



SPREUTELS JURGEN



## INTRODUCCIÓN



EN ESTE JUEGO DE PUJAS PARA 2 JUGADORES, TENDREMOS QUE CONSTRUIR UNA ZONA DE ACAMPADA EN LA QUE TODO EL MUNDO PUEDA DISFRUTAR. EN CADA RONDA DEBEREMOS CONSEGUIR LAS MEJORES CARTAS PARA CONSTRUIR EL CAMPING MÁS BONITO. ADEMÁS, PODREMOS OBTENER PUNTOS EXTRA COMPLETANDO DIFERENTES MISIONES EN CADA PARTIDA. EL JUGADOR CON MÁS PUNTOS AL FINAL DE LA PARTIDA SE CONVERTIRÁ EN EL MEJOR CONSTRUCTOR DE CAMPINGS!

## COMPONENTES

70 CARTAS (55 DE TERRENO, 13 DE MISIÓN Y 2 DE REFERENCIA) – 6 MONEDAS POR JUGADOR – 1 BLOC DE Puntuación

## PREPARACIÓN

CADA JUGADOR RECIBE 6 MONEDAS Y UNA CARTA DE REFERENCIA DE DOBLE CARA. 

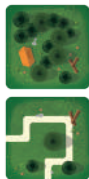
BARAJA LAS CARTAS DE MISIÓN,  BOCA ABAJO, EN UNA PILA. TOMA LAS 2 PRIMERAS CARTAS Y COLÓCALAS, BOCA ARRIBA, AL LADO DE LA PILA. CADA JUGADOR ROBA, EN SECRETO, 1 CARTA DE MISIÓN (ÉSTA SE MANTENDRÁ EN SECRETO HASTA EL FINAL DE LA PARTIDA) DE LA PILA DE CARTAS. BARAJA LAS CARTAS DE TERRENO  Y COLÓCALAS BOCA ABAJO SOBRE LA MESA. LAS 4 PRIMERAS CARTAS DE ESTA PILA SE COLOCAN BOCA ARRIBA FORMANDO UNA FILA PARA LA PRIMERA RONDA. SE COGEN 2 CARTAS EXTRA QUE SE COLOCAN, BOCA ARRIBA, AL LADO DE LA PILA DE ROBO. (ESTAS CARTAS SE USARÁN EN LA PRÓXIMA RONDA) – (VER EJEMPLO DE PREPARACIÓN)

## EJEMPLO DE PREPARACIÓN

6 MONEDAS DE PUJA

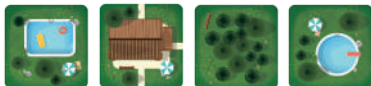


CARTAS PARA  
LA PRÓXIMA RONDA



CARTAS DE TERRENO  
BOCA ABAJO

CARTAS DE RONDA ACTUAL



6 MONEDAS DE PUJA



1 CARTA  
DE MISIÓN SECRETA



CARTA  
DE REFERENCIA



2 CARTAS  
DE MISIÓN  
BOCA ARRIBA



CARTA  
DE REFERENCIA



1 CARTA  
DE MISIÓN SECRETA

# MONEDAS DE PUJA



CADA JUGADOR RECIBE 6 MONEDAS DE PUJA DE VALORES 0,1,2,2,3,4  
(ÉSTAS SE MANTIENEN OCULTAS PARA EL Oponente).

DURANTE SU TURNO, LOS JUGADORES COLOCAN, BOCA ABAJO, 1 MONEDA SOBRE UNA DE LAS CARTAS DE RONDA ACTUAL Y OTRA SOBRE LA MESA. CADA RONDA CONSISTE EN 3 TURNOS, AL FINAL DE 1 RONDA CADA JUGADOR HABRÁ COLOCADO 3 MONEDAS SOBRE LAS CARTAS Y 3 MONEDAS EN LA MESA.

## INICIO DE LA PARTIDA (EL ÚLTIMO JUGADOR QUE ESTUVO DE CAMPING SERÁ EL JUGADOR INICIAL)

EL JUGADOR INICIAL COLOCA UNA MONEDA, BOCA ABAJO, EN UNA DE LAS CARTAS DE RONDA ACTUAL Y COLOCA OTRA MONEDA, BOCA ABAJO, EN LA MESA. EL SEGUNDO JUGADOR REPITE LA ACCIÓN EN LA FILA DE CARTAS Y TAMBIÉN COLOCA UNA MONEDA SOBRE LA MESA (PUEDE HABER MÁS DE 1 MONEDA SOBRE LAS CARTAS). UN JUGADOR PUEDE VOLVER A JUGAR SOBRE UNA CARTA EN LA QUE HAYA PUJADO, O EN LA MISMA CARTA EN LA QUE EL OTRO JUGADOR HAYA COLOCADO SUS MONEDAS. (ver ejemplo A)

(ejemplo A)

DESPUÉS DE 1  
TURNO DE PUJAS



CARTAS DE TERRENO  
BOCA ABAJO

CARTAS DE RONDA ACTUAL



AL FINAL DE CADA TURNO (CUANDO AMBOS JUGADORES HAN COLOCADO SUS PUJAS), INMEDIATAMENTE SE GIRAN LAS MONEDAS QUE HAY SOBRE LA MESA (EL VALOR DE LAS MONEDAS QUE HAY SOBRE LAS CARTAS SE MANTIENE OCULTO). (ver ejemplo B). LA PARTIDA CONTINÚA HASTA QUE LOS JUGADORES HAN COLOCADO 3 MONEDAS SOBRE LAS CARTAS Y 3 MONEDAS SOBRE LA MESA.  
(ejemplo B)

DESPUÉS DE 1  
TURNO DE PUJAS



CARTAS DE TERRENO  
BOCA ABAJO

CARTAS DE RONDA ACTUAL



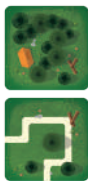
CUANDO TODOS LOS JUGADORES HAN REALIZADO 3 PUJAS, SE REVISAN LAS MONEDAS QUE HAY BOCA ARRIBA SOBRE LA MESA (CERCA DE LAS CARTAS) Y EL JUGADOR CON LA Puntuación MÁS ALTA ELIGE 1 CARTA DE LAS QUE SE ENCUENTRAN BOCA ARRIBA PARA LA SIGUIENTE RONDA. ESTA CARTA DEBE SER COLOCADA LA PRIMERA EN EL ÁREA DE JUEGO. **(CUANDO HAY UN EMPATE NO SE ELIGE NINGUNA CARTA)**. DESPUÉS DE COLOCAR ESA CARTA SE DESVELA EL VALOR DE LAS MONEDAS SOBRE LAS CARTAS.

(ver ejemplo C) TODAS LAS CARTAS SOBRE LAS QUE HAYA EMPATE, SE DESCARTAN.

(ejemplo C)

AL FINAL DEL 3.er  
TURNO DE PUJAS  
(FINAL DE LA RONDA)

CARTAS PARA  
LA PRÓXIMA RONDA



CARTAS DE  
TERRENO  
BOCA ABAJO

CARTAS DE RONDA ACTUAL



NARANJA GANA  
ESTA CARTA



ESTA CARTA SERÁ  
COLOCADA EN LA PILA  
DE DESCARTE



AZUL GANA ESTA CARTA



NARANJA GANA ESTA CARTA,  
INCLUSO CON UNA PUJA DE 0



EL JUGADOR NARANJA PUEDE ELEGIR UNA CARTA DE LA PRÓXIMA RONDA PORQUE SU PUJA TOTAL SOBRE LA MESA ES LA MÁS ALTA.

## COLOCA TUS CARTAS EN TU ÁREA DE JUEGO

SI HAS GANADO UNA CARTA DE LA PRÓXIMA RONDA, ÉSTA DEBE SER COLOCADA LA PRIMERA EN TU ÁREA DE JUEGO. UNA VEZ HECHO ESTO, SE REVELAN LAS PUJAS SOBRE LAS CARTAS DE RONDA ACTUAL Y SE REVISAN. EL JUGADOR CON LA Puntuación MÁS ALTA EN CADA CARTA (INCLUSO 0), DEBE COLOCAR ESTA CARTA EN SU ÁREA DE JUEGO. (CUANDO HAY UN EMPATE, LA CARTA SERÁ COLOCADA EN LA PILA DE DESCARTE).

LOS JUGADORES DEBEN SEGUIR LAS SIGUIENTES REGLAS DE COLOCACIÓN DE CARTAS:

\*EL ÁREA DE JUEGO ES DE 4X3.

\*LAS CARTAS DEBEN CONECTAR HORIZONTAL O VERTICALMENTE CON UNA CARTA EN JUEGO (ESTO NO SE TIENE EN CUENTA EN LA PRIMERA CARTA)

\*LAS CARTAS GANADAS DE LA PRÓXIMA RONDA DEBEN SER COLOCADAS PRIMERO (ANTES DE REVELAR LAS MONEDAS DE LAS CARTAS!)

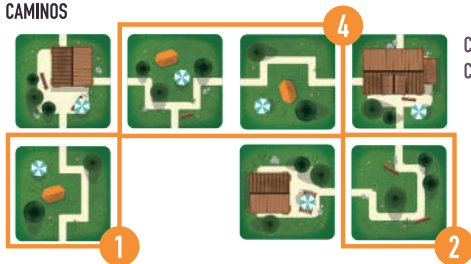
EL JUGADOR QUE GANÓ UNA CARTA DE LA PRÓXIMA RONDA SERÁ QUIEN EMPIECE LA SIGUIENTE RONDA! CUANDO HAY UN EMPATE Y NINGUN JUGADOR CONSIGUE UNA CARTA DE PRÓXIMA RONDA, EL JUGADOR QUE COMENZÓ LA RONDA ANTERIOR SERÁ QUIEN EMPIECE LA NUEVA RONDA.

## NUEVA RONDA

1. COLOCA TODAS LAS CARTAS RESTANTES DE LA RONDA ACTUAL EN LA PILA DE DESCARTE.
2. LAS CARTAS RESTANTES (1 O 2) DE PRÓXIMA RONDA ENTRARÁN EN JUEGO EN LA NUEVA FILA.
3. RELLENA LA FILA CON CARTAS DE LA PILA DE ROBO (2 O 3) HASTA QUE HAYA 4 NUEVAS CARTAS EN LA FILA.
4. TAMBIEN SE DESVELARÁN DOS NUEVAS CARTAS DE PRÓXIMA RONDA!

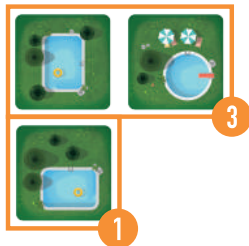
## CARTAS DE TERRENO

### CAMINOS



CADA CARTA DE CAMINO OTORGA 1 PUNTO POR CADA CASA CONECTADA = 7 PUNTOS.

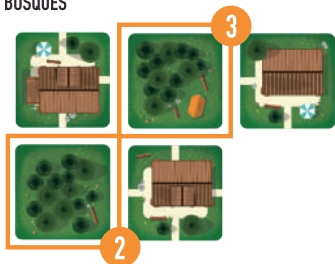
### PISCINAS



1 PUNTO POR PISCINA, PERO SI 2 PISCINAS SON COLOCADAS JUNTAS HORIZONTAL O VERTICALMENTE, OBTENDREMOS UN PUNTO EXTRA. CADA SET OTORGA 3 PUNTOS.

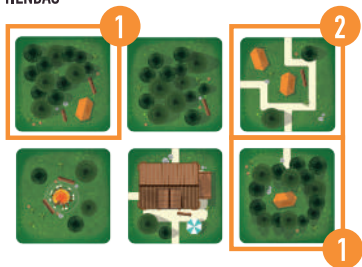
1 PISCINA SOLO PUEDE FORMAR PARTE DE 1 SET = 4 PUNTOS.

## BOSQUES



CADA BOSQUE OTORGA 1 PUNTO POR CADA CASA  
ADYACENTE HORIZONTAL O VERTICALMENTE  
= 5 PUNTOS.

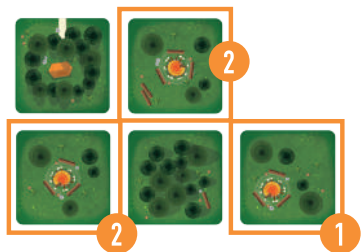
## TIENDAS



CADA TIENDA OTORGA 1 PUNTO  
= 4 PUNTOS.



## HOGUERAS



CADA HOGUERA OTORGA 1 PUNTO POR CADA BOSQUE  
ADYACENTE HORIZONTAL O VERTICALMENTE  
= 5 PUNTOS.

## CARTAS DE MISIÓN (TODAS LA CARTAS DE MISIÓN SE PUNTÚAN AL FINAL DE LA PARTIDA)



2 PUNTOS SI ERES EL JUGADOR CON MÁS PISCINAS EN SU ÁREA DE JUEGO.



2 PUNTOS SI ERES EL JUGADOR CON MÁS CAMINOS EN SU ÁREA DE JUEGO. (CONECTADOS O NO)



2 PUNTOS SI ERES EL JUGADOR CON MÁS TIENDAS EN SU ÁREA DE JUEGO.



2 PUNTOS SI ERES EL JUGADOR CON MÁS BOSQUES EN SU ÁREA DE JUEGO.



2 PUNTOS SI TIENES AL MENOS 3 BOSQUES, UNO AL LADO DEL OTRO, EN HORIZONTAL, VERTICAL O AMBOS. (SOLO PUEDES PUNTUAR ÉSTO UNA VEZ)



3 PUNTOS SI TIENES AL MENOS 2 CASAS ADYACENTES HORIZONTAL O VERTICALMENTE. (SOLO PUEDES PUNTUAR ÉSTO UNA VEZ)



3 PUNTOS SI ERES EL JUGADOR CON MÁS HOGUERAS EN SU ÁREA DE JUEGO.



2 PUNTOS SI ERES EL JUGADOR CON MÁS BOSQUES EN UNA LÍNEA HORIZONTAL.



2 PUNTOS SI ERES EL JUGADOR CON MÁS TIENDAS EN UNA LÍNEA HORIZONTAL.



3 PUNTOS SI ERES EL JUGADOR CON MÁS SOMBRILLAS EN SU ÁREA DE JUEGO.



3 PUNTOS SI ERES EL JUGADOR CON MÁS SOMBRILLAS EN UNA LÍNEA HORIZONTAL.



3 PUNTOS SI ERES EL JUGADOR CON MÁS CASAS COLOCADAS EN LAS 4 ESQUINAS DE SU ÁREA DE JUEGO.



3 PUNTOS SI ERES EL JUGADOR CON MÁS PISCINAS COLOCADAS EN LAS 4 ESQUINAS DE SU ÁREA DE JUEGO.

SI HAY UN EMPATE ENTRE JUGADORES, NO SE OBTIENEN PUNTOS!

LAS MISIONES PÚBLICAS Y SECRETAS PUEDEN SER PUNTUADAS POR CUALQUIER JUGADOR AL FINAL DEL JUEGO!

## FINAL DE LA PARTIDA

LA PARTIDA TERMINA CUANDO UN JUGADOR COLOCA LA ÚLTIMA CARTA EN SU ÁREA DE JUEGO. EL RESTO DE CARTAS SERÁN REPARTIDAS Y COLOCADAS SI ES POSIBLE. EL JUGADOR CON LA PUNTUACIÓN MÁS ALTA SERÁ EL GANADOR. EN CASO DE EMPATE, EL JUGADOR CON MÁS CARTAS EN SU ÁREA DE JUEGO GANA LA PARTIDA. SI TODAVÍA CONTINÚA EL EMPATE, LOS JUGADORES COMPARTEN LA VICTORIA.

## EJEMPLO DE PUNTUACIÓN FINAL

CARTAS DE REFERENCIA

A  D 

B  C 

CARTAS DE MISIONES PÚBLICAS      CARTAS DE MISIÓN SECRETA

F  G  H  I 

**A / CADA CAMINO OTORGA 1 PUNTO POR CASA CONECTADA = 7 PUNTOS** (Observa que los caminos pueden atravesar los bosques)

**B / 1 PUNTO POR PISCINA, 0 3 PUNTOS CUANDO 2 PISCINAS SON COLOCADAS ADYACENTES HORIZONTAL O VERTICALMENTE = 4 PUNTOS**

**C / CADA TIENDA OTORGA 1 PUNTO = 5 PUNTOS**

**D / CADA BOSQUE OTORGA 1 PUNTO POR CADA CASA COLOCADA ADYACENTE HORIZONTAL O VERTICALMENTE = 2 PUNTOS**

**E / CADA HOGUERA OTORGA 1 PUNTO POR CADA BOSQUE COLOCADO ADYACENTE HORIZONTAL O VERTICALMENTE = 2 PUNTOS**

### CARTAS DE MISIÓN

**F / EL JUGADOR CON MÁS TIENDAS = 2 PUNTOS**

**G / EL JUGADOR CON MÁS BOSQUES EN UNA LÍNEA HORIZONTAL = 2 PUNTOS**

**H / EL JUGADOR CON MÁS HOGUERAS = 3 PUNTOS**

**I / EL JUGADOR CON MÁS SOMBRILLAS EN UNA LÍNEA HORIZONTAL = 3 PUNTOS**

