



Versión 5.0 (PnP – Prosojcionio Edition) – Reglas



Braintown es un juego creado por Dani bISHOP Ramirez e ilustrado por Prosojcionio y Dani F. Berenguer.

Este manual es gratuito y libre, bajo licencia *Creative Commons Retribution Non-Comercial Share-Alike*. Puedes copiar, regalar e imprimir este manual tantas veces como quieras.

Puedes derivar obras de este manual y de sus imágenes y textos libremente, pero debes mantener la misma licencia.

Aparte, te agradecería que me notificaras el uso para sentirme aún más orgulloso de mi humilde juego ;)

Ante cualquier duda, accede a <http://danibishop.com> o contacta conmigo a través de Twitter (<http://twitter/danibluebishop>) o la dirección de correo braintown@danibishop.com

Cerebronios



Eres un miembro de la raza extraterrestre de los **Cerebronios**. Los Cerebronios disponen de un enorme cerebro que emplean para controlar telepáticamente tanto a seres inferiores como a las máquinas que los rodean. Ello los convierte en la raza más temible (y esponjosa) del Universo conocido.

Tu raza lleva examinando a La Tierra desde hace décadas y el Alto Consejo ha decidido que es el momento de llevar a cabo La Invasión. Tú y tus compañeros formáis la avanzadilla que pondrá el primer pie de vuestra raza en el planeta, pero sólo uno será digno de dirigir las huestes cerebronias en la gran conquista que se avecina.

Deberás competir contra tus otros compañeros en esta primera misión. El Alto Consejo os ha enviado a conquistar BrainTown, un típico pueblecito terrícola, cuyo emplazamiento es estratégicamente indispensable para realizar una invasión eficiente. ¿No sabes cómo conseguirlo? ¡Usa tu cerebro!

Indicaciones

- De 2 a 4 jugadores
- Superficie lisa de unos 60cm x 60cm

Material

30 tarjetas de HABITANTE, 5 tarjetas de OBJETIVO, 4 tarjetas de BONIFICACIÓN y 6 dados de 6 caras.

Preparación

Se mezclan las 30 tarjetas de **habitantes** y se reparten al azar boca abajo en la mesa formando un tablero de 6 de ancho por 5 de alto. Se numeran las tarjetas de cada fila del 1 al 6. Se tira un dado por cada

una de las 5 filas y la tarjeta correspondiente al número se pone boca arriba (VISIBLE).



A continuación cada jugador toma un objetivo al azar y lo mantiene oculto al resto de jugadores.

El jugador con menor titulación académica comienza. En caso de igualdad, comienza el más joven. Si dos

jugadores nacieron el mismo día, lucharán a muerte en el Círculo de la Amistad o tirarán un dado para elegir al que comienza. El juego sigue en el orden de las agujas del reloj, pasando el turno de un jugador al siguiente. Si hay tarjetas boca arriba con EFECTO, este se aplica desde el primer turno.

Fin de partida

La partida termina si un jugador tiene cumplido su objetivo al final de su turno.

Las Tarjetas

Cada tarjeta de Braintown representa a un habitante. Cada habitante cuenta con varios aspectos descritos en su tarjeta. En la imagen se pueden apreciar estos elementos numerados:



- Nombre.** Identifica a la tarjeta. Varias tarjetas pueden tener el mismo nombre.
- Defensa.** Se representa con un número de corazones en color desde 1 hasta 6. Este valor se usa para decidir si una tarjeta es eliminada o no por un Cerebronio Desatado (ver final del manual).
- Habilidad 7+.** Describe las consecuencias de gastar 7 o más puntos en activar la tarjeta. Hay dos tipos de habilidades:
 - Sin EFECTO permanente.** (ACCIONES en adelante). Aparecen como texto claro con borde oscuro en la tarjeta.
 - Con EFECTO permanente.** (EFECTOS en adelante) Aparecen como texto oscuro con borde claro en la tarjeta.
- Habilidad 11+.** Como la anterior para 11 puntos.
- Tipo de habitante.** Uno de los seis posibles tipos de habitantes de Braintown.
- Habilidad especial.** Algunos habitantes cuentan con un comportamiento especial que se describe en un texto adicional que no va acompañado de coste de activación y que hay que respetar en caso de que las condiciones se den durante la partida.

Mecánica principal

Cada jugador usará sus tiradas de dados para controlar a habitantes de Braintown. Importan tanto los resultados de los dados como el lugar donde caen. De esta manera, cada jugador intentará eliminar los habitantes que necesite según su objetivo y proteger a los habitantes que cree que pertenecen a objetivos de los contrincantes.

Turnos

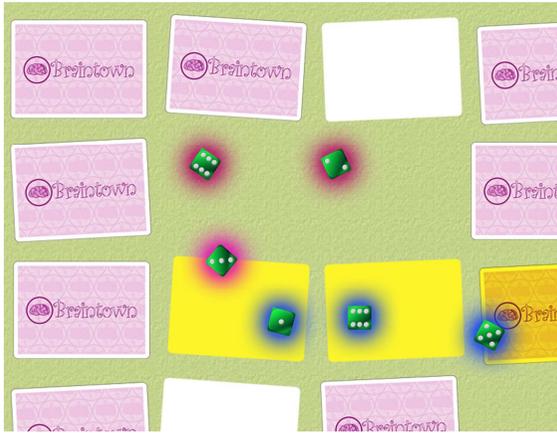
Si hay tarjetas VISIBLES con EFECTO al comenzar el turno, el jugador debe aplicarlos para su tirada y sus ACCIONES durante el mismo si alguno de los restantes jugadores se lo recuerda.

Si el jugador decide que su cerebronio se desata, debe aplicar las reglas de Cerebronio Desatado (última página del manual). En caso de no estar desatado, juega el turno como se describe a continuación:

- El jugador que tiene el turno tira los dados sobre las tarjetas. Ésta es la llamada **tirada de control**.
- Un jugador puede **SELECCIONAR** cualquier tarjeta eliminando un dado que esté sobre ella total o parcialmente.
- Si un dado cae fuera de la zona de juego (típicamente de la mesa al suelo), se considera que **su resultado es 1** y no se puede usar para **SELECCIONAR** ninguna tarjeta. Pasa igual si quedan dados apilados sobre otros.
- El jugador se lleva a su mano **todas las tarjetas** que haya seleccionado.
- Tanto los dados que no hayan caído sobre tarjetas como los que sí pero que no se hayan usado para **SELECCIÓN**, son los dados de **CONCENTRACIÓN** del jugador durante ese turno.
- Con los dados de **CONCENTRACIÓN**, el jugador puede **ACTIVAR tarjetas**. Cada tarjeta tiene un coste de activación (típicamente, 7+ u 11+).
- El coste de activación se puede pagar agrupando dados de dos en dos o de tres en tres. No está permitido agrupar 4 o más dados ni repartir los puntos de un dado en varias activaciones.
- Cada dado sólo puede usarse una vez por turno.

- El jugador debe **devolver todas las tarjetas** a huecos que haya en el campo de juego junto a otras tarjetas. Una tarjeta puede devolverse boca abajo (**OCULTA**) o boca arriba (**VISIBLE**).
- Colocar una **tarjeta OCULTA es gratis**, esto es, basta con tomar la tarjeta y ponerla boca abajo.
- Colocar una tarjeta **VISIBLE** requiere **pagar el coste de activación** de alguna de las **ACCIONES** o **EFECTOS** descritos en la tarjeta.
- Si se coloca una tarjeta **VISIBLE** y se usa un **EFECTO** (letras oscuras con borde claro), este se **aplica una vez al comienzo del turno de cada jugador** mientras la tarjeta siga estando **VISIBLE**.
- Si se coloca una tarjeta **VISIBLE** y se usa una **ACCIÓN** (letras claras con borde oscuro), el **texto se aplica inmediatamente**. Si la tarjeta tiene además algún **EFECTO**, este pasa a estar activo igualmente. Una **ACCIÓN** de una tarjeta puede activarse tantas veces como pueda pagar el jugador el coste.
- En cualquier momento, tras cualquier tirada, cualquier jugador puede usar sus **tarjetas de Bonificación por Primeras Bajas**, en caso de tener alguna. Debe usarse siempre inmediatamente después de tirarse los dados y antes de emplear los dados en algo.
- Si hay tarjetas de **Bonificación por Primeras Bajas** disponibles y ha eliminado a algún habitante en su turno, toma una. Sólo se puede tomar una por turno
- **Termina el turno del jugador.**
- Si su objetivo está cumplido, **vence la partida y ésta termina**. Si no, pasa el turno al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

Ejemplo de tirada



En la imagen podemos observar cómo...

- ...la tirada de CONTROL ha resultado 1, 2, 3, 5, 6 y 6.
- ... los dados con 1, 3, 5 y un 6 pueden usarse como dados de SELECCIÓN o de CONCENTRACIÓN, y permiten al jugador tomar las tres tarjetas sobre las que están.
- ... los dados con 2 y uno de los 6, sólo pueden ser dados de CONCENTRACIÓN y se usarán para sumar puntos que puedan activar las tarjetas que el jugador active.

El jugador decide SELECCIONAR las tres tarjetas con los dados 1, 5 y 6

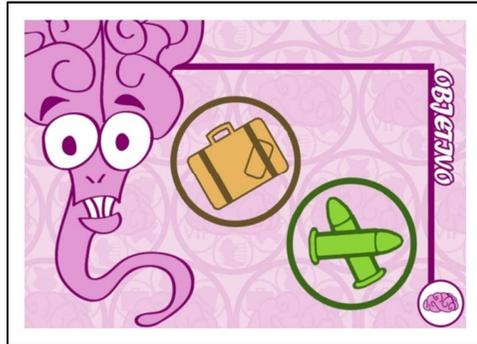
(destello azul) y usa los restantes (destello violeta) para conseguir puntos de CONCENTRACIÓN con los que activar las tarjetas seleccionadas.

Objetivos

El objetivo de un jugador será siempre acabar con ciertos habitantes de Braintown. En el juego básico cada jugador debe eliminar todos los habitantes de dos tipos (indicados por sus logotipos) o eliminar a tres habitantes de cada tipo.

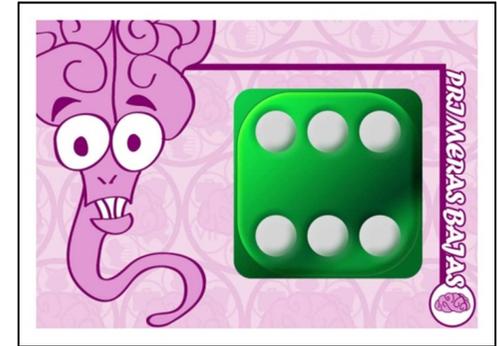
Tarjetas conectadas

Se consideran conectadas todas las tarjetas adyacentes en vertical, horizontal y diagonal.



Primeras bajas

Los jugadores que lleven a cabo las primeras eliminaciones en una partida reciben Bonificaciones por Primeras Bajas. Estas tarjetas permiten cambiar el resultado de un dado por el indicado en la tarjeta. Luego, ésta se descarta.



Palos de ciego

Si una ACCIÓN o EFECTO menciona que se aplica sobre cierto tipo de tarjeta o sobre una tarjeta en particular y un jugador decide jugarlo sobre una tarjeta OCULTA, debe mostrarla al resto de jugadores. En caso de no ser una tarjeta válida, el jugador devuelve la tarjeta revelada a su posición boca abajo. Su turno termina inmediatamente. En caso de reunir las condiciones de victoria, no puede ganar la partida en este turno. El jugador también pierde todas las tarjetas de bonificación que tenga.

Cerebronios desatados

En cualquier momento de la partida un jugador puede decidir desatar a su cerebronio. Esto consiste en revelar el objetivo al resto de jugadores a cambio de la posibilidad de atacar directamente a habitantes.

Un cerebronio desatado que ataca a una tarjeta debe lanzar los dados sobre la misma en su turno y obtener al menos tantos dados con un resultado igual o superior a 3 como la Defensa indicada en la tarjeta. Sólo cuentan los dados que estén completamente sobre la tarjeta.

Un cerebronio desatado sólo puede realizar esta ACCIÓN hasta el final de la partida, por lo que no podrá volver a controlar o mover tarjetas en lo que queda de partida.