

## Preparación del juego

Cada jugador escoge un color y recibe un juego de fichas de acción.



excavar



coser



robar

Se separan del mazo de tumbas los trozos de cuerpo marcados con un hueso y se colocan alrededor del resto formando un círculo.

Se coloca el mazo de objetos a un lado, el jugador que ha separado las cartas toma el marcador de turno en forma de luna y empieza el juego.



## TURNO DE JUEGO

### Inicio del turno

En cada turno, el jugador que tiene la luna dice "Cae la noche" y todos escogen en secreto qué acción realizarán esa noche (**excavar, coser o robar**) y guardan la ficha correspondiente en su mano o la dejan boca abajo delante suyo.

### Escoger acción

Quien excave podrá abrir una tumba para encontrar una carta de cuerpo, de objeto o de suceso.

Quien cosa podrá unir dos partes de cuerpo de un animal. Para poder formar un cuerpo, se necesita una cabeza, un tronco y unas patas traseras. Para poder coserse entre sí, todas las partes de un cuerpo deben ser del mismo animal (gato, perro o iguana) o tener el mismo color de mesa (azul, rosa o amarillo). El camaleón puede unirse con cualquier trozo de cuerpo independientemente del tipo de animal o del color de la mesa en la que se encuentre. Una vez cosido, el camaleón pasa a ser del mismo tipo y color de mesa que el trozo al que se ha unido.

Un jugador puede tener tantos cuerpos en su laboratorio como quiera.

Quien robe podrá, si lo consigue, robar a otro jugador una carta de cuerpo que éste tenga y no esté cosida. Las cartas de robar se anulan entre sí por parejas, ya que se considera que al ir a robar un ladrón ve al otro y ninguno de los dos roba. Así, si un jugador roba y el siguiente también, se anulan entre ellos. Si el tercero también roba, él lo conseguirá a menos que haya un cuarto ladrón.

### Resolver acción

Una vez escogidas las acciones, quien tiene la luna pregunta:

#### ¿Alguien roba?

Los jugadores que hayan escogido robar mostrarán sus cartas empezando por la izquierda de quien tiene la luna. Sólo el último ladrón, en caso de que haya un número impar de ladrones, tendrá éxito y podrá robarle una carta de cuerpo sin coser a otro jugador.

#### ¿Alguien cose?

Los jugadores que hayan escogido coser podrán unir dos cartas de cuerpo compatibles entre sí. Las cartas cosidas no pueden ser robadas, aunque pueden ser afectadas por otras cartas como *Ratas hambrientas* o *Bote de gusanos*.

#### ¿Alguien excava?

Los jugadores que hayan escogido excavar podrán girar una carta de tumba empezando quien tiene la luna y siguiendo el turno hacia su izquierda. En las tumbas se puede encontrar:

- **Trozos de cuerpo:** Hay cuatro tipos de animal: perro (Toby), gato (Garfield), iguana (Bernie) y camaleón (George).

- **Sucesos:** Los sucesos ocurren en el momento en que se abre la tumba. Algunos son positivo (p.e. *El terremoto* permite escoger que tumba se excava con algunas de ellas abiertas) y otros son negativos para uno mismo o para otros jugadores (p.e. *La turba enfurecida* se llevará todas las cartas de cuerpo de quien la encuentre y de otro jugador a su elección).

- **Objetos:** En ocasiones, en sus paseos por el cementerio los jugadores encuentran diversos objetos. Cuando esto ocurre, toman una carta del mazo de objetos sin mostrarla al resto de jugadores y la guardan para jugarla cuando quieran.

Algunos potencian las propias acciones (p.e. *El pico* permite excavar dos tumbas si se ha escogido esta acción) o anulan las de los demás (p.e. *La alarma* impide un robo). Cada objeto puede ser jugado una sola vez y una vez utilizado se coloca en la pila de descarte de objetos. Un jugador puede jugar más de una carta de objeto por turno.

- **Rayos:** Algunas cartas tienen un rayo dibujado. Al mostrarlas, cae un rayo que puede utilizarse para reanimar un cuerpo completo. El rayo es independiente del efecto de la carta y no le afectan por objetos que actúen sobre ésta.



Cada vez que alguien excava sustituye la carta mostrada por otra del mazo de tumbas.

Todas las cartas de tumba descartadas se dejan boca arriba en la pila de la fosa común. Si durante la partida se acaban las cartas, se barajan las de la fosa común y se ponen en el mazo. Los objetos utilizados se colocan en su propia pila de descarte.

Una vez resueltas las acciones, los jugadores recuperan sus cartas de acción mostradas, se pasa la luna hacia la izquierda y se juega el siguiente turno.

### Final de la partida

Cuando un jugador tiene un cuerpo completo cosido y decide excavar en busca de un rayo debe decir "¡Reanimo!". Si después de decirlo abre una tumba con un rayo su mascota vuelve a la vida y gana la partida.

### Variantes de juego

#### Vamos a por la parejata

Se juegan partidas hasta que alguno de los jugadores reanime su segunda mascota y se proclame así ganador del juego.

#### La receta del doctor Moreau

En esta modalidad pueden combinarse todas las cartas de cuerpo que se quiera siempre que encajen entre ellas (p.e. dos cabezas; dos partes traseras y dos troncos; dos partes traseras...). Cada vez que un jugador saca un rayo reanima todos los cuerpos completos que tenga en ese momento. Cada cuerpo vale un punto más tantos puntos como partes lo compongan. Se juega hasta que se acaba el mazo de tumbas y quien tenga entonces más puntos gana.

#### El cliente siempre tiene la razón

Tú eres el dueño de este juego y seguro que no es el primero de tu colección. Cambia las reglas que consideres oportunas o inventa otras nuevas en base a tus gustos y al estilo de juego de tu grupo.

### Agradecimientos

Muchas personas han excavado bajo la luz de la luna antes de que TobaNSTein haya llegado hasta tus manos. Mi agradecimiento a todas ellas: Rita, Maqui, Viktor, Oriol, Siscu, Dani, Bea, José Antonio, Pau, Marc, Marlene, Luzor, Rows, Dacyemen, Sadab, Tonaka, Xavier, Pilar, Marta, Pablo, Sonia, Imma, Antonia, Esther, Mireia, Pol, Aidi, Catalán, Bascu y muchos otros y otras que lo han probado, opinado y alabado con gran inteligencia en las diferentes fases de su desarrollo.

© Josep M. Allué

© de la edición española Perra Cómics

© Ilustración y diseño gráfico: Francisco Bellido

Editado por Perra Cómics

[www.perracomics.com](http://www.perracomics.com)

Distribuido por Homoludicus -

[www.homoludicus.org](http://www.homoludicus.org)

Producido por Games & Co S.C.P.

Montaje y maquetación por Bascu

Información y cartas extra: [www.tobaNSTein.com](http://www.tobaNSTein.com)

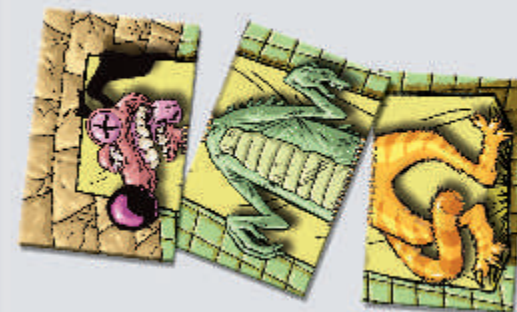
Dudas, alabanzas y sugerencias: [info@tobaNSTein.com](mailto:info@tobaNSTein.com)



# JM. Allué TOBYNSTEIN

VOLVERÁS A DAR LA PATITA

Un juego de 3 a 6 jugadores a partir de 10 años.  
Duración: 15-30 min.



### Componentes

18 fichas de acción  
6 de excavar  
6 de coser  
6 de robar



53 cartas de tumba

13 cartas de objeto



1 marcador de turno (luna)



### El juego

En TobaNSTein cada jugador es uno de los jóvenes primos Frankenstein que se pasan las noches intentando reanimar a una mascota.

Para ello, excavan en el cementerio, cosen los trozos de animal conseguidos o se roban entre ellos para conseguir ser el primero en completar un cuerpo y devolverle la vida con ayuda de un rayo.