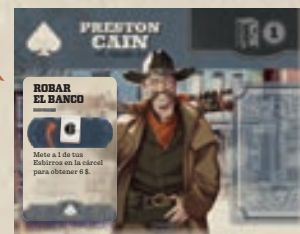
	RASGOS	OCUPACIONES
2 jugadores	<ul style="list-style-type: none"> • 20 azules I (encima) • todas las rojas II 	<ul style="list-style-type: none"> • 6 verdes 5 (encima) • 10 moradas 7 • Todas las negras 7
3 jugadores	<ul style="list-style-type: none"> • 30 azules I (encima) • todas las rojas II 	<ul style="list-style-type: none"> • 8 verdes 5 (encima) • 14 moradas 7 • Todas las negras 7
4 jugadores	<ul style="list-style-type: none"> • todas las azules I (encima) • todas las rojas II 	<ul style="list-style-type: none"> • 12 verdes 5 (encima) • 18 moradas 7 • Todas las negras 7

CARTAS DE ESTRATEGIA

Si usas estas reglas opcionales, cada líder tiene dos cartas de Estrategia únicas para elegir. **Durante el paso F de la preparación**, cada jugador elige en secreto una de sus cartas de Estrategia y la pone boca abajo en su hoja de Líder. Cuando todos los jugadores hayan elegido la suya, poned boca arriba todas las cartas de Estrategia y devolved las que no hayáis elegido a la caja.



Pon una carta de Estrategia en tu hoja.



Los jugadores pueden usar su carta de Estrategia como se explica en ella. El uso de estas capacidades es opcional y no pueden interrumpir otras capacidades. Cada carta de Estrategia solo se puede usar una vez durante el turno de cada jugador.

Las cartas de Estrategia **no** son Granujas y son inmunes a las capacidades y cartas que hacen referencia a los Granujas. Por ejemplo, usar una carta de Estrategia **no** te permite usar Granujas con Respuesta conectados a ella.

Se pueden usar otras capacidades después de usar esta capacidad cuando corresponda. Por ejemplo, si una carta de Estrategia te permite ojear una Caja fuerte, podrías usar un Granuja que se use «Después de que ojees una Caja fuerte».

GLOSARIO DE CARTAS

Al haber 3000 combinaciones de Granujas diferentes, es posible que algunas den lugar a situaciones inusuales. Si tienes alguna duda sobre una carta de Granuja o de Estrategia, consulta esta sección.

Está en orden alfabético para que puedas buscar fácilmente la Ocupación, el Rasgo o la carta de Estrategia en cuestión.

● Abominación (Ocupación)

- » Vuelve a poner la carta encima del mazo antes de decidir si quieres barajar el mazo.

● Alazán/a (Ocupación)

- » Cuando uses otro Granuja con el texto «Descarta este Granuja», descarta el Granuja que incluye dicho texto (no el Granuja que te ha permitido usar otro Granuja). Por ejemplo, si usas una Res con el Granuja Alazán/a, el Granuja Res se descartaría después de usarlo.
- » Si el Granuja Alazán/a tiene el rasgo Arrebatadora o Temerario, puede permitirte usar dos Granujas diferentes, no el mismo dos veces.
- » Cuando uses otro Granuja, puedes usar capacidades que permitan a dicho Granuja usar otro Granuja (siempre que este último no se haya usado aún este turno). Por ejemplo, podrías usar tu Alazán/a para usar tu Posadero/a y a su vez usar un Granuja del Saloon.
- » Consulta también «Usar otro Granuja» en la página 11.

● Alguacil (Ocupación)

- » Si usas una capacidad de la Oficina del sheriff con este Granuja, esto no te impide volver a usar una capacidad de la Oficina del sheriff durante el paso 3 de tu turno. Puedes incluso usar la misma capacidad de la Oficina del sheriff que has usado este turno.

● Anciana (Rasgo)

- » Si la capacidad de un Granuja hace que se descarte a sí mismo, usa por completo la capacidad antes de descartarlo.
- » Si tienes varias capacidades que puedes usar al comienzo de tu turno, eliges el orden en el que las usas y debes cumplir el requisito del Granuja cuando lo uses. Por ejemplo, si el Rasgo Anciana te da dinero, ya no puedes usar el rasgo Generosa (que requiere que tengas 0 \$).

● Apostador/a (Ocupación)

- » Añade la carta a tu mazo y barájalo incluso si no era un «5» o «6».

● Arrebatadora (Rasgo)

- » Este Rasgo te permite usar un Granuja dos veces, una excepción a la restricción normal de usar cada Granuja solo una vez por turno.
 - * Si el Granuja se descartaría después de su uso, úsalo dos veces **antes** de descartarlo.
 - * Si quieres puedes usarlo solo una vez.
 - * Cuando uses un Granuja dos veces, úsalo por completo una vez y luego vuelve a usarlo según el nuevo estado de la partida.

Por ejemplo, si la primera vez que lo uses intercambias la Ocupación de ese Granuja usando As del disfraz, tu «segundo uso» usará la nueva Ocupación del Granuja.

- » Si la Ocupación te permite usar otro Granuja (como ocurre con Alazán/a, Posadero/a o Sepulturero/a), **no puedes** usar el mismo Granuja dos veces.

- » Usa el Granuja dos veces antes de usar cualquier otro Granuja (incluidos aquellos con Respuesta).

- » Si un Granuja con Respuesta está conectado al Granuja que usas dos veces, el Granuja con Respuesta solo se usa una vez.

● Asaltante de bancos (Ocupación)

- » No puedes usar esta capacidad si todos tus Esbirros están encima de cartas y/o en la cárcel.

● As del disfraz (Ocupación)

- » Después de intercambiar Ocupaciones, no uses la nueva Ocupación (a menos que se use el Granuja por segunda vez, consulta Arrebatadora).
- » Consulta también: Sastre.

● Atrevida (Rasgo)

- » Solo puedes usar cada capacidad una vez durante el turno de cada jugador y una vez al final del día, incluso si pierdes reputación más de una vez.

● Automata (Ocupación)

- » No hay límite en el número de cartas que puedes tener en la mano.
- » Si tienes cero cartas en tu mazo, no puedes robar cartas.
- » Si tienes cartas en la mano al final del día, roba solo las que necesites hasta tener 4.

● Ayudante del sheriff (Ocupación)

- » Antes de meter en la cárcel a un Esbirro rival, su propietario tiene la opción de poner un Esbirro en la carta de Póquer del jugador actual.

● Cazarrecompensas (Ocupación): consulta Ayudante del sheriff.

● Cerebro (Ocupación)

- » No ojees la Caja fuerte antes de marcarla.
- » Si ya tienes una Marca en la Caja fuerte, puedes mirarla antes de usar este Granuja.
- » Puedes marcar una Caja fuerte que ya hayas marcado.

● Chef (Ocupación)

- » No puedes usar esta capacidad si tienes 0 \$. ¡El chef necesita comprar ingredientes!

● Codicioso (Rasgo)

- » Este Granuja se puede utilizar cuando se obtiene o se roba dinero al usar otro Granuja. **No puedes** usarlo cuando obtienes dinero con una capacidad de la hoja de Lider o la Oficina del sheriff.

● Compasiva (Rasgo): consulta Nervioso.

● Correo (Ocupación): consulta Matasanos.

● Cruel (Rasgo)

- » No puedes usar esta capacidad si todos tus Esbirros están encima de cartas y/o en la cárcel.

- **Egoísta (Rasgo)**

- » Usa este Rasgo inmediatamente después del paso 3 de tu turno («Contrata a un Granuja o usa la Oficina del sheriff»).
- » Después de usar este Granuja, los rivales tienen una última oportunidad de poner Esbirros encima de tu carta de Póquer antes de que comience el turno del siguiente jugador.

- **Encantador (Rasgo)**

- » Como los Granujas con el texto «Al contratar este Granuja» nunca se ponen en tu hoja de Líder, nunca necesitas descartar un Granuja de tu hoja para contratar uno de ellos.
- » Consulta también «Texto de momento de juego de un Granuja» en la página 11.

- **Energética (Rasgo): consulta Nervioso.**

- **Estafador/a (Ocupación)**

- » Si tienes -2 de reputación, no puedes usar esta capacidad.

- **Generosa (Rasgo)**

- » Si eliges usar un Granuja, tienes que usar su capacidad completa (excepto las secciones precedidas por la palabra «puedes»). No puedes elegir **no** obtener dinero por un Granuja o la Oficina del sheriff para poder usar tu Granuja Generosa el próximo turno.
- » Consulta también: Anciana.

- **Honesto (Rasgo)**

- » Pon la carta «0» boca arriba junto a tu hoja de Líder en lugar de en un hueco.
 - * Al final del día, añádela a las cartas que se ponen debajo del mazo (barájalas antes de ponerlas debajo como siempre).
- » Los jugadores no pueden poner Esbirros encima de cartas boca arriba.
- » No tienes obligación de usar tu Granuja Honesto. Puedes jugar tu carta «0» boca abajo como farol en cualquier hueco.
- » La carta «0» se considera una carta jugada a efectos de todas las capacidades (como la de Inversionista).

- **Incansable (Rasgo): consulta Nervioso.**

- **Inventor/a (Ocupación)**

- » Esta Ocupación te permite robar una Caja fuerte que no se haya puesto en el tablero al principio de la partida. Las «Cajas fuertes sin usar» son aquellas que no están en el tablero o en una hoja de Líder.
- » Eliges un color de Caja fuerte y la robas.
- » No ojeas la Caja fuerte sin usar; puedes mirarla después de robarla.
- » Si esto hace que superes tu límite de Cajas fuertes, tienes que abandonar una de tus Cajas fuertes. Pon esa Caja fuerte en su localización, aunque estés abandonando la Caja fuerte que acabas de robar.
 - * Si abandonas una Caja fuerte y no hay casillas libres en su localización, pon la Caja fuerte abandonada en la pila de Cajas fuertes sin usar.

- **Inversionista (Ocupación)**

- » Cuenta todas las cartas que has jugado este día, **incluida** la carta que acabas de jugar este turno.
- » Si se usa durante el final del día, obtienes 4 \$ aunque ya hayas puesto las cartas debajo del mazo.

- **Irritante (Rasgo)**

- » Si contratas a un Granuja con Respuesta y lo pones conectado al Granuja Irritante, puedes usar a continuación el Granuja con Respuesta después de usar el Granuja Irritante.

- **Lavacerebros (Ocupación)**

- » Puedes poner el Esbirro encima de cualquier carta de Póquer **boca abajo** que haya jugado un rival, incluso una que se haya jugado en un turno anterior.
- » Si no liberas a un Esbirro, no puedes usar el resto de la capacidad.
- » Puedes liberar al Esbirro de un rival y ponerlo encima de una carta (pero no en una carta suya).
- » No puedes poner el Esbirro de un jugador encima de una carta en la que ya tenga un Esbirro suyo.

- **Matasanos (Ocupación)**

- » Debes pagar el coste completo del Granuja que estás contratando.
- » Si contratas a un Granuja con una flecha de Respuesta y lo pones conectado a este Granuja, puedes usarlo después de usar al Matasanos. Esto no se aplica al Rasgo Codicioso, porque obtuviste el dinero antes de que ese Granuja estuviera en tu hoja.
- » Si contratas a un Granuja y tu hoja de Líder está llena, puedes sustituir al Granuja que te permitió contratarlo.
 - * No actives los Granujas con Respuesta que estuvieran conectados al Granuja descartado.
- » Si se usa al Matasanos mientras está en la pila de descartes (por ejemplo, con la ocupación de Sepulturero/a), puede contratarse a sí mismo.
- » Si el primer Granuja de la pila de descartes tiene una capacidad «Al contratar este Granuja», puedes usar la capacidad y el Granuja se queda encima de la pila de descartes.
 - * Si usas el Matasanos dos veces, no puedes usar la misma carta de la pila de descartes dos veces.
- » Consulta también: Sepulturero/a.

- **Mentiroso (Rasgo)**

- » Este Granuja se usa después de marcar una Caja fuerte con un número que **no** podría aparecer en **ninguna Caja fuerte** de esa localización (es decir, cualquier número que **no aparece indicado** en esa localización del tablero).

- **Nervioso (Rasgo)**

- » No puedes usar este Granuja si decides no usar el Granuja conectado a él.
- » Solo puedes usar este Granuja si usas la capacidad del Granuja conectado a él. Por ejemplo, si la capacidad del otro Granuja dice «Gasta 3 \$ para robar una Caja fuerte», pero no te queda dinero, **no puedes** usar la capacidad ni Granujas con Respuesta conectados.

* Si parte de la capacidad de un Granuja es opcional (usa la palabra «puedes»), puedes usar un Granuja conectado aunque decidas no usar la parte opcional.

» Si con la capacidad de un Granuja contratas un Granuja con Respuesta y lo pones en la hoja de modo que se conecte con el Granuja con el que lo contrataste, puedes usar de inmediato dicho Granuja con Respuesta.

» Para más información, consulta «Respuesta» en la página 11.

● **Parlanchina (Rasgo)**

» Si obtienes reputación cuando ya tienes 6 de reputación, no puedes obtener más reputación y no puedes usar este Granuja.

» Solo puedes usar cada capacidad una vez durante el turno de cada jugador y una vez al final del día, incluso si obtienes reputación más de una vez.

● **Periodista (Ocupación)**

» Puedes ojear tu propia carta.

» Si lo usas durante el final del día, no puedes ojear una carta de Póquer, pero si que obtienes 3 \$.

● **Pirómano/a (Ocupación)**

» Todos los Esbirros que haya encima de la carta de Póquer son destruidos. Devuélvelos a la caja. No se podrán usar con ninguna capacidad durante el resto de la partida y no pueden ser liberados.

● **Posadero/a (Ocupación)**

» Si el Granuja del Saloon se descartaría tras su uso, descártalo de la forma habitual. A continuación, repón de inmediato el Saloon.

» Consulta también: Alazán/a.

● **Presidiario/a (Ocupación)**

» Cada rival, en el sentido de las agujas del reloj a partir de ti, decide qué opción desea usar.

* Si todos los Esbirros de un rival ya están en la cárcel o encima de cartas, no puede meter un Esbirro en la cárcel y pierde 1 de reputación.

» Consulta también: Ayudante del sheriff.

● **Rápida (Rasgo): consulta Encantador.**

● **Rebelde (Ocupación)**

» No puedes usar este Granuja si ningún rival tiene más Cajas fuertes robadas que tú.

● **Sastre (Ocupación)**

» Si una capacidad te permite intercambiar una Ocupación o un Rasgo con otro Granuja:

* «Intercambiar» significa que permutas dos Rasgos/Ocupaciones entre los dos Granujas.

* Si ya has usado parte de los efectos del Granuja este turno, no puedes volver a usar ninguna sección del Granuja (a menos que se te permita usarlo dos veces).

* Si no se ha usado ni la Ocupación ni el Rasgo del Granuja este turno, puedes usar el nuevo Granuja cuando corresponda. Por ejemplo, si juegas una carta «5» que te permite usar tu Sastre,

podrías cambiarle la Ocupación a uno de tus otros Granujas con un Rasgo que se active con el «5» y así usarlo de inmediato.

* Intercambiar Ocupaciones o Rasgos no es lo mismo que contratar a un Granuja y **no** te permite reorganizar a los Granujas en tu hoja.

* Tras el intercambio, resuelve los Granujas con Respuesta conectados al Sastre de la forma habitual de acuerdo con la nueva capacidad del Granuja.

» El Granuja Sastre no puede intercambiar su propia Ocupación.

● **Sepulturero/a (Ocupación)**

» **Puedes** usar un Granuja de la pila de descartes que tenga una capacidad que se haga descartarse a sí mismo. Después de usar la capacidad, ponlo debajo de la pila de descartes de la forma habitual. Esto incluye las capacidades «Al contratar este Granuja» que normalmente provocarían que el Granuja se descartase del Saloon.

» Si el primer Granuja de la pila de descartes ya se ha usado este turno, **no puedes** volver a usarlo. Por ejemplo, si acabas de usar una Res y se descarta a sí misma, no podrás volver a usarla.

» Si el Granuja Sepulturero/a es el primero de la pila de descartes y puedes usar su capacidad, no tiene efecto.

● **Servicial (Rasgo): consulta Nervioso.**

● **Sujeto de pruebas (Ocupación)**

» Las «Cajas fuertes sin usar» son aquellas que no están en el tablero o en una hoja de Líder.

» Consulta también: Inventor/a.

● **Temerario (Rasgo): consulta Encantador y Arrebatadora.**

● **Transformar aliados (carta de Estrategia)**

» Si le pones un Rasgo «Al contratar este Granuja» a uno de tus Granujas, no podrás usar ese Granuja (nunca contratas Granujas que ya estén en tu hoja).

» Consulta también: Sastre (Ocupación).



REFERENCIA RÁPIDA

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina después de cazar faroles durante el último día. Cada jugador calcula la cantidad de tecnología que tiene de la siguiente manera:

- 1. Revelación de Cajas fuertes:** Revela tus Cajas fuertes y suma sus valores de tecnología.
- 2. Bonificación por Marcas:** Por cada Marca que haya encima de tus Cajas fuertes y que coincida con el valor de la Caja fuerte, añade 1 punto de tecnología a tu puntuación. Cuenta las Marcas de **todos** los jugadores.
- 3. Bonificación por reputación:** Suma o resta puntos de tecnología en función de tu casilla actual en el medidor de reputación.
- 4. Granujas:** Por cada icono de tecnología (🎲) que haya en tus Granujas, añade 1 de tecnología a tu puntuación.

¡El jugador con la mayor puntuación de tecnología gana!

Importante: En caso de empate, gana el jugador empatado con **más dinero**. Si sigue habiendo un empate, gana el jugador empatado que haya jugado el último turno.

Consulta las reglas completas del final de la partida en la página 10.

REGLAS QUE SUELEN PASARSE POR ALTO

- ❌ Cada Granuja se puede usar solo **una vez** durante el turno de cada jugador.
- ❌ Durante el paso 2 del final del día, **no** añadas tus cartas de Póquer jugadas a tu mazo y lo barajes. En vez de eso, baraja estas cartas y ponlas **debajo** de tu mazo.
- ❌ Si tu número de Cajas fuertes supera el número del día en curso, debes abandonar una de ellas (devolverla a su localización). Puedes abandonar la Caja fuerte que acabas de robar.
- ❌ Las capacidades «Al contratar este Granuja» se usan en cuanto se contrata al Granuja. Luego, descarta al Granuja del Saloon. Estos Granujas nunca se ponen en tu hoja de Líder.
- ❌ Puedes mirar las Cajas fuertes que hayas robado o marcado en cualquier momento.
- ❌ Cuando uses la Oficina del sheriff, descarta al Granuja que esté a la derecha del todo del Saloon antes de elegir una opción.
- ❌ Cuando tengas cualquier duda sobre la capacidad de una carta, consulta el glosario de cartas que comienza en la página 13.

CRÉDITOS

Diseño del juego: Corey Konieczka

Diseño gráfico, logotipo e ilustraciones de granujas: David Ardila de InkVoltage

Diseño de la portada de la caja: Samuel Shimota

Ilustraciones de líderes, del cómic y la portada del reglamento: Matijos Gebreselassie

Edición y corrección de textos: Timothy Meyer

Traducción: Ángel Martínez Murillo

Revisión: Camila Castañón Moreschi

Asesoramiento creativo y edición adicional: Steven Kimball

Equipo de producción: Justin Anger, Lee Houff, Austin Litzler y Kevin Schluter

Pruebas de juego: Kyle Alvisher, Cory Anderson, James Anderson, Adam Baker, Dane Beltrami, Tony Bexley, Kathy Bishop, Neil Bonsteel, Gareth Bushill, Thomas Cauët, Yu-Cheng Chang, James Connor, Ashley Craft, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Wes Divin, AJ «Buenos Notches» Cressman, Richard A Edwards, Will Edwards, Julia Faeta, Ira Fay, Jeni Feldman, Phil Feldman, Michael Feldman, Richard Garfield, Jamie Huckerby, Jacob Hallett, Brian Jakubiak, Jeffrey Joyce, James Kiddie, Steven Kimball, Dan Konieczka, Shannon Konieczka, Steve Koontz, James Kniffen, Peter Küsters, Josh Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Wolfgang Leyrer, Cody Martin, Scott McFall, David Meyer, Gabriel Meyer, Timothy Meyer, Stefan Michelmann, David Mommens, Travis Moore, Justin Moore, Dale Nolan Jr., Troy Parker, Nick Pelton, Lee Perry, Todd Pressler, Syl «Esta vez he ganado, así que está claro que está roto» Puglisi, Peter Ramwell, Joshua Reifsteck, Zap Riecken, Haley Roberson, Adam Robertson, Chris Rolfe, Adam Sadler, Brady Sadler, Paul Schäfer, Andrew Schaff, Nathaniel Berend Schidler, Chris Sink, Howard Smith, Ian Smith, Kyle «Speedrun de 3K Granujas con cualquier porcentaje» Stark, Kimberly Travers, James Voelker, Brittany Walden, Jason Walden, Felix Yeh y Matt Young



unexpected®
games



TM® y © 2022 Unexpected Games. Gamegenic y el logotipo de Gamegenic son TM y © de Gamegenic GmbH, Alemania. Unexpected Games, 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, EE. UU. 1-651-639-1905. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Los componentes pueden variar de los que aparecen en las imágenes.