



# ONE PARTY MANUAL



# ONE PARTY

¡Bienvenidos a One Party! Un juego de mesa diseñado para poner a prueba tu habilidad, estrategia y suerte mientras te enfrentas a amigos o familiares en una serie de emocionantes minijuegos y retos. Con hasta 4 jugadores compitiendo por la victoria, el objetivo es simple: ser el primero en reunir 3 estrellas.

A lo largo del tablero, te encontrarás con casillas que pueden beneficiarte o desafiarte, tiendas llenas de oportunidades, y momentos de competencia feroz. Cada turno te acercará o alejará de la victoria, y en cada ronda, un minijuego puede ser la clave para ganar más dinero o sabotear a tus rivales. One Party es más que solo un juego; es una experiencia llena de sorpresas, decisiones estratégicas y diversión garantizada para todos. ¿Tienes lo necesario para conquistar el tablero y coronarte como el campeón? ¡Vamos a descubrirlo!

# Índice

1. Introducción
2. Componentes del Juego
3. Objetivo del Juego
4. Preparación del Juego
5. Turnos de Juego
6. Casillas Especiales
7. Minijuegos y Retos
8. Tienda
9. Coronas

# Objetivo

El objetivo de One Party es reunir tres estrellas para ganar. Los jugadores participan en una serie de desafíos y enfrentamientos entre ellos, y así conseguir dinero. Las estrellas se compran dentro del juego con el dinero obtenido. La dinámica consiste en competir en las pruebas mientras acumulas recursos para poder adquirir las estrellas necesarias y así lograr la victoria.



# Componentes

Tablero: Incluye casillas especiales con efectos variados.

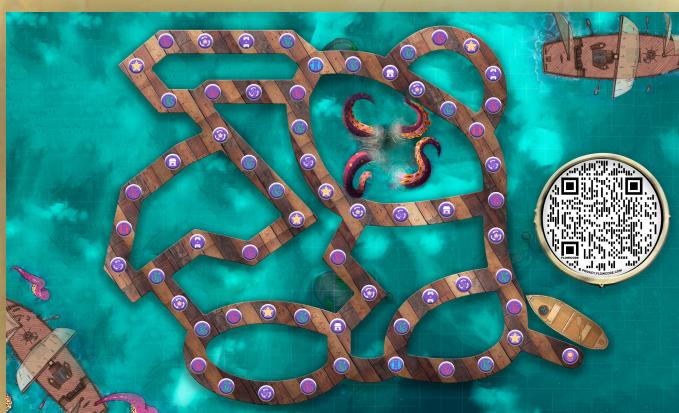
Fichas de Jugadores: 4 fichas, una para cada jugador.

Dado: Con números del 1 al 6.

Dinero: Billetes de juego para representar las monedas.

Fichas de Estrellas: Utilizadas para representar las Estrellas en el juego.

Papel de la Tienda: Un papel que indica los precios y objetos disponibles en la tienda del juego.



# Preparación

Coloca el tablero en el centro de la mesa.

Distribuye las fichas de jugador en la casilla de inicio.

Cada jugador comienza sin dinero.

Lanza el dado para determinar la posición inicial de la estrella.

Determina el primer jugador: El jugador que saque el número más alto en el dado comienza. El siguiente turno será para el jugador a su derecha.

Asegúrate de tener el dado listo para cada turno.

¡Arghhh! A jugar y robar todas las estrellas.



# Turnos de Juego

Turnos: Los jugadores se turnan en orden para lanzar el dado y mover su ficha por el tablero. El número en el dado indica cuántas casillas debe avanzar el jugador.

Casillas Especiales: Cada casilla tiene un efecto especial que debe cumplirse al caer en ella.

Mini-Juegos: Despues de que todos los jugadores hayan lanzado el dado y movido sus fichas, se jugará un mini-juego.

Los mini-juegos pueden ser:

Todos Contra Todos: Un mini-juego en el que todos los jugadores compiten entre sí.

2 vs 2: Un mini-juego en el que los jugadores se dividen en dos equipos de dos jugadores cada uno.



# Casillas Especiales

**Otorgan Dinero:** Canas 3 unidades de dinero.

**Restan Dinero:** Pierdes 3 unidades de dinero.

**Mover la Estrella:** Cambia la ubicación de la estrella en el tablero. Para ubicar la nueva posición de la estrella, tira el dado y coloca la estrella en el espacio correspondiente al resultado.

**Comprar Estrella:** Si tienes suficientes monedas, puedes comprar una estrella por 15 unidades de dinero.

**Portales:** Permiten teletransportarse al portal del lado opuesto del tablero.

**1vs1:** Un jugador reta a otro jugador a un minijuego. El ganador roba 5 unidades de dinero al jugador desafiado.

## **Tienda:**

Robar Estrella a Otro Jugador: Costo de 25 unidades de dinero.

Reroll: Vuelve a lanzar el dado; costo de 3 unidades de dinero.

Teletransportarse a Otro Jugador: Costo de 5 unidades de dinero.

Teletransportarse a la Estrella: Costo de 10 unidades de dinero.

Nota: Los objetos comprados en la tienda deben usarse en el mismo turno; no se pueden guardar para usos futuros.

# Retos

Al finalizar cada ronda de movimientos (cuando todos los jugadores han hecho su turno), se juega un minijuego. Los minijuegos pueden ser de tipo:

Todos Contra Todos: El ganador recibe 10 unidades de dinero, el segundo lugar recibe 5, el tercero recibe 3, y el cuarto recibe 2.

2 vs 2 o en Equipos: El equipo ganador recibe 5 unidades de dinero, y el equipo perdedor recibe 2 unidades de dinero.



# Tienda

Podras comprar los siguientes objetos:

Robar Estrella a Otro Jugador: Costo de 25 unidades de dinero.

Reroll: Vuelve a lanzar el dado; costo de 3 unidades de dinero.

Teletransportarse a Otro Jugador: Costo de 5 unidades de dinero.

Teletransportarse a la Estrella: Costo de 10 unidades de dinero.

Nota: Los objetos comprados en la tienda deben usarse en el mismo turno; no se pueden guardar para usos futuros.



# Estrellas

Las estrellas son el objetivo principal del juego.  
Puedes robarlas en la tienda por una cantidad de dinero.  
El primer jugador en obtener 3 coronas gana la partida.

