

Un juego de colocación de fichas para  
2-4 personas a partir de 8 años  
creado por Phil Walker-Harding.  
Tiempo de juego: 30-45 minutos.



# OSOPARK

*\* Aunque los koalas no son osos, a la gente le gustan los koalas, ¡por eso los incluimos en nuestro parque!*

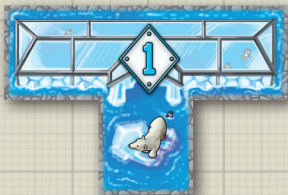
## RESUMEN DEL JUEGO

¡Osopark es la próxima gran novedad de la ciudad! Si quieres que tu constructora sea la mejor valorada debes aprovechar cada centímetro disponible del terreno para encajar entre sí los Recintos, las Guaridas y las Zonas verdes. Las Guaridas y los Recintos valen puntos, y son más valiosos si los construyes antes que nadie. Las Cuadrillas de construcción te permiten reclamar más terreno para tu parque. Cuando alguien complete su parque, la partida termina y gana quien haya obtenido más puntos.

## CONTENIDO:



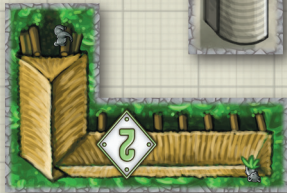
28 Guaridas (con valores de 1-7) de cuatro tipos



7 Guaridas de Osos polares



7 Guaridas de Osos del Gobi\*\*



7 Guaridas de Koalas\*



7 Guaridas de Osos panda

12 Recintos (con distintas formas y valores del 6 al 8) de cuatro tipos



3 Recintos para Osos panda



3 Recintos para Osos polares



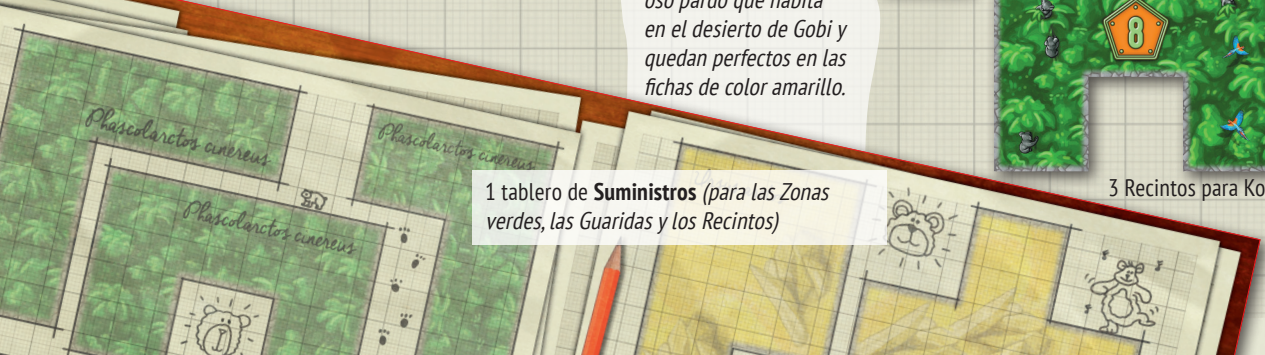
3 Recintos para Osos del Gobi\*\*



3 Recintos para Koalas\*

*\*\* El oso del Gobi es una subespecie del oso pardo que habita en el desierto de Gobi y quedan perfectos en las fichas de color amarillo.*

1 tablero de **Suministros** (para las Zonas verdes, las Guaridas y los Recintos)





# PREPARACIÓN

1. Coloca el **tablero de Suministros** en el centro del área de juego. Este tablero contendrá las **Zonas verdes**, las **Guardidas** y los **Recintos**.

2. Apila las **Zonas verdes** en los espacios correspondientes del tablero de Suministros: usa todos los **Aseos** y **Zonas recreativas**, pero usa solo 4 **Zonas de restauración** y 4 **Ríos** por cada participante en la partida. Devuelve a la caja del juego las Zonas verdes que no se vayan a utilizar. Consulta la siguiente tabla para saber el número exacto de Zonas verdes a usar en tus partidas:

# de participantes			
Aseos	10	10	10
Zonas recreativas	10	10	10
Zonas de restauración	8	12	16
Ríos	8	12	16

3. Separa las **Guardidas** por valor en función del número de participantes en la partida y devuelve a la caja del juego las Guardidas que no se vayan a utilizar. *Estos valores se muestran en las fichas de Guardida, dentro de un rombo con fondo blanco.* La información acerca de las Guardidas que debes utilizar en tus partidas se encuentra impresa en el tablero de Suministros y en la siguiente tabla:

# de participantes			
Guardidas	2, 4, 6	2, 3, 4, 5, 6	todas

Apila las Guardidas por forma y ordenadas de menor a mayor valor (con los valores más altos en la parte superior de cada pila) y colócalas en los espacios correspondientes del tablero de Suministros.

**Ejemplo:** en una partida de 2 participantes cada pila de Guardidas contiene las de valor 6-4-2 (con la Guardida de valor 6 en la parte superior de cada pila, seguida por la de valor 4 y después por la de valor 2).



4. Apila los **Recintos** en los espacios correspondientes del tablero de Suministros. Utiliza todos los Recintos independientemente del número de participantes en la partida.

5. Coloca las **Estatuas de oso** ordenadas por su valor al lado del tablero de Suministros formando su propia reserva. *Estos valores se muestran en las fichas de Estatua de oso, dentro de un octógono con fondo dorado.* El número de participantes en la partida determina los valores de las Estatuas de oso a utilizar (consulta la tabla siguiente). Devuelve a la caja del juego las Estatuas de oso que no se vayan a usar.

# de participantes			
Estatuas de oso	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14	todas

6. Mezcla los 12 **Solares sin entrada** y crea dos pilas de 6 Solares cada una. Para cada pila solo debería quedar visible el Solar de la parte superior. Pon esas pilas al alcance de todo el mundo.





7. Cada participante recibe un **Solar con entrada** al azar que deberá colocar frente sí de tal manera que tenga la Entrada cerca y los símbolos orientados correctamente desde su punto de vista. Ese es el parque que deberá desarrollar. *Las nacionalidades que aparecen en las Entradas no tienen ningún efecto en el juego.*

8. La **constructora inicial** será la última persona que haya visitado un zoológico, aunque si queréis podéis determinar al azar quién empieza la partida. La constructora inicial recibe un **Aseo**, la segunda persona en orden de juego recibe una **Zona recreativa** y, si se da el caso, la tercera persona en orden de juego recibe otra **Zona recreativa** y la cuarta una **Zona de restauración** (en lugar de una Zona recreativa). En partidas de tres participantes, el tercer participante recibe una **Zona de restauración** (en lugar de una Zona recreativa). Deja la Zona verde que recibas cerca de tu solar formando tu reserva.



## CÓMO JUGAR

Los participantes se turnan siguiendo el sentido horario con la constructora inicial jugando en primer lugar hasta el final de la partida (consulta la página 5). Un turno se compone de tres pasos:

### A – Poner ficha

En primer lugar **debes** poner en tu parque **una** ficha de tu reserva. Aunque tengas más de una ficha en tu reserva, solo puedes poner una por turno. En el caso de que no puedas poner una ficha, deberás **pasar** (consulta «Pasar turno» en la página 4). Para poner una ficha en tu parque debes seguir estas reglas:

- La ficha **debe** encajar en la cuadrícula de tu parque:

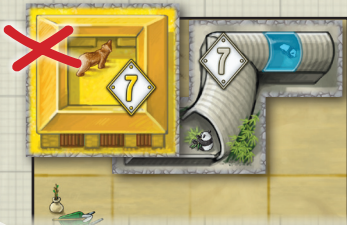
- No puedes** tapar el Foso (espacio con un hoyo rodeado por un precinto).



- La ficha no puede sobresalir por el borde de tu parque, *aunque puede ocupar dos o más Solares.*



- Las fichas no pueden solaparse.



- La ficha **debe estar adyacente al menos a otra** que hayas puesto con anterioridad. Las esquinas en contacto no se consideran adyacentes. Puedes poner la primera ficha de tu parque donde quieras mientras respetes las anteriores reglas de colocación.



A – Poner ficha

B – Resolver símbolos

C – Erigir una Estatua de oso



## B – Resolver símbolos

A continuación debes resolver **los símbolos que hayas tapado** con la ficha que acabas de poner en tu parque. Si has tapado más de un símbolo, resuélvelos en el orden que desees. La mayoría de los símbolos proporcionan nuevas fichas a tu reserva y **no hay límite al número de fichas que puede contener tu reserva.**



### Carretilla

Roba una **Zona verde** a tu elección (*Aseo, Zona recreativa, Zona de restauración, Río*) del tablero de Suministros y ponla en tu reserva. Si se agota una pila de fichas de Zona verde, ese tipo de Zona verde dejará de estar disponible para el resto de la partida.



### Camión hormigonera

Roba la ficha superior de una pila de **Guaridas** a tu elección del tablero de Suministros (*Osos polares, Osos del Gobi, Osos panda o Koalas*) y ponla en tu reserva. Si quieres puedes robar una Zona verde de tu elección **en su lugar**. Si se agota una pila de fichas de Guarida, ese tipo de Guarida dejará de estar disponible para el resto de la partida. Los valores de las Guaridas indican cuántos puntos obtienes por ellas.



### Excavadora

Roba un **Recinto** a tu elección del tablero de Suministros y ponlo en tu reserva. Si quieres puedes robar una Zona verde o una Guarida de tu elección **en su lugar**. Los valores de los Recintos indican cuántos puntos obtienes por ellos.



### Cuadrilla de construcción

Roba el **Solar** de la parte superior de una de las dos pilas de Solar disponibles. Si se agota una de las pilas deberás robar el Solar de la pila que quede disponible. **A continuación** pon el Solar en tu parque respetando las siguientes reglas:

- Debes poner el nuevo Solar adyacente a otro de tu parque de tal manera que al menos un lado esté completamente alineado con otro.
- Todos los símbolos del nuevo Solar deben estar orientados correctamente hacia ti (*es decir, que la parte inferior de los símbolos apunte hacia ti*).
- No puedes poner el nuevo Solar por debajo del Solar con entrada de tu parque. En otras palabras, los nuevos Solares no pueden estar más cerca de ti que el Solar con entrada.

**Importante:** nadie puede tener **más de 4 Solares** en su parque.

¡Cuando tapes tu cuarta Cuadrilla de construcción no podrás recibir otro Solar!

## C – Erigir una Estatua de oso

Por último debes comprobar **si has completado un Solar** (*con o sin Entrada*). Es decir, si has tapado con fichas todos los espacios del Solar menos el espacio con el Foso. En tal caso, debes robar la **Estatua de oso** con el valor más alto disponible en la reserva y ponerla en el espacio del Foso del Solar recién completado. En el caso de que completes más de un Solar en el mismo turno deberás robar una Estatua de oso para cada uno de ellos.

### Pasar turno

Si es tu turno y no puedes poner en tu parque ninguna de las fichas de tu reserva, debes pasar turno y robar una **Zona verde** de tu elección (*Aseo, Zona recreativa, Zona de restauración, Río*) del tablero de Suministros. Pon la ficha que acabas de robar en tu reserva y **termina tu turno de inmediato**. Podrás poner esa ficha en tu siguiente turno. **Mientras tengas alguna ficha que puedas poner en tu parque, no puedes pasar turno.**



## FINAL DE LA PARTIDA

Cuando alguien complete su cuarto Solar, **el resto de participantes jugará un turno adicional antes de finalizar la partida.** Después de jugar el turno adicional, todo el mundo deberá puntuar su parque. Para puntuar un parque deberás sumar los valores de todas sus fichas, incluidas las Estatuas de oso.



**Por ejemplo:** el parque de la ilustración (que no ha podido completarse a tiempo) tiene un total de 76 puntos.

Estatuas de oso:  $12 + 10 + 7 = 29$  puntos

Osos del Gobi:  $8 + 6 + 3 = 17$  puntos

Koalas:  $6 + 6 + 5 + 2 = 19$  puntos

Osos polares:  $5 + 3 = 8$  puntos

Osos panda:  $3$  puntos

76 puntos

Aquella persona que obtenga la mayor cantidad de puntos gana la partida. En caso de empate, las personas empatadas deben sumar los puntos que le proporcionen las fichas que tienen en su reserva (las que no han puesto en su parque) y quién tenga más puntos en esas fichas gana la partida. Si el empate persiste, todas las personas empatadas ganan la partida.


**Caso especial:** la partida termina antes de tiempo cuando ningún participante puede añadir más fichas a su parque. Los participantes que no puedan añadir fichas a su parque deben pasar. Para terminar, puntúa los parques con normalidad.

## VARIANTE: OBJETIVOS

Recomendamos a las personas más experimentadas que incluyan Objetivos en sus partidas. Estos Objetivos proporcionan puntos adicionales por cumplir sus requisitos.

**Preparación:** elige **tres de los diez tipos** de Objetivos (al azar o por acuerdo). Te recomendamos que juegues tus primeras partidas con los siguientes Objetivos: «Osos polares», «Zonas verdes» y «Guaridas».

Hay 3 copias de cada Objetivo con diferentes valores. Coloca las 3 fichas de los tipos elegidos en pilas separadas a la vista de todo el mundo. Ordena las fichas de cada pila por su valor, con el valor más alto en la parte superior.

 En partidas de dos personas retira de cada pila el Objetivo con el valor más bajo.

Si juegas con esta variante los turnos tienen un cuarto paso:

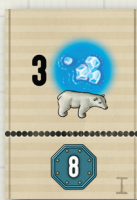
### D – Reclamar un Objetivo

Si cumples los requisitos de uno o más Objetivos, reclama su ficha de la parte superior de la pila correspondiente y ponla frente a ti. Puedes reclamar **como máximo una ficha de cada tipo de Objetivo** aunque cumplas sus requisitos varias veces.

Al final de la partida, suma los valores de los Objetivos que hayas reclamado a la puntuación total de tu parque.



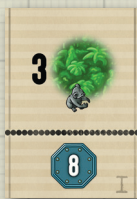
Este es el listado de los Objetivos que tienes a tu disposición:



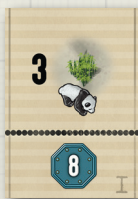
**Osos polares** (valores: 8, 5, 2)  
Tienes 3 fichas de Osos polares en tu parque (da igual su tamaño). Estas fichas no tienen por qué estar adyacentes.



**Osos del Gobi** (valores: 8, 5, 2)  
Tienes 3 fichas de Osos del Gobi en tu parque (da igual su tamaño). Estas fichas no tienen por qué estar adyacentes.



**Koalas** (valores: 8, 5, 2)  
Tienes 3 fichas de Koalas en tu parque (da igual su tamaño). Estas fichas no tienen por qué estar adyacentes.



**Osos panda** (valores: 8, 5, 2)  
Tienes 3 fichas de Osos panda en tu parque (da igual su tamaño). Estas fichas no tienen por qué estar adyacentes.



**Zonas verdes** (valores: 9, 6, 3)  
Tienes un grupo de 6 Zonas verdes en tu parque (Aseos, Zonas recreativas, Zonas de restauración, Ríos). Cada Zona verde del grupo debe estar adyacente a otra Zona verde del grupo (no en diagonal).



**Zonas de restauración** (valores: 9, 6, 3)  
Tienes 3 Zonas de restauración en línea continua (horizontal o vertical) en tu parque.



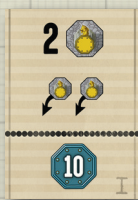
**Ríos** (valores: 10, 7, 4)  
Tienes 3 Ríos formando un curso de agua ininterrumpido en tu parque.



**Recintos** (valores: 9, 6, 3)  
Tienes un grupo de 3 Recintos en tu parque. Cada Recinto del grupo debe estar adyacente a otro Recinto del grupo (no en diagonal).



**Guaridas** (valores: 8, 5, 2)  
Tienes al menos una Guarida de cada tipo en tu parque. Estas Guaridas no tienen por qué estar adyacentes.



**Doble o nada** (valores: 10, 7, 4)  
Has erigido 2 o más Estatuas de oso en un mismo turno.

## Variante: Fosos

En tu último turno de la partida puedes ignorar los espacios con Fosos y taparlos con cualquier ficha, pero si completas un Solar de esta manera no podrás erigir una Estatua de oso para ese Solar.

## CRÉDITOS

Diseño: Phil Walker-Harding  
Editor: Grzegorz Kobiela  
Ilustraciones: atelier198

Traducción: Moisés Busanya  
Revisión: Marina Temprano

El editor y el diseñador desean agradecer el magnífico trabajo que han realizado todas las personas involucradas en las pruebas de juego y en las correcciones del reglamento. El diseñador quiere dar las gracias específicamente a las siguientes personas: Meredith Walker-Harding, Chris Morphew, Tavis Hall, Lauren Attard y Jo Hayes.

¿Tienes preguntas, sugerencias o críticas?

Envíalas a:  
bueno@lookout-games.de

En caso de piezas perdidas o defectuosas, contacta con:  
soporte.asmodee.es



www.lookout-games.de  
© 2021 Lookout GmbH  
Elsheimer Straße 23  
55270 Schwabenheim an der Selz  
Alemania