¡CABRITOS!

Sois miembros de la Banda de los Broncos, el grupo de mentes criminales cabrunas más famoso del mundo. Acabáis de realizar vuestra mayor fechoría: robar la codiciada pezuña dorada de la cámara acorazada del banco más seguro de Ciudad Establo. Pero la policía os viene pisando los talones y alguno de vosotros se comerá el marrón. Tú crees que ya sabes quién va a pringar, pero, en este negocio, los amigos del alma pueden convertirse enseguida en los peores enemigos.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo de este juego es averiguar si tú eres el chivo expiatorio. De ser así, ¡corre a entregarte a la policía! Si no, colabora con tus compañeros conspiradores para conseguir acusar al chivo expiatorio mediante la recopilación de cartas que contengan su retrato.

COMPONENTES

30 cartas de prueba

18 tarjetas de jugador

5 cartas de localización

6 fichas de jugador

2 dados descodificadores

2 fichas de preparación

PREPARACIÓN

1. Toma el grupo de tarjetas de jugador correspondiente al número de jugadores. A cada cantidad de jugadores le corresponde un grupo de tarjetas, indicado por el número que se muestra en la esquina superior derecha. Coloca una tarjeta delante de cada jugador, mostrando siempre la cara de su retrato. **Los jugadores no deben ver nunca el dorso de la tarjeta de los demás.**

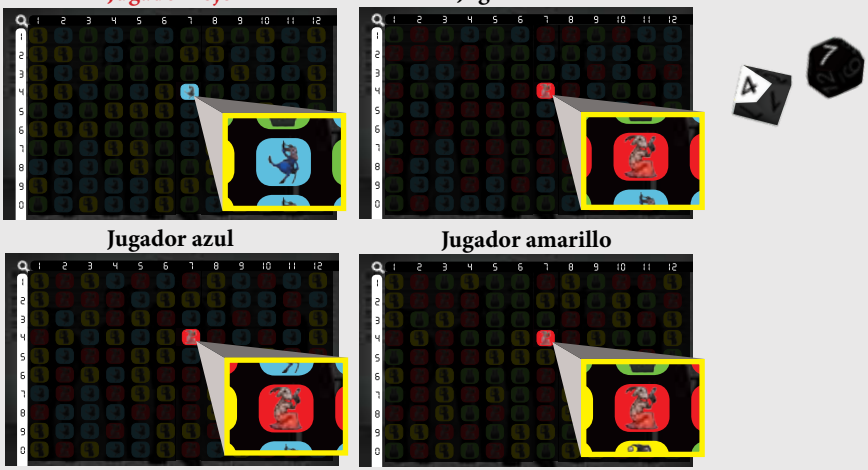
2. En el centro de la mesa, forma una fila con las cartas de localización, situando la carta «Preparar» en el extremo izquierdo de la fila y la carta «¡Entregarse a la policía!» en el extremo derecho. Coloca las dos fichas de preparación sobre la carta «Preparar».

3. Toma las fichas de jugador de los colores correspondientes a las tarjetas y coloca aleatoriamente una ficha en cada localización, empezando por la carta «Preparar» y siguiendo la fila. *Ninguna ficha de jugador puede empezar la partida en la carta «¡Entregarse a la policía!»*. En una partida de cinco o seis jugadores, sigue colocando fichas empezando de nuevo por la carta de «Preparar», de manera que, al final de la preparación, hasta dos cartas de localización pueden contener dos fichas de jugador, en lugar de una.

4. Toma las cartas de prueba correspondientes a la cantidad de jugadores, indicada por el número de la esquina inferior derecha de cada carta. Si el número no está acompañado de un signo «+», esa carta de prueba solo se usa en partidas con esa cantidad exacta de jugadores. Devuelve a la caja todas las cartas que no se correspondan con la cantidad de jugadores, ya que no se usarán.

5. Baraja las cartas de prueba, boca abajo, y reparte una boca arriba para cada carta de localización, excepto para la de «¡Entregarse a la policía!». Reparte tres cartas boca abajo, formando una fila junto a la carta de localización «Alijo». Por último, reparte el resto de cartas boca abajo entre los jugadores. Todos los jugadores tendrán la misma cantidad de cartas en la mano: dos o tres, según el número de jugadores.

6. Lanza los dos dados descodificadores y aplica el resultado de cada dado en la tabla del dorso de la tarjeta de jugador para averiguar en secreto quién es el chivo expiatorio (o, si eres tú, quién crees que es el chivo expiatorio). El dado blanco se aplica en la columna de números vertical y el negro en la fila horizontal. Los dados no deben lanzarse de nuevo, ya que sus resultados servirán de referencia durante la partida.



Ejemplo: Los jugadores han obtenido un resultado de 4 en el dado blanco y de 7 en el negro. Tres de las tarjetas de jugador indican que, en esta partida, el chivo expiatorio será el jugador rojo. Sin embargo, la tarjeta del jugador rojo indica que el chivo expiatorio será el jugador azul. El jugador rojo tendrá que darse cuenta de que el jugador azul no es en realidad el chivo expiatorio. ¡Deberá entregarse a la policía antes de que lo acusen!

CÓMO SE JUEGA

¡Cabritos! se juega por turnos. El jugador inicial es el que tiene su ficha en la localización «Preparar». En partidas de cinco o seis jugadores, habrá dos fichas en dicha localización, por lo que el jugador inicial será el que puso su ficha allí primero.

Un turno consta de tres fases: *movimiento*, *acción* e *intercambio de pruebas*.

1 Movimiento:

En tu turno, lo primero que debes hacer es mover tu ficha de jugador a cualquier otra localización. No puedes permanecer en la misma localización donde te encuentras.

2 Acción:

Cada localización permite una única acción. Tras mover tu ficha de jugador a una localización, realiza la acción de la localización a la que te has movido. Las seis acciones de localización son las siguientes:

1. **Espiar** – Elige un jugador. Dicho jugador debe mostrarte su mano.
2. **Comerciar** – Elige un jugador. Dicho jugador debe intercambiar una carta de prueba de su mano por una carta de prueba de tu mano. Ambos jugadores eligen qué carta van a intercambiar y el canje se realiza simultáneamente.
3. **Alijo** – Toma una de las cartas boca abajo de esta localización y añádela a tu mano. Seguidamente, deja en el hueco vacío una carta de tu mano, boca abajo. Para ello, puedes utilizar la misma carta que acabas de tomar.
4. **Preparar** – Coloca una ficha de preparación delante de ti. Cuando un jugador toma la segunda ficha de preparación, la carta «Preparar» se da la vuelta para revelar la cara de «Acusar/Robar».
5. **Acusar/Robar** – Si tienes una ficha de preparación, inicias un intento de acusación (v. el apartado «Intento de acusación», en la página 6). Si no tienes una ficha de preparación, róbasela a cualquier jugador que disponga de una.
6. **¡Entregarse a la policía!** – Esta acción finaliza la partida de inmediato, y otorga la victoria al chivo expiatorio (v. el apartado «¡Entregarse a la policía!», en la página 7). Nota: en una partida de seis jugadores, un jugador puede entregarse al comienzo del turno del jugador sentado tres lugares a su izquierda.

3 Intercambio de pruebas:

Una vez que hayas completado la acción de tu localización, intercambiarás pruebas. Selecciona una carta de prueba de tu mano y colócala boca arriba junto a la localización donde se encuentra tu ficha. Seguidamente, toma la carta boca arriba que ya estaba junto a esa localización y añádela a tu mano.

Si tienes en la mano una o más cartas de prueba de tu color, debes seleccionar una de ellas para colocarla en la carta de localización, lo cual incluye aquellas cartas de varios colores donde aparezca tu color.

Algunas cartas de prueba muestran un color gris que no se corresponde con el color de ningún jugador. Este personaje es un espectador inocente y no se considera del color de ningún jugador.

COMUNICACIÓN

Se permite todo tipo de debate y comunicación, incluida la no verbal, como guiños, gestos con la cabeza, señalar con el dedo o darse pataditas bajo la mesa.

Para conseguir acusar al chivo expiatorio, tendrás que coordinarte con el resto de jugadores. Podéis declarar qué cartas tenéis (diciendo la verdad o mintiendo), pero si al hacerlo le dais demasiada información al chivo expiatorio y se da cuenta de lo que estáis urdiendo, ¡correrá a entregarse a la policía y perderéis!

FINAL DE LA PARTIDA

La partida finaliza de una de dos maneras: con un intento de acusación exitoso o con alguien entregándose a la policía.

INTENTO DE ACUSACIÓN

Cuando se inicia un intento de acusación, cada jugador debe seleccionar una carta de prueba de su mano y, contando hasta tres, todos los jugadores revelan simultáneamente su carta elegida. Los intentos de acusación pueden terminar de dos maneras:

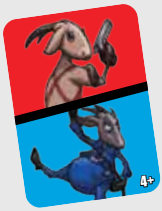
1. **Si el mismo color está presente en todas las cartas de prueba reveladas**, el jugador de dicho color ha sido acusado con éxito. Para que el intento de acusación tenga éxito, no es necesario que la carta revelada del jugador acusado contenga su propio color, pero deben contenerlo las cartas reveladas de todos los demás jugadores. Entonces la partida finaliza inmediatamente.

   Cada jugador revela el dorso de su tarjeta, confirmando así la verdadera identidad del chivo expiatorio. Si el chivo expiatorio es el jugador acusado, ¡los demás jugadores ganan y el chivo expiatorio pierde! (En caso de acusar a un jugador que no sea el chivo expiatorio, el auténtico chivo expiatorio gana y el resto de jugadores pierde).

2. **Si no hay ningún color que esté presente en todas las cartas, excepto en una,** entonces el intento de acusación fracasa y la partida continúa, con el siguiente jugador realizando su turno de la forma habitual.

Si tú no eres el chivo expiatorio, necesitas un intento de acusación exitoso para ganar la partida, así que, antes de intentarlo, ¡asegúrate de que todos los demás jugadores, salvo el chivo expiatorio, disponen de una carta con el retrato del implicado!

Ejemplo: Miguel cree que todos los jugadores están listos para acusar al chivo expiatorio, así que, en su turno, se dirige a la carta de localización «Acusar/Robar». Como ya dispone de una ficha de preparación, la acción de esta carta es para iniciar un intento de acusación. Todos los jugadores seleccionan una carta de sus respectivas manos, donde esté presente el color del jugador al que quieren acusar. Los jugadores revelan sus cartas simultáneamente. Los jugadores azul, verde y amarillo revelan cartas con el retrato del jugador rojo, mientras que el jugador rojo revela una carta con el retrato del jugador verde. Como todas las cartas reveladas coinciden, salvo la del propio jugador rojo, éste ha sido acusado con éxito y, como se trata del chivo expiatorio, ¡los demás jugadores ganan!



Jugador azul

Jugador verde

Jugador amarillo

Jugador rojo

ENTREGARSE A LA POLICÍA

Si crees que eres el chivo expiatorio, y que los demás jugadores pretenden acusarte, ¡tu mejor maniobra es entregarte a la policía!

Puedes hacerlo en tu turno, moviéndote a la localización «¡Entregarse a la policía!» y realizando esa acción. Solo en el caso de una partida de seis jugadores, también puedes entregarte al comienzo del turno del jugador que está sentado tres lugares a tu izquierda.

Cuando un jugador se entrega a la policía, dicho jugador le da la vuelta a la carta «¡Entregarse a la policía!» y la partida finaliza de inmediato. Todos los jugadores cuentan hasta tres y señalan simultáneamente al jugador indicado como chivo expiatorio en sus tarjetas. ¡El jugador señalado por todos los demás es el auténtico chivo expiatorio! Independientemente de quién se haya entregado a la policía, el chivo expiatorio gana y todos los demás jugadores pierden. Así que, si te entregas a la policía, ¡es mejor que te asegures de ser realmente el chivo expiatorio!

REFERENCIA DE JUEGO

1 Movimiento:

En tu turno, lo primero que debes hacer es mover tu ficha de jugador a cualquier otra localización.

2 Acción:

Cada localización permite una única acción. Tras mover tu ficha de jugador a una localización, realiza la acción de la localización a la que te has movido.

1. **Espiar**
   Mira la mano de cualquier jugador.
2. **Comerciar**
   Simultáneamente, intercambia 1 carta con otro jugador.
3. **Alijo**
   Añade una carta del alijo a tu mano. Luego, devuelve una carta al alijo.
4. **Preparar**
   Toma una ficha de preparación.
5. **Acusar/Robar**
   Si tienes una ficha de preparación, inicia un intento de acusación. Si no tienes una ficha de preparación, róbale una a otro jugador.
6. **¡Entregarse a la policía!**
   La partida finaliza y el chivo expiatorio gana.

3 Intercambio de pruebas:

Una vez que hayas completado la acción de tu localización, intercambiarás una carta de prueba de tu mano por la carta que se encuentra junto a tu actual localización. Si dispones de una carta que contenga tu propio color de jugador, debes elegir esa carta para intercambiar.

Créditos

Autor: Jon Perry • Diseño gráfico: Bill Bricker • Gestión de proyecto: Sydney Engelstein • Desarrollo: Nick Little, Brian McCarthy • Arte: Burr Johnson • Pruebas de juego: Anthony Amato, Nicole Amato, Matthew Austin, Bridget Biddle, Matthew T. Bivens, John D. Clair, Jessica Creane, Elliot Cuzzillo, Gabe Cuzillo, Andrew Federspiel, James Firnhaber, Adrian Galbraith-Paul, Montana Graboyes, John Halko, Brian Henk, Lillian Joyce, Stephen Kamhi, Tyler Kilgore, Mark Melleumyan, Yasir Moses, Hannah Nicholas, Kevin Pak, Tom Panico, Sherri Perry, Quentin Pongratz, Petri Purho, Dalea Reichgott, Mike Rizzo, Daniel Robles, Christian Sanchez, Jeff Siadek, Kenny Sun, Chris Register, Sam Savin, Peter Vaughn, Jay Vowles, Joey Vigour, Josh Wood, Ta-Te Wu, Cricket Yee, First Play L.A., Philly Game Maker's Guild, SoCal Playtesters • Agradecimientos especiales a: Jeff Warrender

Créditos Devir: Editor: Xavi Garriga • Traducción: Ángel F. Bueno • Revisión: Jaume Muñoz • Adaptación gráfica: CeciRC

Devir Iberia S.L.
Rosselló 184
08008 Barcelona
www.devir.com

©2022 Indie Game Studios, Oakland, CA 94610
All rights reserved.