

CONTENIDO:

1 tablero de 6 piezas



4 tokens de jugador



44 cartas de acción



Tokens adicionales



2 dados (movimiento y acción)



6 cartas de taberna



*Arte no definitivo de prototipo





TRASGU


Un viaje impredecible



GUÍA RÁPIDA


Preparación.

Tras montar el tablero, se debe barajar el mazo principal y el mazo de taberna. Las cartas se colocan boca abajo (las cartas de ventaja las puede conservar el jugador hasta que sea preciso). Cada jugador colocará el carro  con su trasgu a cuestas en una de las casas de los paneles laterales. También colocará la pieza de destino  en la casa del panel central y la pieza de "Se vende"  en el punto de partida*. Finalmente toca decidir el orden de inicio de los jugadores. Durante el primer turno, sólo se lanza el dado de desplazamiento. 



En cada turno** el jugador lanza dos dados, uno que indica las casillas que debe avanzar y otro que mostrará la acción a realizar tras el movimiento. Este dado de acción corresponde al movimiento extra que deberá llevar a cabo tu trasgu, o bien si debes robar carta para ti o para otro jugador. Estas cartas que se roban son las cartas de acción principal. 

En caso de robar una carta, tendrás que ejecutar la acción que indique la misma (y siempre tras el movimiento indicado en el primer dado). En este mazo existen tres tipos de carta, las de acción principal, en las que el trasgu ha hecho algo y tienes que acatarlo... (34x), las cartas de ventaja, que son una ayuda extra que podrás usar a lo largo de tu viaje (7x), y las cartas de tarea (humillación), que nos servirán para deshacernos del trasgu (3x). Cuando te deshaces del trasgu, debes colocar a este en los denominados puntos de encuentro.

*Los tokens de destino y "se vende" se usan como indicadores del inicio y final de la ruta.



**Durante el primer turno sólo se lanza el dado de desplazamiento. 

Casillas especiales.

- **Las tabernas.** Cuando caes en una de estas casillas, no se ejecuta el dado de acciones, pero debes robar una carta del mazo secundario (6 cartas de taberna), que contienen acciones especiales que podrán cambiar el rumbo de la partida. 
- **Atajos.** En determinados momentos de la partida te verás obligado a tomar atajos (caminos punteados), ya sea porque es un camino más corto para llegar a tu destino o bien por obligación. Siempre que pases por uno de estos atajos deberás robar una carta adicional del mazo principal. 
- **Puntos de encuentro** (Hórreo, iglesia, puente y molino). Estas casillas se usan para poder recuperar a un trasgu perdido en caso de necesidad. (Ver casos especiales). Deberás llegar hasta estas casillas para poder recoger al trasgu.

Prioridades. En cada turno, se debe ejecutar primero el movimiento por el tablero, a continuación, la orden del dado de acción (movimiento del trasgu o ejecución de la carta de acción), y finalmente las cartas secundarias (atajo y ventajas). En el caso de entregar una carta a otro jugador, este ejecutará la acción cuando tu hayas terminado.

Movimiento en el tablero. El movimiento de los tokens en el tablero se hace siempre en una única dirección, excepto cuando llegamos a límites finales (casas destino) o cuando otro jugador nos bloquea el camino, en este caso rebotaremos haciendo el camino a la inversa hasta completar el número de movimientos. Si en un turno tomas una dirección, en el siguiente puedes tomar la dirección contraria según convenga, por lo que el movimiento por el tablero es libre. Puedes pasar por la casa del tablero central como si se tratase de una casilla más en caso de que necesites completar movimientos o tomar otra ruta.





Cambio de destino. Es posible que durante la partida debas cambiar tu destino. A la hora de elegir una nueva casa, debes elegir una casa en venta. A partir de ese momento deberás colocar tu ficha de destino en esa nueva casa. Si vuelve a producirse un nuevo cambio de destino se deberá volver a colocar el cartel "Se vende" en la casa que abandonas.  

Fin de la partida. Para ganar es necesario conseguir una tirada exacta, de lo contrario el token rebotará hasta terminar los movimientos o podrá salir por uno de los caminos de entrada a la casa destino central. En el caso de que tu casa destino haya cambiado y se encuentre en los paneles laterales, sólo puedes rebotar. Por supuesto para ganar es indispensable que tu trasgu no vaya contigo (salvo una excepción...).

CASOS ESPECIALES

- Si en algún momento te cruzas con un trasgu perdido de otro jugador, no te podrás mover en el siguiente turno, pero a cambio podrás colocarlo en cualquier casilla vacía del tablero. Si este encuentro se produce en una casa de destino, deberás dejarlo ahí y no molestarlo.
- Puede ocurrir que, para ganar la partida, sea necesario que tu trasgu viaje contigo. En caso de que no esté contigo debes recurrir a los puntos de encuentro. Si llegas a uno de estos puntos con tirada exacta podrás recuperar al trasgu. En la siguiente ronda podrás continuar tu viaje, pero ¡ajo! puedes volver a perderlo...
- Los trasgus humillados quedan al margen del juego (en los puntos de encuentro) hasta que un jugador los recupera, no son considerados trasgus perdidos. No obstante las acciones y movimientos relacionadas directamente con él, no se ejecutan.

DADO DE ACCIÓN

-  El trasgu se aleja 2 casillas de ti, donde más te interese.  Si está contigo, se adelanta 2 casillas hacia tu destino. Si no está, se acerca a tu posición 2 casillas.
-  Robas una carta del mazo de cartas de acción.  Entregas a otro jugador una carta del mazo de cartas de acción.