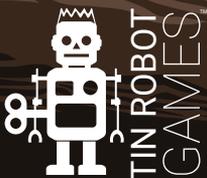




NUTTY SQUIRRELS™

OF THE OAKWOOD FOREST

REGLAMENTO



TIN ROBOT
GAMES



1-6
8+

15-45 MINS



REGLAS DEL JUEGO

RESUMEN: Nutty Squirrels es un juego competitivo de movimientos de tintera la suerte donde se puntúa por la recolección de bellotas con la ayuda de poderes especiales ¡que añaden diversión y emoción! Dispone también de un modo solitario con instrucciones específicas al final del manual.

OBJETIVO: Ser el primer jugador en conseguir 20 puntos o en tener el máximo de puntos una vez todas las cartas de hoja hayan sido reveladas.

COMPONENTES:

- Loseta de Tronco Central
- Mazo de cartas de hoja (incluye 6 cartas de ayuda)
- Bellotas (60 cubos marrones, 15 cubos dorados)
- Conjuntos de tableros de jugador y figuras de ardilla del mismo color



PREPARACIÓN: Sitúa la loseta de Tronco Central en el centro de la mesa. Separa las 6 cartas de ayuda y entrega una a cada jugador. Baraja el resto de cartas de hoja y coloca, boca abajo y en línea recta, 5 cartas desde cada uno de los seis lados del Tronco Central formando las ramas del árbol (30 cartas en total). Deja el resto de cartas de hoja a un lado formando el mazo de robo. Coloca una bellota marrón en las cartas central y final de cada una de las ramas. Deja el resto de bellotas a un lado formando la reserva general. Separa tantos conjuntos del mismo color de tablero y ardilla como jugadores. El resto se devuelve a la caja. Reparte boca abajo un tablero a cada jugador y coloca las ardillas en el Tronco Central. Escoge una de las ardillas. En este punto los jugadores revelan su tablero y el que tenga el mismo color que la ardilla escogida se asigna como jugador inicial. El juego se desarrolla en sentido horario.

TABLEROS DE JUGADOR: Hay cuatro áreas principales:

- (1) LA ARDILLA:** Lugar donde guardar las bellotas. Las ardillas recolectarán las bellotas en sus mejillas, hasta un máximo de dos.
- (2) RANURAS DE CARTAS DE PODER:** Cada jugador puede tener hasta un máximo de 3 cartas de poder diferentes, es decir, sin duplicados. Cuando estén en uso se colocarán bocarriba en uno de los espacios disponibles (Las cartas de poder se detallan más adelante).
- (3) EL NIDO:** Lugar que da opción de mover y almacenar temporalmente las bellotas de las mejillas o Mochila (detalles más adelante) antes de enterrarlas. Para poder usar el nido se debe estar sobre el Tronco Central.
- (4) LA MADRIGUERA:** Lugar donde enterrar las bellotas. Las bellotas enterradas quedan guardadas y protegidas y contarán como puntos al final de la partida.



TURNOS DE JUEGO: Cada jugador dispone de hasta tres Puntos de Acción (PA)  para utilizar en su turno. Hay seis acciones posibles con diferente coste de PA.

MOVER: Saltar del Tronco Central o de una carta de hoja (revelada o no) a una carta adyacente y viceversa tiene un coste de 1 PA. Saltar a una carta de Ramita Rota (detalles más adelante) tiene un coste de 2 PA. No es posible finalizar el turno en una carta de Ramita Rota.

REVELAR: Por 1 PA el jugador puede revelar la carta de hoja en la que se encuentra en ese momento. La carta puede ser revelada aunque haya otros jugadores en ella al mismo tiempo que el jugador activo. Esta acción lleva a tres posibles situaciones:

(1) Se revela una carta de hoja que contiene 0-3 bellotas marrones o una bellota dorada: el jugador permanece en esa carta, recolecta el número de bellotas de la reserva general y las coloca sobre la misma carta.



(2) Se revela una carta de poder: el jugador debe decidir si quiere quedarse la carta. Recoger una carta de poder revelada o dejada anteriormente por otro jugador no tiene coste de PA. Si el jugador decide quedarse la carta y dispone de ranura libre en su tablero, la coloca allí bocarriba. El resto de cartas de la rama se desplazan hacia el Tronco Central y se añade una nueva carta de hoja bocabajo al final de la rama. Las ardillas que estaban sobre la carta revelada se colocan encima de la carta que ahora ocupa el mismo espacio. Las ardillas o bellotas que pueda haber en las otras cartas desplazadas permanecen sobre las mismas cartas. Las ardillas y bellotas que estaban sobre la carta revelada no pueden acabar en una carta de Ramita Rota. De ser así, se debe avanzar las ardillas y bellotas a la siguiente carta en dirección al tronco. Repetir esta acción las veces que sea necesario. Si en el tablero de jugador no hay ranuras de poder disponibles se debe decidir qué carta intercambiar por la nueva y colocar cada una en el lugar de la otra. En este caso no será necesario desplazar ninguna otra carta. **NOTA: Al coger una carta de una rama acertada no se debe añadir una nueva carta en el extremo, la rama simplemente se acertará aún más.**

(3) Se revela una carta de evento: el jugador realiza la acción inmediatamente y retira la carta del juego (con alguna excepción que se detalla más adelante) siguiendo el proceso de desplazar las cartas hacia el Tronco Central y añadir una nueva carta al final de la rama (descrito en el punto anterior).

RECOLECTAR: Recolectar bellotas de las cartas no tiene coste de PA. En las mejillas solo se pueden tener hasta dos bellotas (espacios específicamente perforados del tablero). Durante el turno un jugador puede coger y dejar bellotas de las cartas en las que se encuentra (p.ej. dejar una bellota marrón para coger una dorada).

ALMACENAR: Estando en el Tronco Central un jugador puede mover las bellotas de sus mejillas y/o Mochila a la sección de nido de su tablero, o viceversa, sin coste de PA.

CONVERTIR: Estando en el Tronco Central un jugador puede cambiar cinco bellotas marrones de su nido por una dorada de la reserva general por 1 PA. Convertir ahorra tiempo y PA cuando se entierra.

ENTERRAR Y PUNTUAR: Estando en el Tronco Central un jugador puede mover bellotas de sus mejillas, Mochila o Nido a su Madriguera por 1 PA por cada bellota. Las bellotas ya no podrán ser desenterradas. Sólo las bellotas enterradas puntúan: un punto por bellota marrón y cinco puntos por bellota dorada.

CARTAS DE EVENTO: Las cartas de evento reveladas se resuelven inmediatamente. Si se retira la carta del juego se debe seguir el mismo proceso que cuando se retira una carta de poder, desplazando las cartas de hoja hacia el Tronco Central y añadiendo una nueva carta en el extremo de la rama.



RAMITA ROTA: Al ser revelada todas las ardillas que se encuentran sobre la carta caen del árbol. Devuelve las ardillas al Tronco Central y las bellotas que tengan en sus mejillas y Mochilas a la reserva general. El turno del jugador activo finaliza inmediatamente. La carta de Ramita Rota permanece en la rama.

NOTA: *la rama se parte si dos cartas de Ramita Rota acaban adyacentes (al ser reveladas o deslizadas). Retirar del juego el resto de cartas (reveladas o no) que haya en la rama más allá de las dos cartas de Ramita Rota. Esta acción acorta la rama.*



RÁFAGA DE VIENTO: Al ser revelada, mueve cualquier ardilla de esa rama alejándola dos cartas del Tronco Central. Si empuja a una ardilla fuera del extremo de la rama o a una carta de Ramita Rota se cae siguiendo las reglas habituales. Retirar la carta del juego.



PARDILLA: Al ser revelada, si se posee una bellota dorada (en mejillas, Nido o Madriguera) deberá ser cambiada por una bellota marrón. Retirar la carta del juego.



PATAS PEGAJOSAS: El jugador que la revele pierde un PA en el siguiente turno. Retirar del árbol y colocar junto al tablero de jugador. Retirar del juego al final del siguiente turno.



EL ARBOLISTA: Al ser revelada, se ponen bocarriba el resto de cartas de hoja de esa rama, dejando a la vista todas las recompensas y peligros.

CARTAS DE PODER: Las cartas de poder mejoran las habilidades de las ardillas para moverse, recolectar o robar bellotas del resto de jugadores. Recordatorio: no es posible tener cartas de poder duplicadas. Los poderes de cada carta son:



BALANCEO: Reduce el coste de moverse a una carta de Ramita Rota de 2PA a 1PA. Esta carta no protege cuando se revela una carta de Ramita Rota.



MOCHILA: Permite almacenar una bellota adicional sobre la carta. Al recolectar permite mover libremente bellotas de las mejillas a la Mochila. Las bellotas almacenadas en la mochila se pierden si se cae, pero aquí están protegidas de los ladrones ¡Guarda aquí las más valiosas!



SUBIDÓN DE AZÚCAR: Otorga al jugador un PA adicional por turno, por un total de cuatro.



LADRONZUEL@: Por 1PA permite, una vez por turno, robar una bellota a otro jugador. Se puede robar del nido de otro jugador si: (1) el jugador activo está en el Tronco Central (2) el otro jugador no lo está. Se puede robar de las mejillas de otro jugador estando los dos en la misma carta de hoja, pero no en el Tronco Central. Almacena las bellotas robadas sobre esta carta (hasta un máximo de tres). Cuando la carta esté completa las tres bellotas se entierran gratuitamente de inmediato y la carta se retira del juego. También se puede robar una carta de poder de un jugador que se encuentre en la misma carta de hoja, retirando la carta Ladronzuel@ tras el robo. **NOTA: Se puede robar una carta de poder aunque previamente se hayan robado 1 o 2 bellotas. En este caso las bellotas robadas anteriormente se retiran del juego juntamente con la carta.**



EL LAZO: Permite atraer una bellota de una carta adyacente a la carta en la que se encuentra el jugador por 1 PA.



FARSANTE: Permite imitar temporalmente cualquier poder que tenga otro jugador. Al imitar al Ladronzuel@ colocar las bellotas robadas en las mejillas o la Mochila. Esta carta es de un solo uso. Retirar del juego una vez utilizada.



ESCUPIERA: Permite al jugador escupir una bellota de sus mejillas o Mochila por turno desde cualquier parte del árbol a su nido por 1 PA.



EL BÚHO: El jugador recibe una poderosa ayuda para causar estragos desde el cielo. Al tener al Búho de aliado, el jugador que utiliza este poder no se ve afectado. El Búho asustará al resto de jugadores de la rama haciéndolos caer (siguiendo las mismas reglas que con las caídas de las cartas de Ramita Rota). Estando en el Tronco Central se puede escoger cualquier rama para hacer caer a los jugadores que estén en ella. Si se prefiere permite destruir una de las cartas de poder de cualquier otro jugador, esté donde esté. **Esta carta es de un solo uso. Retirar del juego una vez utilizada.**



ARDILLA VOLADORA: Permite saltar a una rama adyacente por 1 PA. Se debe saltar a la carta que ocupa la misma posición en la rama (p. ej. moverse de la 4ª carta de hoja de una rama a la 4ª carta de hoja de una de las ramas adyacentes). No es posible finalizar el movimiento en una carta de Ramita Rota o saltar sobre una rama que no tenga carta disponible en la misma posición.

Movimiento Ardilla Voladora



FINAL DE LA PARTIDA:

Hay dos situaciones posibles:
(1) Uno de los jugadores entierra bellotas por un valor total de 20 puntos. ¡Felicidades! ¡Ya hay ganador! ¡Aseguraros que no se las coma todas de una sentada!

(2) Revelar la última carta de hoja desencadena el final de la partida. La ronda continúa hasta que todos los jugadores hayan jugado el mismo número de turnos. ¡El jugador con más puntos es el ganador!

En caso de empate el jugador con el mayor número de bellotas doradas es el ganador. Si el empate persiste el jugador con el mayor número de bellotas es el ganador. Si continúa el empate, felicidades a todos los ganadores!

MODO SOLITARIO

RESUMEN DEL JUEGO: Aunque con alguna excepción, se mantienen la mayoría de reglas de la versión multijugador. Las acciones no tienen coste de PA. No es posible convertir bellotas.

OBJETIVO: Ganarás si consigues guardar bellotas por valor de 20 puntos para el invierno, con la esperanza de mejorar la puntuación en cada partida. Las bellotas marrones y las doradas tienen el mismo valor que en las partidas de 2-6 jugadores.

PREPARACIÓN: Retira todas las cartas de poder y de evento excepto las cartas de Búho, Ladronzuel@. y Ramita Rota. Déjalas a un lado. Baraja el mazo de cartas de hoja y colócalas siguiendo las reglas de las partidas multijugador pero sin colocar bellotas sobre las cartas. Coloca tu ardilla sobre el Tronco Central.

BELLOTAS: Además de para puntuar al final de la partida sirven como moneda para comprar cartas de poder. Las bellotas utilizadas volverán a la reserva general. Al pagar con bellotas doradas recibe la diferencia en bellotas marrones.

EL MERCADO: Coloca una carta de Ardilla Voladora, una Mochila, un Lazo y una Balanceo sobre la mesa para formar el Mercado. En cualquier momento durante la partida podrás comprar estas cartas por 3 bellotas de tus mejillas, Mochila o el nido. Si ya tienes 3 cartas y quieres comprar la 4a, deberás pagar el coste y intercambiarla por una de las que ya tienes. Devuelve la que ya no quieres al Mercado. Podrás volver a comprarla más adelante si lo deseas.

CARTAS DE PODER: Las cartas Ardilla Voladora, Mochila y el Lazo funcionan igual que en el modo multijugador.

BALANCEO: Esta carta es tu única opción para pasar por cartas de Ramita Rota. Igualmente deberás pagar bellotas si te mueves alejándote del Tronco Central y caes en cartas reveladas.

MOVER: Al caer en una carta que esté bocabajo ésta se debe revelar inmediatamente. Alejarse del tronco y caer en una carta ya revelada tiene de coste 1 bellota por carta. Moverse hacia el Tronco Central o lateralmente entre ramas no tiene coste.



REVELAR: Se aplican algunas reglas especiales según la carta revelada.

- (1) **Cartas Ramita Rota** – sigue las reglas multijugador.
- (2) **Carta de Búho** – debes sobornar al Búho con 3 bellotas o el juego finalizará inmediatamente. Después de sobornarlo retira la carta y desliza el resto de cartas hacia el Tronco Central (NO añadas ninguna carta al final de la rama).
- (3) **Carta Ladronzuel@** – ¡Una ardilla avariciosa anda suelta! Si tienes bellotas en tus mejillas o Mochila, pierdes la de menor valor. La carta permanece en el mismo lugar. Su efecto sigue vigente durante toda la partida activándose si vuelves a caer en la carta.

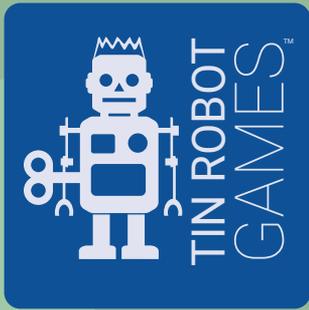
RECOLECTAR: Sigue las reglas del modo multijugador.

RESERVAR Y ENTERRAR: Las bellota recolectadas pueden permanecer en tu nido, no necesitan ser enterradas. Todas serán contadas para la puntuación final.

FINAL DE PARTIDA: El juego termina en victoria si consigues acumular bellotas por valor de 20 puntos. Si juegas para mejorar tu puntuación, el juego termina si no te queda ningún movimiento posible. Recordatorio: El juego termina inmediatamente si no puedes sobornar al Búho.

¡Agradecimientos especiales a todos lo probadores que han ayudado a hacer realidad este juego!

Probadores: Randy Ramkisson, Sarah Pippy, Judith McCann, Bob Cabral, Joe Gallant, Ashley Graeber, Annabel Lee, Alex Young, Mike Barnett, Vicky Russel, Jessica Lagrotta, Adriana Staley, Chase Snook, Charlize Snook, Mara Staley, Lacy MacKay, Alex Dennis, David Mulveney, Brian Staley, Joseph De Girolamo, Laura De Girolamo, Andre De Girolamo, Anna Cavanagh, James Reuben, Chris Backe, Emma, Katie & Kyla Staley.



DISEÑO DEL JUEGO: James y Adam Staley

DESARROLLO: James Staley

ILUSTRACIONES: Mitch Deslippe

PROBADOR PRINCIPAL Y PULIDOR DE REGLAS: Steven Hill

TRADUCCIÓN AL ESPAÑOL: Olga Marí y Paul Geary

COLABORADOR DE KICKSTARTER: Bobby Fiorentino

EDITADO POR: TIN ROBOT GAMES

Para más información sobre las reglas y videos visita tinrobotgames.com y síguenos en las redes sociales en @tinrobotgames

ECHA UN VISTAZO A ESTOS OTROS FANTÁSTICOS TÍTULOS DE TIN ROBOT GAMES:

