

HAPPY LITTLE DINOSAURS

REGLAS

SONRIÉ, YA QUEDA POCO.

INTRODUCCIÓN

Te damos la bienvenida a *Happy Little Dinosaurs*. En este juego eres un Dinosaurio al que la vida no deja de atormentar una y otra vez. Tendrás que hacer todo lo posible por evitar los desastres naturales, los depredadores y los problemas emocionales, mientras esquivas los meteoritos, aunque, al igual que ocurre en la vida real, probablemente fracasarás. Pero no te rindas, ya que si eres el primer dino en llegar a los 50 puntos (o el último que quede en pie), ¡ganarás la partida! ¡Seeeeh!

PREPARACIÓN

En esta caja deberías encontrar los siguientes elementos:

4 tableros de Dinosaurio

4 Dinos

1 mazo Principal (53 cartas de Puntuación y 16 cartas Instantáneas)

1 mazo de Desastres (28 cartas de Desastre)



Lo primero será que todo el mundo elija su tablero de Dinosaurio y tome su Dino correspondiente. Los tableros de Dinosaurio contienen una ilustración de tu dinosaurio y su Ruta de escape, que será el lugar en el que lleves la cuenta de tus puntos. Deja espacio a un lado de tu tablero para tu Zona de desastres; ahí será donde guardes tus cartas de Desastre durante la partida. Devuelve a la caja los tableros de Dinosaurio y los Dinos que no vayan a jugar esta partida, ya que no los vas a necesitar.



A continuación, separa las cartas que tengan un dorso de color claro de aquellas que tengan un dorso de color oscuro. Baraja las cartas de dorso claro y reparte 5 cartas a cada Dinosaurio que participe en la partida. Deja las cartas restantes formando un mazo bocabajo en el centro de la mesa, este será el mazo Principal. Asegúrate de dejar espacio un lado de este mazo para la pila de descartes.

Baraja las cartas de dorso oscuro para formar el mazo de Desastres y ponlo bocabajo a un lado del mazo Principal.



¡Ya podéis empezar a jugar!

CÓMO JUGAR

En cada ronda, los Dinosaurios se turnan para jugar cartas de Puntuación de su mano con las que conseguir puntos y evitar los temibles desastres. Para comenzar una ronda deberás revelar la carta superior del mazo de Desastres y leerla en voz alta. Cada Dinosaurio deberá elegir una carta de Puntuación de su mano y ponerla bocabajo en la mesa. Si un Dinosaurio no tiene cartas de Puntuación en su mano en ese momento, podrá descartar su mano de cartas y robar 5 cartas nuevas. Repite este proceso hasta que al menos todos los Dinosaurios tengan en su mano una carta de Puntuación que puedan jugar. Cuando todos los dinosaurios hayan jugado una carta de Puntuación bocabajo, reveladlas a la vez.

Una vez reveladas todas las cartas se determina el Dinosaurio que ha obtenido la mayor puntuación. La puntuación podrá aumentar o disminuir en función de los rasgos que posean los Dinosaurios, los efectos de las cartas de Puntuación y los de las cartas Instantáneas (que se explican más adelante). El Dinosaurio con la puntuación más alta de la ronda mueve su Dino a lo largo de la Ruta de escape de su tablero tantas casillas como puntos haya obtenido. El Dinosaurio con la puntuación más baja recibe la carta de Desastre revelada y la coloca bocarriba en su Zona de desastres; además, si así lo desea, podrá descartar una carta de su mano para deshacerse de alguna carta que no le interese. Si llegados a este punto algún Dinosaurio no tiene al menos una carta de Puntuación en su mano, deberá descartar su mano de cartas y robar 5 cartas nuevas (y repetir el proceso hasta que tenga una carta de Puntuación que pueda jugar bocabajo).

Para finalizar la ronda, cada Dinosaurio avanza su Dino por la Ruta de Escape de su tablero tantas casillas como cartas de Desastre tenga en su Zona de desastres. A continuación, cada Dinosaurio roba cartas del mazo Principal hasta que tenga 5 cartas en su mano. Antes de que comience la siguiente ronda despeja la mesa poniendo en la pila de descartes todas las cartas que se hayan jugado, tanto de Puntuación como Instantáneas. Si en algún momento de la partida se agota el mazo Principal, baraja la pila de descartes para formar un nuevo mazo Principal.

CARTAS DE DESASTRE

Tal y como sucede en el mundo real, ¡la vida de un dinosaurio está repleta de desastres! Existen tres tipos de cartas de Desastre, además de las temibles cartas de Meteorito. Cada tipo de carta de Desastre está representado por un color y un símbolo:



DESASTRE NATURAL



DESASTRE DEPREDADOR

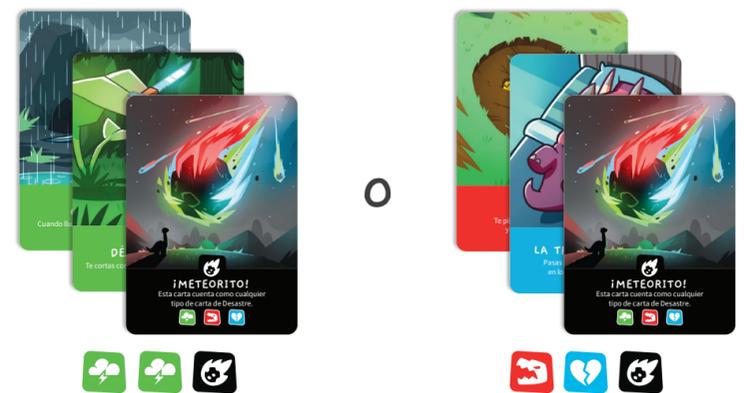


DESASTRE EMOCIONAL

En el momento en el que obtengas 3 cartas de Desastre de un mismo tipo o 3 cartas de Desastre de diferentes tipos, tu Dinosaurio quedará eliminado de la partida y deberás descartar de inmediato todas tus cartas.



Las cartas de Meteorito son cartas de Desastre especiales que actúan como cualquiera de los otros tres tipos de cartas de Desastre. Imagina que los Meteoritos son como los camaleones de las cartas de Desastre. Eso significa que tu Dinosaurio quedará eliminado de la partida en el momento en el que consigas una carta de Meteorito junto con otras 2 cartas de Desastre.



Pero no pienses que todas las cartas de Desastre son malas. Por cada carta de Desastre que tengas en tu Zona de desastres podrás mover tu Dino una casilla por la Ruta de escape de tu tablero al final de cada ronda. ¡Lo que no te mata te hace más fuerte!

RASGOS DE DINOSAURIO

Los tableros de Dinosaurio tienen impresos los rasgos de tu Dinosaurio en su esquina inferior izquierda.



RASGOS DE DINOSAURIO

Estos rasgos aportarán ventajas o desventajas cuando tengas que enfrentarte a determinados tipos de cartas de Desastre. Las ventajas o desventajas que te proporcionan tus rasgos se añaden o se restan a la carta de Puntuación que juegues cada turno. Por ejemplo, si estás jugando la partida con Temeroso Rex, podrás sumar 1 punto a tu carta de Puntuación cada vez que te enfrentes a una carta de Desastre de tipo Depredador y restar 1 punto a tu carta de Puntuación cada vez que te enfrentes a una carta de Desastre de tipo Emocional.

CARTAS DE PUNTUACIÓN

Las cartas de Puntuación incluyen armas de varios tipos, cachivaches diversos y amuletos de la buena suerte que podrás utilizar para conseguir puntos y evitar los desastres. Cada una de estas cartas tiene un valor en puntos que va de 0 a 9 y que sirve para determinar la puntuación de cada Dinosaurio en cada ronda.



Algunas cartas de Puntuación solamente tienen valor en puntos, mientras que otras muestran también un efecto especial. Los efectos de esas cartas te permitirán robar o descartar cartas, intercambiar cartas de Puntuación con otro Dinosaurio o incluso cambiar las reglas de puntuación de la ronda en curso. A no ser que se indique lo contrario, puedes utilizar el efecto de tu carta justo después de revelarla, pero antes de que se determine la puntuación de cada Dinosaurio.



EFFECTO DE UNA CARTA DE PUNTUACIÓN

Si varios Dinosaurios han jugado cartas de Puntuación con efectos especiales en una misma ronda, el Dinosaurio que haya jugado la carta de Puntuación con el valor en puntos más bajo podrá aplicar el efecto de su carta en primer lugar*. Si hay más de una carta de Puntuación con el mismo valor en puntos, el Dinosaurio que haya avanzado menos en su Ruta de escape podrá aplicar el efecto de su carta en primer lugar. Si aun así hay empate para determinar quién aplica el efecto de su carta en primer lugar, el Dinosaurio más joven podrá usar el efecto de su carta antes que los demás. Los efectos de cada carta de Puntuación solo se podrán aplicar una vez por carta y por ronda.

* Hay excepciones en el orden de aplicación de los efectos de las cartas de Puntuación. Estas excepciones son aquellos efectos que especifican en su texto cuándo se tienen que aplicar: «[...] durante esta ronda [...]» o «[...] durante la puntuación de esta ronda [...]». Si una carta dice «[...] durante esta ronda [...]», su efecto se produce antes que los efectos de cualquier otra carta de Puntuación jugada, independientemente del valor en puntos de esas cartas. Si una carta dice «[...] durante la puntuación de esta ronda [...]», su efecto se produce cuando se calculan las puntuaciones después de que se hayan utilizado todos los efectos de las demás cartas de Puntuación.



CARTAS INSTANTÁNEAS

Puedes usar las cartas Instantáneas para inclinar la balanza a tu favor o para salvar a tu Dinosaurio de un apuro. Las cartas Instantáneas indican cuándo puedes jugarlas.

Si una carta Instantánea dice «Juega esta carta durante la puntuación [...]», puedes jugar esa carta cuando se calculen las puntuaciones, justo después de que se hayan utilizado todos los efectos de las cartas de Puntuación.



Si una carta Instantánea dice «Juega esta carta cuando tengas que añadir una carta de Desastre a tu Zona de desastres [...]», puedes jugar esa carta para evitar añadir una carta de Desastre a tu Zona de desastres por tener la puntuación más baja o porque otro Dinosaurio te entregue una carta de Desastre.



CÓMO RESOLVER LOS EMPATES

Podría pasar que, en algunas rondas, varios Dinosaurios acaben empatados después de sumar los valores de sus cartas de Puntuación y aplicar las ventajas y las desventajas de sus rasgos, así como los efectos de las cartas Instantáneas.

En caso de empate en la puntuación más alta, todos los Dinosaurios empatados por la puntuación más alta mueven su Dino a lo largo de la Ruta de escape de su tablero tantas casillas como puntos hayan obtenido.

En caso de empate en la puntuación más baja, ¡se jugará una Muerte súbita! Los Dinosaurios empatados por la posición más baja deberán jugar bocabajo otra carta de Puntuación de su mano. Cuando se hayan jugado todas las cartas, reveladas a la vez. El Dinosaurio que haya jugado la carta de Puntuación con el valor en puntos más bajo durante la Muerte súbita deberá añadir la carta de Desastre revelada a su Zona de desastres. Durante una Muerte súbita no se pueden aplicar los efectos de las cartas Instantáneas o de Puntuación, ni las ventajas o desventajas de los rasgos de los Dinosaurios. El Dinosaurio con la puntuación más alta en una Muerte súbita no gana puntos por tener una puntuación más alta que la obtenida por el Dinosaurio que ganó la ronda actual.

Si durante una Muerte súbita varios Dinosaurios empatan de nuevo en la puntuación más baja, repite la Muerte súbita hasta que se rompa el empate. Si durante una Muerte súbita un Dinosaurio se queda sin cartas de Puntuación en su mano, deberá añadir la carta de Desastre revelada a su Zona de desastres. Si varios Dinosaurios se quedan sin cartas de Puntuación en su mano durante una Muerte súbita, pon la carta de Desastre revelada en la parte inferior del mazo de Desastres, da por finalizada la ronda y aquí no ha pasado nada. ¿Verdad?

Si durante una ronda en la que varios Dinosaurios han empatado en la puntuación más baja se invierte el método de puntuación, las puntuaciones de los Dinosaurios empatados también se invierten. Por ejemplo, si dos Dinosaurios están empatados en la puntuación más baja de la ronda con 3 puntos cada uno y la puntuación más alta de esa ronda es de 9 puntos, los dos Dinosaurios que empataron inicialmente en la puntuación más baja reciben 9 puntos cada uno para esa ronda, y el Dinosaurio que originalmente tenía una puntuación de 9 puntos, ahora recibe una puntuación de 3 puntos. Pero, cuidado, los efectos de inversión de puntuación no se aplican a la Muerte súbita; durante la Muerte súbita, te vendrá bien jugar la carta de Puntuación más alta para evitar añadir una carta de Desastre a tu Zona de desastres.

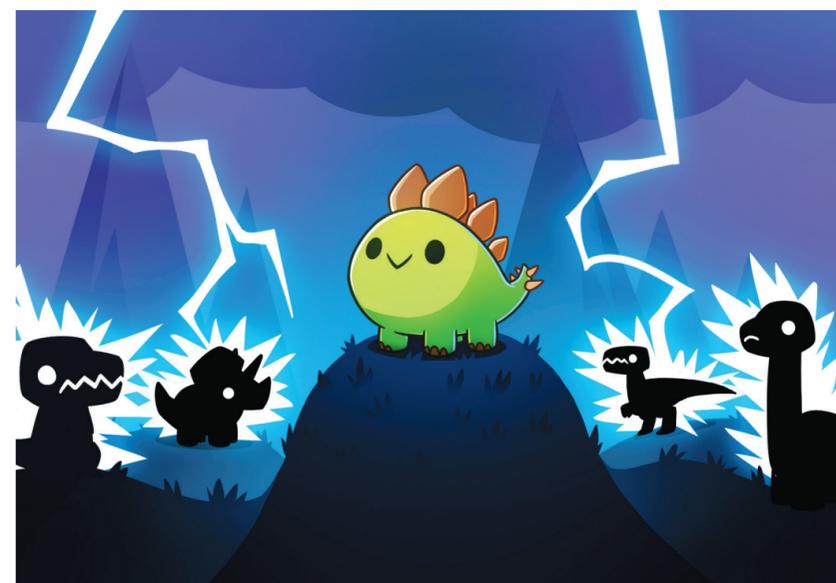
En el caso de que todos los Dinosaurios empaten, pon la carta de Desastre revelada en la parte inferior del mazo de Desastres y da por finalizada la ronda. No se ganan puntos durante esa ronda.

CÓMO GANAR

Hay dos maneras de ganar una partida de este juego:

- Ser el primer Dinosaurio en alcanzar los 50 puntos en la Ruta de escape.
- Ser el único Dinosaurio que no ha sido eliminado de la partida.

¡Anda! ¡Has logrado retrasar tu inevitable extinción! Por desgracia, todos tus compis han muerto. :(Pero si lo miras por el lado bueno, ¡acabas de ganar la partida!



REGLAS PARA 2 DINOSAURIOS

Si estás jugando una partida de 2 Dinosaurios, será mejor que hagas un par de modificaciones en las reglas:

- Antes de empezar la partida, retira del mazo Principal todas las cartas de Puntuación con un valor en puntos de 1, 2 o 3.
- Los Dinosaurios solo podrán quedar eliminados de la partida si ganan 4 cartas de Desastre del mismo tipo o 2 cartas de Desastre de cada uno de los tres tipos.

Si no haces estas modificaciones en las reglas, puede que la partida te parezca poco equilibrada.

COSAS QUE SE SUELEN OLVIDAR

- Si tienes 5 cartas Instantáneas en tu mano y ninguna de Puntuación, descarta tu mano de cartas y roba 5 cartas nuevas.
- Si se invierte el método de puntuación en una ronda, solo se verán afectados los Dinosaurios con la puntuación final más alta y los Dinosaurios con la puntuación más baja.
- Al final de la ronda mueve tu Dino por la Ruta de escape de tu tablero una casilla por cada carta de Desastre que tengas en tu Zona de desastres.
- Para calcular tu puntuación final en una ronda, asegúrate de tener en cuenta las cartas de Desastre que tengas en tu Zona de desastres, los rasgos de tu Dinosaurio, los efectos de las cartas de Puntuación y los efectos de las cartas Instantáneas.
- Cada vez que añadas una carta de Desastre a tu Zona de desastres puedes descartar una carta de tu mano. ¡Es una buena manera de quitarte de encima las cartas que no te sean de utilidad!
- Al final de cada ronda, roba cartas del mazo Principal hasta que vuelvas a tener 5 cartas en tu mano.

Si quieres ponerte en contacto con nosotros, saber más sobre nuestros juegos y accesorios o descubrir contenido interesante, visita unstablegames.com/happylittledinosaurs

