Unconscious Mind



Página 1: Portada

- **Título:** Unconscious Mind
- **Tipo de documento:** Libro de reglas (Rulebook)

Página 2: Ambientación Temática (Thematic Setting)

«Para lograr esto de la mejor manera, tendrás que debatir ideas con tus colegas, recopilar notas y publicar teorías. Y para mantenerte con energía, es probable que necesites café... mucho café.»

AMBIENTACIÓN TEMÁTICA

El psicoanálisis revolucionó la forma en que las culturas occidentales trataban las enfermedades mentales. Antes del psicoanálisis, la mayoría de las personas eran tratadas en instituciones como manicomios, sanatorios y prisiones. Freud ayudó a desarrollar el método de la «curación por la palabra», en el cual los pacientes describían sus sueños y recuerdos desde la comodidad de un diván mientras un analista interpretaba su significado. Freud y sus seguidores creían que los sueños eran una expresión de la mente inconsciente y que una discusión guiada y cuidadosa de su significado podía permitir a los pacientes sanar de sus traumas pasados.

El Dr. Freud —y la comunidad psicoanalítica que creció a su alrededor— no solo estaban interesados en ayudar a sus clientes, sino también en hacer avanzar el joven campo de la psicología.

Los miembros de la Sociedad Psicológica de los Miércoles (que eventualmente se convirtió en la Sociedad Psicoanalítica de Viena) se involucraron en el trabajo de los demás a través de la colaboración, la revisión por pares y el debate riguroso.

En *Unconscious Mind*, los jugadores asumen los roles de cuatro contemporáneos clave de Freud: Carl Jung, Margarete Hilferding, Alfred Adler y Sabina Spielrein. Además, muchos de los personajes del juego fueron tomados de registros de la época de todo el mundo, incluyendo África, Asia y las Américas.

Personajes representados: Sigmund Freud, Carl Jung, Margarete Hilferding, Alfred Adler, Sabina Spielrein.

Página 3: Componentes (Components)

Tableros y Fichas del Juego:

- 1 Tablero de Mesa de Reuniones *(Meeting Table board)*
- 1 Tablero del Mapa de la Ciudad *(City Map board)*
- 12 Cartas de Cliente de Rutina *(Routine Client cards)*
- 12 Cartas de Cliente de Caso de Estudio *(Case-Study Client cards)*
- 4 Cartas de Habitación de Oficina *(Office Room cards)*
- 9 Losetas de Tratado *(Treatise tiles)*
- 4 Diales de Intuición / *Insight* (1 por color de jugador)
- 4 Tableros de Oficina *(Office boards)*
- 7 Losetas de Objetivo de Localización *(Location Goal tiles)*
- 1 Figura de Freud
- 1 Marcador de Reputación
- 4 Marcadores de Caja con Forma de Corazón *(Heart-Shaped Box markers)*
- 4 Marcadores de Café *(Coffee markers)*
- 6 Losetas superpuestas de Localización *(Location overlay tiles)*
- 1 Figura de Periodista
- 1 Figura troquelada *(standee)* de Fuegos Artificiales
- 1 Ficha de Jugador Inicial
- 24 Cartas de Sueño Latente *(Latent Dream cards)*
- 24 Cartas de Sueño Manifiesto *(Manifest Dream cards)*
- 36 Cartas de Investigación *(Research cards)*
- 24 Cartas de Capa de Duelo *(Grief Layer cards)* (traslúcidas)
- 5 Cartas iniciales de Capa de Duelo (traslúcidas)
- 1 Caja dispensadora para las cartas de Capa de Duelo
- 24 Fichas de Distrito (8 de cada uno de los 3 colores)
- 20 Fichas de Idea Genial *(Bright Idea tokens)* (16 de valor 1, 4 de valor 5)
- 60 Losetas de Cuaderno de Notas *(Notebook tiles)* (24 Nivel I, 24 Nivel II, 12 losetas iniciales)

Componentes del Jugador:

- 4 Tableros de Jugador *(Player boards)*
- 4 Figuras de Profesor
- 4 Marcadores de Reputación
- 4 Marcadores de Puntuación
- 8 Marcadores de Terapia
- 24 Piezas de Idea
- 52 Piezas de Intuición / *Insight* (28 comunes + 6 del color de cada jugador)
- 4 Miniaturas de Tintero *(Inkpot minis)*
- 8 Guías de referencia *(Reference aids)*

Página 4: Visión General de la Preparación (Setup Overview)

- **A:** Expositores de Clientes y Sueños
- **B:** Tablero del Mapa de la Ciudad
- **C:** Losetas de Tratado
- **D:** Reserva de Ideas Geniales
- **E:** Expositor de cartas de Investigación
- **F:** Losetas de Objetivo de Localización
- **G:** Tablero de la Mesa de Reuniones
- **Nota:** *«La preparación es la misma para partidas de 2, 3 y 4 jugadores, excepto por el número de losetas de Cuaderno de Notas y los espacios de Idea disponibles en el tablero de la Mesa de Reuniones (ver página 5)».*

Página 5: Pasos de Preparación 1–9 (Setup Steps 1–9)

- **Paso 2:** Coloca el marcador de Reputación de Freud en el espacio «1» del track de Reputación.
- **Espacios de Idea bloqueados:**
  - **3 Jugadores:** Bloquea los espacios de Idea superior e inferior en las columnas situadas más a la derecha y más a la izquierda (4 espacios bloqueados en total).
  - **2 Jugadores:** Bloquea todos los espacios de Idea en las columnas situadas más a la derecha y más a la izquierda (8 espacios bloqueados en total).
- **Paso 3:** Reúne las seis losetas de Objetivo de Localización que muestran etiquetas de Localización con color y selecciona una al azar. Coloca la figura de Freud en la Localización del Mapa de la Ciudad que coincida con la etiqueta de la loseta seleccionada.
- **Paso 4:** Organiza las siete losetas de Objetivo de Localización boca arriba en una fila entre el Mapa de la Ciudad y la Mesa de Reuniones.
- **Paso 6 (Losetas de Cuaderno de Notas):** Toma un número de losetas de Cuaderno de Notas al azar según la tabla:
  - **2 Jugadores:** 12 Nivel I, 12 Nivel II, 12 Iniciales
  - **3 Jugadores:** 15 Nivel I, 15 Nivel II, 18 Iniciales
  - **4 Jugadores:** 18 Nivel I, 18 Nivel II, 18 Iniciales
- **Pasos 7–9:** Mezcla por separado las losetas de Nivel I y Nivel II y forma dos pilas con su lado de acción principal boca arriba. Coloca la pila de Nivel I en el espacio para losetas

superior izquierdo de la Mesa de Reuniones. Voltea la loseta superior y colócala en el espacio situado más a la derecha de esa fila. Luego, voltea la siguiente loseta y colócala en el espacio central de esa fila. Repite el proceso para el Nivel II.

Página 6: Preparación de Expositores y Cartas (Setup Steps 10–18)

- **Clientes y Sueños (10–14):**
  - Mezcla el mazo de Clientes de Rutina y colócalo boca abajo. Roba dos Clientes de Rutina y colócalos boca arriba en una fila.
  - Mezcla el mazo de Clientes de Caso de Estudio y colócalo boca abajo. Roba dos Clientes de Caso de Estudio en una fila boca arriba.
  - Mezcla el mazo de Capas de Duelo, colócalo dentro de la caja dispensadora y roba una Capa de Duelo para colocarla sobre cada uno de los cuatro Clientes boca arriba.
  - Mezcla el mazo de Sueños Latentes y colócalo boca abajo.
  - Mezcla el mazo de Sueños Manifiestos, colócalo boca abajo, roba cuatro Sueños Manifiestos y organízalos en una fila boca arriba.
- **Cartas de Investigación (15–16):** Mezcla el mazo de cartas de Investigación y colócalo boca abajo. Roba dos cartas de Investigación en una fila boca arriba.
- **Tratados (17):** Crea un expositor de losetas de Tratado clasificando las losetas en tres pilas según su tamaño.
- **Ideas Geniales (18):** Crea una reserva general con las fichas de Idea Genial.

Página 7: Preparación del Jugador (Player Setup)

- Coloca el tablero de jugador, el dial de Intuición y el tablero de Oficina en tu área de juego. Encaja el dial de Intuición en el borde rehundido de tu tablero de jugador.
- En tu tablero de jugador, coloca: el Tintero en el espacio superior, el marcador de Caja con Forma de Corazón en el «0», el marcador de Café en el «4», 3 Ideas en los espacios designados, 3 Ideas en la reserva y 6 Intuiciones del color del jugador.
- En tu dial de Intuición, coloca 7 Intuiciones comunes en el espacio de reserva central.
- Coloca tu marcador de puntuación en el espacio «0/100» del track de Puntos de Victoria.
- El jugador que haya cometido un lapsus freudiano más recientemente se convierte en el jugador inicial.
- Coloca tu marcador de Reputación en el espacio «0» del track de Reputación.
- Recursos adicionales otorgados según el orden de turno para el 2.º, 3.º y 4.º jugador.
- Entrega a cada jugador una carta de Habitación de Oficina al azar.

Página 8: Elección Inicial / *Draft* (Setup Steps 11–12)

- **Loseta de Cuaderno de Notas Inicial:** Elige una loseta para conservarla, coloca tu figura de Profesor en la etiqueta de Localización coincidente, mueve las Intuiciones en tu dial,

voltea la loseta inicial de Cuaderno de Notas hacia su lado de efecto principal y colócala en tu tablero de jugador.

- **Selección de Cliente / Sueño:** En orden inverso de turno, cada jugador elige *(draft)* un Cliente de Rutina con una Capa de Duelo inicial para su Habitación de Oficina Principal, roba un Sueño Latente, elige un Sueño Manifiesto y ajusta el marcador de Terapia en función de la suma de los puntos de Terapia.

Página 9: Conceptos Generales e Intuiciones (Insights)

CONCEPTOS GENERALES E INTUICIONES

- **Calidad y Nivel de las Intuiciones (*Insights*):**
  - **Calidad:** Crecimiento / *Growth* (verde/planta), Libertad / *Freedom* (púrpura/pájaro), Pasión / *Passion* (rojo/llama).
  - **Nivel:** Menor / *Minor* (diamante/anillo interior), Medio / *Median* (hexágono/anillo intermedio), Mayor / *Major* (círculo/anillo exterior).
- **Componentes del Dial:** 3 anillos para los niveles, 3 secciones en forma de cuña para las calidades y una reserva central.
- **Intuiciones del Color del Jugador vs. Comunes:** Las Intuiciones del propio color se desbloquean durante el juego y se colocan de forma permanente en los Tratados y en las casillas de Distrito. Las Intuiciones comunes siempre permanecen en el dial o en la reserva central.

Página 10: Uso de las Intuiciones y Cajas con Forma de Corazón

- **Elevar una Intuición (*Elevate*):** Mueve una Intuición un anillo hacia afuera sin cambiar su sección de color.
- **Reprimir una Intuición (*Suppress*):** Mueve una Intuición un solo anillo hacia adentro sin cambiar su sección de color.
- **Transferir una Intuición (*Transfer*):** Mueve una Intuición a una sección de color adyacente sin cambiar su anillo.
- **Uso de Intuiciones:** Gasta Intuiciones específicas moviéndolas desde el área de su dial hacia la reserva central. Se permite sobrecompensar utilizando Intuiciones de nivel superior.
- **Cajas con Forma de Corazón (*Heart-Shaped Boxes*):** Utiliza un conjunto formado por una Intuición Mayor, una Media y una Menor para obtener una Caja con Forma de Corazón. Las cajas se pueden gastar en cualquier momento para obtener 2 Puntos de Victoria cada una.

Página 11: Reputación (Reputation)

- **Ganar Reputación:** Avanza el marcador de Reputación de Freud un espacio y tu marcador de Reputación un espacio. Cada vez que un marcador cruce un icono específico, avanza a Freud en el Mapa de la Ciudad.
- **Activar el Track de Reputación:** Obtén los Puntos de Victoria y el Café mostrados en la zona sobre tu marcador; luego, realiza una acción de las mostradas debajo del marcador de Freud o a su izquierda.
- **Señal de Fin de Partida:** Cuando el marcador de Reputación de Freud alcance el décimo espacio (icono de reloj), se completa la ronda actual y se juega una ronda final.

Página 12: Café, Ideas Geniales y Estructura del Turno

- **Café:** Usa 1 Café en lugar de Reprimir una Intuición; 2 Cafés para Elevar o Transferir; 3 Cafés para obtener una Idea Genial.
- **Ideas Geniales (*Bright Ideas*):** Pueden sustituir a las Ideas en la Mesa de Reuniones, modificar el movimiento del Tintero o potenciar los efectos de las Localizaciones.
- **En tu Turno:** Elige una de tres acciones: Exponer Ideas *(State Ideas)*, Recordar Ideas *(Recall Ideas)* o Tratar Clientes *(Treat Clients)*.

Página 13: Exponer Ideas y Tintero (State Ideas)

- **Colocar Ideas:** Coloca una o dos Ideas de tu reserva en un único espacio de Idea vacante que apunte a un espacio de acción.
- **Resolver la Mesa de Reuniones:** Activa el espacio de acción una vez por cada Idea que apunte hacia él.
- **Activar tu Tintero:** Determina el valor de movimiento contando los iconos de Tintero en la fila donde colocaste las Ideas; luego, muévelo en el sentido de las agujas del reloj.

Página 14: Activaciones del Tintero (Inkpot Movement)

- **Espacio Superior:** Retira la Idea situada más a la izquierda de la parte superior de tu tablero de jugador y llévala a tu reserva, desbloqueando esa columna. Activa los efectos de fila o columna en cualquier orden.
- **Espacio situado más a la izquierda:** Activa el track de Reputación. Obtén Puntos de Victoria y Café; luego, elige una acción de las situadas debajo del marcador de Freud.

Página 15: Losetas de Cuaderno de Notas (Notebook Tiles)

- **Obtener Losetas de Cuaderno de Notas:** Gasta 1 Café para las losetas de la columna izquierda, 2 Cafés para las de la columna central (activa el efecto del estandarte) o 3 Cafés para las de la columna derecha (activa el efecto principal y el del estandarte).
- **Colocación y Completado:** Colócala con el lado del estandarte hacia abajo en el espacio vacante situado más a la izquierda. Completar una fila o columna desbloquea Intuiciones del color del jugador. Llenar los 9 espacios otorga 1 punto de Reputación.

Página 16: Investigación y Tratados (Research and Treatises)

- **Jugar Cartas de Investigación:** Activa un efecto con el icono de carta para jugar una carta de Investigación boca arriba y activar su efecto inferior.
- **Publicar Tratados:** Reúne los Volúmenes requeridos (cartas de Investigación en juego o Citadas de otros jugadores) y coloca una Intuición del color del jugador sobre el Tratado.
- **Citar Tratados:** Toma la carta de Investigación situada más a la derecha del Tratado Publicado de otro jugador. El jugador citado recibe 1 Idea Genial y 2 Puntos de Victoria por cada Volumen citado.

Página 17: Mapa de la Ciudad (City Map)

- **Estructura:** Compuesto por 3 Distritos de colores (cada uno con 2 Localizaciones: Teatro, Biblioteca, Ópera, Museo, Universidad, Café).
- **Casillas / *Slots*:** Cada Distrito tiene 4 casillas de bonificación de Distrito y cada Localización tiene 3 casillas de bonificación de Localización.

Página 18: Movimiento del Profesor y Freud

- **Acción de Movimiento:** Avanza a tu Profesor 1–2 Localizaciones (o muévelo a la Localización de Freud) **O BIEN** avanza a Freud 1–3 Localizaciones.
- **Efectos de las Localizaciones:** Activa los efectos hasta 5 veces utilizando la cuenta de Figuras *(Count Figures)* (Profesores + Freud en el espacio) o la cuenta de Etiquetas *(Count Tags)* (etiquetas coincidentes en juego). Gasta Ideas Geniales para añadir 2 activaciones adicionales por cada ficha.

Página 19: Recordar Ideas (Recall Ideas)

- Cuenta los diferentes espacios de Idea en la Mesa de Reuniones que tengan tus Ideas y obtén esa misma cantidad de Café.
- Devuelve todas tus Ideas de la Mesa de Reuniones a la reserva de tu tablero de jugador.
- Reclama una bonificación de Localización **O BIEN** reclama una bonificación de Distrito (requiere colocar una Intuición del color del jugador).

Página 20: Tratar a los Clientes (Treat Clients)

- Gasta Intuiciones que coincidan con el Sueño situado más arriba para producir puntos de Terapia y beneficios.
- Mueve el marcador de Terapia hacia la izquierda en el track del Cliente.
- **Catarsis (*Catharsis*):** Al alcanzar o sobrepasar el icono, puntúa los puntos correspondientes y descarta la Capa de Duelo para desbloquear efectos permanentes o etiquetas.
- **Cliente Curado:** Alcanzar el espacio situado más a la izquierda cura al Cliente. Los puntos de Terapia sobrantes otorgan Cajas con Forma de Corazón.

Página 21: Objetivos de Localización (Location Goals)

- Reclama una loseta de Objetivo de Localización inmediatamente cuando cumplas su condición (por ejemplo: completar dos columnas del Cuaderno de Notas, desbloquear tres Ideas, publicar dos Tratados, curar clientes). Obtén 1 punto de Reputación y mantén la loseta boca abajo.

Página 22: Fin del Turno y Recuento Final (Final Scoring)

- **Fin del Turno:** Gasta Cajas con Forma de Corazón para obtener puntos de Terapia. Si tienes Habitaciones de Oficina vacantes, elige *(draft)* nuevos Clientes y Sueños.
- **Categorías del Recuento Final:**
  - **Track de Reputación:** Puntos de Victoria por la posición en el track + puntos de bonificación por el 1.er y 2.º puesto por cada Tratado y Cliente Curado.
  - **Intuiciones del Color del Jugador en Diferentes Distritos:** Puntúa por tener Intuiciones en 1, 2 o 3 Distritos diferentes.
  - **Filas Completadas del Cuaderno de Notas:** Puntúa por tener 1, 2 o 3 filas completadas.
  - **Etiquetas de Localización Diferentes:** Puntúa en función de los juegos de etiquetas de Localización únicas que poseas.
  - **Clientes de Caso de Estudio sin Capas de Duelo:** Puntúa condiciones de fin de partida en los Clientes de Caso de Estudio Curados o en Catarsis.
  - **Cajas con Forma de Corazón:** Convierte las cajas restantes a razón de 2 Puntos de Victoria cada una.
  - **Café e Ideas Geniales:** Convierte 3 Cafés en 1 Idea Genial; puntúa 1 Punto de Victoria por cada Idea Genial.

Página 23: Ejemplo de Puntuación y Créditos

- **Ejemplo práctico:** Recuento detallado de la puntuación del jugador Azul Verde / *Teal* (total de Puntos de Victoria calculados considerando Reputación, Distritos, Cuaderno de Notas, Etiquetas, Clientes y Recursos).
- **Créditos:**
  - **Diseño del juego:** Yoma, Zax, Laskas, Jonathan “Jonny Pac” Cantin
  - **Arte:** Andrew Bosley, Vincent Dutrait
  - **Editorial:** Fantasia Games

Página 24: Módulos Adicionales (Modules)

- **1 Figura de Periodista:** Se puede mover en lugar del Profesor o de Freud; permite contar las etiquetas de todos los Tratados Publicados (incluyendo los de los oponentes).
- **Losetas superpuestas de Localización:** Reemplazan las casillas de bonificación en las Localizaciones por bonificaciones alternativas.

- **Figura troquelada de Fuegos Artificiales:** Reduce en 1 el número de etiquetas requeridas para reclamar una bonificación de Distrito.