

Coming of Age

A life-changing
board game



Reglamento

En *Coming of Age* comienzas tu aventura como un niño, con un mundo de posibilidades aún por descubrir. Tu repertorio de intereses es limitado al principio, tus progresos serán pequeños y dependerás en gran medida del apoyo de tus padres para avanzar. A medida que pasen los años, irás creciendo, explorando nuevos intereses y lugares que visitar. Tu personalidad se moldeará a través de las experiencias que vivas y de cómo estas afectan a tu estado de ánimo. Harás amigos que te acompañarán durante todo el viaje, descubrirás nuevas aficiones, y te enfocarás en tus propias metas y sueños, superando frustraciones y buscando definir los rasgos de tu personalidad. Al final de la partida, tras haber superado la adolescencia, se evaluará quién está mejor preparado para la vida adulta. Aquel que haya acumulado más puntos de experiencia vital se alzará con la victoria.

AGRADECIMIENTOS Y CRÉDITOS

Per a l'Arnau. Vaig pensar a fer aquest joc quan vas néixer. Espero poder-te acompanyar en aquest viatge.

Ludonova quiere agradecer a Alberto Martínez, Antonio Varela y Manuel López las partidas de prueba, y por supuesto al propio autor por confiar en nosotros, y por su constante dedicación durante todo este tiempo para hacer el mejor juego posible.

Autor: Dani Garcia
Ilustraciones: Edu Valls
Diseño gráfico y maquetación: David Prieto
Desarrollo y reglamento: Germán P. Millán, Juan Luque y Rafael Sáiz

© Ludonova S.L., 2025. Todos los derechos reservados.
San Pablo 22 – Córdoba – España

COMPONENTES



1 tablero principal



10 losetas de parada de bus



6 losetas de prohibido el paso



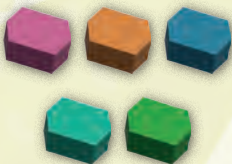
4 tableros personales



1 bus



48 fichas de personaje
(4 x7 de jugador y 5 x4 neutrales)



20 contadores de estado de ánimo
(4 de cada color de marcador)



36 dados (9x de cada color: 1 de 4 caras, 2 de 6, 3 de 8 y 3 de 10)



4 contadores de puntos de experiencia vital (1 de cada color)



4 contadores de realización personal



16 fichas de imitar rasgo
(4 de cada color)



20 fichas de frustración



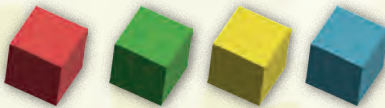
36 fichas de recuerdo
(12 de cada color)



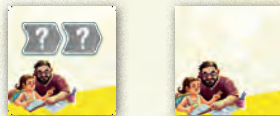
50 fichas de motivación
(10 de cada color)



42 fichas de voluntad



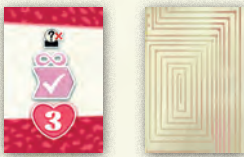
28 cubos de interés
(7 de cada color)



44 cartas de los padres
(11 de cada color)



36 cartas de recuerdo



28 losetas de rasgo
(4 de ellas iniciales)



16 losetas de meta
(4 de cada tipo: A, B, C y D)



1 hoja de ayuda
4 resúmenes de turno



CADA JUGADOR

8. Coloca delante tuya el tablero personal correspondiente al personaje (color) que has elegido.
9. Coge 5 contadores de estado de ánimo, uno de cada color, y coloca los dos que corresponden a los 2 primeros marcadores de estado de ánimo de tu tablero, empezando por arriba (turquesa y verde), en la casilla central de cada uno. Deja los otros 3 contadores en tu reserva personal (espacio central de tu tablero).
10. Coloca un contador de realización personal en la casilla inicial del marcador de realización personal de tu tablero.
11. Coloca las 4 fichas de imitar rasgo de tu color en los 4 espacios para losetas de rasgo de tu tablero.
12. Coloca los 7 cubos de interés de tu color en tu reserva personal.
13. Coloca 5 fichas de frustración en tu reserva personal por su cara de frustración.
14. Coloca el contador de puntos de experiencia vital de tu color en la casilla 5 del marcador de puntos de experiencia vital del tablero principal.
15. Coloca 4 fichas de tu personaje en tu reserva personal y las otras 3 junto a las fichas de los personajes neutrales en la reserva general.
16. Roba al azar una de las losetas de rasgo inicial que apartaste y 4 losetas de meta, una de cada letra (A, B, C y D).
17. Baraja tu mazo de cartas de los padres, déjalo junto a tu tablero y roba 2 cartas.
18. Coge el dado de 4 caras de tu color y déjalo junto a tu tablero. Todos los demás dados se colocan en la reserva de elementos no disponibles, junto a las fichas de motivación que aún no están en juego.

Tu mano de losetas y cartas es siempre oculta para los demás jugadores.

Todos los componentes de los colores de jugador que no se están usando, las fichas sobrantes de frustración, y las losetas de rasgo inicial y meta no usadas se retiran del juego.

Ahora todo está listo para comenzar la partida.

RESUMEN Y OBJETIVO

Coming of Age te sumerge en la emocionante transición de la infancia a la adolescencia. A lo largo de 9 turnos que representan 9 años, explorarás tus intereses mediante una mecánica de gestión de dados. Estos intereses te llevarán a vivir experiencias que moldearán tu personalidad, representada en 5 marcadores de estado de ánimo. Con la madurez y el paso de las rondas, se irán habilitando nuevas localizaciones y marcadores. Cada decisión que tomes influirá en alguno o varios aspectos de tu personalidad, y si estos coinciden con tus losetas de rasgo, podrás jugarlas para ganar puntos de experiencia vital que, a partir de ahora, llamaremos PEV. Al final de la partida, el jugador que haya acumulado más PEV demostrará estar mejor preparado para el futuro, proclamándose vencedor.

CONCEPTOS IMPORTANTES

LOCALIZACIONES



El tablero principal está formado por 10 localizaciones distintas numeradas del 1 al 10. Al comienzo de la partida, cuando los personajes aún son niños, solo tendrás acceso a las 4 primeras localizaciones (Hogar, Escuela, Pizzería y Recreativos). Al final de cada ronda se habilitarán 2 localizaciones nuevas.

Al principio del turno lanzarás tus dados y el resultado que obtengas indicará cuales son las localizaciones que puedes visitar en ese turno, de las que tendrás que elegir una. En estas localizaciones vivirás experiencias que modificarán tus marcadores de estado de ánimo, conocerás otros personajes que añadirás a tu marcador de amistad, obtendrás recuerdos que te den PEV, e incluso podrás dejar presencia (una ficha de tu personaje), convirtiendo la actividad que realizas en la localización en un hobby que practicarás habitualmente.

MARCADORES DE ESTADO DE ÁNIMO

Estos marcadores miden tu desempeño actual en diversos aspectos de tu vida. A medida que creces, tu cerebro se vuelve más complejo y se añaden más contadores, lo que aumenta tanto tus opciones como las emociones que debes gestionar.

Tu tablero contiene 5 marcadores de estado de ánimo que definirán cómo se siente tu personaje en cada momento. Al principio de la partida comenzarás con solo 2 marcadores disponibles y al final de cada ronda se habilitará uno más hasta llegar al quinto y último marcador.

Estos marcadores se modificarán, principalmente, en base a las experiencias que vivas en las localizaciones. Cada vez que muevas un contador, obtendrás, por cada paso, el beneficio/acción correspondiente. A los beneficios que se obtienen durante el juego —ya sean recursos, acciones u otros efectos— los llamaremos, en general, bonus. En la hoja de ayuda se describen tanto los bonus inmediatos como los pasivos, aunque algunos de ellos también se explican en este reglamento.



MARCADOR DE AMISTAD

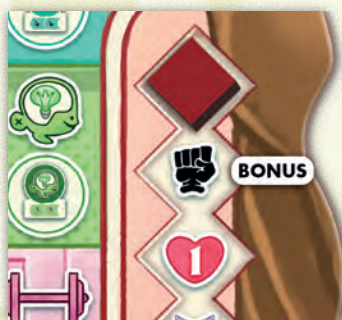
El marcador de amistad muestra tu relación con los demás personajes. Cuanto más avanzan, más los aprecias. Al igual que en la vida real, es posible que tu percepción sobre la relación que tienes con un personaje difiera de la que tenga él.

Este marcador, situado en la parte izquierda de tu tablero, se utiliza para identificar a los personajes con los que has entablado una amistad —mediante sus fichas de personaje— y para indicar el nivel de relación con cada uno de ellos. Cada vez que te encuentres con un personaje, podrás iniciar una amistad o, si ya la tenías, fortalecerla avanzando su ficha al siguiente nivel y obteniendo el bonus correspondiente.

El marcador de amistad tiene 8 niveles: el nivel 0 donde se colocan las fichas de personajes que conoces por primera vez; los niveles 1, 2, 3 y 4 donde avanzan los personajes con los que refuerces la amistad; y los 3 últimos niveles (5-7) reservados para los amigos íntimos, donde necesitarás específicamente del bonus de intimar para acceder a ellos.



MARCADOR DE REALIZACIÓN PERSONAL



Este marcador, situado a la derecha de tu tablero, refleja tu progreso personal y se avanza cada vez que visitas una localización que te interesaba. Cuando retires uno de tus dados de una localización, renunciando a visitarla ese turno, dejarás en ella un cubo de interés. Más adelante, si visitas una localización donde ya tengas uno o más cubos de interés, avanzarás en el marcador de realización personal tantas casillas como cubos haya, obteniendo los bonus correspondientes.

LOSETAS DE RASGO Y META

Los rasgos te ayudarán a definirte como persona y se mostrarán como parte de tu personalidad al alcanzar ciertos objetivos. Comenzarás tu infancia con la predisposición a adoptar un rasgo derivado de tus padres, pero tus experiencias de vida te brindarán la oportunidad de desarrollar nuevos rasgos inesperados.

Las losetas de rasgo representan objetivos personales que puedes completar durante la partida. Para jugarlas en tu tablero, debes cumplir el requisito indicado en cada una; al hacerlo, obtendrás PEV. Comenzarás la partida con una loseta de rasgo inicial e irás consiguiendo más a lo largo del juego.

Cada vez que juegues una loseta de rasgo en tu tablero, desbloquearás una ficha de imitar rasgo, que podrás colocar sobre una loseta de rasgo ya cumplida por otro jugador, siempre que tú también cumplas su requisito.

Cuando obtengas un bonus de rasgo , podrás elegir **una** de las acciones siguientes:

- Robar una loseta de rasgo de la pila.
- Jugar en tu tablero una loseta de rasgo que estés cumpliendo.
- Jugar una ficha de imitar rasgo sobre la loseta de rasgo de otro jugador, si cumples ciertos requisitos.

Por su parte, las metas son losetas de objetivo de final de partida. Empezarás con cuatro de estas losetas (una de cada tipo) para toda la partida, y al final de la misma, podrás jugar y puntuar —siempre que cumplas sus requisitos— una loseta de meta por cada loseta de rasgo que hayas jugado en tu tablero.



CARTAS DE RECUERDO Y PRESENCIAS

Si, en la localización donde se encuentra tu dado, entregas al menos una ficha de motivación del tipo requerido por dicha localización, obtendrás los 3 bonus que ofrece la carta de recuerdo correspondiente: PEV, un bonus específico y una ficha de recuerdo.

Como alternativa, puedes gastar esa ficha de motivación para dejar una presencia, es decir, colocar una ficha de tu personaje en el edificio de la localización. Tener presencia te permite obtener un bonus en esa localización en todos los turnos siguientes, como se explica más adelante.

Si no puedes o no deseas obtener el recuerdo ni dejar una presencia, recibirás la ayuda de tus padres: deberás jugar una carta de los padres de tu mano y obtendrás su bonus.

Algunas localizaciones te permiten gastar fichas de voluntad en lugar de fichas de motivación, tanto para obtener el recuerdo como para dejar presencia.



JUGANDO

Una partida de *Coming of Age* se juega a lo largo de 9 turnos divididos en 4 rondas. Cada ronda se juega exclusivamente con un tipo de dado (4, 6, 8 y 10 caras) y, al final de cada turno, debes descartar el dado que has usado para visitar una localización, por lo que el último turno de cada ronda se juega siempre con un único dado.

Cada turno se divide en 4 fases diferentes:

1. Explorar nuevos intereses y elegir localización
2. Vivir la experiencia de la localización
3. Obtener los beneficios de las localizaciones
4. Fin del año

Importante: Tanto la fase 1 como la fase 2 se juegan simultáneamente. No está permitido esperar a que los otros jugadores tomen sus decisiones antes de tomar las tuyas.

1. EXPLORAR NUEVOS INTERESES Y ELEGIR LOCALIZACIÓN

EXPLORAR NUEVOS INTERESES

Todos los jugadores lanzan simultáneamente todos los dados que tengan disponibles para la ronda en curso y colocan cada uno de ellos en la zona de carretera de la localización que corresponda al número de su resultado.

ELEGIR LOCALIZACIÓN

Los resultados de los dados muestran las localizaciones que deseas disfrutar este año, pero el tiempo es limitado, así que tendrás que elegir cuáles visitar, perdiendo la opción de explorar las demás. Sin embargo, el deseo no desaparece y recordarás las oportunidades desaprovechadas, añadiéndolas a tu lista de experiencias de realización personal. Tu desarrollo se verá beneficiado si logras cumplir esos viejos deseos en el futuro.

Cada jugador elige **uno** de sus dados situados en la carretera y lo coloca sobre el edificio de la localización en la que se encuentra. Puedes cambiar la localización elegida, como se explica más abajo. **Solo después de decidir la localización final de ese dado y eventualmente avanzar tu contador de realización personal, debes recuperar el resto de tus dados de la carretera, uno a uno.** Por cada dado que retires, coloca un cubo de interés sobre el edificio de la localización de la que lo retiras. Si retiras varios dados de una localización, coloca un cubo por cada uno. **Los dados recuperados se colocan junto a tu tablero.**

Cambiar de localización

La frustración es un sentimiento desagradable que puede bloquear algunos de tus logros, pero es parte esencial de la vida. Sentirás frustración si no puedes visitar las localizaciones deseadas, pero con el tiempo podrás superarla y sanar, lo cual puede tener beneficios adicionales a largo plazo. No temas, ya que tu yo futuro podría beneficiarse de experimentar algo de frustración de vez en cuando.

Tras elegir un dado, puedes cambiarlo de localización. Para ello, debes usar fichas de frustración. Mueve el dado que has elegido al edificio de **una localización adyacente** y añade **1 ficha de frustración** de tu reserva personal en el extremo derecho de un marcador de estado de ánimo disponible de tu tablero que no tenga ninguna. También puedes elegir **una localización no adyacente**, en cuyo caso debes añadir **2 fichas de frustración** en el extremo derecho de 2 marcadores de estado de ánimo disponibles que no tengan ninguna.

Importante: Las localizaciones disponibles (sin loseta de prohibido el paso) de los extremos del tablero principal se consideran adyacentes entre sí.

Fichas de frustración

Las fichas de frustración se colocan tapando el icono de ficha de motivación del extremo derecho de los marcadores de estado de ánimo disponibles. Estas frustraciones se pueden superar mediante el bonus de superación o gastando en cualquier momento 4 fichas de voluntad. Cuando superes una frustración debes voltear la ficha y colocarla tapando el icono del otro extremo del mismo marcador; más adelante se explica cómo eliminarla por completo. Si tienes más de una ficha para elegir, tú decides que frustración superar.



No puedes añadir una ficha de frustración a un marcador que ya tenga una **en cualquiera de sus extremos**, de manera que si no tienes ningún marcador de estado de ánimo disponible sin fichas de frustración, no puedes cambiar tu dado de localización.

Avanzar el contador de realización personal

A medida que finalmente logres cumplir tus deseos pasados, te sentirás realizado y eso te traerá experiencias de vida cada vez más satisfactorias.

Si en la localización final que has elegido tienes uno o más cubos de interés, devuélvelos a tu reserva personal y avanza tu contador de realización personal un paso por cada cubo, obteniendo el bonus de cada casilla que alcances. Si has llegado al final del marcador y debes avanzar tu contador, obtienes el bonus señalado (1/2) por cada paso que debes avanzar.



Al comienzo del turno 5, el jugador rojo lanza 2 dados de 8 caras y obtiene un 2 y un 4. Coloca ambos dados en la zona de carretera de sus respectivas localizaciones (A). A continuación, elige el 4 y lo mueve al edificio de la localización adyacente 6 (B), usando para ello una ficha de frustración que coloca en el extremo derecho del marcador de estado de ánimo turquesa (C). Como en la localización 6 tenía previamente un cubo de interés, lo recupera, avanza un paso su contador de realización personal y obtiene una ficha de voluntad (D). Por último, recupera el otro dado, dejando un cubo de interés en el edificio de la localización 2 (E).

2. VIVIR LA EXPERIENCIA DE LA LOCALIZACIÓN

Cada localización tiene, en su parte inferior, una casilla de experiencia donde se encuentran una serie de bonus que, en su mayoría, modifican los marcadores de estado de ánimo. Todos los jugadores deben ejecutar simultáneamente todos los bonus de la casilla de experiencia de la localización que han elegido con su dado, **resolviéndolos en orden estricto de izquierda a derecha**. Recuerda que por cada paso en un marcador obtienes de inmediato el bonus de la casilla correspondiente. La única excepción a esta regla son las casillas situadas más a la derecha de cada marcador, que proporcionan un bonus pasivo (no inmediato) del que te puedes beneficiar mientras el contador esté en esa posición.

Adicionalmente, puedes voltear una ficha de recuerdo no usada (solo una) para mover un contador de estado de ánimo, **antes o después** de resolver todos los efectos de la casilla de experiencia.

Importante: Si la casilla de experiencia indica que modifiques un marcador de estado de ánimo que aún no está disponible (no tiene contador), simplemente ignora ese icono.

Fichas de recuerdo

Los momentos memorables del pasado han tenido influencia en la persona que eres ahora. Recordar esos momentos te puede traer alegría, nostalgia o tristeza.

Estas fichas se obtienen principalmente en las cartas de recuerdo y te permiten mover cualquier contador de los marcadores de estado de ánimo disponibles, **antes o después** de resolver todos los efectos de la casilla de experiencia, y obtener el bonus correspondiente.



Mueve un contador un paso hacia la derecha.



Mueve un contador un paso hacia la izquierda.



Mueve un contador a la casilla central y obtén el bonus de esta 2 veces.

Todas las fichas de recuerdo son de un solo uso. Al obtener una, colócala junto a tu tablero mostrando su cara sin usar. Cuando la uses, voltea para mostrar su cara usada (cara B). Conserva las fichas usadas, ya que al final de la partida podrás obtener PEV por ellas.



Rebotar en un marcador por la derecha

Cuando tengas que mover el contador de un marcador de estado de ánimo hacia la derecha y este se encuentre ya en la última casilla, en lugar de mover el contador obtienes la ficha de motivación indicada. Si el icono de ficha de motivación está tapado por una ficha de frustración, no obtienes nada.

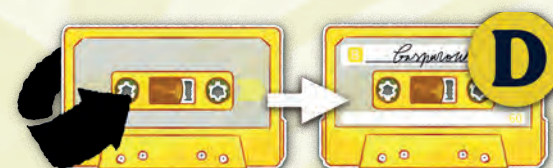
Rebotar en un marcador por la izquierda

Cuando tengas que mover el contador de un marcador de estado de ánimo hacia la izquierda y este se encuentre ya en la última casilla, en lugar de mover el contador debes decidir si añades una ficha de frustración sobre el icono de ficha de motivación en el extremo derecho de ese mismo marcador o pierdes 2 PEV.

Si tienes que rebotar por la izquierda, pero ya hay una ficha de frustración en un extremo del marcador:

- Pierdes 2 PEV si la ficha se encuentra en el extremo derecho (frustración no superada).
- Ganas 4 PEV si la ficha se encuentra en el extremo izquierdo (frustración superada). Devuelve la ficha a tu reserva personal después de puntuarla.

Importante: Si tienes que rebotar más de una vez, tanto por la derecha como por la izquierda, resuelve cada rebote por separado.



La casilla de experiencia de la localización 6 permite al jugador rojo mover distintos contadores de estado de ánimo: el contador rosa un paso hacia la derecha, alcanzando la casilla de bonus pasivo (A); el contador naranja un paso hacia la derecha, alcanzando también la casilla de bonus pasivo (B); y, por último, el contador verde un paso hacia la izquierda, que al rebotar le permite eliminar la ficha de frustración y ganar 4 PEV (C). Una vez resueltos los efectos de la casilla de experiencia, decide jugar una ficha de recuerdo amarilla (volteándola) para mover el contador turquesa un paso hacia la derecha y obtener un bonus de rasgo (D).

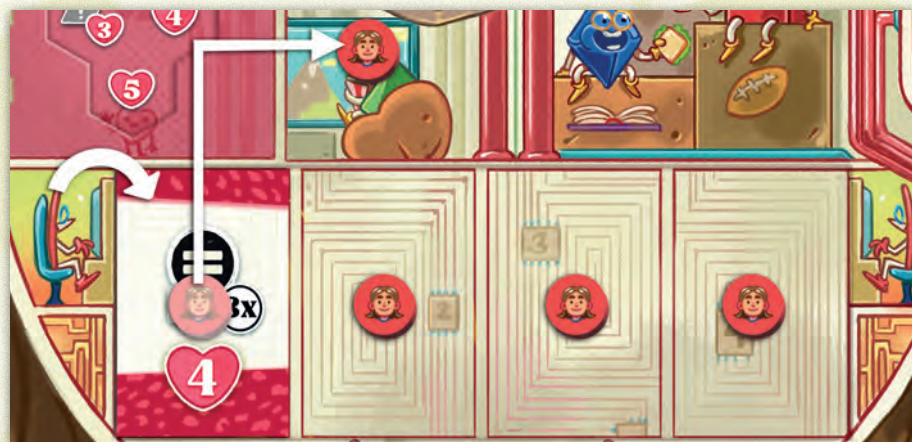
Bonus de rasgo

A continuación explicamos con más detalle el bonus de rasgo ya que es algo más complejo que el resto. Este bonus te permite realizar **una** de las 3 acciones siguientes:

- Roba una loseta de rasgo de la pila y llévala a tu mano.

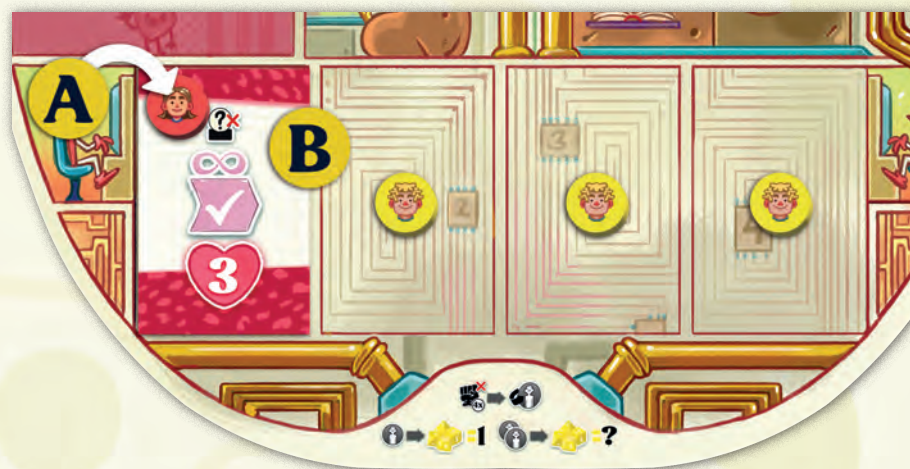
Importante: El límite de tu mano siempre es de 4 losetas, si robas una quinta deberás descartarte de una inmediatamente, pudiendo ser la que acabas de robar. Las losetas descartadas van siempre al fondo de la pila.

- Juega una loseta de rasgo de tu mano en el primer hueco libre a la izquierda de tu tablero personal, suma los PEV que indique la loseta y obtén la ficha de imitar rasgo del hueco correspondiente, colocándola en tu reserva personal. Para jugar una loseta de rasgo es necesario cumplir el requisito que indica.



Importante: Al jugar una loseta de rasgo, solo es necesario cumplir el requisito en ese preciso momento. Solo puedes jugar 4 losetas de rasgo durante la partida; en cuanto juegues la cuarta, ya no podrás jugar más.

- Juega una ficha de imitar rasgo de tu reserva personal sobre una loseta jugada por otro jugador y obtén los PEV correspondientes a esa loseta. Para hacerlo, además de cumplir el requisito de la loseta, la ficha de personaje de ese jugador debe encontrarse en tu marcador de amistad, **en un nivel igual o superior** al que indica el espacio ocupado por esa loseta en su tablero personal (la loseta más a la izquierda es de nivel 1, la siguiente de nivel 2, etc.). No puedes imitar más de una vez un mismo rasgo, pero varios jugadores pueden imitar el mismo rasgo.



Después de obtener el bonus de rasgo al jugar su ficha de recuerdo amarilla, el jugador rojo decide usar una ficha de imitar rasgo de su reserva personal. La coloca sobre una loseta de rasgo de nivel 1 que el jugador amarillo había jugado en un turno anterior (A). El jugador rojo puede hacerlo porque cumple con los dos requisitos necesarios: cumple el requisito específico de la loseta (B) y tiene al personaje del jugador amarillo en el nivel 2 de su marcador de amistad, lo cual es suficiente para imitar una loseta de nivel 1 (C).

3. OBTENER LOS BENEFICIOS DE LAS LOCALIZACIONES

En esta fase, el bus se desplazará de izquierda a derecha, comenzando en la localización disponible más a la izquierda y deteniéndose solo en aquellas que tengan **al menos un dado y/o una presencia**.

Cuando el bus para en una localización, debes completar los 2 pasos siguientes:

A. Todos los jugadores que tengan **una presencia o un dado** en la localización deben elegir simultáneamente **una** de las 2 opciones siguientes:

- **Obtener el bonus de la parada de bus.** Si la loseta de bonus de la parada muestra un personaje neutral puedes obtener un bonus de amistad interactuando con ese personaje; si no, simplemente obtienes el bonus indicado.
- **Obtener el bonus de amistad** interactuando con el personaje de un jugador que tenga una presencia en la localización.

Tener a la vez tu dado y presencia en la localización **no** te permite elegir más de una opción (tienes que elegir entre una u otra).

BONUS DE AMISTAD

No estás solo en el mundo. Está lleno de personas que podrían compartir tus intereses. Conocer gente nueva, entablar amistad con ellas y, con el tiempo, incluso llegar a niveles más íntimos, puede ayudarte enormemente a alcanzar tus metas.

Puedes obtener el bonus de amistad de distintas formas: interactuando directamente con un bonus de parada de tipo personaje o con la presencia de otro jugador, o bien mediante el bonus , que aparece en distintas partes del juego y te permite elegir libremente con qué personaje interactuar.

Independientemente de cómo obtengas el bonus de amistad, te permite realizar **una** de las acciones siguientes, según la relación que mantengas con el personaje con el que interactúas:

- **Si la ficha del personaje no está en tu marcador de amistad:** Toma su ficha de la reserva general, añádela al nivel 0 de tu marcador y obtén 1 PEV.
- **Si la ficha del personaje ya está en tu marcador de amistad:** Avanza la ficha a una casilla libre del siguiente nivel del marcador y obtén el bonus correspondiente. No puedes avanzar la ficha si ya está en el nivel 4 o si no hay casillas libres en el siguiente nivel.

Importante: Para avanzar una ficha de personaje del nivel 4 al nivel 5, o del nivel 5 en adelante (hasta el nivel 7), necesitas obtener específicamente el bonus de intimar . El funcionamiento es el mismo: avanza la ficha a una casilla libre del siguiente nivel y obtén el bonus correspondiente.

B. Después de completar el paso anterior, todos los jugadores que tengan **un dado** en la localización deben elegir simultáneamente **una** de las 3 opciones siguientes:

• Recuerdo

Los recuerdos representan experiencias memorables que puedes vivir al explorar tus intereses. Dependiendo de cuánto inviertas en esas experiencias, puedes crear recuerdos más profundos que tendrán un mayor impacto en tu desarrollo.

Gasta **una o más fichas de motivación de un mismo tipo**, entre los requeridos en la localización, para obtener los bonus de la carta de recuerdo.

Por la primera ficha de motivación gastada obtienes 3 PEV, por la segunda 2 PEV y por todas las demás 1 PEV por cada una.

Algunas localizaciones te permiten gastar **4 fichas de voluntad** en lugar de fichas de motivación para obtener el recuerdo. Si eliges esta opción, solo obtienes 3 PEV, aunque sigues recibiendo el resto de bonus con normalidad.

Además de los PEV, cada carta otorga el bonus que indique y una ficha de recuerdo.

Todos los jugadores con un dado en la localización que tengan las fichas de motivación requeridas (o suficientes fichas de voluntad, si aplica) pueden obtener el recuerdo. La carta se retira del juego después de que uno o más jugadores la hayan obtenido. **No se repone de inmediato.**

• Presencia

Después de visitar una localización, la actividad que realizas en ella puede convertirse en uno de tus hobbies y, por tanto, frecuentarla todos los años.

Gasta **una ficha de motivación requerida** o, si la localización lo permite, **4 fichas de voluntad** para dejar una presencia en el edificio de la localización. Dispones de 4 fichas de personaje para este propósito, que puedes colocar en **hasta 4 localizaciones diferentes (no puedes repetir)** a lo largo de la partida. Si vas a dejar una presencia, pero ya has colocado tus 4 fichas, puedes mover una de ellas a la nueva localización.

Importante: Cada vez que gastes una o más fichas de motivación, ya sea para obtener un recuerdo o dejar una presencia, debes mover exactamente 2 pasos hacia la izquierda el contador de estado de ánimo que corresponde a las fichas gastadas (el número de fichas no afecta al movimiento). No obtienes ninguno de los bonus de las casillas por las que pase el contador, pero sí se aplica el efecto del rebote, si este se produce.

• Carta de los padres

Durante tus primeros años de infancia, dependerás de la ayuda de tus padres para progresar, pero a medida que crezcas te volverás más independiente, pudiendo progresar por tus propios méritos.

Si no quieres o no puedes elegir ninguna de las dos opciones anteriores, **entonces debes jugar una carta de los padres de tu mano y obtener su bonus**. Coloca las cartas jugadas boca arriba formando un mazo personal de descarte (es público y lo puedes consultar tanto tú como los demás jugadores). Después de jugar una carta, roba otra, de modo que siempre tengas 2 cartas en la mano.

Después de que los jugadores hayan completado ambos pasos, y antes de que el bus se desplace y se detenga en la siguiente localización, deben retirarse del juego todos los dados que haya en la localización actual.





El bus se detiene en la localización 6 (A). El jugador rojo, que tiene ahí su dado, puede elegir, como primer paso, entre el bonus de parada o interactuar con el jugador amarillo, que tiene ahí presencia. Se decide por el bonus de parada, que le otorga un bonus de amistad con cualquier personaje (B). Elige aplicarlo al personaje neutral de color morado, que ya se encuentra en su marcador de amistad, y lo avanza del nivel 3 al nivel 4, a la casilla que le permite mover 2 pasos hacia la derecha un contador de estado de ánimo (C). Aplica ese efecto al contador naranja, que rebota 2 veces por la derecha, obteniendo así 2 fichas de motivación naranjas (D). Por último, en su segundo paso, aprovecha el bonus pasivo del marcador rosa, que le permite gastar cualquier tipo de ficha de motivación (E). Usa las 2 fichas de motivación naranjas recién obtenidas en lugar de uno de los colores requeridos (turquesa/rosa) para obtener los bonus de la carta de recuerdo (F): 5 PEV (3 por la primera ficha de motivación y 2 por la segunda); un bonus de carta de los padres; y una ficha de recuerdo morada. Como ha gastado fichas de motivación naranjas, debe mover su contador naranja exactamente 2 pasos hacia la izquierda, sin obtener ningún bonus por ello (G).

4. FIN DEL AÑO

Cuando el bus se detiene en la última localización disponible que tenga un dado y/o presencia, y se han completado todas las acciones, el turno termina y se prepara el siguiente.

Si los jugadores aún tienen dados junto a sus tableros:

1. Rellena con cartas de recuerdo boca arriba todas las localizaciones disponibles que no tengan.
2. Toma la loseta de parada de bus que está en el extremo derecho, empuja todas las demás un espacio hacia la derecha y coloca la loseta que has tomado en el hueco vacío del extremo izquierdo.
3. Coloca el bus nuevamente a la izquierda del tablero principal.

Si los jugadores no tienen ya dados junto a sus tableros, la ronda finaliza y deben completar, además de los anteriores, los pasos siguientes:

4. Los jugadores toman de tu reserva personal y colocan en la casilla central , el contador del siguiente marcador de estado de ánimo de sus tableros, empezando por arriba (rosa > naranja > azul).

5. Toma de la reserva de elementos no disponibles las fichas de motivación correspondientes al marcador que se acaba de habilitar y añádelas a la reserva general.
6. Los jugadores toman de la reserva de elementos no disponibles los dados correspondientes a la nueva ronda y los colocan junto a sus tableros, según la tabla siguiente:

Ronda	2 (2 turnos)	3 (3 turnos)	4 (3 turnos)
Dados	2 dados de 6 caras	3 dados de 8 caras	3 dados de 10 caras

7. Retira las losetas de prohibido el paso de las localizaciones, según la tabla siguiente:

Ronda	2	3	4
Nuevas localizaciones disponibles	5 y 6	7 y 8	9 y 0

8. Rellena con cartas de recuerdo boca arriba las 2 nuevas localizaciones disponibles.

FIN DE PARTIDA Y PUNTUACIÓN FINAL

La partida acaba al final de la ronda 4, cuando los jugadores han usado todos sus dados (9 turnos). Antes de pasar a la puntuación final, **todos los jugadores podrán usar una ficha de recuerdo** en caso de que tengan alguna sin usar.

PUNTUACIÓN FINAL

Frustraciones

Cada jugador pierde 3 PEV por cada frustración que no haya superado (ficha colocada en el extremo derecho de un marcador de estado de ánimo).

Metas

Cada jugador puede jugar tantas losetas de meta como losetas de rasgo haya jugado en su tablero durante la partida. Cada loseta de meta jugada cuyo requisito cumplas te otorga 5 PEV.

Elementos sobrantes

Cada jugador suma sus fichas de voluntad, motivación y recuerdo sin usar sobrantes, divide el total entre 3, redondeando hacia abajo, y obtiene los PEV correspondientes al resultado.

El jugador que más PEV haya obtenido se proclama vencedor. En caso de empate, gana el jugador de entre los empatados que haya logrado completar más losetas de rasgo y meta, incluidas las que haya imitado en el tablero de otros jugadores. Si persiste el empate gana el que tenga más fichas de personaje en su marcador de amistad. Si aun así persiste el empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

VARIANTE PARA 2 JUGADORES

Durante la preparación, coloca 4 losetas de rasgo al azar de la pila formando una fila entre los 2 jugadores. A continuación, asigna una ficha de personaje neutral distinto al azar a cada loseta.





NIVEL 1



NIVEL 2



NIVEL 3



NIVEL 4

Mediante el bonus de rasgo, puedes jugar una de tus fichas de imitar rasgo sobre estas losetas, siempre y cuando cumplas su requisito y tu nivel de amistad con el personaje neutral asociado sea igual o superior al correspondiente a la posición de la loseta: la primera de la izquierda corresponde al nivel 1, la segunda al nivel 2 y así sucesivamente.

LOSETAS DE RASGO Y META

A continuación se detallan los requisitos que necesita cada loseta de rasgo y meta para conseguir los PEV que indica.

RASGOS



Alegre • Brillante

Tener al menos una ficha de motivación del tipo indicado.



Testarudo

Tener al menos 3 fichas de motivación del mismo tipo.



Experimentado

Tener al menos 4 fichas de motivación de cualquier tipo.

Equilibrado

Tener el mismo número de contadores en el extremo izquierdo que en el extremo derecho de los marcadores de estado de ánimo (es necesario tener al menos uno en cada extremo).

Competente

Tener al menos 3 contadores en la casilla de bonus pasivo de los marcadores de estado de ánimo.

Centrado

Tener al menos 2 contadores en la casilla central de los marcadores de estado de ánimo.

Triste

Tener al menos 2 contadores en el extremo izquierdo de los marcadores de estado de ánimo.



Positivo

No tener ningún contador en las 2 casillas de más a la izquierda de los marcadores de estado de ánimo.



Sentimental

Tener al menos 2 fichas de personaje en casillas centrales del marcador de amistad, entre los niveles 1 a 4 (ambos inclusive).



Desequilibrado

No tener ningún contador en las casillas centrales de los marcadores de estado de ánimo.



Justo

Tener el mismo número de fichas de personaje en casillas de la derecha que en casillas de la izquierda del marcador de amistad, entre los niveles 1 a 4 (ambos inclusive). Es necesario tener al menos una ficha en cada lado.



Extrovertido

Tener al menos 3 fichas de personaje en el nivel 0 del marcador de amistad.



Frustrado

Tener al menos 3 fichas de frustración sin superar en los marcadores de estado de ánimo.



Amistoso

Tener al menos 4 fichas de personaje entre los niveles 1 a 4 (ambos inclusive) del marcador de amistad.



Resiliente

Tener al menos 2 fichas de frustración superadas en los marcadores de estado de ánimo.



Completista

Tener 3 fichas de personaje en un mismo nivel de amistad (exceptuando el nivel 0).



Voluntarioso

Tener al menos 6 fichas de voluntad



Acumulador

Tener al menos 9 fichas entre fichas de voluntad y de motivación.



Responsable

Tener al menos 4 cubos de interés colocados entre todas las localizaciones.



Optimista • Impasible • Pesimista

Tener al menos una ficha de recuerdo del tipo indicado sin usar.



Jovial • Genial • Fuerte • Popular • Tranquilo

Tener el contador en la casilla de bonus pasivo del marcador de estado de ánimo indicado.



METAS

TIPO A

Estas metas otorgan puntos por mayoría, pero cada jugador solo puntúa la suya. En caso de empate con otro jugador, la meta se considera cumplida.



Sociable

Tener más fichas de personaje en el marcador de amistad que los demás jugadores, teniendo en cuenta todos los niveles.



Polifacético

Tener más presencias en el tablero principal que los demás jugadores.



Ahorrador

Tener más fichas de voluntad y motivación que los demás jugadores.



Familiar

Haber jugado más cartas de los padres que los demás jugadores.



Leal

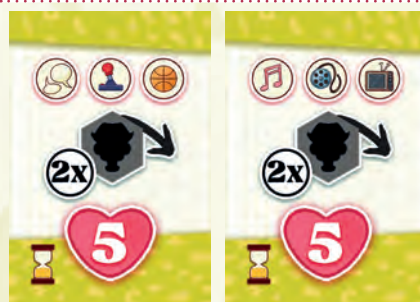
Haber jugado 4 losetas de rasgo en tu tablero.



Amigable

Haber cumplido 5 losetas de rasgo, entre las tuyas y las que hayas imitado en el tablero de otros jugadores.

TIPO B



Jugón • Entusiasta • Hedonista • Ecléctico

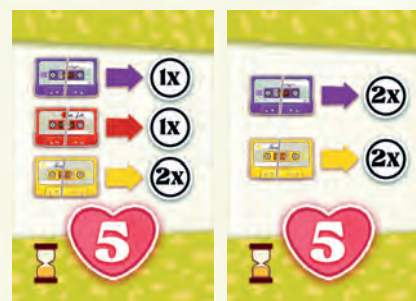
Tener al menos 2 presencias entre las 3 localizaciones indicadas.



Tenaz

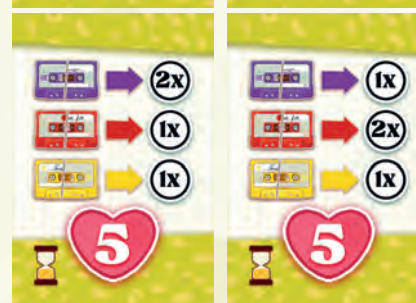
Haber llegado a la última casilla del marcador de realización personal.

TIPO D



Agradecido • Experimentado • Cauteloso • Nostálgico

Tener al menos la cantidad de fichas de recuerdo de los tipos indicados, tanto usadas como sin usar.



TIPO C



Comprometido

Haber llegado con una ficha de personaje al nivel 7 del marcador de amistad.

MODO SOLITARIO

En el modo en solitario te enfrentarás a Rob Bot.

PREPARACIÓN

Prepara la partida usando la variante para 2 jugadores, con las siguientes excepciones:

- **Para ti:** Roba 1 loseta de meta de tipo B, 2 de tipo C y 1 de tipo D.
- **Para Rob:**
 - Coloca solo 2 fichas de personaje y sus cubos de interés en su reserva personal; no usa contadores de estado de ánimo ni fichas de frustración.
 - Coloca una ficha de frustración por su cara 4 PEV sobre el bonus de rebote del marcador de realización personal.
 - No recibe una loseta de rasgo inicial; en su lugar comienza con una al azar de la pila, boca abajo junto a su tablero.
 - No recibe losetas de meta ni cartas de los padres.

TURNO DE ROB

1. EXPLORAR NUEVOS INTERESES Y ELEGIR LOCALIZACIÓN

Rob lanza el mismo número de dados y del mismo tipo que tú, pero en lugar de colocar los dados, coloca un cubo de interés por cada uno de ellos en las localizaciones correspondientes según sus resultados. Si le quedan menos cubos que dados, coloca los que pueda comenzando por el dado de menor valor y siguiendo en orden ascendente; si no le quedan cubos, no hace nada.

2. VIVIR LA EXPERIENCIA DE LA LOCALIZACIÓN

Rob coloca uno de los dados que acaba de lanzar en el mismo edificio de la localización que has elegido con tu dado; los demás permanecen junto a su tablero. Si hay uno o más de sus cubos de interés en ese edificio, los recupera y avanza su contador de realización personal una vez por cada cubo como es habitual, pero al avanzar **salta todas las casillas con bonus que no sean estrictamente de PEV**, es decir, va de una casilla de PEV a otra sumando los puntos correspondientes; si ya estuviera en la última casilla, obtiene 4 PEV (al rebotar) por cada avance que no pueda realizar (la ficha de frustración se coloca ahí en la preparación para recordar esta modificación en su tablero).

3. OBTENER LOS BENEFICIOS DE LAS LOCALIZACIONES

Cuando el bus para en una localización **en la que Rob tenga un dado o presencia** debe completar los 2 pasos habituales, **antes que tú**, pero con ciertas modificaciones:

- A.** Si su **dado o su ficha de personaje están** en la localización, podrá actuar de 2 formas distintas:
- Si el bonus de la parada de bus **no es de tipo personaje**, entonces obtiene el bonus de rasgo y lo resuelve realizando **la primera** de estas acciones que le sea posible:

1. Si tiene una ficha de imitar rasgo disponible, la juega en la loseta que más PEV le otorgue de entre las disponibles (tuyas o de personajes neutrales) que aún no haya imitado, ignorando todos los requisitos y obteniendo los PEV correspondientes.
 2. Si tiene alguna loseta de rasgo, juega la primera de su pila boca arriba en el primer espacio disponible a la izquierda de su tablero (si queda alguno), desbloqueando la ficha correspondiente de imitar rasgo que coloca en su reserva personal. Ignora todos los requisitos de la loseta y obtiene los PEV correspondientes.
 3. Roba una loseta de rasgo y la coloca boca abajo sobre su pila.
- Si el bonus de la parada de bus **es de tipo personaje**, entonces obtiene el bonus de amistad con ese personaje de la siguiente manera: tanto si ya tiene esa ficha en su marcador de amistad como si no, debe colocarla en la primera casilla libre del marcador que otorgue **solo PEV**, empezando por arriba e independientemente de en qué nivel esté (0-7). Obtiene los PEV correspondientes de la casilla que tapa.

Importante: En el nivel 0 de su marcador solo puede tener una ficha de personaje tapando el PEV; si ya hay una, el espacio se considera ocupado y, por tanto, debe saltar a la siguiente casilla libre con PEV.

- B.** Si **su dado está** en la localización, realiza **todas** las acciones siguientes que le sea posible:

1. Coloca una de sus fichas de personaje en la localización, dejando presencia, a menos que no le quede ninguna en su reserva personal o que ya tenga una presencia en esa localización.
2. Si tiene fichas de motivación del tipo que requiere la localización, obtiene los PEV correspondientes a la carta de recuerdo (3,2,1...) como si las hubiera gastado todas, pero en realidad no las descarta: las conserva. Ignora los demás bonus de la carta de recuerdo. Si la localización permite elegir entre 2 tipos de fichas de motivación, elige del tipo que más tenga.
3. Obtiene una ficha de motivación del tipo que requiere la localización. Si la localización permite elegir entre 2 tipos, obtiene una de cada tipo. Puede ganar fichas de motivación que aún están en la reserva de elementos no disponibles.

Al final del turno, debes retirar del juego la carta de recuerdo tanto si tú has obtenido el recuerdo como si lo ha obtenido Rob, o ambos.

PUNTUACIÓN FINAL

Rob revela y puntúa todas las losetas de rasgo que le queden por jugar, ignorando sus requisitos, y obtiene 1 PEV por cada 3 fichas de motivación que posea, redondeando hacia abajo.

Si consideras demasiado difícil superar a Rob, entrégale una sola ficha de personaje durante la preparación. Si por el contrario te resulta fácil vencerle, entrégale 3 fichas de personaje durante la preparación.