

Aventuras en Villa Pegatina

Contenido



1 libro de pegatinas



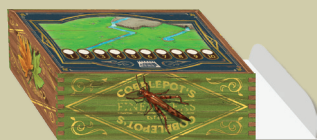
1 libro de aventuras



120 cartas de Evento
(10 mazos de 12 cartas)



1 dado



1 caja de partida guardada



60 cartas de Catálogo
No las barajes



12 alimentos



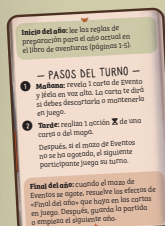
12 maderas



12 monedas



6 minerales



1 carta de referencia



1 mapa (de doble cara)

Introducción

En **Aventuras en Villa Pegatina**, tus amigos y tú crearéis una aldea entre todos. Aunque es imposible perder la partida, vuestras decisiones provocarán cambios permanentes que tendrán efectos tanto positivos como negativos en la aldea. ¡Intentad obtener logros y felicidad mientras construís la aldea de vuestros sueños!

El juego se desarrolla a lo largo de 10 años, y cada año dura unos 30-60 minutos.

Preparación

Antes de cada partida, sigue estos pasos:

- 1 Mapa:** coloca el mapa en el centro de la mesa. En tu primera partida, elige un lado del mapa y **coloca 8 pegatinas iniciales** (ver «Preparación de la primera partida» a continuación). Se usará el mismo lado del mapa durante los 10 años del juego.
- 2 Reserva de fichas:** coloca todas las fichas junto al mapa. Si reanudas una partida guardada, recupera todos los recursos y cartas que haya en la caja de partida guardada (se explica más adelante).
- 3 Catálogo:** coloca las cartas de Catálogo (numeradas de la 1 a la 57) al lado del mapa. **Importante:** no barajes este mazo.
- 4 Inicio del año:** lee las reglas de preparación para el año actual en el libro de aventuras. En tu primera partida, lee «Preparación del año 1» en la página 1. Obtendrás un mazo de Eventos, los recursos iniciales, la historia y otras sorpresas.

PREPARACIÓN DE LA PRIMERA PARTIDA

Antes de empezar el año 1 de una partida nueva, hay que colocar **8 pegatinas iniciales** en el mapa. Para ello, los participantes se irán turnando para colocar pegatinas de la **página 9** del libro de pegatinas. Deberán elegir una pegatina de cada pareja marcada con las instrucciones «O BIEN».

Puedes colocar estas pegatinas donde quieras, siempre que cumplas todas las reglas de colocación (ver «Colocación de pegatinas» en la siguiente página). Ten en cuenta que la **primera pegatina** que coloques determinará el lado del río en el que puedes construir.

Recordatorio: no olvides leer las instrucciones «Preparación del año 1» en la página 1 del libro de aventuras.



Coloca solo una de estas dos pegatinas. La otra no se utilizará en esta partida.

COLOCACIÓN DE PEGATINAS

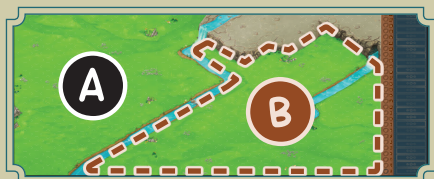
Muchos efectos provocarán que haya que colocar una pegatina en el mapa. Siempre se indicará el número de página, seguido por una letra. Por ejemplo, «Coloca la pegatina **3C7**» significa que vayas a la página 3 del libro de pegatinas, busques la pegatina **C** y la coloques en el mapa.

Coloca las pegatinas donde te parezca que van a quedar mejor (teniendo en cuenta las restricciones que se indican a continuación).

La colocación de pegatinas no afecta negativamente a la partida, ¡da rienda suelta a tu creatividad!

Si la pegatina incluye una acción (por ejemplo, **X 7.1**), **no** la resuelvas en el momento de colocarla. Podrás utilizarla como acción más adelante.

UN SOLO LADO DEL RÍO



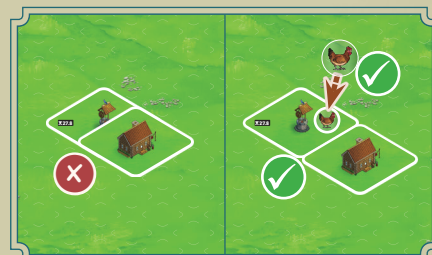
Hasta que consigas un puente, todas las pegatinas con fondo de hierba deben estar en el **mismo lado** del río. El lado (**A** o **B**) lo determina el lugar en el que coloques tu primera pegatina durante la preparación de la partida.

TEN EN CUENTA EL FONDO



El fondo de una pegatina debe coincidir con el del mapa. Por ejemplo, no puedes colocar una pegatina con fondo de hierba encima de agua o piedra (ni viceversa).

NO TAPES OTRAS PEGATINAS



Con la excepción de las pegatinas transparentes, que sí pueden colocarse encima de otras pegatinas, solo se puede tapar una pegatina cuando esté indicado específicamente.

SIGUE LA CUADRÍCULA



La cuadrícula te ayudará a alinear correctamente las pegatinas entre sí.

NO TAPES LOS PLIEGUES DEL MAPA



De lo contrario, no podrás cerrar bien el mapa después. Algunas pegatinas de carretera están pensadas para cubrir los pliegues.

Es buena idea colocar las pegatinas transparentes encima de otras pegatinas para ahorrar espacio, pero recuerda que no debes tapar los iconos.

Ten en cuenta que, al tapar una pegatina grande, todas las pegatinas transparentes que haya sobre ella también quedarán tapadas (por ejemplo, al mejorar tu casa).

Cómo se juega

¡En **Aventuras en Villa Pegatina**, cada día está repleto de sorpresas! Los participantes juegan por turnos, de uno en uno y en sentido horario, hasta que el mazo de Eventos se agota.

Cada turno se compone de dos pasos: **mañana** (revelar una carta de Evento) y **tarde** (realizar 1 acción). Se describen en las siguientes páginas).

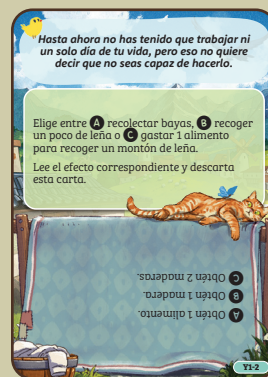
PASO 1 - MAÑANA

Tu turno empieza al amanecer, cuando descubres los inesperados acontecimientos que te depara el día.

Cada año tiene su propio mazo de Eventos. Solo tienes que revelar la carta superior del mazo y leerla en voz alta, de arriba abajo.

Si la carta te pide que elijas entre **A** o **B**, toma la decisión **antes** de leer su resultado (texto bocabajo). Las decisiones pueden tener consecuencias permanentes, así que no dudes en hablar con los demás participantes. Sin embargo, tú tienes la última palabra sobre todas las decisiones que haya que tomar tu turno.

Importante: no resuelvas todavía los efectos **X** de la carta.



EJEMPLO DE EVENTO 1

1. Lee este texto en voz alta y de arriba abajo.
2. Después de elegir entre **A**, **B** o **C**, lee el texto correspondiente a tu decisión.



EJEMPLO DE EVENTO 2

1. Lee este texto en voz alta y de arriba abajo.

No resuelvas esta sección. El icono **X** significa que es una acción que podrás realizar más adelante.

En cada carta se especifica si debe descartarse o si se mantiene en juego. Al descartar una carta, déjala bocarriba en una pila, al lado del mazo de Eventos.

Si hay que mantenerla en juego, desliza la carta debajo del mapa, de manera que solo quede visible la sección inferior. Se podrá utilizar en el paso 2 de tu turno o durante el turno de cualquier otro participante.



PASO 2 - TARDE

Por la tarde, deberás elegir y realizar una acción que te ayude a conseguir tus objetivos. ¡Es el momento de explorar lugares, construir edificios y muchas más cosas!

Todas las acciones se identifican con el icono . Se encuentran tanto en las cartas como en las pegatinas que se hayan colocado ya en el mapa. Hay 3 tipos principales de acciones:

#.# Leer un apartado: te indica que leas un apartado concreto del libro de aventuras. El primer número (antes del punto) es el número de página, y el segundo (después del punto) es el apartado. En las cartas se indica así: «lee #.#». ».



Lee el apartado en voz alta. Debes tomar cualquier decisión antes de conocer su posible resultado (en los recuadros verdes).

Obtener una carta: algunas acciones te indican que tomes una carta concreta del mazo de Catálogo. Mantén el mazo ordenado para encontrar las cartas con facilidad cuando sea necesario.



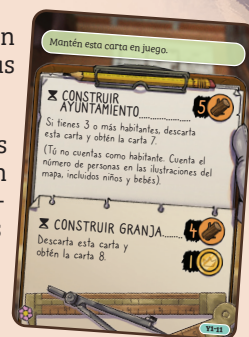
Al descartar una carta de Catálogo, déjala en la misma pila de descarte que las cartas de Evento descartadas (no volverás a necesitarla).

De algunas de las cartas hay más de una copia. Por ejemplo, hay dos cartas con el número 3 (3A y 3B). Utiliza la carta 3A la primera vez que juegues (se explica más adelante).

Si en una carta ves algo que no se haya explicado todavía (como un icono, un texto subrayado o un hueco para una pegatina), descubrirás para qué sirve cuando debas utilizarlo.

Habilidad de carta: ciertas cartas contienen una acción. Para realizar esa acción, sigue las instrucciones de la carta.

Por ejemplo, la carta de la derecha te ofrece dos opciones: gastar 5 maderas para construir un ayuntamiento, **o bien** gastar 4 maderas y 1 moneda para construir una granja. Solo podrás construir unas de las dos cosas.



No descartes una carta a menos que se te indique. Algunas cartas pueden utilizarse varias veces.

Final del turno

Después de realizar una acción, tu turno termina y le toca al participante de tu izquierda.

Recursos

Hay 4 tipos de recursos: madera, alimentos, monedas y mineral. Muchos efectos te proporcionan recursos (por ejemplo: «obten 1 madera»). Para ello, toma una ficha del tipo correspondiente y colócala en la zona de recursos disponibles (separada de la reserva general).



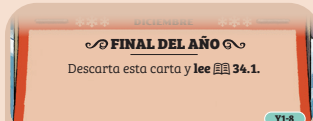
Todos los participantes comparten los recursos. No se pueden obtener más recursos que fichas haya en el juego.

Algunas cartas requieren gastar recursos. Para ello, devuelve los recursos necesarios a la reserva general.

Si una opción requiere **gastar** recursos y no tienes suficientes, no puedes elegir esa opción. Si un efecto te obliga a **perder** recursos y no tienes suficientes, pierdes todos los que puedas.

FINAL DEL AÑO

Si no quedan cartas en el mazo de Eventos al final de tu turno, el año termina.



En ese momento, resuelve todos los efectos de «Final del año» que haya en las cartas en juego. Si hay que tomar alguna decisión, los participantes la toman en grupo.

Efecto de «Final de año» en una carta de Evento.

Después, los participantes deciden si quieren seguir jugando o guardar la partida:

Seguir jugando: lee la preparación del año siguiente (en las páginas 2-5 del libro de aventuras). Todos los recursos y cartas de los años anteriores se conservan.

Guardar la partida: guarda todas las fichas de la zona de recursos disponibles en la caja de partida guardada, junto con todas las cartas en juego (las que están colocadas debajo del mapa). Marca el año recién completado con una pegatina de progreso (colócala en el lado de la caja que coincida con la imagen del mapa que hayáis jugado). En la próxima partida, empezareis con todos los recursos y las cartas que haya en la caja de partida guardada.



Final del año 10

Al final del año 10, leeréis el desenlace de la historia. Aunque es imposible perder la partida, el juego tiene 5 finales distintos que dependen de las decisiones que hayáis tomado.

Después del año 10, también desbloquearéis la posibilidad de jugar de nuevo desde el principio usando el otro lado del mapa (se explica después del año 10).

GLOSARIO DE TÉRMINOS Y PEGATINAS ESPECIALES

El juego utiliza los siguientes términos:

Felicidad

La felicidad representa el estado emocional de tu aldea. Cuando obtengas felicidad, coloca una pegatina de Corazón (de la página 1 del libro de pegatinas) en la casilla más baja disponible del medidor de felicidad (en el lado derecho del mapa).

Si pierdes felicidad, retira una pegatina de Corazón del medidor (quítala y tírala).

Algunos efectos utilizan las pegatinas de Corazón de forma distinta. Las pegatinas de Corazón solo cuentan como felicidad si se encuentran en el medidor de felicidad.

Logros

Los logros son pegatinas especiales que puedes obtener; son reconocimientos por tus éxitos o tus acciones importantes. Por ejemplo, si una carta dice «Obtén el logro Repostero/a famoso/a (plata)», busca esa pegatina de logro (en la página 2 del libro de pegatinas) y colócala en un hueco disponible del lado derecho del mapa. El color entre paréntesis indica el color de la pegatina.



La mayoría de los logros incluyen un subtítulo al que pueden hacer referencia las cartas (en el ejemplo superior, «Repostería 1»). Los iconos que haya en los logros no provocan ningún efecto por sí mismos, pero ciertas habilidades pueden hacer referencia a ellos.

Habitantes

Algunas pegatinas muestran a personas importantes que viven en tu aldea. Cada habitante tiene una historia y una personalidad propias que podrás descubrir con el paso de los años.

Ciertos efectos requieren que tengas un número determinado de habitantes. Para saber cuántos habitantes tienes, cuenta las personas (de cualquier edad, incluidos los bebés) que haya en las pegatinas. Vosotros no contáis como habitantes.



Fastidio y Progreso

Algunos efectos añaden pegatinas de Fastidio o de Progreso a las cartas, al mapa o al libro de aventuras. Estas pegatinas no poseen reglas propias, pero tienen diversos efectos a lo largo de la partida. Se encuentran en la página 1 del libro de pegatinas.



Ciertos efectos provocan que haya que colocar una pegatina de Fastidio junto a un habitante; solo tienes que buscar la imagen del habitante en el mapa y colocar la pegatina a su lado. Todos los habitantes que haya en esa misma pegatina se consideran «fastidiados» a efectos del juego. Las pegatinas de Fastidio solo se pueden tapar o retirar cuando se indique específicamente.

Retirar pegatinas

Cuando debas **retirar** una pegatina, solo tienes que quitarla del mapa y tirarla.

DECISIONES NARRATIVAS E INFORMACIÓN SECRETA

Para no leer sin querer los resultados secretos durante tu turno, es mejor que sea el participante de tu izquierda quien lea en voz alta los apartados del libro de aventuras que te corresponden a ti.

Otra solución es que el grupo elija a un único participante como «narrador» para que lea en voz alta todas las cartas y apartados del libro de aventuras. Esto es especialmente aconsejable si se juega con peques, o si a algún participante le encanta la interpretación.

GRUPO CAMBIANTE DE PARTICIPANTES

Aunque es recomendable jugar con el mismo grupo de personas durante los 10 años del juego, no es obligatorio.

Los participantes pueden unirse al grupo o abandonarlo en cualquier momento; solo hay que resumirles la historia hasta el momento... ¡y a jugar! Pueden unirse incluso a la mitad de un año.

Créditos

Diseño y guion del juego: Corey Konieczka

Producción: Josh Beppler

Diseño gráfico: InkVoltage (David Ardila y «Orca» Paula González)

Ilustración de cubierta: Tomasz Morano

Ilustraciones interiores: Jonathan Aucomte, Giulia Calistro, Damien Mammoliti, Fagnere Olivier

Dirección artística: Tony Mastrangeli

Renderizado 3D (dorso de la caja): Dan Konieczka

Edición: Timothy Meyer

Equipo de producción: Estelle Gavin, Alex Schlee, Justin Anger, Austin Litzler

Traducción: Carlos Loscertales Martínez

Revisión: M.^a José Barrios González

Maquetación al español: Daniel Bueno Guerra

Pruebas de juego: Cory Anderson, Mary Beppler, Victoria Beppler, Anna Bredin, Lauren Chen, Webster Chen, James Connor, «Wild» AJ Cressman, Andrea Dell'Agnese, Matt Delude, Kevin Ellenburg, Jennifer Feldman, Michael Feldman, Marieke Franssen, Wyatt Gray, Megan Hanson, Anita Hilberdink, Annie Konieczka, Ashley Konieczka, Dan Konieczka, Harper Konieczka, Shannon Konieczka, Steve Koontz, Karylann Kwasny, Tracy Krause, Scott Lewis, Kortnee Lewis, Jonas Lindgren, Emile de Maat, Timothy Meyer, Ryan Nickerson, Sharon O'Brien, Chris Podany, Todd Pressler, Syl «Fishmonger» Puglisi, Krystal Rose, Andrew Schaff, Kyle «Budding Birdwatcher» Stark, Clint Warren-Davey, Jorge Zhang



TM/® & © 2025 Unexpected Games. Gamegenic y el logotipo de Gamegenic son ® y © de Gamegenic GmbH, Alemania. Unexpected Games, 1995 County Road B2 West, Roseville, MN 55113, Estados Unidos. 1-651-639-1905. Los componentes incluidos pueden no coincidir con los que se muestran.