

Paradice

Un juego de Sergio Ortiz



Reglamento

Luces y música por todos lados,
sonrisas en los rostros de la gente,
amigos y familias unidas...
Esto solo puede significar que,
¡la feria ha llegado a la ciudad!

*- ¡Hey tú! ¡Sí, sí, tú! ¿Eres capaz
de explotar todos estos globos?
¿Te apetece un algodón de azúcar?*

La Máquina dispensadora de Tickets
está esperando para poder jugar
y deleitaros con estos maravillosos
premios y sabores.
Entrad a un lugar mágico.

Os damos la bienvenida a...

Paradice



Cómo se juega

Componentes

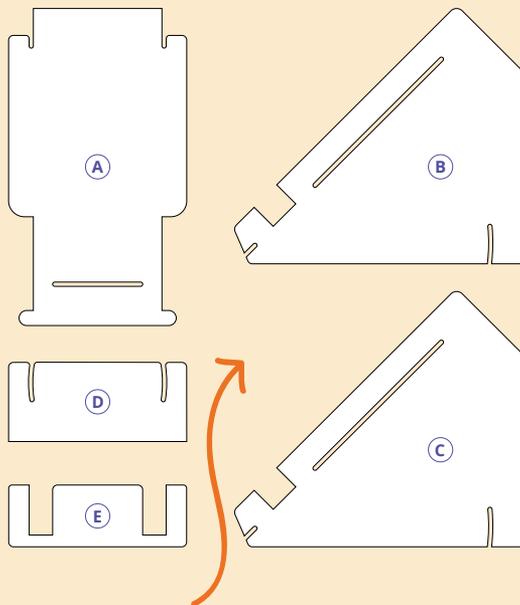
- 55 Cartas:** 45 cartas de Caseta, 9 cartas de Bolsa Sorpresa y 1 carta de ayuda.
- 50 Dados:** 9 rosas, 9 lilas, 9 naranjas, 9 azules, 9 verdes y 5 negros.
- 5 fichas:** pato de goma, regalo, patatas fritas, globo y algodón de azúcar.
- 6 Tickets:** 1 Golden Ticket y 5 Tickets de Caseta.
- 1 Máquina dispensadora** formada por 5 piezas.
- 1 Almacén / Premio Master of Paradice** (reversible).
- 1 Bolsa de tela** para guardar los dados.
- 1 Reglamento**, que tienes en tus manos.

Objetivo del juego

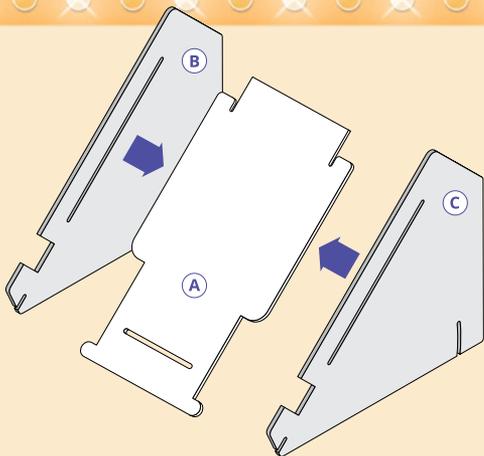
Obtener la mejor puntuación al final de la partida completando casetas y consiguiendo tickets de recompensa.

Preparación de la partida

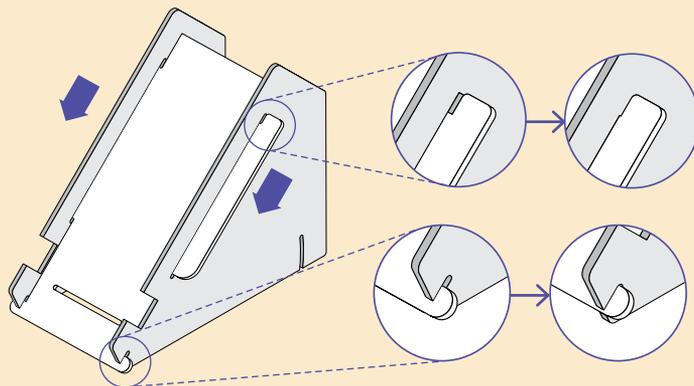
- Montar** la Máquina dispensadora de Tickets en **4 sencillos pasos**:



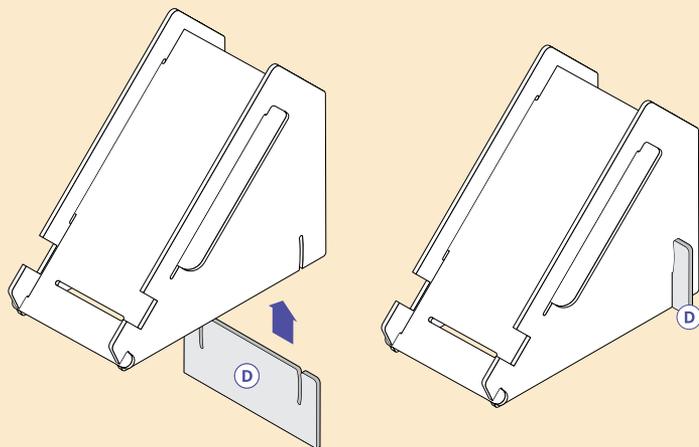
La Máquina dispensadora tiene 2 diseños disponibles: el azul oscuro y el azul claro. Elige el lado de las piezas que más te guste para cada ocasión.



Paso 1: une las piezas **B** y **C** con la pieza central **A**, mediante las ranuras.



Paso 2: una vez unidas, desliza las piezas **B** y **C** hacia abajo por las ranuras, para encajarlas.



Paso 3: une la pieza **D** por la parte inferior trasera hasta que quede completamente encajada con las piezas **B** y **C**.

Paso 4: inserta la pieza **E** en la ranura horizontal de la pieza **A** hasta que quede bien ajustada.
¡La Máquina dispensadora ya está lista!



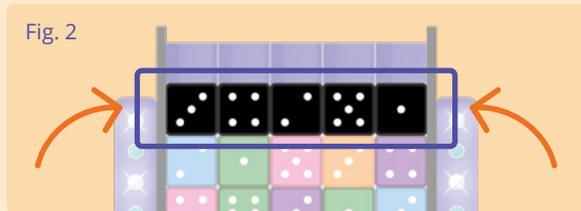
Modelo azul oscuro

2. Colocar los dados de manera aleatoria en la Máquina dispensadora (fig. 1), dejando los 5 dados negros (fig. 2) para la parte superior (los números serán aleatorios):

Fig. 1



Fig. 2



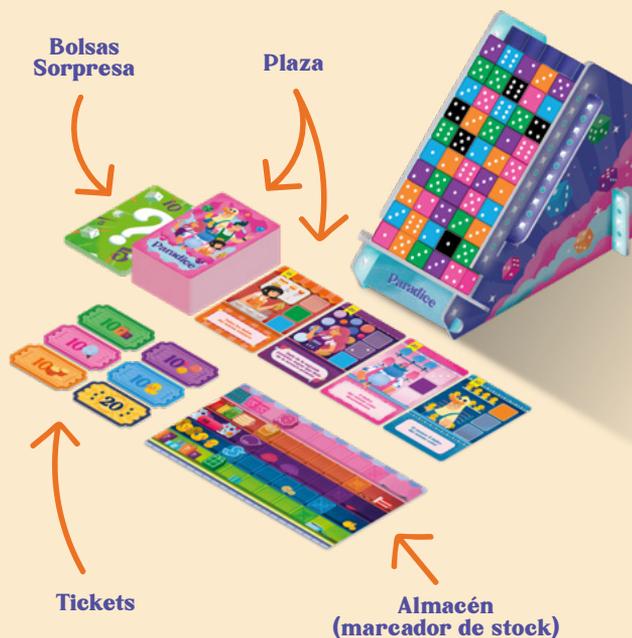
3. Repartir al azar una carta de Casetas, de puntuación 10, para cada persona. La puntuación está indicada en la parte superior izquierda de la carta:



4. Mezclar las cartas restantes y colocar 4 Casetas a la vista, una al lado de la otra, en el centro de la mesa, lo que será la zona llamada Plaza. El resto de cartas se colocan boca abajo, al lado, formando un mazo para utilizar durante la partida:



5. Colocar las cartas de **Bolsa Sorpresa** al lado de la Plaza y, el **Almacén** (con las fichas) y los **Tickets** en el centro de la mesa, de forma visible y accesible para todos los visitantes:



6. Elegir quién empieza la partida. En esta ocasión, será la última persona que haya visitado una feria.

¡Ya está todo preparado para pasar un día genial en Paradise!

• Turno de juego •

En tu turno, tendrás que hacer **una** de las siguientes acciones básicas, resumidas a continuación:

- **Elegir uno o varios dados de la Máquina dispensadora** y colocarlos en los espacios correspondientes dentro de tus Casetas.
- **Tomar una carta** de las 4 disponibles en la Plaza.
- **Movimiento "Ruleta"**.

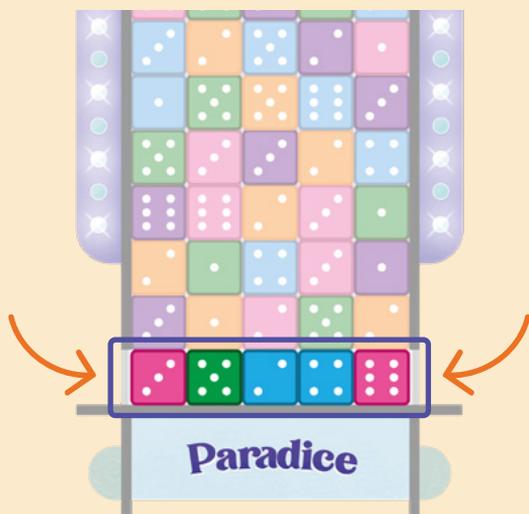
IMPORTANTE

Si antes de empezar tu turno, has recibido uno o varios dados sobrantes de la persona de tu derecha, debes colocarlos antes de realizar tu jugada en alguna de tus Casetas. A eso le llamamos preturmo (ver explicación en página 7). A continuación, empieza tu turno.

Elegir uno o varios dados de la Máquina dispensadora

Para conseguir premios y comida en las Casetas que visites, necesitas completarlas colocando en las cartas los dados que obtendrás de la Máquina dispensadora. Pero, **¿cómo se utiliza?**

Se juega siempre en la fila inferior de la Máquina dispensadora:



Se pueden elegir dados, de manera horizontal o vertical, de la siguiente forma:

— **Por agrupación de color** (coincidan o no en número).



— **Por agrupación de número** (coincidan o no en color).



— **Un único dado, si no coincide ni en número ni en color con sus adyacentes.**



Los dados de los extremos, están conectados entre sí y se pueden agrupar por color o número, únicamente en la fila inferior.



Los grupos de dados pueden ser de varios tamaños: 2 dados, 3 dados, 4 dados... Dependerá del azar a la hora de colocarlos en la Máquina dispensadora y de los movimientos de los mismos durante la partida.

IMPORTANTE

En el caso en que coincidan color y número en una agrupación, siempre será obligatorio elegir la agrupación al completo, como vemos en el siguiente ejemplo:

Elegir solo el dado azul sería incorrecto, ya que los dos dados de su derecha también coinciden en número.



Así que se debe elegir el grupo completo de los tres dados del número 4.



Movimiento "Ruleta"

Como en cualquier buena feria que se precie, siempre habrá una ruleta en la que probar suerte. ¡En Paradise no iba a ser menos! Desliza los dados de la fila inferior como indica la imagen para obtener, sobre la mesa, una nueva combinación de dados:



Con el nuevo resultado de los 5 dados, debes elegir con cuál o cuáles te quedas, siguiendo las normas básicas de agrupación. Los dados que no selecciones vuelven a la parte superior de la Máquina dispensadora. ¿Te atreves a probar suerte?

Las Casetas

Existen 5 tipos de Casetas que proporcionan puntos y poderes especiales. El límite de Casetas en tu espacio es cinco. Para completarlas debes cumplir una serie de condiciones y requisitos obligatorios.

Tomar una carta de Caseta

Si no existe ninguna combinación en la Máquina dispensadora que te pueda interesar, o simplemente quieres tener más opciones para colocar dados en los siguientes turnos, puedes tomar una carta de Caseta de las 4 disponibles en la Plaza. Luego repón la carta del mazo y tu turno habrá terminado.

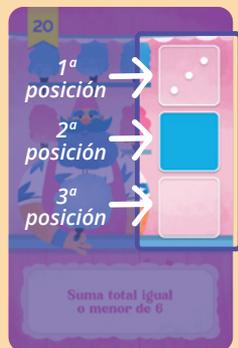
Con esta acción **no** se podrán usar las acciones especiales.

IMPORTANTE

Solo podemos tener 5 Casetas activas en nuestra zona de juego.



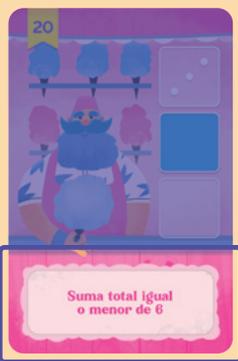
Cada Caseta cuenta con dos áreas:



Zona para dados

En esta área vemos un espacio para colocar los 3 dados y sus posiciones correspondientes.

Dependiendo de la Caseta, será necesario cumplir ciertos requisitos como, por ejemplo, colocar un dado de un color o de un número determinado.



Zona de condiciones

Además de los requisitos de la parte superior, se deben colocar los dados cumpliendo las condiciones que indique cada Caseta. Por ejemplo: colocar dados pares, que la suma total sea igual o menor de 6, que no se puedan colocar dados verdes y lilas, etcétera.

Además, esa Caseta te aporta un poder extra que puedes **utilizar en los siguientes turnos** (ver página 8).

Una vez completada, mezcla los 3 dados en tus manos y devuélvelos a la parte superior de la Máquina dispensadora de manera aleatoria, **siempre rellenando las columnas más vacías**.

Asimismo, al **completar una Caseta debes indicarlo en el Almacén**. (Ver explicación en la página 9).

Y, ¿cómo obtengo nuevas Casetas?

A parte de tu acción básica de "Tomar una carta", existen varias formas de obtener nuevas Casetas de la Plaza, que dependerán de los dados que obtengas de la Máquina dispensadora y cómo los coloques en las Casetas.

Conseguirás una nueva Caseta:



Al colocar **un segundo dado** en una Caseta.



Al colocar **dos dados de golpe** en una misma Caseta.



Al colocar **tres dados a la vez** en una misma Caseta.

Si se da alguno de estos casos, **al finalizar el turno**, tomas una nueva Caseta de la Plaza por cada una de ellas.

Pero, ¿qué pasa si me sobran dados? Pretorno

Si tras jugar en la Máquina dispensadora, obtienes dados que no puedes colocar en ninguna de tus Casetas, **estos pasan directamente a la persona de tu izquierda**.

Quien recibe esos dados debe colocarlos **antes de iniciar su jugada**.

En el pretorno **no** se podrán utilizar los poderes especiales de las Casetas, pero **sí** se podrán completar Casetas de la zona de juego y/o conseguir Casetas de la Plaza (tal y como se explica en el apartado anterior). A continuación empieza su turno.

Si no puede colocar los dados, los devolverá a la parte superior de la Máquina dispensadora.

IMPORTANTE

No se pueden colocar dados en las Casetas si no cumplen los requisitos de ambas zonas al 100%.

Por ejemplo, en una Caseta cuyo objetivo es que la suma total sea 18, solo se pueden colocar 3 dados de valor 6. Sería imposible colocar un dado de menor valor, ya que no se cumpliría el total exigido.

Si se coloca mal un dado por error, habrá que devolverlo a la Máquina dispensadora por la parte superior de esta.

¿Cuándo se completa una Caseta?

Cuando colocas correctamente 3 dados en una Caseta, completas dicha Caseta y te proporcionará puntos al final de la partida.

• Poderes de las Casetas •

Las cartas de Casetas, además de puntos, otorgan premios en forma de poderes que podrás usar en próximos turnos. **Son de un solo uso, pero puedes utilizar más de un poder a la vez.**

Después de usar el poder de una Caseta, gira esa carta para marcar que está usada. Ya **no** puedes volver a utilizarla.

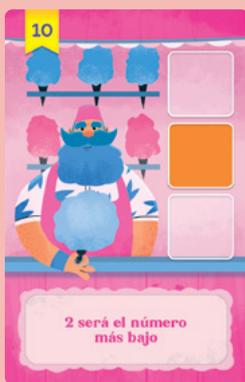


Poder sin usar



Poder usado

Cada tipo de Caseta otorga un poder distinto. A continuación, se explica cada uno de ellos y cuándo puedes usarlo:



Caseta Algodón
Elige, de cualquier columna, un **único dado** de la parte superior. No importa la altura de la columna.

No está permitido elegir dados negros.

*Utiliza este poder **antes o después de hacer tu acción básica.***



Caseta Patos
Juega en cualquier fila y elige uno o más dados, siguiendo las normas básicas de obtención de dados.

No está permitido elegir dados negros. Los dados de los extremos no se conectan.

*Utiliza este poder **para sustituir tu acción básica.***



Caseta Patatas fritas
Cambia el valor de **uno de los dados** que obtengas de la Máquina dispensadora por cualquier otro. Por ejemplo un 4 por un 1, o un 2 por un 6, etc.

*Utiliza este poder **con los dados obtenidos después de hacer tu acción básica.***



Caseta Bolsas Sorpresa
Toma una carta de Bolsa Sorpresa, cruza los dedos y recibe un pequeño premio.

Muéstralo al resto de visitantes.

*Utiliza este poder **antes o después de hacer tu acción básica.***



*Utiliza este poder con los dados obtenidos **después de hacer tu acción básica.***



Tickets

Si visitas determinadas Casetas de la feria obtendrás Tickets de recompensa que sumarán puntos al final de la partida. Por tanto, no los dejes escapar.

Tipos de Tickets:

— Golden Ticket (20 puntos).

La primera persona que completa 5 Casetas distintas, sin importar el valor de estas, consigue el Golden Ticket. Solo hay un Golden Ticket y nadie se lo puede arrebatar en toda la partida.



— Tickets Casetas (10 puntos).

Si consigues 2 Casetas del mismo tipo habrás ganado un Ticket del mismo tipo que dicha Caseta. Pero, cuidado, si alguien te supera en el número de Casetas del mismo tipo, podrá robar tu Ticket. Por ejemplo:

Judit consigue 2 Casetas de Patatas fritas. Obtiene el Ticket de Patatas fritas.

Gael consigue 3 Casetas de Patatas fritas. Roba el Ticket a Judit.



Dados negros

La Máquina dispensadora dispone de 5 dados negros especiales que **debes usar en el mismo momento en que los obtienes**. Estos son sus **dos posibles usos**:

— **Comodín:** hace la función de cualquier número y/o color que quieras. Solo puedes colocar uno por Caseta.

— **Almacén:** puedes avanzar o retroceder cualquier ficha del Almacén, excepto si alguno ya ha llegado a la línea de "no stock".

IMPORTANTE

Los dados negros se pueden elegir por agrupación de número, de manera individual si no hay dados adyacentes del mismo número, o por agrupación de su color, es decir, si hay 2 o más dados negros adyacentes. Solo se podrán elegir cuando alguno de ellos llegue a la parte inferior de la Máquina dispensadora.

El Almacén (marcador de stock)

La feria abre sus puertas durante varios días y sus Casetas no paran de repartir premios y vender comida, pero llega un momento en que se quedan sin stock. El Almacén es un indicador de stock, **común para todos los visitantes**.

¿Cómo funciona?

Coloca las fichas en sus correspondientes filas en la parte izquierda del Almacén. **En el momento en el que completas una Caseta, debes indicarlo avanzando una casilla con la ficha correspondiente.**

Cuando dos fichas llegan a la casilla de "no stock", se termina la partida de inmediato y se pasa a la fase de recuento de puntos.



Inicio

"No Stock"

Final de la partida

La partida termina cuando dos fichas llegan a la línea de "no stock" del Almacén.

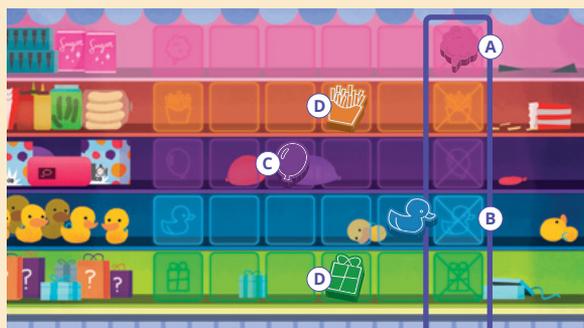
Sumamos los puntos que nos proporcionan las cartas de Caseta completadas siguiendo las normas indicadas en el Recuento de puntos (ver página 10), los puntos del Golden Ticket y Tickets de Casetas (estos se sumarán siempre, aunque coincidan con el primer tipo de Caseta en llegar a la casilla de "no stock"), además de los puntos extra de cartas de Bolsa Sorpresa, si los hubiera.

Quien consiga el mayor número de puntos, gana la partida y pasará a recoger su premio (ver Listado de Premios en la página 10).

En caso de empate, ganará quien tenga menos Casetas de las que han llegado a la casilla de "no stock".

Recuento de puntos:

- El primer tipo de Caseta en llegar a la casilla de "no stock" **no puntúa**. Voltea la ficha para dejar indicado que ha sido la primera.
En el ejemplo (A), vemos que es la Caseta de Algodón.
- El segundo tipo de Caseta en llegar **detonará el final de partida, pero puntúa de forma normal**. *Ejemplo: si llega la Caseta de los Patos (B) a la línea de "no stock".*
- El tipo de Caseta que quede más a la izquierda dentro del Almacén, **sin compartir posición, puntúa el doble**. *La Caseta de globos (C) en el ejemplo.*
- El resto de Casetas **puntúan de forma normal**. *Ejemplo, la Caseta de Patatas fritas y Bolsas Sorpresa (D).*



"No Stock"

Créditos

Autor: Sergio Ortiz

Ilustración: Isaac Murgadella

Diseño gráfico: Sergio Ortiz

Edición:

ZACATRUS

C/ Fernández de los Ríos, 57

28015 Madrid

ESPAÑA

zacatrus!

Listado de Premios

¿Has sumado ya todos tus puntos? Entonces ha llegado el momento de conocer qué has ganado durante tu día en Paradise.

Busca tu puntuación final en el listado y obtén el número que te otorgará tu merecido premio. ¿Ya lo tienes? Entonces ve a la caja del juego y busca en nuestro escaparate gigante el número con el top del color correspondiente al número de visitantes.

Ese es tu regalo, ¡Felicidades!



2

visitantes



8

visitantes



4

visitantes



2 visitantes

Puntos	Premio	Número
0 a 50	Mano loca	1
55	Globo de helio	2
60	Parchís	3
65	Pistola de agua	4
70	Bolsa de cacahuetes	5
75	Llavero con forma de Meeple	6
80	Hucha de cerdo	7
85	Dados de peluche para el coche	8
90	Móvil de los 90	9
95	Armónica	10
100	Claqueta de cine	11
105	Mensaje en una botella	12
110	Lámpara de lava	13
115	Puntero láser	14
120	Paq de 6 bombas fétidas	15
125	Plantillas antiolor de pies	16
130	Peluche de gallina	17
135	Planta carnívora	18
140	Tostadora vintage	19
145	Tirapedos	20
150	Gorra con bebidas	21
155	Espantapájaros	22
160	Pegatinas ochenteras	23
165	Gato de la suerte	24
170	Diamante maldito	25
175	Tele vintage	26
180	Set de ollas	27
185	Tónico elixir crecepepo	28
190	Petardos y fuegos artificiales	29
195	Coche teledirigido	30
200	Peluche gigante	31
205	Consola de imitación	32
210	Robot de hojalata	33
215	Patucos de dinosaurio	34
220	Bola de bolos con "tu nombre"	35
225	Felpudo que te dice cuánto pesas	36
230	Mini moto	37
235	Flotador gigante	38
240	Enciclopedia	39
245	Cuerno de Unicornio	40
+250	Diploma "Master of Paradise" (mira detrás del Almacén)	41

3 visitantes

Puntos	Premio	Número
0 a 50	Mano loca	1
55	Parchís	2
60	Llavero con forma de Meeple	3
65	Móvil de los 90	4
70	Claqueta de cine	5
75	Lámpara de lava	6
80	Peluche de gallina	7
85	Tostadora vintage	8
90	Gorra con bebidas	9
95	Gato de la suerte	10
100	Tele vintage	11
105	Tónico elixir crecepepo	12
110	Coche teledirigido	13
115	Peluche gigante	14
120	Robot de hojalata	15
125	Mini moto	16
180	Flotador gigante	17
185	Cuerno de Unicornio	18
+140	Diploma "Master of Paradise" (mira detrás del Almacén)	19

4 visitantes

Puntos	Premio	Número
0 a 50	Mano loca	1
55	Parchís	2
60	Llavero con forma de Meeple	3
65	Armónica	4
70	Puntero láser	5
75	Plantillas antiolor de pies	6
80	Tirapedos	7
85	Diamante maldito	8
90	Petardos y fuegos artificiales	9
95	Consola de imitación	10
100	Patucos de dinosaurio	11
105	Bola de bolos con "tu nombre"	12
110	Felpudo que te dice cuánto pesas	13
115	Cuerno de Unicornio	14
+120	Diploma "Master of Paradise" (mira detrás del Almacén)	15

SUPER LOGROS

Habéis demostrado ser grandes visitantes de Paradise pero, ¿creéis que ya está todo hecho? Os proponemos una serie de retos para demostrar que nadie os puede superar. Para ello, marca los logros conseguidos y pon tu nombre y la fecha de obtención:



Juega con la Máquina dispensadora en color azul oscuro

/ /



Juega con la Máquina dispensadora en color azul claro

/ /



Roba un Ticket al resto de visitantes

/ /



Acaba la partida avanzando una ficha del Almacén con un dado Comodín

/ /



Usa el Movimiento Ruleta 5 veces seguidas en una misma partida

/ /



Gana 3 partidas seguidas

/ /



Gana una partida sin Tickets ni cartas de Bolsa Sorpresa

/ /



Finaliza y gana la partida

/ /



Juega a Paradise en clase o en el trabajo

/ /



Juega a Paradise en una feria

/ /



Consigue 2 dados Comodin en tu turno

/ /



Consigue todos los Tickets de Caseta en una misma partida

/ /



Utiliza 6 poderes en el mismo turno

/ /



Comparte la foto de tu mejor partida etiquetando a Zacatrus y Paradise

/ /



Comparte la foto que acredita que eres "Master of Paradise"

/ /

