BY ORDER OF THE PEAKY BLINDERS
EST 1919

PEAKY BLINDERS

UNDER NEW MANAGEMENT

REGLAS DE JUEGO

just Games

Spelregels_PeakyBlinders-ESP-v4.indd 1 28-05-20 11:39

Peaky Blinders es una épica serie de televisión de gánsteres ambientada en los años 20, en las conflictivas calles de Birmingham y otros lugares. Cuenta la historia de la evolución de su cabecilla, Tommy Shelby, de señor de los delincuentes de los bajos fondos a hombre de negocios hecho y derecho y empresario modelo, y de su banda, que siembra el terror con las cuchillas que sus miembros llevan cosidas en las gorras.

Regresa a los locos años 20 en la ciudad de Birmingham después de la Primera Guerra Mundial. Desempeña un papel en una emocionante guerra entre bandas de gánsteres. Aumenta tus características personales, como el carisma, la fuerza y la inteligencia, para vencer a tus enemigos y completar tus misiones. Pero no podrás hacerlo sin ayuda. ¡Crea una red de amigos y enemigos, invierte en ron, piezas de automóvil, armas y carreras de caballos, y enfréntate a tu competidor más acérrimo para convertirte en el gánster más temido de Birmingham!

CONSEJO: LEE BIEN LAS INSTRUCCIONES ANTES DE EMPEZAR A JUGAR.

Gestiona y aumenta tu negocio comerciando con mercancías. Envía a tus secuaces a los lugares correctos para reforzar tu equipo, conseguir mercancías o atacar territorios enemigos. Decide con acierto y mejora el resultado de tu tirada con el dado. Vende las mercancías que consigas para ganar dinero y aumentar tu imperio.

OBJETIVO DEL JUEGO

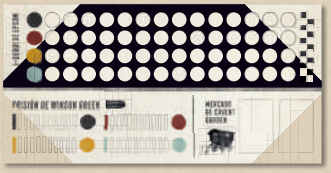
Al principio del juego, cada jugador recibe 3 cartas de misión. El ganador será el primer jugador que complete las misiones de sus 3 cartas.

COMPONENTES DEL JUEGO

1 tablero principal

4 tableros de jugador

1 tablero secundario



11 cartas de misión

4 cartas de misión de control

4 barras de sospecha

16 marcadores de control

1 dado de 8 caras

40 cartas de conflicto

20 cartas de defensa — *20 cartas de ataque*

108 fichas de mejora

12 fichas de suerte

1 dado de carreras de 6 caras

30 cartas de barriles de ron

10 cartas de 5 barriles de ron — *20 cartas de 1 barril de ron*

30 cartas de armas

10 cartas de 5 cajas de armas — *20 cartas de 1 caja de armas*

30 cartas de piezas de automóvil

10 cartas de 5 piezas de automóvil — *20 cartas de 1 pieza de automóvil*

50 cartas de dinero

10 cartas de 5 fajos de dinero — *40 cartas de 1 fajo de dinero*

50 fichas de miembros de una banda

10 fichas de 5 miembros — *40 fichas de 1 miembro*

Durante el juego, los jugadores pueden cambiar 5 cartas de valor 1 por 1 carta de valor 5 en cualquier momento.

16 miniaturas

Por jugador: 1 secuaz carismático

Por jugador: 1 secuaz fuerte

Por jugador: 1 secuaz inteligente

Por jugador: 1 caballo

Spelregels_PeakyBlinders-ESP-v4.indd 2 28-05-20 11:39

PREPARACIÓN

Coloca el tablero principal entre los jugadores. Coloca el tablero secundario junto al principal.

Jugadores:

Todos los jugadores reciben:

- 1 tablero de jugador, 4 miniaturas, 4 marcadores de control y 1 barra de sospecha del mismo color.
- 3 fichas de suerte.
- 5 cartas de dinero de valor 1 y 2 cartas de dinero de valor 5.

Los jugadores colocan su barra de sospecha en la primera casilla del sospechómetro del tablero secundario. Luego colocan las 3 fichas de suerte en el lugar indicado de su tablero.

General:

- Coloca las cartas de mercancía en 4 mazos (ron, armas, piezas de automóvil y dinero) y déjalas al lado del tablero, al alcance de todos los jugadores.
- Baraja las cartas de conflicto (mezclando las de Ataque y las de Defensa) y coloca el mazo junto al tablero, con el texto hacia abajo.
- Deja las fichas de mejora y de miembros al alcance de los jugadores.
- Baraja las cartas de misión y entrega a cada jugador 2 cartas al azar.
- Baraja las cartas de misión de control y entrega a cada jugador 1 carta al azar.
  Los jugadores dejan 1 de sus cartas de misión —o de misión de control— a la vista. Las demás se guardan en secreto durante el resto del juego.

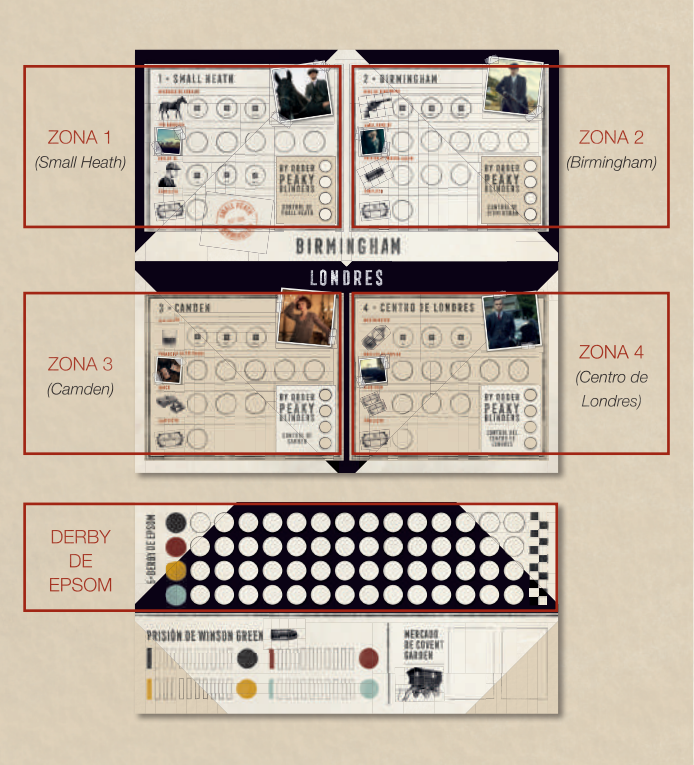
COMIENZO DEL JUEGO

El juego consta de 4 zonas diferentes.
Todos los jugadores juegan en la misma zona en cada ronda. Una ronda consta de tres fases: la **fase de preparación**, la **fase de acción** y la **fase de juego abierto**.

Spelregels_PeakyBlinders-ESP-v4.indd 3 28-05-20 11:40

FASE DE PREPARACIÓN

El juego comienza en la zona 1 (Small Heath). En la siguiente ronda, los jugadores pasan a la zona 2 (Birmingham), después a la zona 3 (Camden), y terminan en la zona 4 (Centro de Londres). Las zonas continúan sucediéndose en el mismo orden hasta que termine el juego. Después de la zona 4 (Centro de Londres) se juega siempre el Derby de Epsom en el tablero secundario.



El jugador que comienza el turno* es el primero en colocar uno de sus tres secuaces en el tablero, en la zona que toque jugar esa ronda. A continuación, los demás jugadores colocan también un secuaz, en la dirección de las agujas del reloj, y la ronda se repite hasta que estén colocados los tres secuaces de cada jugador. Los jugadores también pueden optar por no colocar secuaces, no es obligatorio. *Según avance el juego se comprobará por qué puede ser una decisión estratégica*. El lugar donde se coloquen los secuaces dentro de la zona es importante para el juego.

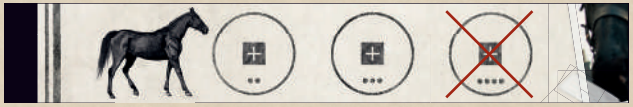
PREPARACIÓN PARA 4 JUGADORES

Inicio de la fase de preparación

Final de la fase de preparación

En esta fase, los jugadores deben tener en cuenta dónde pueden situar a sus secuaces, ya que el espacio es limitado. Los puntos indican qué número de jugadores hacen falta para colocar secuaces en cada ubicación. Por ejemplo: si solo hay 3 jugadores, la ubicación con 4 puntos queda vacía.

ESPACIOS PARA 3 JUGADORES



2 jugadores 3 jugadores 4 jugadores

*** El jugador que comienza el turno:**

Durante el juego, el número de fichas de mejora que haya en la sección de liderazgo de los tableros de los jugadores determina quién juega primero. Comienza el jugador que tenga más. El recuento se repite en cada fase. Si hay varios jugadores con el mismo número de fichas en la sección de liderazgo (o cuando no hay ninguna ficha), se usa el dado de 8 caras para decidir quién comienza.

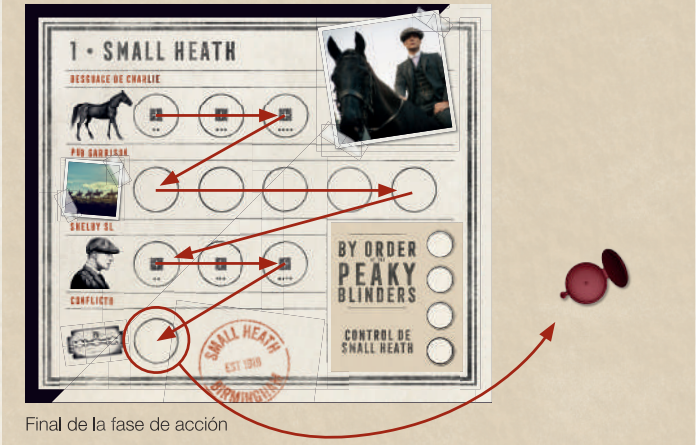
Nota: La anterior «regla del liderazgo» está subordinada a los marcadores de control. El jugador que tenga más marcadores de control en la zona de juego puede jugar el primero en la fase de preparación de esa zona. Si hay empate, se vuelve a decidir por el liderazgo (léase «fase de juego abierto» para más información).

Spelregels_PeakyBlinders-ESP-v4.indd 4 28-05-20 11:40

FASE DE ACCIÓN

Los jugadores se turnan para recoger a los secuaces colocados en el tablero de juego en un orden fijo según el tablero: de izquierda a derecha y de arriba a abajo.
Después de recoger a un secuaz, el jugador tira el dado para recibir una recompensa. El recuento se repite en cada fase.

Inicio de la fase de acción

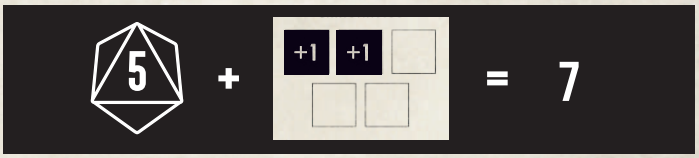


Final de la fase de acción

La acción del jugador tras recoger a su secuaz depende de tres factores: el **resultado** que marque el dado, con **qué secuaz** se juegue y en **qué parte** del tablero estaba el secuaz.

Tirada de dado:

Cada vez que un jugador retira un secuaz, tira el dado de 8 caras para recibir una recompensa. El jugador suma las fichas de mejora de su secuaz al resultado del dado. (Es decir: dos fichas de mejora más una tirada de 5 dan una puntuación total de 7).
La recompensa depende del tipo de secuaz y de su ubicación. El resultado es la **puntuación total**.



Secuaces:

Cada jugador tiene 3 secuaces: 1 fuerte, 1 carismático y 1 inteligente. La diferencia entre los secuaces está en el número de recompensas que reciben los jugadores después de tirar el dado, y depende de la ubicación donde se encuentren en el tablero de juego.

Fuerte
Cuando los jugadores tienen al secuaz fuerte colocado en una ubicación, reciben:

- puntuación total de 1 - 5
  2 recompensas + 1 sospecha
- puntuación total de 6 - 9
  3 recompensas + 2 sospechas
- puntuación total de 10+
  4 recompensas + 3 sospechas

Carismático
Cuando los jugadores tienen al secuaz carismático colocado en una ubicación, reciben:

- puntuación total de 1 – 5
  0 recompensas
- puntuación total de 6+
  3 recompensas

Inteligente
Cuando los jugadores tienen al secuaz inteligente colocado en una ubicación, reciben:

- puntuación total de 1 – 5
  1 recompensa
- puntuación total de 6 – 9
  2 recompensas
- puntuación total de 10+
  3 recompensas

Ubicación:

El tipo de recompensa que recibe el jugador depende de la ubicación del secuaz. Pueden ser mercancías (cartas de ron, armas o piezas de automóvil), cartas de dinero o cartas de miembros, pero también la reducción de la sospecha o la mejora de un secuaz.
Una vez que los jugadores conocen su puntuación total, en la siguiente lista se explica lo que reciben en cada sitio. Las ubicaciones del tablero son:

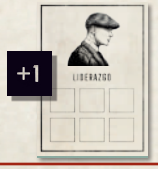
Spelregels_PeakyBlinders-ESP-v4.indd 5 28-05-20 11:41

ZONA 1: SMALL HEATH

Desguace de Charlie
Obtén 1 ficha de mejora por cada recompensa y colócala en tu tablero de jugador junto a la velocidad de tu caballo.

Pub Garrison
Obtén 1 ficha de miembro por cada recompensa. Cada jugador pone estas cartas al lado de su tablero individual.

Shelby SL
Obtén 1 ficha de mejora por cada recompensa y colócala en tu tablero de jugador en la sección de liderazgo.



ZONA 3: CAMDEN

Biblioteca
Obtén 1 ficha de mejora por cada recompensa y colócala en tu tablero de jugador en la sección de tu secuaz carismático.

"Panadería" de Solomons
Obtén 1 carta de ron por cada recompensa. Cada jugador pone estas cartas al lado de su tablero individual.

Banco
Obtén 1 carta de dinero por cada recompensa. Cada jugador pone estas cartas al lado de su tablero individual.

Spelregels_PeakyBlinders-ESP-v4.indd 6 28-05-20 11:41

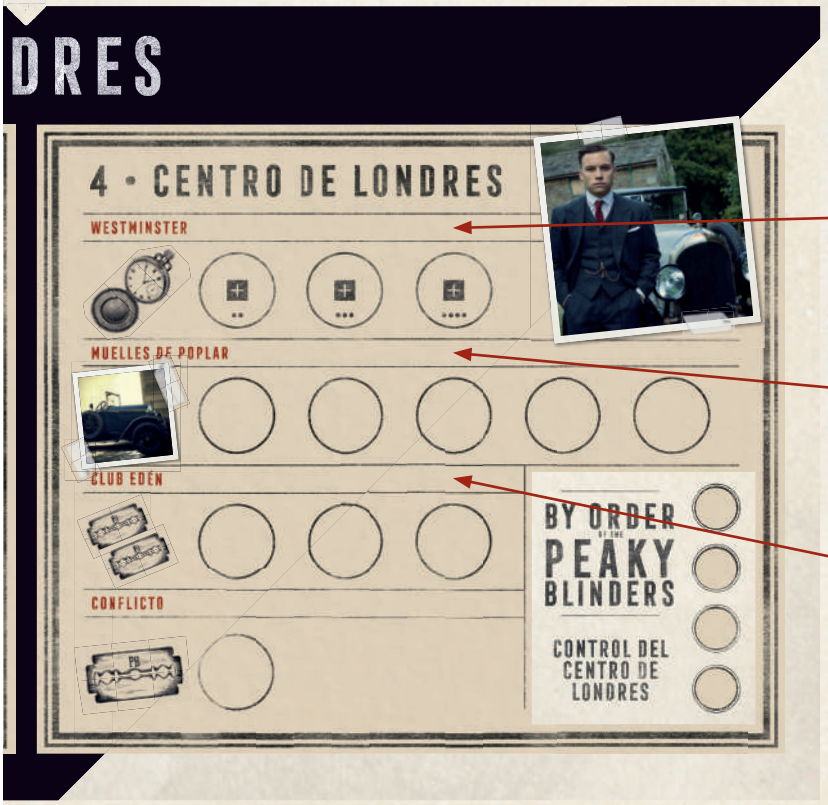
ZONA 2: BIRMINGHAM

Ring de King Maine
Obtén 1 ficha de mejora por cada recompensa y colócala en tu tablero de jugador en la sección de tu secuaz fuerte.

Small Arms Co.
Obtén 1 carta de armas por cada recompensa. Cada jugador pone estas cartas al lado de su tablero individual.

Prisión de Winson Green
Obtén -1 sospecha por cada recompensa (la barra de sospecha retrocede un espacio).

Nota: el nivel de sospecha no puede estar por debajo de la primera casilla.



ZONA 4: CENTRO DE LONDRES

Westminster
Obtén 1 ficha de mejora por cada recompensa y colócala en tu tablero de jugador en la sección de tu secuaz inteligente.

Muelles de Poplar
Obtén 1 carta de piezas de automóvil por cada recompensa. Cada jugador pone estas cartas al lado de su tablero individual.

Club Edén
Obtén 1 carta de conflicto por cada recompensa. Cada jugador pone estas cartas al lado de su tablero individual, con el texto hacia abajo.

Spelregels_PeakyBlinders-ESP-v4.indd 7 28-05-20 11:42

Área de conflicto:

En cada zona hay un área de conflicto. Si un jugador coloca ahí a uno de sus secuaces durante la fase de preparación, obtendrá una carta de conflicto durante la fase de acción. Puede ser una carta de ataque para agraviar a un contrincante, o una de defensa para protegerse estratégicamente. Los jugadores obtienen esta carta sin tirar el dado, pero solo si ningún contrincante tiene un marcador de control en la zona.

Cartas de defensa *Cartas de ataque*

Si un jugador decide colocar a un secuaz en el área de conflicto cuando haya un marcador de control de su contrincante en la zona, se desencadenará un conflicto entre ambos jugadores. Si son varios los jugadores que tienen un marcador de control en la zona donde se produce el conflicto, el jugador que lo desencadene podrá elegir contra quién.

Quien coloque a su secuaz en el área de conflicto será el «jugador atacante». Quien tenga uno o más marcadores de control en la zona y sea elegido como contrincante del conflicto será el «jugador defensor».

Ambos jugadores tiran el dado de 8 caras. El jugador atacante suma las fichas de mejora de su secuaz al resultado del dado. (Es decir: dos fichas de mejora más una tirada de 5 dan una puntuación total de 7). El jugador defensor hace lo mismo con su carta de secuaz del mismo tipo. Ambos jugadores suman el número de fichas de miembros de su banda al resultado.
El ganador del conflicto será el que obtenga el resultado más alto.

- El jugador ganador puede coger una carta de conflicto del mazo, mirarla y dejarla delante de él boca abajo.
- Cuando el jugador atacante gane con un resultado superior a 15 (contando las fichas de mejora y las de miembros), puede optar por retirar 1 marcador de control del jugador defensor de esa zona y colocar uno suyo. El jugador atacante no tiene que pagar por ese marcador de control.
- El jugador que pierda tiene que quitar todas sus fichas de mejora en liderazgo.
- Si el jugador atacante pierde, tiene que retirar todas las fichas de mejora del secuaz correspondiente. El jugador defensor, no.

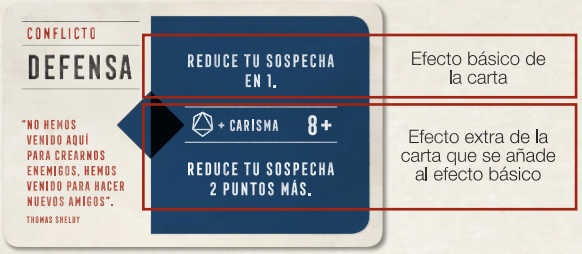
Spelregels_PeakyBlinders-ESP-v4.indd 8 28-05-20 11:42

FASE DE JUEGO ABIERTO

Después de la fase de acción, todos los jugadores pasan simultáneamente a la fase de juego abierto. Se pueden jugar cartas de conflicto, marcadores de control de miembros y liberar a los secuaces encarcelados.
Cuando se hayan retirado todos los secuaces del tablero y se hayan realizado todas las acciones, los jugadores entran en el modo de juego abierto. Eligen qué acción quieren realizar por turnos, empezando por el jugador que comienza el turno (el jugador que tenga más en la sección de liderazgo). No es obligatorio realizar ninguna acción.
Durante la fase de juego abierto, los jugadores pueden:

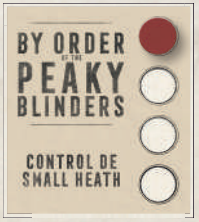
▶ Jugar cartas de conflicto

Los jugadores pueden jugar sus cartas de conflicto en esta fase. Cuando una carta de conflicto muestra el icono de un dado de 8 caras (independientemente de si es de Ataque o de Defensa), el jugador tira el dado de 8 caras y suma al resultado las fichas de mejora indicadas del secuaz que está en el conflicto. Si la suma es igual o superior al número que aparece en la carta, se añade el efecto extra a su efecto básico. Después de jugar una carta de conflicto, se pone en un mazo de cartas desechadas.



▶ Colocar marcadores de control

Cada jugador tiene 4 marcadores de control de zonas. Durante la fase de juego abierto se puede comprar un marcador de control por 8 puntos de cartas de dinero y colocarlo en una zona para poseer un área. Los marcadores de control pueden colocarse en cualquier zona, mientras haya espacio. No hay límite para el número de marcadores de control que puede colocar un jugador durante un turno. Puedes colocar el marcador de control en la zona que aparezca en tu carta de misión* para lograr tu objetivo más rápidamente o en otro lugar para estorbar a otro jugador. Cuando un jugador se queda sin marcadores de control para colocar, puede mover uno que esté en otra zona pagando de nuevo el coste de colocarlo.
*Todos los jugadores tienen 1 misión de control, en la cual deben tener 4 marcadores de control en una zona específica. Para ganar el juego, los jugadores necesitan ocupar por completo la zona de su carta de misión de control.



Si tienes más marcadores de control que nadie en la zona donde se juega, tienes el primer turno. El jugador con más marcadores de control en una zona tiene preferencia sobre la norma de que comienza el que tenga el mayor liderazgo.

▶ Liberar a un secuaz

Si el secuaz fuerte va a parar a la cárcel (léase «Sospechómetro» para más información), puedes pagar la fianza con 10 puntos de cartas de dinero.

▶ Vender, comprar o intercambiar 1 mercancía (ron, armas o piezas de automóvil) en el Covent Garden Market

Los jugadores pueden vender, comprar, intercambiar una vez durante la fase abierta del turno, pero no hay límite en cuanto al número de cartas que el jugador quiera vender, comprar o intercambiar a la vez.
- Para vender 1 carta de ron, armas o piezas de automóvil, colócala en el tablero secundario. Déjala boca arriba en uno de los dos espacios reservados para eso. Obtén 1 carta de dinero a cambio.
- Compra 1 carta de mercancía que esté boca arriba en uno de los dos mazos del tablero secundario. Para pagar, devuelve 1 carta de dinero a su correspondiente mazo. Nota: tiene que ser una de las cartas de la parte superior de los dos mazos que están boca arriba.
- Intercambia 1 carta de mercancía por otra que esté boca arriba en uno de los dos mazos del tablero secundario. Nota: tiene que ser una de las cartas de la parte superior de los dos mazos que están boca arriba.

Nota: no está permitido utilizar una carta de mercancía o de dinero con un valor de 5 en la venta, la compra o el intercambio.

Spelregels_PeakyBlinders-ESP-v4.indd 9 28-05-20 11:42

Después de la fase de juego abierto, los jugadores pasan a la siguiente zona del tablero, repitiendo las fases de preparación, acción y juego abierto. Al jugar en juego abierto después de la zona 4: Centro de Londres, los jugadores van a parar al Derby de Epsom, un minijuego que se juega en el tablero secundario después de jugar las 4 zonas del tablero principal.

DERBY DE EPSOM

Todos los jugadores colocan sus caballos en la primera casilla de la pista de carreras y lo adelantan tantas casillas como fichas de mejora tengan en la velocidad de su caballo.

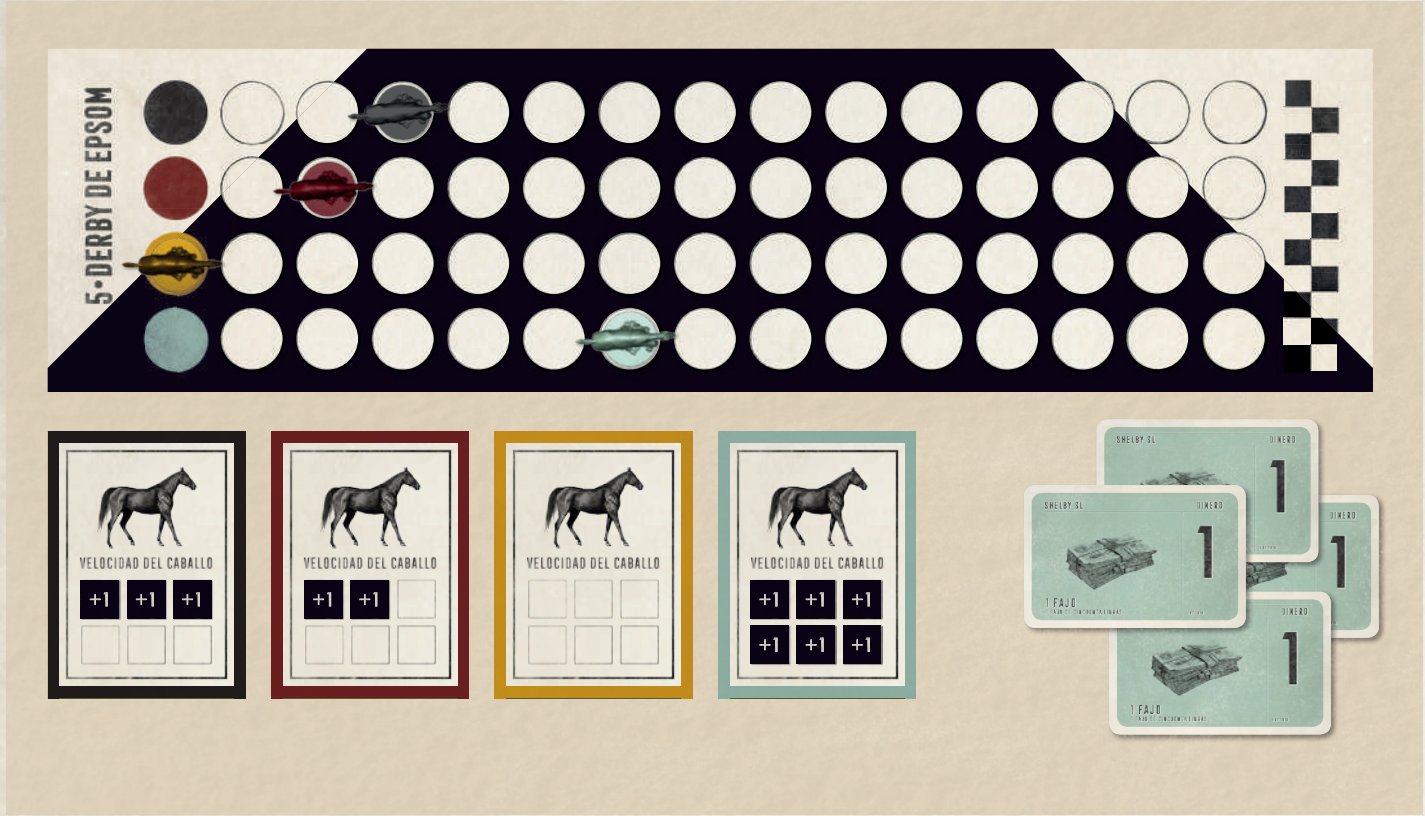
Cada jugador tiene que apostar obligatoriamente 1 carta de dinero a su propio caballo. Si algún jugador no tiene cartas de dinero, participa en la carrera pero no puede ganar dinero.

El jugador que comienza el turno* lanza el dado de carreras. Siguen los demás jugadores, en la dirección de las agujas del reloj. Los jugadores avanzan sus caballos tantos pasos como puntos saquen al tirar el dado de carreras. Gana el caballo que llegue primero a la meta o la rebase.

El jugador que gane recibe:

- 1 carta de dinero del mazo por cada ficha de miembro que posea.
- Las apuestas de todos los jugadores.

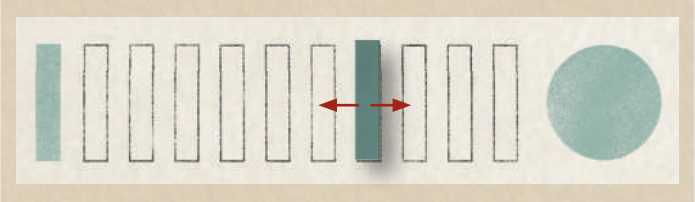
Nota: si el caballo ganador pertenece a un jugador que no haya apostado nada, el jugador no gana nada, ni siquiera por sus fichas de miembros. Los demás jugadores pierden lo apostado.



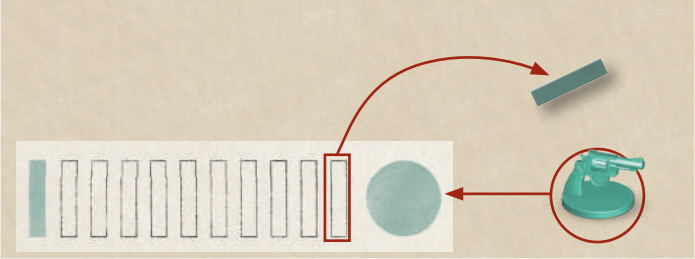
Spelregels_PeakyBlinders-ESP-v4.indd 10 28-05-20 11:42

SOSPECHÓMETRO

En tablero secundario hay un medidor con una barra que indica cuánta sospecha recae sobre cada jugador. La barra se desplaza hacia la izquierda cuando disminuye el grado de sospecha y hacia la derecha cuando aumenta.
La sospecha puede aumentar de varias maneras, pero sobre todo cuando los jugadores sacan una puntuación alta con su secuaz fuerte. Los jugadores pueden intentar disminuir su grado de sospecha yendo a la cárcel (Prisión de Winson Green) de la **zona 2: Birmingham City**.



Cuando el sospechómetro está lleno (la barra llega a la última casilla de la derecha), el jugador pierde a su secuaz fuerte. Coloca al secuaz fuerte junto al sospechómetro del tablero secundario, en la zona de la prisión de Winson Green. El jugador ya no podrá usar a ese secuaz hasta que haya pagado su fianza, y deberá retirar todas las fichas de mejora que tuviera.



Los jugadores pueden pagar la fianza de su secuaz durante la fase de juego abierto (léase «Fase de juego abierto» para más información), pagando 10 puntos en cartas de dinero. Después de liberar al secuaz, el jugador puede volver a colocar la barra de sospecha en la primera casilla del sospechómetro.

SUERTE

Las fichas de suerte se pueden usar después de una tirada con el dado de 8 caras o el dado de carreras.
Si un jugador entrega una ficha de suerte, puede sumar 1 punto al resultado del dado (por ejemplo, una tirada de 5 más una ficha de suerte da una puntuación total de 6). Recuperar las fichas suerte es difícil, así que hay que usarlas con buen criterio.

Nota: cada jugador puede usar una sola ficha de suerte por tirada.

FIN DEL JUEGO

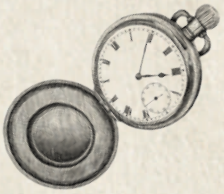
El primer jugador que complete su misión de control y las otras dos es el ganador.
El juego termina de inmediato, sin completar la ronda o la fase.

Spelregels_PeakyBlinders-ESP-v4.indd 11 28-05-20 11:42

"¿QUIÉN VA A PARARNOS? NADIE".

FUERTE

CARISMÁTICO



INTELIGENTE

Querido jugador,
¡Nos alegra mucho que vayas a jugar a uno de los juegos que hemos creado en Just Games! Esperamos que te diviertas mucho con él. Si tienes alguna pregunta, idea o quisieras cualquier explicación complementaria sobre el juego no dudes en consultar nuestra página web o enviarnos un email a info@justgames.nl.

Saludos cordiales,
Los diseñadores de juegos de Just Games.

Para más juegos divertidos, visita www.justgames.nl

/ playjustgames

CE 0-3

¡ATENCIÓN! No apropiado para niños menores de 3 años porque contiene piezas pequeñas con las que pueden asfixiarse. Guarde esta información cuidadosamente.
Los elementos del juego pueden variar de las ilustraciones de este libro de reglas.

2019 Peaky Blinders under new management ha sido desarrollado y producido por Just Games en cooperación con Endemol Shine Group.

Peaky Blinders TM (C) 2013 Caryn Mandabach Productions Ltd. Peaky Blinders es una marca registrada de Caryn Mandabach Productions Ltd. licenciada por Endemol Shine Group.

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida sin el consentimiento previo por escrito de Just Games.

Nota: Just Games ha publicado este juego con el debido cuidado y no puede aceptar ninguna responsabilidad por los errores o ambigüedades que pudieran existir en esta publicación ni por cualquier daño que pudiera derivarse.

Autor del juego: René Groen
Diseño: John van Es, André Visser
Cocreación: Sem Cloosterman, Jordy Leussink

EndemolShineGroup

just Games

justgames.nl

's-Gravelandseweg 59 | 1217 EH Hilversum | The Netherlands
Just Games es miembro de Just Media Group