

SQUIRREL



1-4 8+ 20-30'

La primavera está aquí y pronto habrá pasado el otoño. Así va la vida de una ardilla. Deberá tomarse este tiempo para almacenar cuidadosamente sus suministros y dibujar un mapa, para no olvidar dónde está todo. En SquirreL, correrás por un parque, recolectarás elementos y los agregarás a tu mapa. Deberá planificar con cuidado, evitando al mismo tiempo al gran bulldog malvado.

COMPONENTES

1 tablero de juego



1 hoja de mapa por jugador



11 tejas



1 lápiz (con un buen borrador) por jugador



1 bolsa de mano



4 ardillas



8 fichas



1 dado de Bulldog



8 fichas de cono de pino



PREPARACIÓN

- Baraja las 11 tejas. Coloque uno boca arriba en cada espacio del tablero de juego marcado con una X.



- Reparte 1 por cada jugador en una pila a un lado del

tablero. Coloque las fichas restantes en la esquina marcada como "Swap", separándolas para que todas sean claramente visibles.

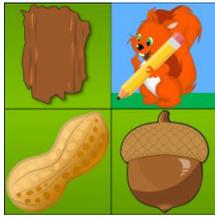
- Agregue las 8 fichas a la bolsa de mano. Colóquelo en la esquina junto al icono de la bolsa de mano.
- Cada jugador recibe una ardilla, una hoja de mapa y un lápiz.
- El jugador que vio más recientemente una ardilla va primero. El juego progresará en el sentido de las agujas del reloj. Pero primero, el último jugador elegirá entre las fichas reservadas anteriormente. Luego, el penúltimo, y así sucesivamente, con el jugador inicial recibiendo el último mosaico.

FASE DE DIBUJO

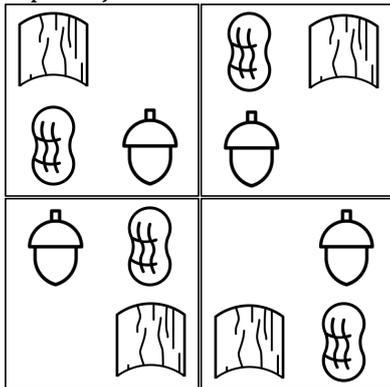
Durante la primera fase de dibujo, los jugadores dibujarán simultáneamente los 3 iconos de sus fichas individuales en cualquier lugar de su hoja de mapa. A partir de entonces, cada nueva ficha que reciba debe dibujarse junto a cualquier ficha colocada anteriormente. El mosaico puede orientarse como desee, pero no se

puede reflejar y debe conservar su forma de L.

EJEMPLO

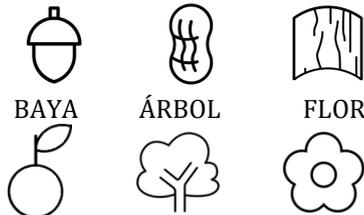


Esta teja se puede dibujar de la forma que se muestra a continuación; dibuja cada elemento en su propia caja.



Los elementos pueden dibujarse así:

BELLOTA CACAHUETE CORTEZA



Por supuesto, siéntase libre de ser creativo, pero tenga en cuenta que sus oponentes pueden estar esperando a que tome su turno si se vuelve demasiado creativo.

DADO DE BULLDOG

Si dibuja un árbol de una teja, debe tirar el dado de Bulldog. Si hace rodar el árbol, encierre en un círculo el +1 en la columna debajo de la caseta del perro. Si hace rodar una boca de incendios, debe borrar un cuadrado en su mapa. Si hace rodar un perro, debe rodear el -3 debajo de la caseta del perro.

DISTRIBUCIÓN:



FASE DE ACCIÓN

El primer jugador tomará su turno cuando esté listo. Los jugadores en el sentido de las agujas del reloj seguirán colocando sus peones. Elija un espacio desocupado para poner su peón. A partir de entonces, en cada turno, puede mover su peón a cualquiera de los siguientes 2 espacios desocupados en el sentido de las agujas del reloj.

Si el espacio contiene un mosaico, colocará su antiguo mosaico en el espacio cuando tome el nuevo mosaico. Luego coloque su ardilla encima.

Si el espacio contiene la palabra "intercambio", puedes cambiar tu ficha por una ficha en el borde del tablero. Dibujarás la ficha, pero cada oponente podrá elegir un elemento de tu ficha para dibujar junto con cualquier elemento que ya hayan dibujado; los oponentes pueden optar por pasar esta opción.

Si el espacio al que te mudas contiene el árbol, dibuja un árbol. No necesitará lanzar el dado Bulldog cuando dibuje un árbol en este espacio.

Si el espacio al que te mueves contiene la bolsa de mano, roba 2 fichas. Si alguna de las 2 fichas es una bellota, corteza, baya, flor o maní, dibuje el elemento junto a cualquier dibujo anterior. Si roba una ficha +2, roba 2 fichas más. Si dibuja una señal de alto, solo se resolverá su otra ficha; sin embargo, la señal de pare niega el +2. Por ejemplo, si la señal de pare y el +2 son sus dos primeras fichas extraídas, no dibujará nada más. La última ficha es un perro. Si dibujas el perro, lanza el dado de bulldog. *Ver dado de bulldog.*

FIN DEL JUEGO

Continúe tomando acciones y haciendo dibujos hasta que cualquier jugador llene su tablero. Completa la ronda.

Si no puede dibujar una ficha completa, dibuje solo 1 casilla de la ficha. En el raro caso de que completes tu mapa debido a la bolsa de mano, con fichas

sobrantes, puedes elegir qué fichas robar.

PUNTUACIÓN

Al final del juego, pierde 1 punto por cada casilla sin marcar.



La **corteza** vale 5 puntos si está en la misma fila y en la misma columna que un árbol (habrá 2 árboles diferentes).



Cuente el número de **cacahuetes** en cada grupo (todos los cacahuetes adyacentes). El primer maní vale 0 puntos; cada maní adicional maní vale 2 puntos. Por ejemplo, si tiene un grupo de 6 cacahuetes, obtendrá 10 puntos.



Obtenga 3 puntos por cada **bellota** que no esté ortogonalmente adyacente a una baya.



El jugador con más **flores** anota 7 puntos. El jugador con menos pierde 7 puntos.



Cada fila y columna con solo 1 **baya** obtiene 2 puntos.



Si un **árbol** está completamente rodeado por otros elementos — no en un borde y no con espacios vacíos u otros árboles adyacentes a él en los 8 lados — anote 8 puntos.

Agregue o reste puntos del dado de bulldog (encerrado en un círculo en su mapa).

Suma las secciones. La puntuación más alta gana. Si está empatado, gana el jugador empatado cuya ardilla esté más cerca del árbol en el sentido de las agujas del reloj.

REGLAS PARA UNO

Coloca las baldosas como de costumbre. Coloca 3 fichas alrededor del espacio de "Swap". Recibes no tejas. (El exceso de tejas se elimina del juego). Coloque su ardilla en el espacio "Swap". Dibuja 1 de las 3 fichas y haz los dibujos para empezar. En un turno, haga lo siguiente: 1) Muévase a uno de los siguientes 2 espacios en el sentido de las

agujas del reloj. 2) Dibuja la teja, el árbol o las fichas que hayas seleccionado. Si regresa al espacio "Swap", intercambie su ficha con ella y voltee la ficha anterior al revés. Dibuja la teja como de costumbre. Si pasas el espacio "Swap" sin detenerte allí, simplemente voltea una de las fichas disponibles. A partir de ese momento, no podrá seleccionar esa teja.

FIN

Después de dar dos vueltas al tablero, debes terminar con el espacio "Swap". Dibujarás la última ficha restante, si puedes. Luego anota el juego. Si su mapa está completamente lleno antes de llegar al espacio "Swap", obtenga 5 puntos. Si su mapa no está completamente lleno después de alcanzar el espacio "Swap", perderá 1 punto por cada espacio vacío en su mapa.

PUNTUACIÓN

Obtenga 0 puntos por 4 flores; -3 por cada flor que falta o +3 por cada flor adicional.

Califique los objetivos restantes como se describe. Obtén 70 puntos o más para ganar.

PUNTUACIÓN

Las fichas de cono de pino no están obligadas a jugar según las reglas anteriores, pero se pueden utilizar de forma opcional. Distribuya 2 a cada jugador al comienzo del juego. Puedes gastar 1 al comienzo de tu turno para moverte a cualquier espacio desocupado. *No puede usarlos para permanecer en el mismo espacio.* Si lanza un árbol con el dado de bulldog, puede adquirir 1 en lugar de rodear el +1. Sin embargo, las fichas de piña no valen ningún punto al final del juego. *Las fichas de cono de pino nunca se usan en el juego en solitario.*



Design ©2021, Iffix Y Santaph
Todas las ilustraciones se toman del dominio público.

Instrucciones: Opcionalmente, imprímalos en una hoja de adhesivos y colóquelos en los discos. Alternativamente, puede usar cubos en 8 colores, si tiene una manera de identificarlos como +2, bellota, corteza, baya, perro, flor, maní y parada. Deberá proporcionar una bolsa de mano y algo para representar a su ardilla por sí mismo.







-3

-3

+1

+1

Empty

-1





-3

-3

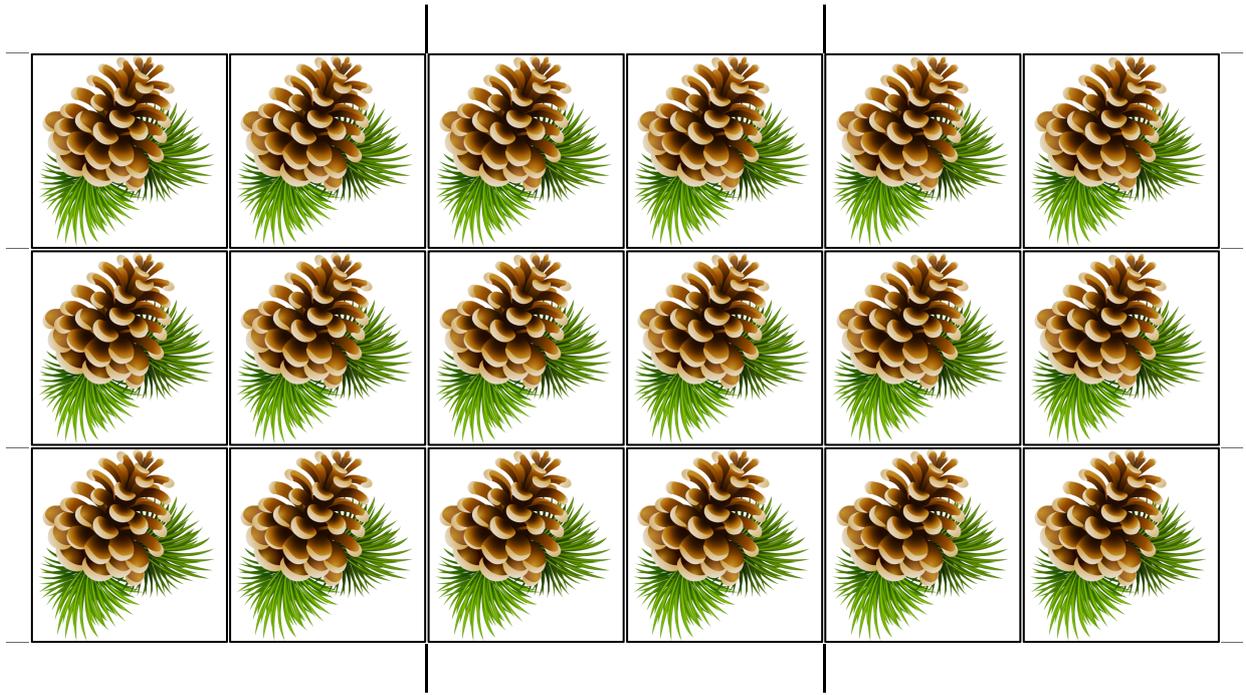
+1

+1

Empty

-1





Instrucciones: Cortar, doblar y pegar.