

Crazy Shopping

¡¡¡Queda media hora para que cierre el súper!!!

Debes darte prisa en llenar el carro con tu lista de la compra y llegar a una caja antes de que se acabe el tiempo.

Componentes del juego:

Tablero de juego

54 cartas de **productos** (micro)

54 cartas de **eventos** (mini)

54 cartas de **lista de la compra** (póker)

8 cartas **carro** (giant)

1 dado

12 fichas de colores

6 carros

6 estanterías de productos

1 estantería de Eventos

10 baldosas

Número de jugadores: de 2 a 6 jugadores.

Tiempo aproximado de juego: 50 minutos.

Preparación

Coloca el tablero y las estanterías. En cada hueco de las estanterías debes poner al azar una carta de producto boca arriba, de modo que se vea el producto.

Separa la carta de **cierre del súper** y baraja las cartas de evento. Coloca la carta de **cierre** entre la mitad inferior del mazo boca abajo, dejando el mazo en el primer hueco de la estantería de eventos.

Baraja las cartas de la lista de la compra y los carros. Reparte una lista de la compra y un carro a cada jugador. Cada jugador elige un color de carro y tira el dado para ver su posición de salida en el tablero.

¡Ya estáis listos para ir de compras!

Objetivo

El objetivo del juego es conseguir los productos de tu lista de la compra y llegar a una caja antes de que cierre el súper.

Tarjetas de carro

En cada tarjeta de carro vienen indicadas unas características: velocidad, resistencia, capacidad y una característica especial. En las cartas vendrá explicada la característica especial si la tiene.

Ejemplo:



Cómo jugar

Comienza el turno el jugador cuyo carro esté en el número de salida más bajo. Durante su turno puede realizar diversas acciones: moverse con el carro, coger un producto de las estanterías o jugar cartas especiales (cartas rojas).

Antes de empezar tú turno, tienes la opción de coger lo que haya en la estantería adyacente a tu carro sin coste de puntos alguno.

Para comenzar el turno levanta una carta de **Eventos**, y si tiene el **borde negro**, deja la tarjeta en un hueco libre del marcador de Eventos. Si no hay hueco libre, elige una columna y coloca la carta encima. Las cartas visibles del marcador de Eventos están activas hasta que colocan una carta encima.

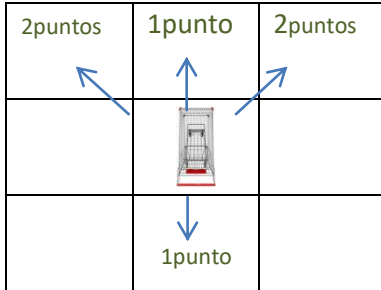
Si es una carta con el **borde rojo**, tómalala en tu mano. La podrás jugar en tu turno.

A continuación tira el dado y suma el resultado a la velocidad que marca la ficha de tu carro. Esos son los puntos que tienes para realizar acciones en tu turno.

Cuando ya no te queden puntos de acción pasa el turno al jugador de tu izquierda.

Movimiento

A continuación se expone un diagrama para clarificar el movimiento:



En estos movimientos el carro permanece en todo momento mirando en la misma dirección, es decir, no hace ningún giro.

Para girar, invierte un punto de movimiento y gira el carro en la misma baldosa donde te encontrabas:




En algunos carros existen movimientos obligatorios al final de cada turno. Viene indicado en la carta de carro correspondiente. El carro se desplazará en la dirección que marque la flecha hasta la casilla adyacente. Si hubiera otro carro o una estantería, se producirá un choque y perderás un punto de resistencia de tu carro.

Ejemplo:

El carro con la señal ◀1, debe terminar su turno realizando este movimiento. Este 1 adicional no se cuenta como puntos de acción, ya que es obligatorio. Si tiene 5 de velocidad y saca un resultado de 3 en el dado, el jugador tendrá un total de 8 puntos de acción, más el movimiento obligatorio a la izquierda, que deberá ejecutar como última acción.

Coger productos

Siempre que estés en contacto con una estantería tendrás la oportunidad de coger un producto, invirtiendo un punto en ello, salvo al inicio del turno, que es gratuito. No se puede coger un producto en diagonal, salvo que tengas en tu  tarjeta el símbolo que lo indique.

El máximo de productos que puedes llevar en tu carro viene indicado por un número en tu tarjeta. Es la capacidad del carro. En el caso de la tarjeta de ejemplo, el máximo de productos que puede llevar es 8. No se puede devolver un producto del carro a la estantería voluntariamente.

Tarjetas de eventos

Tarjetas negras

Hay varios tipos de tarjetas con el borde negro:

Producto agotado

Como bien describe la tarjeta, los productos del color indicado en la estantería marcada deben darse la vuelta. De esa manera ningún jugador puede cogerlos hasta que los hayan repuesto (se acabe el efecto de la tarjeta), momento en que se darán de nuevo la vuelta.

Suelo mojado

Deberás lanzar el dado para saber que pasillo acaba de ser fregado. Para indicarlo, coloca una figura de suelo mojado en el centro del pasillo.

El suelo mojado implica que debes abandonar ese pasillo si estás ya en él, sin realizar ninguna otra acción posible (ni siquiera coger productos).

Si estás fuera del pasillo, no podrás entrar en él hasta que otra carta de borde negro se ponga encima de la del suelo mojado, desactivándola.

Si hay varias cartas de suelo mojado en el almacén, el jugador que ponga una carta encima elige que pasillo deja de estar mojado, independientemente de la carta que activó el suelo mojado en ese pasillo.

Tarjetas rojas

Las tarjetas con borde rojo se colocan en la mano directamente, sin enseñarlas al resto de jugadores. Hay varios tipos: de mejora de carros, de carreras, de duelos o de baldosas.

Mejora de carros

Existen tres tipos de mejora de carros:

Engrasado, mejora en un punto la velocidad del carro, hasta un máximo de 6 puntos.

Parachoques, aumenta en 1 la resistencia de tu carro, hasta un máximo de 6.

Cuchillas, los oponentes pierden 2 puntos de resistencia al chocar contra tu carro.

Sólo se puede tener una mejora de cada tipo por carro. Si ya tienes una mejora y te sale esa misma carta en el mazo de Eventos, deberás descartarla en el mazo de descartes.

Duelo al sol, Carrera

En lugar de realizar tu turno normal, si tienes una carta de "**duelo al sol**" o "**carrera**", puedes retar a cualquier oponente de tu pasillo e intentar conseguir un producto de su carro. Sáltate la fase de tirar dado y movimiento de tu turno. Esta es la única forma de quitar un producto a otro jugador.

Para ello, muestra tu carta al oponente y rétalo a un duelo o una carrera. El pasillo en el que estéis será el lugar para el enfrentamiento.

En este momento, *solo contarán las tiradas de dados* para mover el carro y el movimiento especial marcado en tu tarjeta (ese esta activo siempre).

No está permitido ir hacia atrás con el carro, sería signo de cobardía y una vergüenza para el jugador...

Siempre empieza a tirar el dado el jugador que ha jugado la carta **Duelo al sol** o **¡Carrera!**

Duelo al Sol

Por turnos, se lanza el dado y se intenta chocar contra el oponente. El primero que choque contra el otro gana el duelo.

El jugador que no ha chocado pierde un punto de resistencia, pierde el duelo y el jugador que chocó contra su carro le quita un producto de su carro.

¡Carrera!

Coloca los dos carros en el **principio** del pasillo y por turnos tirar los dados hasta llegar al final del pasillo. Aquel al que le sobren más puntos pasada la línea de meta en el mismo turno gana la carrera y puede coger el producto que quiera de la mano de su oponente.

En caso de empate, lanzar un dado y gana el que obtenga el resultado mayor.

Baldosas

Chicle: con esta carta puedes lanzar un chicle en cualquier punto de tu recorrido. Cuando un carro pisa un chicle debe invertir un punto extra de movimiento. El chicle permanece hasta el final de la partida en el tablero.

Baldosa rota: puedes colocar esta baldosa en cualquier punto de tu recorrido. Cuando un carro pisa una baldosa rota debe invertir dos puntos extra de movimiento. La baldosa rota permanece hasta el final de la partida en el tablero.

Resistencia

Cuando un carro choca con otro carro o con una estantería pierde un punto de resistencia y debes marcarlo en tu tarjeta de carro con una ficha.

Cuando la resistencia llegue a 0, colócate inmediatamente en la línea de salida. Devuelve tu tarjeta de carro a su mazo y las tarjetas de mejora que tuvieses al montón de descartes y coge una nueva tarjeta de carro. Observa la cantidad de productos que puedes llevar con tu nuevo carro, y si los productos que tienes en la mano exceden la capacidad del carro, devuelve al azar tantos productos como te sobren a los huecos libres de la estantería más cercana en el momento de perder toda la resistencia.

Si perdiste tu punto de resistencia durante tu turno, automáticamente pierdes el turno. Si

ocurrió durante el turno de otro jugador, deberás esperar a tu turno para comenzar de nuevo.

Exceso de productos

Puede que al realizar un duelo o una carrera debas quitar un producto a otro jugador. Si tu carro ya no tiene capacidad para llevar más productos, deberás devolver a un hueco libre de la estantería más cercana el producto de tu mano (incluyendo el que acabas de robar) que tú elijas.

Final de la partida

Puede acabar la partida de dos formas distintas:

1) Cuando alguien llegue a una caja vacía, debe mostrar su lista de la compra y comprobar que tiene todos los productos que aparecen en ella. Si le faltara algún producto sería el final del juego para ese jugador pero los demás podrían continuar jugando normalmente. Si tiene todos los productos, terminará el juego para él, y los demás jugadores dispondrán de dos turnos para intentar llegar a una caja vacía.

2) Cuando se saque la tarjeta de “Cierre del súper” empiezan los dos últimos turnos de todos los jugadores. A partir de ese momento no se vuelven a sacar cartas de Evento.

Después del cierre del súper, los jugadores que hayan llegado a una caja contabilizan sus productos.

No pueden coincidir en el mismo turno dos carros en una caja. ¡Tenedlo muy en cuenta!

Si por desgracia no has llegado en dos turnos a una caja tendrás que abandonar el súper sin ningún producto, y una puntuación de 0 puntos.

Cada producto de la lista tiene un valor de 2 puntos y, si has conseguido toda la lista, un extra de 2 puntos. Si tienes productos que no son de tu lista obtienes 1 punto por cada uno.

El ganador es aquel que consiga más puntos.

¡Muchas gracias por jugar a

Crazy Shopping

Juego creado por: Fernando García Romera

Preguntas y aclaraciones:

wargamewords@gmail.com