

¿Qué pasa si los dejas...

Un juego de Jose A. Díaz...
Ilustrado por Cristina Frías

SOLOS
EN CASA



REGLAMENTO



ATOMO
GAMES

¿Qué hacen las mascotas cuando están solas en casa?...*Conviértete en Floppy, Valentina, Donnatella, Sir Alfred, Pippao Emilio, y participa en una frenética carrera para alcanzar el gran botín guardado en la nevera.*

COMPONENTES



PREPARACIÓN

Se abre el tablero en el centro de la mesa, y se colocan puertas cerradas en aquellas puertas de la casa que tienen una línea roja. En el caso de la indicación "x2", se ubicarán 2 puertas cerradas. En el resto de puertas se colocará las fichas de puerta por su lado abierto.

Se colocan los tokens de cáscara de plátano/bomba de pegamento junto al tablero al alcance de todos los jugadores.

Cada jugador escoge una mascota, colocando el personaje con peana en la puerta de entrada de la casa y la ficha de identificación de esa mascota en su lado de la mesa.

Se prepara el mazo de cartas de acción con todas las cartas menos las cartas de aquellas mascotas que no participan en la carrera. Estas cartas se dejarán fuera del juego. Se baraja y se coloca bocabajo junto al tablero al alcance de todos los jugadores. Cada jugador robará 5 cartas, con las que empezará la partida.

Por último se barajan todas las cartas de "Crash" y se colocan junto al tablero, bocabajo formando un mazo al alcance de todos los jugadores.

El jugador que haya tocado más recientemente a una mascota será el jugador inicial. En el caso de que nadie lo recuerde, comenzará el jugador más joven. El orden se seguirá en sentido horario.



REGLAS DE JUEGO

TURNO DE JUEGO

Durante su turno, un jugador debe:

- Lanzar el dado para avanzar el número de casillas según el resultado obtenido
- Usar cualquier número de cartas de acción que tenga en su mano



El jugador decidirá el orden de estas dos acciones según le interese. Podrá tirar el dado y luego jugar cartas, hacerlo al revés, o incluso, jugar cartas, tirar el dado y luego volver a jugar cartas.

Además podrás descartarte de hasta 2 cartas, retrocediendo 1 casilla por cada carta descartada. Una vez que ya has usado las cartas que te interesan y has realizado la tirada del dado, finalizas el turno robando de nuevo hasta tener 5 cartas en mano.

CONSIDERACIONES GENERALES

Respecto al movimiento, no puede haber más de dos mascotas en una misma casilla, de tal manera que el jugador, en caso de terminar su movimiento en una casilla ocupada por dos mascotas, deberá colocar su mascota en la casilla anterior.



Puedes mover una mascota por el camino normal y por los atajos, siempre que las puertas estén abiertas o las abras para pasar.

Si en cualquier momento de la partida el mazo de cartas de acciones o de "Crash" se termina, se vuelven a barajar las cartas del descarte y se preparan nuevamente los mazos.

Si en algún momento de la partida todas las trampas están ubicadas en el tablero, habría que esperar a que las trampas saltaran y volviera existir token de trampas para poder usarlas.

GANAR LA PARTIDA

La primera mascota que llegue hasta la nevera será la ganadora de la partida.



PUERTA

Permite abrir o cerrar cualquier puerta de la casa.



REJILLA DE VENTILACIÓN

Permite intercambiar tu posición con la de cualquier otro jugador.



CÁSCARA DE PLÁTANO

Permite ubicar una trampa de plátano en cualquier casilla del mismo color que la carta de cáscara de plátano jugada. Un jugador que pasa por una casilla con una cáscara de plátano detiene su movimiento. El jugador puede usar cartas con normalidad.



BOMBA DE COLA

Permite ubicar una trampa de cola en una casilla del mismo color que la carta de bomba de cola jugada. Un jugador que pasa por una casilla con una bomba de cola detiene su movimiento y no puede usar cartas, terminando su turno instantáneamente, esto es, no podrá robar al final del mismo.



POCIÓN DE INMUNIDAD

Te protege de una trampa (ya sea cáscara de plátano o bomba de cola) ubicada en una casilla del mismo color que la carta de poción de inmunidad usada. En el caso de la poción de inmunidad multicolor esta sirve para trampas ubicadas en cualquier casilla del tablero. Por último, si un jugador tiene dos pociones de inmunidad podrá descartarlas para protegerse del efecto de la carta de "rejilla de ventilación" que otro jugador esté empleando contra él.



"CRASH"

Permite voltear la carta superior del mazo de cartas de "Crash" y disparar su efecto (ver apartado cartas de "Crash").

CARTAS DE MASCOTAS

Las cartas de mascota permite a tu mascota realizar avances, ataques y movimientos. Si la carta de mascota empleada es tu mascota, usarás el efecto "✓", y si es otra mascota diferente a la tuya el efecto "X". El resumen de acciones de las cartas de Mascota es el siguiente:

	✓	X
  Avances	 Avanza hasta cruzar una puerta usando atajos. Las trampas no te afectan	 Avanza hasta cruzar una puerta sin usar atajos. Las trampas no te afectan
  Ataques	 Roba dos cartas a un jugador o una a dos jugadores	 Roba una carta a un jugador
  Movimientos	 Tira dos dados extra (en cualquier momento del turno)	 Tira un dado extra (en cualquier momento del turno)

CARTA DE "CRASH"

En su carrera hacia la nevera, las mascotas pueden encontrarse con diferentes eventos que influyen entorpeciendo o ayudando en su camino hasta el preciado botín. Las cartas contienen unos iconos que definen su acción:





Afecta a todos los jugadores



Afecta a la mascota que elija el jugador, ya sea él mismo u otro jugador.



Indica que avance hacia delante



Indica retroceder hacia atrás



Indica que el movimiento es hasta la primera puerta abierta que se encuentre en el camino



Indica que el movimiento es hasta la primera puerta cerrada que se encuentre en el camino.

En el caso de que un jugador no pueda cumplir con el efecto de la carta de "crash" directamente no se verá afectado.

Ejemplos:



Todas las mascotas avanzan hasta la siguiente puerta cerrada, colocándolas en la casilla justo posterior a la puerta. La puerta permanecerá cerrada.



Una mascota de tu elección retrocede hasta la siguiente puerta abierta, colocándola en la casilla justo posterior a la puerta. La puerta permanecerá abierta.

SOLOS EN CASA - EAN 8437018229055

Autor: José A. Díaz

Ilustración: Cristina Frías

Maquetación y gráficos: Cristina Frías y Raúl López

Redacción de reglas: Raúl López

Traducción al inglés: Gloria R. García

Producción: Átomo Games

Copyright y Derechos Intelectuales: Átomo Games

Primera Edición - 2019

Fabricado por FABRYKA KART.



www.atomo-games.com
info@atomo-games.com