

Reglamento

GRÚA de PELUCHE



**GANADOR**
LLEVALO A LA MESA
JUEGO DE CARTAS

¡Las grúas de peluches son un éxito! Las personas del barrio quieren demostrar que son las mejores capturando las más bellas colecciones de peluches.

★ IDEA DEL JUEGO ★

En tu turno, deberás manipular la grúa de peluches para obtener sus mejores ejemplares y, de paso, dificultarle el trabajo al resto. Deberás gastar y recargar cuidadosamente tus flechas para mover la ficha de Garra.

En su turno, cada participante conseguirá peluches de la grúa a su colección, los cuales otorgarán puntos de diversas formas al final de partida (ver páginas 10 y 11).

★ OBJETIVO DEL JUEGO ★

Al final de la partida, ganará quien tenga la colección más valiosa de peluches.

★ COMPONENTES ★

(A) 8 cartas de Elección (una de cada animal)

★ 63 cartas de Peluches:

(B) 48 cartas de Peluche Animal 🟡: 6 Capibaras, 6 Cebras, 6 Conejos, 6 Gatos, 6 Osos, 6 Ovejas, 6 Perros y 6 Mapaches

(C) 6 cartas de Peluches Míticos 🟠: 3 Dragones y 3 Unicornios

(D) 9 cartas de Peluches Defectuosos 🟣: 2 Rosados 🟠, 2 Azules 🟡, 2 Amarillos 🟢, 1 Azul/Rosado 🟠, 1 Amarillo/Rosado 🟠 y 1 Amarillo/Azul 🟢

(E) 4 set de controles compuestos por 1 botón Push y 4 flechas con dos caras (disponible ⬆️/no disponible ⬇️).

(F) 1 Ficha de Garra

(G) 1 Libreta de puntuación

(H) 1 Reglamento

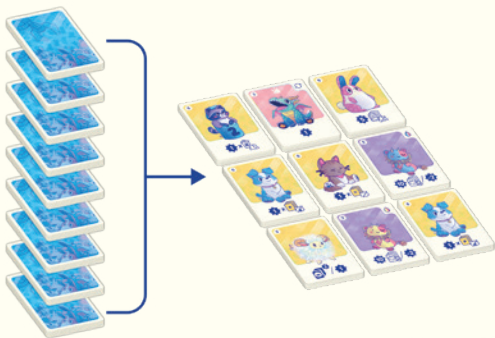


★ PREPARACIÓN DE LA PARTIDA ★

Toma las **cartas de Elección**, barájalas y saca 5 cartas al azar. Separa todas las cartas de Peluche Animal correspondientes a los 5 Peluches Animales que tomaste. Esas serán las cartas que se usarán en la partida. Devuelve a la caja todas las **cartas de Elección** y las cartas de Peluche Animal de los 3 tipos que no fueron seleccionados. No se jugará con estos Peluches Animales durante esta partida.



Forma un mazo con el resto de las cartas (todas las cartas de **Peluches Defectuosos** ● y **Peluches Míticos** ○, y las **cartas de Peluche Animal** ● que no fueron retiradas). Baraja el mazo y divídelo en 9 montones de 5 cartas cada uno. Forma una cuadrícula de 3x3 en el centro de la mesa con los montones puestos bocabajo. Voltea la carta superior de cada montón dejando a la vista los 9 peluches disponibles al comienzo de la partida.



Coloca las flechas frente a cada participante como se muestra en la imagen con su cara disponible bocarriba.

Es importante que las flechas queden alineadas con la cuadrícula.




La persona que tiene más peluches en su habitación en la vida real será quien comience la partida. Entrégale el botón Push rojo, mientras que el resto de participantes usarán los de color verde. Finalmente, quién jugará en último lugar toma la ficha de Garra, la cual debe posicionar sobre uno de los 9 montones de la cuadrícula.

★ DESARROLLO DE LA PARTIDA ★

Grúa de peluches se juega en turnos que siguen el sentido horario. Durante tu turno, deberás escoger entre **mover la ficha de Garra** haciendo uso de tus flechas disponibles o **recargar flechas**, además en algún momento de tu turno deberás **apretar tu botón Push** para obtener el peluche que se encuentra bajo la garra.





Mover la ficha de Garra o recargar flechas





En tu turno debes escoger entre ① **Mover la ficha de Garra** o ② **Recargar flechas**.

① **Mover la ficha de Garra:** Usa las flechas que tienes disponibles frente a ti. Cada vez que uses una flecha, debes voltearla a su lado no disponible  y mover la ficha de Garra un espacio siguiendo la dirección de la flecha (ver ejemplos). Si escoges esta opción, debes usar al menos una flecha, y puedes usar tantas como desees, mientras estén disponibles.

Puedes apretar el botón Push antes, durante o después de mover la ficha de Garra.

② **Recargar flechas:** Voltea 1 o 2 flechas a su lado disponible . **Puedes hacer esto antes o después de apretar el botón Push.**

    En el caso de que al comienzo de tu turno tengas **disponibles todas tus flechas**, debes elegir mover la ficha de Garra.

    También, si comienzas tu turno sin ninguna flecha, debes elegir recargar flechas, por lo que tendrás que apretar el botón Push sin poder desplazar previamente la ficha de Garra.

Nota: es válido apretar Push al comienzo de un turno y luego decidir si se desea mover la ficha de Garra o recargar flechas, luego de conocer cuál es el nuevo peluche que ha sido revelado.

Cuando hayas terminado tu turno, avisa a la siguiente persona que le toca jugar.

Apretar el botón Push

Además, durante tu turno debes apretar una vez el botón Push mientras la ficha de Garra se encuentre sobre una carta. Esta es la forma de conseguir peluches para tu colección. (La única excepción donde no te llevas Peluches, es si la ficha de Garra está sobre un espacio vacío y escoges recargar flechas). Haz el gesto de golpear el botón Push con el puño, para informarle al resto que estás realizando esa acción. Luego, deja al frente tuyo y bocarriba el peluche que está bajo la ficha de Garra y revela el nuevo peluche disponible.

Ejemplo 1: Alegrosita usa las flechas de arriba y derecha para mover la ficha de Garra y luego aprieta el botón Push, consiguiendo un Mapache para su colección. Luego de revelar un nuevo peluche, decide usar su flecha de abajo para dificultar la jugada del siguiente participante.



Ejemplo 2: Stacey no tiene flechas disponibles al comienzo de su turno. Por este motivo, se ve forzada a usar el botón Push donde se encuentra la ficha de Garra y aprovecha de recargar las flechas de arriba y derecha.



En el caso de que tomes el último peluche de un montón, debes tomar el peluche superior de cada montón adyacente ortogonalmente que tenga más de un peluche para formar un nuevo montón. Tu escoges el orden en que estos peluches forman el nuevo montón, cuyas cartas quedan bocarriba. Habrá momentos en que no podrás reponer un montón vacío, esto podría gatillar el fin de la partida.

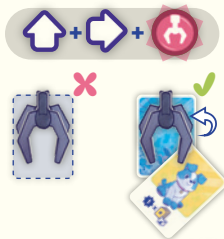
Ejemplo 3: Pooh toma el último peluche del montón central. Él forma el nuevo montón tomando cartas de los 4 montones adyacentes: primero un Conejo, luego una Oveja, luego un Ma-pache y finalmente un Gato.



Ejemplo 4: Elmo toma el último peluche del montón de una esquina. Como uno de los montones adyacentes tiene sólo una carta, él está obligado a formar el montón nuevo con sólo una carta.



Se puede dar el caso de que habiendo elegido la acción **recargar flechas** no robes ningún peluche si la garra se encontraba sobre un espacio vacío. Sin embargo en un turno que eliges **mover la ficha de garra** debes apretar Push cuando la garra se encuentra sobre una carta.



★ FIN DE LA PARTIDA ★

La última ronda se gatilla cuando haya 3 espacios vacíos en la cuadrícula, debido a que no se pudieron reponer esos montones.

Una vez se ha gatillado la última ronda, las personas que aún no han jugado lo hacen de forma normal. Cuando se acabe la ronda, y el grupo completo ha tenido la misma cantidad de turnos, cada participante debe calcular los puntos que logró reunir con su colección de peluches. Anota los puntajes en la libreta de puntuación. Quien tenga más puntos ganará.

En caso de empate, obtendrá la victoria quien tenga menos peluches en su colección. Si el empate persiste, las personas empatadas comparten la victoria.

Nota: en partidas de 2 personas, la última ronda se gatillará cuando haya sólo 1 espacio vacío en la cuadrícula.

CRÉDITOS

Diseño del juego: Josefina Maige y Andrés Lillo

Ilustraciones: Fernanda Frick

Edición, desarrollo y redacción

de reglamento: Jorge Larraín y Simón Weinstein

Diseño Gráfico: Paulina Vasconcelo

Revisión del reglamento: Ketty Galleguillos

Grúa de Peluches fue el ganador de la segunda edición de Llévalo a la Mesa, organizado por Neptuno Games y Fractal Juegos, en Argentina y Chile.

Nos gustaría agradecer profundamente al jurado que estuvo compuesto por Juan Esteban Bonora, Gloria Cárdenas, Axel Christiansen, Ketty Galleguillos, Gianina Della Gaspera, Sebastián Martínez, Julian Mena, Emanuel Sanchez, Fernando Soto y Sandra Vissani. También a quienes testearon este juego y a las tiendas que apoyaron esta iniciativa. Además, los autores de **Grúa de Peluches** quieren agradecer especialmente a Nicolás Ogaz, Constanza Sepúlveda, Ricardo Riveros, Alejandro Álvarez y Javiera Maige.



★ LISTA DE PELUCHES ★

Hay 3 tipos de Peluches: Animales 🟡, Míticos 🟠 y Defectuosos 🟣. En esta lista podrás ver el detalle de cada uno.

★ Animales 🟡: otorgan Puntos de Victoria (PV) de diversas formas al final de la partida. Observa los animales disponibles durante la partida para planificar la mejor combinación.



CAPIBARA: obtienes 2 PV por cada Capibara en tu colección.
A veces lo más sencillo es lo más valioso.



CEBRA: ganas 1PV por cada peluche Mítico 🟠 en tu colección.
Cómo brillan estas Cebras al lado de los Míticos.



CONEJO: tu grupo de Conejos te entrega 5 PV si ningún otro jugador tiene la misma cantidad de Conejos que tú. De lo contrario, no te entregan PV.
Los Conejos quieren ser originales.



GATO: cada Gato otorga tantos PV como la cantidad del Peluche de Animal 🟡 que tengas más repetido en tu colección (sin contar los Gatos).
Los Gatos sólo quieren estar con Peluches populares.



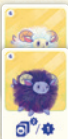
MAPACHE: cada Mapache otorga tantos PV como la suma de los números en los basureros de los Mapaches de tus oponentes.
Siempre es mejor cuando la basura se la lleva el resto.



OSO: cada pareja de Osos entrega 5 PV.
Todos queremos encontrar a nuestro osito.



OVEJA: durante la partida, posiciona cada Oveja que consigas sobre las que hayas conseguido previamente.




Si al terminar la partida tus Ovejas obtenidas están intercaladas (Blanca/ Negra/ Blanca/ Negra, etc.), otorgan tantos PV como tu número de Ovejas al cuadrado. En caso contrario, obtienes 1 PV por cada Oveja.

¡Se ven tan hermosas ordenadas!



PERRO: cada Perro otorga 1 PV por cada tipo de Peluche de Animal  que tengas en tu colección (que no sean Perros).

A los Perros les encanta tener amigos distintos.

★ PELUCHES MÍTICOS : son peluches especiales que tienen poderes que te pueden ayudar durante la partida. En cualquier momento de tu turno puedes activar hasta 1 Peluche Mítico que hayas conseguido en un turno anterior para usar su poder. Se puede usar el poder sólo **una** vez por partida. Luego de hacerlo, gíralo para recordar que ya fue usado su poder.

DRAGÓN: 1 PV al final de la partida.



Poder: intercambia de posición 2 peluches superiores de la cuadrícula. Puedes intercambiar incluso al peluche que esté bajo la ficha de Garra.


¡Abre tus alas y haz volar a los peluches!



UNICORNIO: 1 PV al final de la partida.

Poder: aprieta el botón Push una segunda vez durante tu turno, obteniendo 2 peluches ese turno.

El botón funcionó 2 veces; quizás la magia existe.

★ PELUCHES DEFECTUOSOS : cada uno quita -2 PV a quien lo tenga en su colección al final de la partida. Esto sólo se revierte si logras juntar 3 Peluches Defectuosos que compartan color, en cuyo caso, el trío de Peluches Defectuosos te entrega 10 PV. Los Peluches Defectuosos con 2 colores sólo pueden ser usados en un trío.



Encontrar 1 o 2 es raro, pero 3 Peluches Defectuosos ya es una colección única.

★ RESUMEN DE REGLAS ★

Turno: debes realizar estas dos acciones, en cualquier orden:

★ **Mover la ficha de Garra o Recargar** hasta 2 flechas

★ **Apretar el Botón Push:** toma la carta bajo la ficha de Garra



CAPIBARA: 2 PV



CEBRA: 1 PV por c/Peluche Mítico



CONEJOS: 5 PV si es grupo único



GATO: Tantos PV como tu Animal más repetido (X Gato)



OSO: 5 PV por pareja de Osos



OVEJAS: ✓ Alternadas: tantos PV como Ovejas al cuadrado
X Si no: 1 PV cada Oveja



PERRO: Tantos PV como los tipos de Animales distintos (X Perro)



MAPACHE: La suma de los números de los Mapaches de los oponentes



DRAGÓN: 1 PV
Intercambiar 2 cartas superiores



UNICORNIO: 1 PV
Apretar Push x2 durante el turno



DEFECTUOSOS: ✓ Trío con un color común: 10 PV
X Si no: -2 PV cada uno

Ejemplo de puntuación: Elmo obtuvo la siguiente colección de Peluches:



★ **CONEJOS:** como es la única persona con 1 Conejo, el grupo de Conejos le entrega **5 PV**.

★ **GATOS:** su peluche de Animal más repetido son las Ovejas (2). Cada Gato le da **2 PV**.

$$3 \times 2 = 6 \text{ PV}$$

★ **MAPACHE:** los números en los basureros de los Mapaches de sus oponentes suman 4. Cada Mapache le da **4 PV**.

$$1 \times 4 = 4 \text{ PV}$$

★ **OVEJAS:** como las Ovejas están alternadas (Blanca/Negra), el grupo de Ovejas le otorga **2² = 4 PV**.

★ **PERROS:** Tiene 4 tipos distintos de Animales. Cada Perro le da **4 PV**.

$$1 \times 4 = 4 \text{ PV}$$

★ **PELUCHES MÍTICOS** ○: cada Peluche Mítico le da **1 PV**.

$$1 \times 1 = 1 \text{ PV}$$

★ **DEFECTUOSOS** ○: como no logró hacer un trío del mismo color, cada uno le descuenta **-2 PV**.

$$2 \times -2 = -4 \text{ PV}$$

En total obtuvo:

$$5 + 6 + 4 + 4 + 4 + 1 - 4 = 20 \text{ PV}$$