



DOG LOVER™

David Short



REGLAMENTO



DOG LOVER™

Un juego de David Short

Inspirado en el juego Cat Lady creado por Josh Wood
De 2-4 jugadores, para mayores de 10 años

Créditos

Diseño del juego: David Short

Dirección del proyecto: Nicolas Bongiu

Producción: David Lepore

Desarrollo: John Goodenough

Dirección de arte: David Short

Arte: Caravan Studio

Diseño gráfico: Kalissa Fitzgerald

Edición: Neil Kimball

Testeadores: Brad Butler, John Clair, Tom Cox, Giuliana Damiana, Nathan Emmerich, Luis Fernando, Kalissa Fitzgerald, Chris Hall, Rob Howlett, Rob Hoy, Seth Jaffee, Neil Kimball, Matt Manis, Josh Martin, Patricio Mansilla, Kwanchai Moriya, Vladimir Orellana, Rafael Pisoni, Morales Ramos, Eileen Short, Kaia Short, Micah Short, Taylor Shuss, Mark Starr, Ben Vaterlaus, Emma Vaterlaus, Josh Wood, Mark Wootton, John Zinser

Créditos edición española

Edición: Sergio Vaquero y Nancy Yao

Traducción: Primigenio

Corrección: Laura González Casares y Núria Montes

Agradecimientos del autor

A su esposa, Eileen, por su amor infinito, su apoyo, y por animarle en este empeño. ¡Estás absolutamente a otro nivel! A sus hijos, Kaia y Micah, por hacerle sonreír. A su perra Daisy por esparcir su amor incondicional. A su familia y amigos, por la alegría que le aportan. A su grupo de juego F5, por el apoyo y las risas. Y, especialmente, al grupo de diseño JumpStart por el testeo y todos los comentarios. Y a todos los que lo juguéis, gracias por dejarle sitio a este juego en vuestra mesa. Con suerte será una buena excusa para reunir a vuestros amigos y familia alrededor de la mesa y pasar un buen rato.



2 PRIMIGENIO

©2021 Alderac Entertainment Group Dog Lover y todas las marcas asociadas™, ©y ®
son de Alderac Entertainment Group, Inc.
2505 Anthem Village Dr. Suite E-521 Henderson, NV 89052
Todos los derechos reservados. Imprimido en China.

Atención: Contiene partes pequeñas. No apto para menos de 3 años.

Visita nuestra página: <https://edicionesprimigenio.com/producto/dog-lover/>



Presentación del juego

Los jugadores tomarán el rol de *dog lovers*, compartiendo el amor por los perros como hace tanta gente, desde la realenza hasta tu vecino de al lado.

Durante el juego, buscarás cartas, obtendrás huesos y reunirás comida para tus encantadores perros. Los rescatarás de la protectora, los entrenarás, les enseñarás nuevos trucos y aprenderás a apreciar sus rasgos únicos.

¡El jugador que mejor cuide a sus perros anotará más puntos de victoria y ganará el juego!

Componentes

Tu juego Dog Lover debería incluir lo siguiente:

- 1 Ficha de Perro Guardián
- 1 Carta de Búsqueda
- 1 Carta de Fin del Juego
- 1 Cuaderno de Puntuación
- 5 Trucos Estándar (con Trucos Especiales en la parte trasera)
- 11 Cartas de Trucos de Perro
- 15 Cartas de Protectora
- 60 cubos de Comida
 - 5 negros de comodín
 - 15 azules de comida húmeda
 - 20 tostados de pienso
 - 20 burdeos de restos de comida
- 120 Cartas de Juego



1 Ficha de Perro Guardián



1 Carta de Búsqueda



1 Carta de Fin del Juego



1 Cuaderno de Puntuación



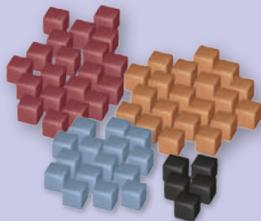
5 Trucos Estándar (con Trucos Especiales en la parte trasera)



11 Cartas de Trucos de Perro



15 Cartas de Protectora



60 cubos de Comida

(20 burdeos de restos de comida, 20 tostados de pienso, 15 azules de comida húmeda, 5 negros de comodín)



120 Cartas de Juego

Anatomía de la Carta





Preparación

1. Baraja las cartas de Trucos Estándar y reparte 1 a cada jugador con la cara de truco estándar bocarriba. Devuelve las cartas restantes a la caja. Si esta es una de tus primeras partidas, mantén la cara de truco estándar bocarriba; si ya has jugado algunas partidas, puedes darle la vuelta a la carta por la cara de truco especial. Esta carta es tu carta de truco inicial y estará en tu zona de juego frente a ti durante la partida.
2. El mazo principal de Cartas de Juego tendrá un número determinado de cartas dependiendo el número de jugadores:

- A 2 jugadores: retira todas las cartas con los números 3+ o 4+ en la parte superior derecha y devuélvelas a la caja.
- A 3 jugadores: retira todas las cartas con el número 4+ en la parte superior derecha y devuélvelas a la caja.
- A 4 jugadores: no se retira ninguna carta.



3. Después de formar el mazo principal con las cartas de Juego, separa las cartas de Perro (moradas). En la parte superior de la carta te indica el tamaño del perro: pequeño, mediano o grande. Baraja las cartas de Perro y reparte 1 bocarriba a cada jugador. Cada jugador colocará su Perro bocarriba en su zona de juego al lado de su carta de truco inicial (Truco Estándar). Devuelve las cartas de Perro restantes al mazo principal.

4. Baraja el mazo principal bocabajo. Recuerda que este mazo debe incluir las cartas de Perro sobrantes. Roba del mazo principal tantas cartas bocabajo como se indique dependiendo del número de jugadores y colócalas formando un montón.

- 2 jugadores: 7 cartas
- 3 jugadores: 11 cartas
- 4 jugadores: 15 cartas

5. Sitúa la carta de Fin de Juego encima de este montón de cartas. Luego, coloca el resto del mazo principal encima de la carta de Fin de Juego para crear un único mazo. Coloca 9 cartas bocarriba en el centro de la mesa formando una cuadrícula de 3x3.



6. Baraja bocabajo las cartas de Trucos de Perro y coloca 3 bocarriba cerca de la cuadrícula central de Cartas de Juego.
7. Baraja bocabajo las cartas de Protectora y coloca 3 bocarriba cerca de los Trucos de Perro.
8. Separa los cubos de Comida por tipo y colócalos cerca de la cuadrícula central de Cartas de Juego.



9. Decidid al azar quién va a ser el jugador inicial, o bien elegid al jugador que tenga más perros en la vida real. Este jugador tomará el cuaderno de puntuación para recordar que ha comenzado el juego.
10. El jugador sentado a la derecha del jugador inicial toma el Perro Guardián y lo coloca en una de las columnas de la cuadrícula central. Este jugador también tomará la carta de Búsqueda y la colocará en su zona de juego.
11. ¡Todo está listo para que el jugador inicial juegue su primer turno!

Pila de Descarte

9 cartas de Juego en una Cuadrícula de 3x3

Micah

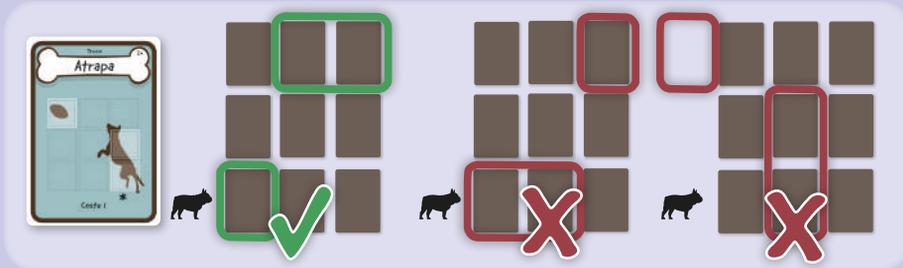
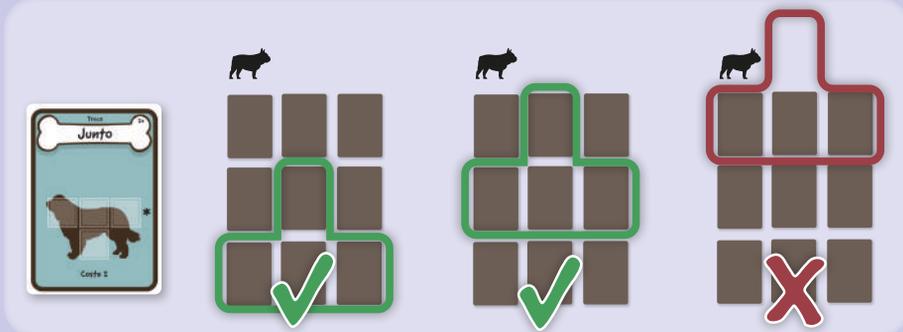
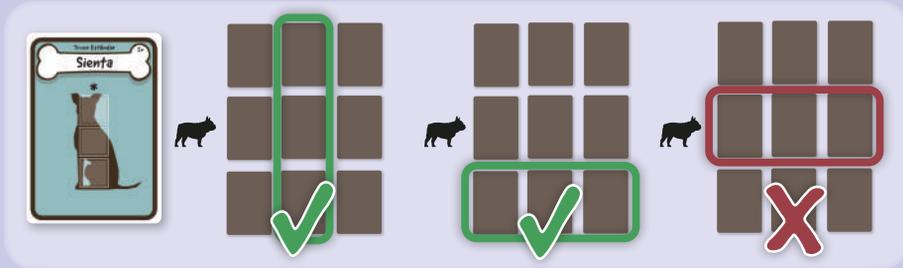
Kaia



Cómo jugar

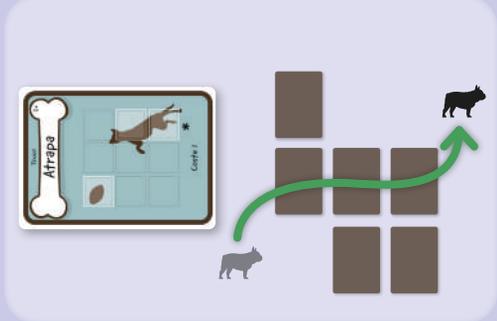
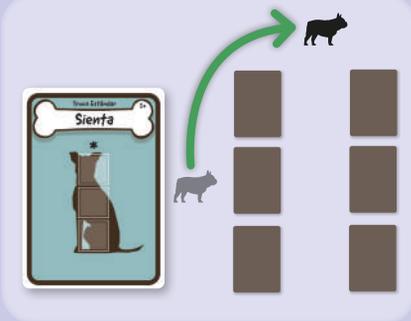
El juego se desarrolla en varias rondas. En cada ronda, todos los jugadores jugarán su turno siguiendo el orden de las agujas del reloj, comenzando por el jugador inicial. Durante tu turno, deberás tomar cartas de Juego de la cuadrícula central utilizando 1 carta de Truco de Perro que ya tengas. Al principio del juego solo tendrás el truco inicial, pero durante la partida obtendrás más. Recuerda que las cartas de Truco de Perro no se descartan tras su uso, sino que las mantienes durante la partida y las usas una y otra vez. Rota una de tus cartas de Truco de Perro y colócala en cualquier zona de la cuadrícula para adquirir las cartas que necesites. No puedes aplicar el efecto espejo, solo rotarla o moverla.

Importante: cuando tomes cartas de la cuadrícula, no puedes tomar más de 1 carta de la fila donde está colocado el Perro Guardián. Tampoco usar un truco que implique adquirir una carta fuera de la cuadrícula de 3x3.





Después de tomar tus cartas de la cuadrícula, mira el * en la carta de Truco de Perro que has utilizado y coloca el Perro Guardián en ese espacio.



Durante tu turno, antes y/o después de tomar las cartas de la cuadrícula, puedes jugar jugar desde tu mano cualquier número de cartas que desees en cualquier orden (mira el apartado Tipos de Cartas). Si has tomado cartas de la cuadrícula y has terminado de jugar cartas de tu mano, termina tu turno reponiendo los huecos de la cuadrícula usando el mazo principal. Debes rellenar cualquier espacio vacío de la cuadrícula de 3x3 de izquierda a derecha y de arriba a abajo. Después, el siguiente jugador siguiendo las agujas del reloj juega su turno. Los jugadores continuarán realizando turnos hasta que acabe el juego.

Por ejemplo: En el turno de Micah, el Perro Guardián está en la fila central, por eso no puede tomar más de 1 carta de esa fila (redondeada en rojo). Micah utiliza su Truco ¡Sienta! para obtener 3 cartas (redondeadas en verde). Pone a Anabel frente a él, descarta la carta de pienso, toma el cubo de color tostado y coloca la carta de Adopción en su mano.

Todos los huecos que quedan se rellenan con cartas del mazo de Juego y el Perro Guardián se coloca en la parte superior de la columna central, como indica el asterisco de la carta de Truco ¡Sienta!.



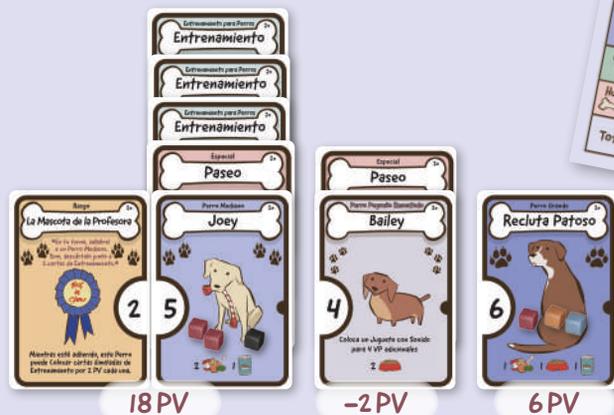
Final de la partida

La última ronda del juego empezará cuando robéis la carta de ¡El juego se acaba! al reponer la cuadrícula. Descarta la Carta de Fin del Juego y continúa reponiendo la cuadrícula con las Cartas de Juego debajo de la Carta de Fin del Juego. Al finalizar esta ronda, cuando todos los jugadores hayan jugado el mismo número de turnos, el juego acaba. Utiliza el cuaderno de puntuación para contar los puntos de victoria (PV) por los Perros, Perros Rescatados de la Protectora, Cosas Favoritas y Huesos. ¡El jugador con el mayor número de PV gana la partida! Si dos o más jugadores están empatados en número de puntos, ganará el que tenga más Perros alimentados. Si persiste el empate, ganará el que tenga mayor número de Perros Rescatados de la Protectora. Si aún y así persiste el empate, ganará el jugador que gane la siguiente partida.

Ejemplo: Esta es la zona de juego de Kaia al final de la partida. Anota en el cuaderno de puntuación sus PV por cada perro que tiene. Después, revela las Cosas Favoritas y Huesos que tenía en su mano y lo añade a su puntuación. ¡Kaia consigue 33 PV y gana la partida!

DOG LOVER

| Nombre | Mich | Kaia | | | |
|--------|------|------|----|--|--|
| Perros | 13 | 18 | | | |
| | 8 | -2 | -2 | | |
| | 9 | | | | |
| | 32 | 22 | | | |
| Cosas | 0 | 9 | | | |
| Huesos | -1 | 2 | | | |
| Total | 31 | 33 | | | |



18 PV

-2 PV

6 PV



6 PV

3 PV



0 PV

2 PV

Glosario

Adherir: Significa juntar 2 cartas, como una carta de Perro y una de Rasgo. Una vez adheridas, no se puede deshacer ni mover ninguna de las cartas a otro lugar.

Mano: Se refiere a las cartas que mantienes en mano. Cualquier carta en mano debe mantenerse oculta al resto de jugadores hasta que decidas jugarlas. No hay límite de cartas en mano.

En este turno: Se refiere a cualquier momento entre obtener una carta y el final de turno. Esto quiere decir que puedes obtener la carta Especial de Paseo sin tener Perros a los que adherirlos, después puedes adoptar un Perro de la Protectora y colocar la carta de Paseo bajo el perro recién rescatado antes de finalizar tu turno.

Colocar: Se refiere a todas las cartas colocadas bajo un Perro, como los Paseos o Entrenamientos. Una vez colocadas, las cartas no se pueden recolocar. Solo puedes colocar una carta de cada tipo bajo cada Perro a menos que se especifique lo contrario, como por ejemplo en las cartas de Rasgo.

Tipos de Cartas

Búsqueda

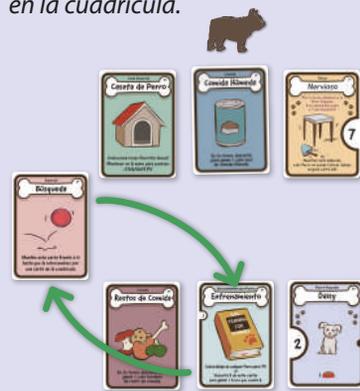


Importante: Al principio de la partida, la carta de Búsqueda empieza bocarriba en la zona de juego del último jugador, que la mantendrá ahí hasta que elija jugarla durante uno de sus turnos.

Jugar la carta de Búsqueda te permite intercambiarla con 1

de las cartas de la cuadrícula, ignorando al Perro Guardián. Como con cualquier otra carta que decidas jugar, esto puede llevarse a cabo antes o después de tomar cartas de la cuadrícula. Toma la carta que quieras de la cuadrícula y luego coloca la carta de Búsqueda en el espacio que ocupaba esa carta. En tu turno, puedes llevar a cabo esta acción además de usar un Truco para tomar cartas de la cuadrícula, pero debes hacerlo antes de reponer los huecos que queden en la cuadrícula. Una vez que la carta de Búsqueda esté en la cuadrícula, cualquier jugador puede tomarla en su turno, de la misma forma que cualquier otra carta. Cada vez que alguien obtenga esta carta, la colocará bocarriba en su zona de juego hasta que decida jugarla. La carta de Búsqueda no tendrá ningún valor al final de la partida.

Ejemplo: Después de tomar cartas de la cuadrícula usando una de sus cartas de Truco, Kaia juega su carta de Búsqueda para tomar la carta de Entrenamiento que quedó en la cuadrícula.



Perros



Ejemplo: Si un jugador alimenta a Joey con 2 restos de comida y 1 comida húmeda, ganará 5 PV. Si Joey no está completamente alimentado, el jugador perderá 2 PV.



Cuando obtengas una carta de Perro, colócala en tu zona de juego bocarriba. Al final de la partida, tienes que haber alimentado a todos tus perros con la comida que se indica en la parte inferior de cada carta. Por cada perro que alimentes, obtendrás tantos PV como se indica en la parte izquierda de cada carta. Además, puntuarás también cualquier carta adherida o colocada bajo ella.

Perderás 2PV por cada perro que no esté completamente alimentado, sin importar los números que ponga a la izquierda.

Además, tampoco puntuarás las cartas adheridas o colocadas debajo de los perros

que no hayas terminado de alimentar. No existen los puntos parciales: si alimentas a los perros a medias, restarás 2 PV.

Hay perros de 3 tamaños: pequeños, medianos y grandes. Las Huellas de Patitas en los laterales de la carta representan el tamaño del perro y se tienen en cuenta en varios tipos de cartas.

Adopciones



Al tomar cartas de Adopción, mantenlas en tu mano hasta que elijas jugarlas en tu turno. Rescatar perros de la Protectora requiere que descartes 2 cartas de Adopción de tu mano para poder obtener uno de los perros rescatados que están bocarriba cerca del mazo de Protectora. Coloca esta nueva carta de perro rescatado bocarriba frente a ti. Los perros rescatados son como las otras cartas de Perro y tienes que alimentarlos para que no te resten 2 puntos de victoria. Si un perro rescatado está completamente

alimentado al final de la partida, se activará su habilidad especial. Después de adoptar un perro rescatado, repón inmediatamente los perros de la fila robando cartas bocarriba del mazo de la Protectora. Las cartas de Adopción que queden en tu mano al final de la partida no tienen ningún valor.

10



Paseos



Cuando obtienes una carta de Paseo, debes colocarla bajo uno de los perros de tu zona de juego. Si la colocas, la carta de Paseo te otorgará 2 PV al final de la partida como indica el número en la parte superior izquierda. Cada perro solo puede tener un Paseo colocado bajo él. Si no puedes colocar la carta de Paseo bajo uno de tus perros antes de que se acabe tu turno, tendrás que descartarla.

Comida



La comida es necesaria para alimentar a tus perros al final de la partida. Hay 3 tipos de comida: restos de comida, pienso y comida húmeda. Cuando obtengas una carta de Comida, descártala para cambiarla por un cubo de su color y guarda el cubo hasta el final de la partida. También existen cartas de Comida x2. Cuando obtengas una de estas cartas, intercámbiala por 2 cubos de Comida del color correspondiente. Si obtienes una carta de Comida Comodín, descártala para intercambiarlo por un cubo negro. Los Comodines pueden usarse como cualquier tipo de comida:

Disponibilidad de Cartas de Comida:

Restos de Comida (Común) → Pienso (Poco común) → Comida Húmeda (Raro)

restos de comida (burdeos), pienso (tostado) y comida húmeda (azul).

Huesos



Cuando obtengas una carta de Hueso, manténla en la mano hasta el final de la partida. Al final de la partida, si tienes un Hueso, perderás 1 PV. Si tienes 2 Huesos, ganarás 1 PV por cada perro al que hayas alimentado (del todo). Si tienes 3 o más Huesos, obtendrás 2 PV por cada perro al que hayas alimentado (del todo).



Entrenamientos



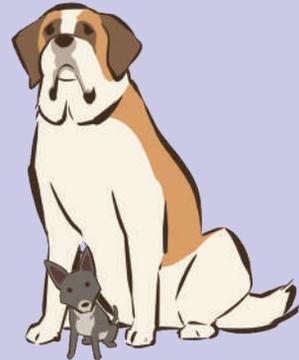
Cuando obtengas cartas de Entrenamiento, mantenlas en tu mano hasta que elijas jugarlas en tu turno. Hay 2 formas de jugar estas cartas. Por un lado, puedes colocarlas bajo un perro en tu zona de juego. Las cartas de Entrenamiento que hayas colocado valdrán 1 PV al final de la partida, como indica el número en la parte superior izquierda de cada carta. Cada perro solo puede tener colocada una carta de Entrenamiento.

En vez de colocarlas, también puedes intercambiarlas por nuevos trucos de perro descartando tantas cartas de Entrenamiento de tu mano como el coste que indique el Truco de Perro. Coloca este nuevo Truco de Perro bocarriba frente a ti, junto a tus otros trucos de perro.

Ejemplo: Micah quiere un nuevo Truco de Perro y tiene 2 cartas de Entrenamiento. Mira las cartas de Truco de Perro disponibles bocarriba y decide que quiere Pide, pero es demasiado cara porque tiene coste 3. Entonces elige quedarse con Junto y descarta 2 cartas de Entrenamiento para colocar este truco de perro en su zona de juego. Desde ahora, Micah puede usar Junto para obtener cartas de la cuadrícula.



Después del Entrenamiento y de aprender un nuevo Truco de Perro, desplaza las cartas de Truco de Perro que queden hacia abajo y rellena inmediatamente el espacio de encima con una nueva carta del mazo de Trucos. Puedes tener tantos Trucos de Perro como quieras, pero solo podrás utilizar 1 Truco de Perro por turno para recoger cartas de la cuadrícula. Las cartas de Entrenamiento no tienen ningún valor al final de la partida.



Cosas Favoritas



Cuando obtengas una carta de Cosa Favoritas, manténla en tu mano hasta el final de la partida. Al final del juego obtendrás tantos PV como el número de Cosas Favoritas diferentes que tengas. Puedes utilizar el cuaderno de puntuación para contar múltiples sets (grupos de Cosas Favoritas diferentes).

| Cosas Favoritas | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|-----------------|---|---|---|----|----|
| PV | 1 | 3 | 6 | 10 | 15 |

Ejemplo: Kaia acaba el juego con 1 Juguete con Sonido, 2 Frisbees y 3 Correas. Kaia tiene un set de 3 Cosas Favoritas únicas y puntúa 6 PV y un segundo set de un Frisbee y una Correa que puntúa 3 PV.



Rasgos



Cuando obtengas una carta de Rasgo, deberás hacer lo que se indique en la carta, que normalmente será adherirla a un Perro de un tamaño específico. Para adherir un Rasgo a un Perro, coloca la carta de Rasgo a la izquierda del Perro al que se la quieras adherir. Cada perro solo puede tener 1 Rasgo.

Si no tienes el perro adecuado al que adherir un Rasgo, deberás cumplir la penalización que indica la carta. Si no tienes todas las cartas que te pide descartar, descarta tantas como puedas.

Mientras una carta de Rasgo esté adherida a un perro, las habilidades de la parte inferior de la carta estarán activas y pueden contradecir las reglas del reglamento. Al final de la partida, si el Perro al que está adherido la carta de Rasgo está completamente alimentado, ganarás tantos PV como se indique en el margen derecho de la carta.

Ejemplo: Micah adhiere Mejor amigo a Taco y coloca una Caseta de Perro de su mano bajo Taco. Al final de la partida, si Taco está completamente alimentado, recibirá 7 PV (3 PV de Taco, 1 PV de Mejor Amigo, 3 PV de la Caseta de Perro).



Aclaraciones de Cartas

Perros Rescatados: Al, Bailey, Osito, Mario Andre Eddie y Linda



Una vez que hayas colocado una carta de Cosa Favorita debajo de uno de estos Perros, estas Cosas Favoritas pierden la habilidad de puntuar como parte de un set de Cosas Favoritas.

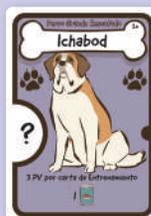
Perros Rescatados 50 Scent, Dexter, César, Baboso, Jorge y Laddie



Las cartas de Rasgo a las que hacen referencia estas cartas no tienen porqué estar adheridas a esa carta de Perro. El único requisito es que ese Rasgo esté adherido a uno de los perros en tu zona de juego.

14

Perro Rescatado Ichabod



No es necesario que las cartas de Entrenamiento estén colocadas en este perro para puntuarlas. El requisito es que esas cartas de Entrenamiento estén colocadas debajo de perros que tengas en tu zona de juego. Además, las cartas de Entrenamiento siguen ortogándote 1 PV por haberlas colocado.

Perros Rescatados Miss Penélope, Muggles, Nuez Moscada y Trípode



Cada uno de estos perros cuentan ellos mismos también para puntuar su habilidad especial.

Rasgo de Mejor Amigo



Puedes colocar cartas de Cosas Favoritas duplicadas bajo este Rasgo. Cuando coloques una carta de Cosa Favorita a este rasgo, perderá la habilidad de puntuar como parte de un set de Cosas Favoritas

Recuerda: Un Rasgo normalmente puntúa muy alto, pero no olvides que esas Cosas Favoritas también podrían haber puntuado por sí solas.

Rasgo de Monstruo de la Suciedad



Una vez que coloques una carta de Hueso bajo este Rasgo, dejará de puntuar como Hueso. Normalmente esto va a beneficiarte, sobre todo si consigues colocar tu única carta de Hueso para evitar perder 1 PV.

Rasgo de Artista del Escape



Este Rasgo te permite ignorar completamente el coste de alimentación del perro al que se lo hayas adherido. En su lugar, alimenta este perro con 1 único cubo de la comida que desees. Si debes descartar una carta de perro

porque no puedes adherir este rasgo a ninguno de tus perros, también tendrás que descartar cualquier carta adherida o colocada a ese perro.

Rasgo de Ladrón de Comida



Las cartas de Comida deben utilizarse en el mismo turno en el que las obtengas, de manera que cuando obtengas una tendrás que decidir si quieres descartarla para obtener cubos de Comida o colocarla en el

perro al que esté adherido este Rasgo (sin obtener comida). Puedes colocar cartas de comida duplicadas bajo el perro con este Rasgo.

Rasgo de Nervioso



El perro al que le adhieras esta carta puede tener ya algunas cartas colocadas. No obstante, después de adherirle este Rasgo no podrás colocarle ninguna carta más.

Rasgo de Terrateniente



Las cartas de Adopción no pueden ser utilizadas de la forma habitual antes de colocarlas bajo este Rasgo.

Rasgo de Rompe Reglas



Puedes colocar cualquier carta bajo esta (incluso la de Búsqueda), excepto cartas de Perro y de Truco. Sin embargo, los Tipos de carta repetidos no sumarán a la puntuación. Además, las cartas de

Entrenamiento y Paseo colocadas siguen otorgando sus PVs por estar colocadas. Si tienes que descartar una carta de Truco por no poder adherir este rasgo a ningún perro, no puedes descartar tu última carta de Truco.

Rasgo de Mascota de la Profesora



Además, cada carta de Entrenamiento sigue otorgando 1 PV por estar colocada bajo un perro.

Rasgo de Guía Turístico



Además, las cartas de Paseo siguen otorgando 2 PV por estar colocadas.



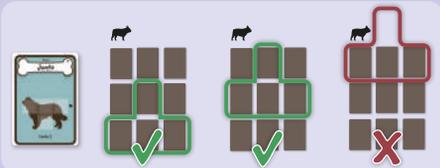
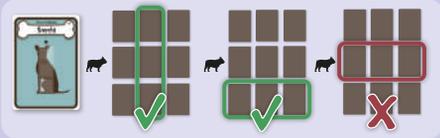
Resumen del juego

En tu turno

1. Puedes Jugar o Colocar cartas



2. Debes Tomar cartas de la cuadrícula.



3. Puedes Jugar o Colocar más cartas.

4. Mueve el Perro Guardián y Repón la cuadrícula.



Recuerda

- No hay límite de cartas en mano.
- Repón los Trucos de Perro y Perros Rescatados inmediatamente.
- No puedes usar el efecto espejo en los Trucos.
- No puedes obtener más de 1 carta de la fila o columna donde está el Perro Guardián.
- Disponibilidad de Cartas de Comida:



Restos de comida, cubo burdeos (Común)



Pienso, cubo tostado (Poco común)



Comida húmeda, cubo azul (Raro)

Final de juego

- Cuando se muestre la carta de ¡El juego se acaba! sigue jugando hasta que termine esa ronda.
- Perros alimentados: puntúa sus PV (más los de las cartas que tengan adheridas y colocadas).
- Perros no alimentados: -2 PV (no puntúes las cartas que tengan adheridas ni las colocadas).
- Puntúa las Cosas Favoritas y los Huesos que te queden en mano.