

AXOLOLT PANIC!

INSTRUCTIVO



+8 años

(RECOMENDABLE)

INDICE

Índice	1
Materiales	2
Introducción	2
Objetivo del Juego	2
Preparación	3
¡A jugar!	4
Cartas	5 - 6
Cartas de basura	5
Carta "Robar Basura"	5
Carta "Hora de Rescatar" ..	6
Carta de "Comodín"	6
Cartas de "Comodín"	
Eventos	7
Retos	8
Valor de Ajolotes	9
"La Tiendita"	10

Materiales

- Ficha de Ajolotes Rosas - 8
- Ficha de Ajolotes Grises- 6
- Ficha de Ajolotes Amarillos - 4
- Ajolocartas - 44
- Ansuelos - 4
- Cañas de Pescar - 3
- Cañas de Pescar Profesional - 1
- Cartas de Comodínes - 17
- Cartas de Comida +0.5 - 6
- Cartas de Comida + 1 - 4
- Cartas de Comida +1.5 - 3
- “La Tiendita” - 1
- Tablero - 1
- Lentes de Ajolotes - 1

Introducción

En la actualidad, los ajolotes estan en peligro de extinción masivo, ya que en el habitat en donde viven no es un lugar seguro, asi que los jugadores tomara roles de biologos y tendrán que poner en cautiverio a los ajolotes para que puedan reproducirse y que su esperanza de vida aumente.

Objetivo del Juego

obtener el mayor puntaje de ajolotes obtenidos, basandose en el valor de ellos, para ello tendrían que recolectar basura para así salvar a los ajolotes.

Preparación

- 1. Colocar el tablero y sigue los pasos**
- 2. Asignar un arbitro.**
 - **2.1. Manejará “La Tiendita”**
 - **2.2. Revolverá las cartas especiales.**
- 3. Coloca “La Tiendita” y las cartas en su área correspondiente.**
- 5. Coloca las fichas de ajolotes al azar en el tablero.**
- 6. Cada jugador tomará una pecera y un anzuelo.**
- 7. El número más alto de un tiro de dados, inicia el juego y el juego ira del lado derecho.**
- 8. ¡Buena suete en tu pesca!**

¡A jugar!

1. En tu turno, agarra una carta rectangular.

- Si sale la carta “basura”, deberás conservarla para así conseguir artículos de “la tiendita”.
- Si sale la carta “Hora de rescatar”, el jugador deberá ponerse los Lentes de Ajolote para pescar 1 ajolote.
- Si sale la carta de comodín, cualquier jugador o el albrito deberá aplicar el efecto del comodín. (Checar sección de Comodines).

Cuando ya hayas recolectado una carta, tienes la oportunidad de comprar un artículo de “La Tiendita” con la basura que tienes o termina tu turno.

2. Cuando un jugador quiera comprar un artículo de “la Tiendita” en su turno, deberá checar los precios y pagar con las cartas de basura que va acumulando. Ojo: Los jugadores no pueden intercambiar o hacer comercios entre ellos.

3. Cuando el tablero, no tenga cartas de basura, automáticamente todas las cartas de basura que tenga “La Tiendita”, se deberán revolver nuevamente y colocarse en pila.

4. El juego termina cuando no haya ningún Ajolote en el Tablero.

5. El jugador que tenga mayor puntaje de ajolotes, ganará el juego.

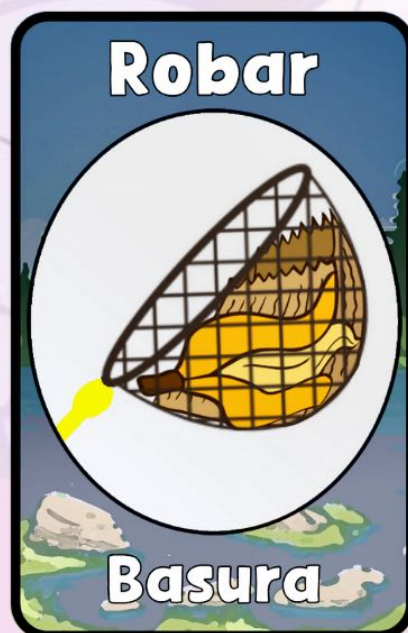
Cartas

- Basura. Con las cartas de basura, puedes comprar artículos de la tienda.



NOTA: Hay cartas de Basura con diferentes valores, así que ojo.

- Robar basura. La cantidad se define con un tiro de dados, y el jugador deberá elegir a quien robarle las cartas



NOTA: Si el jugador no puede pagar basura, le deberá basura al jugador correspondiente.

- **“Hora de pescar”.-** Esta carta te permite recatar a un ajolote con una caña de pescar. Cuando el jugador saqué esta carta, automáticamente el jugador tendrá que usar los lentes de Ajolote para pescar un ajolote con 10 segundos.



OJO: Si el jugador obtiene esta carta y no tengo una caña disponible, esta carta se regresa en el tablero y se revuelve.

- **Cartas de Comodines.-** Cuando sale una carta de comodín se debe aplicar el reto o evento que contenga en las cartas circulares.



Cartas de comodín

EVENTOS

- Revolver de nuevo las cartas. El albrito deberá revolver nuevamente las cartas rectangulares y circulares.
- Rotación de basura a la derecha o izquierda. Los jugadores deberán rotar sus cartas hacia la derecha o hacia la izquierda, debendiendo de la desición del jugador que haya sacado el comodín.
- Cambio de rotación de turnos. Los turnos ahora van de diseversa.
- Doble de tiempo para rescatar un ajolote en tu siguiente turno. El jugador que hay sacado esta carta tendra doble de tiempo al rescatar un ajolote.



RETOS

- **Intercambio de Ajolotes.** El jugador podrá intercambiar un ajolote con otro jugador mediante un tiro de dados. El ganador, ejigirá el ajolote de su gusto de su contricante.
- **Duelo de perder un turno.** El jugador deberá hacer un duelo con otro jugador mediante un tiro de dados para perder un turno.
- **Consegues un ajolote.** Aplicas la carta “Hora de Rescatar”.
- **Robo de Ajolotes.** Cuando un jugador tiene la oportunidad de robar un Ajolote, primero elije a un contricante y hacen un tiro de dados, quien tenga mayor puntuación, roba un ajolote de menor puntuación.



Valor de Ajolotes



Ajolote rosado: +0.5



Ajolote café: +1



Ajolote amarillo: +1.5

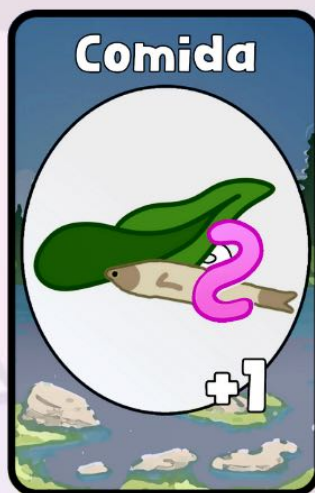
“La Tiendita”

**“La tiendita” se puede usar cuando sea el turno del jugador;
contiene:**

Comida de Ajolote

Aumenta la puntuación final de tus ajolotes rescatados.

- Tubiflex y charal (+0.5 puntos): Costo: 5 basura
- Tubiflex y charal (+1 puntos): Costo: 8 basura
- Tubiflex y charal (+1.5 puntos): Costo: 10 basura



Ansuelo y Caña de pescar.

Permite rescatar a los ajolotes.

- Ansuelo- (1 uso) Precio: 5 basura
- Caña de pescar- (3 usos) Precio: 10 basura
- Caña de pescar profesional- (5 usos) Precio: 15 basura

**Nota: Cuando la caña se le acabe los usos, debera de volverse
a la tienda.**