



Las ventas de mangas han bajado ¡Y los protagonistas de las historias salen a buscar clientes! Tomaremos el rol de diferentes protagonistas de manga y nuestro objetivo será aumentar las ventas de nuestra historia.

Mangaya! es un juego de mesa basado en el uso de cartas, para 3 a 5 jugadores, el cual consiste en conseguir Clientes que generen Ventas. Cada cliente trae beneficios distintos y efectos variados. Pero cuidado, ¡que el resto de jugadores te pueden robar clientela!.

I.- COMPONENTES

Cartas de Cliente



Estas se encuentran en el mazo de Clientes, el cual está conformado por 60 cartas. Las cartas de Cliente cuentan con Coste, representado por un número en la esquina superior izquierda, Cuantas ventas generan, representado por un número a la derecha, una Condición para generar la Venta y un efecto.

Cartas de Apoyo



Estas se encuentran en el mazo de Apoyo, el cual consta de 60 cartas. Las cartas de Apoyo cuentan con Coste, representado por un número en la esquina superior izquierda, su tipo (Unión o Instantánea) y un efecto.

Tablero de Tienda



Cada jugador o jugadora, escoge un Tablero de Tienda, en el cual jugará sus cartas. Estos tableros tienen un Protagonista distinto, con una habilidad única que se puede activar una vez por partida, además de contar con una Zona Especial que da bonos distintos a una sola carta de Cliente por vez. Al momento en que esa carta de Cliente genere Venta y salga de la Zona Especial puedes jugar otra Carta de Cliente ahí. El tablero de Tienda también sirve para marcar tus Ventas y colocar las cartas de Cliente que ya hayan generado Ventas (esto se explicará a detalle más adelante).

II.- PREPARACIÓN

Al comienzo de la partida, se barajan ambos mazos. Estos mazos son comunes para todos los jugadores y jugadoras. Se reparten 3 cartas de Apoyo a cada jugador o jugadora. Estas cartas quedan en sus manos. Luego, se decide quien parte jugando, para seguir cada turno en el sentido de las agujas del reloj.

III.- OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es generar Ventas por un total de 20 puntos. El jugador o jugadora que primero llegue a esa cifra, es quien se queda con la victoria.

Para generar estas Ventas, se requieren adquirir cartas de Cliente, que sumen Ventas a tu puntuación. Estas Ventas se generarán una vez se haya cumplido la condición individual de la carta. Estas condiciones son:

- **Con Duda:** la Carta de Cliente debe permanecer un turno en tu Tablero de Tienda. Al comienzo de tu siguiente turno, la carta se activará y se generará el numero de Ventas que indique la carta, además de todos los bonos que pueda tener.
- **Influenciable:** Cuando otra de tus cartas de Cliente se activa, esta carta también se activa.
- **Sociable:** Si tienes en tu tablero de Tienda otra carta con –Sociable–, ambas se Activan.
- **Con Timidez:** Si es la única carta de Cliente en tu Tablero de Tienda, se Activa.
- **Impaciente:** Se activa inmediatamente al ser jugada

IV.- DESARROLLO DEL TURNO

Al comienzo de cada turno, el jugador o jugadora en turno roba una carta del mazo de Apoyo, luego, revela 3 cartas del mazo de Clientes (de forma pública) y se activan todas las cartas y efectos que puedan o deban ser activadas al comienzo del turno. Luego de estas acciones, el jugador o jugadora puede comenzar a jugar.

Cada jugador o jugadora cuenta con 3 Puntos de Acción por turno, por lo que, en su turno, puede realizar tantas acciones como pueda o quiera, en el orden que desee, hasta gastar sus Puntos de Acción. Las acciones que pueden realizar son:

1. Tomar una carta de Cliente de entre las 3 reveladas al comienzo del turno. Estas cartas tienen un coste de Puntos de Acción. Las cartas de Cliente, al tomarlas, se juegan inmediatamente en tu Tablero de Tienda para posteriormente activar su efecto, de tenerlo, y se quedan ahí hasta que cumplan su Condición de Activación para generar Venta o hasta que otro jugador la Robe o la Descarte con algún efecto.

2. Jugar una carta de Apoyo de la mano. Jugar estas cartas también gasta Puntos de acción, equivalentes al número que indique dicha carta (aunque algunas gastan 0). Solo puedes jugar una de estas cartas por turno.
3. Activar una carta de Cliente cumpliendo su condición para generar Venta. Al momento de Activarse, marcas en tu tablero de Tienda el número de Ventas que generó y se va a la zona del tablero denominada “Ventas”. Las cartas aquí, ya no se consideran en juego y ninguna carta o efecto puede interactuar con ellas.
4. Activar tu habilidad de Protagonista (una vez por partida). Cada tablero cuenta con un Protagonista distinto, con una habilidad única (Esta acción no gasta Puntos de Acción).

Cuando ya no le queden Puntos de Acción, se hayan activado todos los efectos pertinentes o cuando decida pasar turno, el turno se dará por finalizado y comienza el turno de la siguiente persona

Efectos.

Las cartas de Cliente pueden tener 2 tipos de Efectos.

- 1.- **Continuo (C):** Son efectos que están siempre activos mientras la carta de Cliente esté en tu Tablero de Cliente
- 2.- **Al entrar (E):** Son acciones que se activan al momento en el que la carta de Cliente es jugada a tu Tablero de Tienda

Las cartas de Apoyo pueden tener 2 Tipos.

- 1.- **Unión:** Al momento de ser jugadas, se unen a una carta de Cliente en tu tablero de juego y le otorga alguna bonificación. Cada carta de Cliente puede tener solo una carta de Apoyo unida.
- 2.- **Instantánea:** Son efectos de un solo uso. Al momento de realizar lo que dice la carta, esta se descarta
- 3.- **Respuesta:** Se juegan en respuesta a cartas o efectos rivales, para negar dichas acciones.

IV.- CONDICIÓN DE VICTORIA

¡El jugador o jugadora que logre puntuar 20 en su contador de Ventas, se quedará con la victoria!

Con esta guía básica, ya puedes comenzar a disfrutar de Mangaya!