



COMPONENTES

Cada carta tiene un turista por delante y un conjunto de destinos y objetivos por detrás.

Hay tres turistas: **pandas rojos**, **hienas** y **castores**. Los turistas tienen **afinidad** con ciertos **destinos** y esa afinidad puede ser **positiva** (☺), **negativa** (☹) o **ambas**. Los **pandas rojos** tienen ☺ con 2 destinos. Las **hienas** pueden tener ☺☺, con 1 o 2 destinos.

Los **castores** tienen ☹ con 2 destinos. Hay cuatro destinos distintos: campo, playa, montaña y ciudad. Las cartas suelen tener un destino, pero hay 6 cartas con doble destino y cuentan como dos en uno.



PREPARACIÓN

1. Determina el jugador inicial al azar.
2. Baraja **todas las cartas** y coloca 2 **en horizontal** entre ambos jugadores. Asegúrate de que las cartas muestran **la cara del destino** y deja algo de espacio para más **destinos**. Estos serán los **destinos y objetivos iniciales**.
3. Con las cartas restantes forma 4 pilas de 4 cartas cada una y déjalas a un lado. El jugador inicial empieza la primera ronda. En total **se van a jugar 4 rondas** y al final de la última ronda **la partida termina de inmediato**.

EJEMPLO DE PREPARACIÓN

4 pilas



Destinos iniciales



RONDA

Cada ronda se compone de los siguientes pasos:
1. El jugador inicial coge **todas las cartas de una pila**.

2. Después **juega 1 carta** y **pasa** las otras **3 al segundo jugador**.

3. El segundo jugador **juega 2** de las cartas que acaba de recibir y da la carta **restante** al primer jugador.

4. El primer jugador **juega la carta** que acaba de recibir.

Tras estos pasos la ronda **termina** y el segundo jugador se convierte en el primer jugador. Si aún hay al menos **una pila**, empieza **una nueva ronda**. Si no, **la partida termina de inmediato**.

JUGAR UNA CARTA

Al jugar una carta debes elegir si la juegas como **turista** o **destino y objetivo**:

Jugar carta de turista: Coloca la carta en uno de los destinos, en tu zona de juego: **entre la carta de destino y tú**. Debes tener en cuenta las **afinidades** del turista que colocas, ya que puede hacerte **ganar** o **perder** puntos de afinidad. *Más detalles en la sección de Fin de partida.*

Si hay otros **turistas** en el **destino**, coloca los **nuevos** por **encima** del anterior, de forma que lo cubra ligeramente. Esto es importante para algunos **objetivos** en los que necesitas saber el **orden** en que has colocado a los turistas.



Jugar una carta de destino y objetivo:

¡Atención! Si ya hay 5 destinos en juego no puedes hacer esta acción.

Voltea la carta para que muestre la cara de destino y colócala a **uno** de los **lados** de la línea de destinos. **No debes alterar el orden** de los destinos en juego. Al **añadir un destino** también añades un **nuevo objetivo** que se tendrá en cuenta en la puntuación del **Fin de partida**.



FIN DE PARTIDA

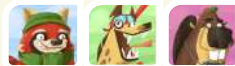
Tras finalizar la ronda en la que se han **agotado** las pilas, **termina la partida** y toca ver quién lo ha hecho mejor. Cada uno suma todos los **puntos de afinidad** conseguidos:

- Cada símbolo de destino de un turista que **coincida** con el destino en el que se encuentra otorga si es o **-1** si es o .
- Ganas por cada destino que controles: la **suma del valor de tus turistas** supera a la de **tu oponente**.
- Calcula los obtenidos por los objetivos. Cada objetivo es puntuado por ambos jugadores e implica a todos los destinos y turistas de la partida.

¡El jugador con más es el ganador!
En caso de empate, el que haya jugado más **turistas** será el ganador. Si el empate persiste, ¡jugad otra partida!

GLOSARIO

Afinidad positiva Afinidad negativa
 Puntos de afinidad



Tipo de turista



Tipo de destino

Control de destino:

La **suma de los valores de un destino** supera a la de tu oponente.

RECORDATORIO DE PUNTOS

: : Control: Objetivos:



Escanéa este QR para ver ejemplos de puntuación y más información sobre el juego.

