



MANUAL

MODO MULTIJUGADOR

Fabricado por
© Scribo Editorial
Pasaje Zavacequías, local 3
22003 - Huesca
www.scriboeditorial.com

EAN:
Depósito legal:

Ninguna parte de esta publicación, incluidos los diseños, puede ser reproducida, almacenada o transmitida en manera alguna por ningún medio, ya sea electrónico, químico, mecánico, óptico, de grabación o fotocopia, sin permiso previo del editor.

PRESENTACIÓN

¡Ha llegado la Navidad! Papá Noel, los Reyes Magos, el Tió de Nadal, el Olentzero y el Pendigueiro tienen la importantísima misión de **entregar regalos** en todos los hogares. Han organizado una competición para que la Navidad sea más divertida. ¿Quién será el mejor de todos?

Regalitos de Navidad es un juego de 1 a 5 jugadores en el que hay que coger objetos, envolverlos y entregarlos utilizando la energía que te darán los platos típicos navideños.

IDEA DEL JUEGO Y OBJETIVO

A lo largo de las **5 rondas** que dura la partida, cada jugador tratará de acumular el máximo número de puntos de victoria (PV) posibles. Estos puntos los conseguirá

entregando regalos. Para ello, tiene que recopilar objetos y papel de regalo, además de seleccionar las acciones necesarias para poder envolver y decorar los regalos.

COMPONENTES

5 Tarjetas de personaje
(parte superior e inferior)



5 Cartas de ronda



85 Cartas de juego

4 Tableros centrales



1 Tablero de puntuación



- + 25 fichas de jugador (5 de cada color)
- + 1 Manual modo solitario
- + 1 Manual modo multijugador

TARJETA DE PERSONAJE

Las tarjetas de personaje se forman juntando una **pieza superior con una inferior**.

En el encabezado de la tarjeta superior podemos leer el nombre del personaje y en el pie su habilidad especial (ver página 11). Entre ambas partes hay distintos espacios para dejar las diferentes cartas que iremos obteniendo durante la partida (ver página 6).

Superior ↘



Inferior ↗

Versión familiar. Puedes jugar ignorando las habilidades especiales de los personajes. De esta manera, nadie tendrá beneficios o condiciones especiales.

TABLEROS CENTRALES

Los 4 tableros centrales tienen la misma estructura. Están divididos en 5 zonas, que podrán ser visitadas por los jugadores para obtener sus beneficios. La zona central es una acción o beneficio (ver página 8). Las otras 4 zonas serán espacios donde en cada ronda se almacenará una nueva carta y donde los jugadores podrán ubicarse para incorporar dichas cartas a su zona de juego.



3

CARTAS

Encontramos diferentes cartas:



OBJETO. Los objetos serán los futuros regalos. Además de ser de 3 colores distintos (verdes, azules y marrones), pueden ser de 3 tamaños (pequeños, medianos y grandes). En ellos viene especificado el coste de papel que requiere envolverlos, además del gasto de energía que implica enviarlos y de los puntos de victoria que otorgan al ser entregados.



PAPEL DE REGALO. En cada carta papel de regalo viene especificado el tamaño (grande, mediano o pequeño) y el número de unidades de papel de regalo que tiene la carta.

IMPORTANTE. Para envolver regalos, hay que fijarse en las unidades de papel de regalo de las que constan las cartas, no en el tamaño. Es decir, con un papel de regalo mediano, que tiene 6 unidades, se podría envolver un objeto grande, uno mediano y uno pequeño, por ejemplo.



CARBÓN. Al cogerlo, va a la zona de objetos. Cuesta 1 unidad de papel envolverlo y situarlo en la zona de regalos. Cuando se entrega, se le da a otro jugador y es necesario emplear 2 uds de energía. Cuando el jugador recibe su nuevo carbón, lo pone en la zona de objetos.

IMPORTANTE. Los carbones solo restan el punto al final de la partida, ya que el carbón recibido podrá repartirse nuevamente (previa envoltura).

4



ENERGÍA. Estas cartas, con nombres e imágenes de comida, tienen un número de unidades de energía que serán empleadas para entregar regalos.



VIP. Aunque los regalos se pueden entregar sin estas cartas, si las tienes y cumples sus requisitos conseguirás puntuación extra. Cada VIP puede recibir un máximo de 3 regalos y su puntuación viene detallada en cada carta.

IMPORTANTE. Si tu VIP no recibe ningún regalo te resta 2 PV al final de la partida.



ACCIÓN EXTRA. Estas cartas se pueden guardar para utilizarse en cualquier turno (en el que se consigue o en los posteriores). Son de un único uso. Tras utilizarlas, se van a la pila de descartes. Las acciones extra son las siguientes:

- **Embalaje exprés.** Puedes envolver 2 objetos o carbones sin utilizar papel de regalo. Muévelos a la zona de regalos.

- **Decoración exprés.** Decora 2 objetos (muévelos de la zona de regalos a la zona de regalos decorados).

- **¡Adiós, carbón!** Entrega un carbón (envuelto o no) a cada jugador sin pagar el coste de energía. El jugador que lo recibe lo pone en su zona de objetos. Es decir, sin envolver.

- **Entrega exprés.** Te permite entregar, sin coste de energía, 1 regalo.

- **Entrega urgente.** Te permite entregar, sin coste de energía, 2 regalos.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Para preparar una partida multijugador hay que:

- Escoger o sortear los personajes iniciales. Cada jugador debe tener una tarjeta de personaje y 5 fichas de jugador. Dejará 4 en su tarjeta de personaje y 1 junto al tablero de puntuación. Si alguien tiene al Olentzero, debe tomar, además, 5 cartas de carbón y ponerlas en su zona de objetos. Si nadie lo tiene, descartad esas 5 cartas.

- Preparar la zona central del juego, poniendo los 4 tableros centrales.



- Colocar el tablero de puntuación junto a la zona central y situar en él una ficha de cada jugador.

- Tomar las 5 cartas de ronda y formar un mazo, colocándolas en orden, para que salgan de la siguiente manera: 1) Nochebuena, 2) Navidad, 3) Nochevieja, 4) Año nuevo y 5) Noche de Reyes.

- Preparar la primera ronda. Para ello, hay que barajar cartas de juego y colocar 1 carta en cada uno de los 4 espacios de cada uno de los 4 tableros centrales. Se deja el resto del mazo junto a la zona central de juego.

- Quien haya recibido un regalo más recientemente será el jugador inicial.



DESARROLLO DEL JUEGO

Al empezar la partida, se revela la primera carta de ronda, que corresponde al día de Nochebuena. En cada carta de ronda se puede leer un texto que afectará a los turnos de los jugadores únicamente en esa ronda.

Versión familiar. Puedes jugar ignorando el texto. Así, cada ronda será igual, sin beneficios especiales.

El jugador inicial coloca su primera ficha de jugador. Se continúa en sentido horario hasta que todas las fichas han sido colocadas.

Regla especial para 5 jugadores. En partidas a 5 jugadores, en la primera ronda (Nochebuena), solo colocarán 3 fichas cada uno. En el resto de rondas, colocarán las 4.

En ese momento:

- Se recuperan las fichas de jugador.
- Se vuelve a poner una carta en cada uno de los 4 espacios de los 4 tableros centrales (esto hará que algunos montones tengan más de una carta. En este caso, se podrán ver y leer ambas).
- Se comprueba quién tiene la iniciativa para la siguiente ronda.
- Se inicia una nueva ronda.



7

Para iniciar la nueva ronda, se revela la carta correspondiente y se repiten las dinámicas anteriores, comenzando la colocación de fichas por el jugador que tomó la iniciativa en el turno anterior. Tras jugar la Noche de Reyes, termina la partida y se procede al cálculo de puntos.

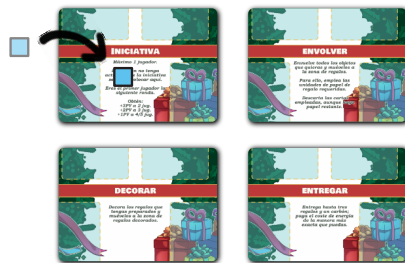
Regla avanzada. Cuando repones las cartas al final de una ronda puedes, primero, darle la vuelta a las que permanecen de la ronda anterior, de esta manera quedan ocultas y hay que recordar qué eran.

ACCIONES

Los jugadores, durante sus turnos, deben colocar sus fichas de jugador en diferentes lugares del tablero, lo que conlleva alguna acción o algún beneficio.

Los jugadores **SIEMPRE** deben elegir una de estas opciones:

1) Realizar 1 acción básica



2) Coger cartas



Como vemos en la imagen, cada opción está asociada a una zona diferente del tablero. Describimos cada opción a continuación.

8

Realizar una acción básica

Cada jugador solo puede hacer cada acción básica una vez por ronda.

■ **INICIATIVA.** Solo 1 jugador por ronda puede situar su ficha aquí. El jugador que elija esta acción será el primer jugador de la siguiente ronda, además de recibir 3 puntos (en partidas a 2 jugadores), 2 puntos (en partidas a 3 jugadores) o 1 punto (en partidas a 4 o 5 jugadores).

IMPORTANTE. Quien ya tiene la iniciativa no puede realizar esta acción. Si nadie la realiza, el mismo jugador mantiene la iniciativa.

■ **ENVOLVER.** Puedes envolver tantos objetos y carbones como quieras, siempre que tengas el papel de regalo necesario. Cuando lo hagas, coloca los objetos y carbones seleccionados en tu zona de regalos y descarta las cartas de papel de regalo que hayas empleado, situándolas en la pila de descartes.

■ **DECORAR.** Seleccionando esta acción, mueves todos los regalos de tu zona de regalos a la zona de regalos decorados. Cuando los entregues, su valor en PV aumenta en 1 con respecto a su valor base.

IMPORTANTE. El carbón no se decora. Siempre otorga -1 PV al final de la partida.

■ **ENTREGAR.** Puedes entregar hasta 3 regalos y 1 carbón, pagando el coste de energía necesario de la manera más exacta que puedas. Los regalos los puedes distribuir como quieras, eligiendo entre los VIP que hayas recopilado (y colocando dichos regalos bajo la carta, para poder llevar la cuenta del número de regalos adjuntos) o boca abajo en tu tablero de personaje en el espacio designado a tal efecto.

Cuando hayas entregado los regalos, suma los PV correspondientes en el tablero de puntuación (incluidas las bonificaciones que otorgan los VIP o decorarlos). El carbón se lo tienes que entregar, obligatoriamente, a otro jugador. Los puntos negativos solo se restarán al final de la partida.

Un VIP no puede superar el cupo máximo de regalos. Si no te quedan VIP disponibles a quien repartir, recuerda que puedes dejarlos en tu tablero de personaje.

IMPORTANTE. Solo se puede poner la ficha en casillas de acciones si estas se pueden resolver. Es decir, no se podrá jugar una acción de envolver si no se tiene papel de regalo.

Coger cartas

Puedes situar tu ficha de jugador en uno de los 16 montones de cartas de los 4 tableros centrales. Si lo haces, toma todas las cartas e incorpóralas a tu zona de jugador. Los objetos y el carbón van a la zona de objetos, los rollos de papel van a la zona de papel de regalo, y las cartas de energía van a la zona de energía.

Si coges las acciones extra, puedes guardártelas para más tarde.

IMPORTANTE. Si no puedes realizar ninguna acción debes coger obligatoriamente un montón de cartas, aunque no te interese ninguno.

En partidas a 5 jugadores puede darse la situación de que un jugador, con su última ficha, no pueda coger ningún montón de cartas y no pueda realizar ninguna acción. En ese caso, se descarta la ficha.

FIN DE LA PARTIDA Y CÁLCULO DE PUNTOS

Cuando se coloca la última ficha y el último jugador termina su turno, acaba la partida. A los puntos acumulados hay que sumar y restar el excedente:

- Se resta 1 PV por cada 2 uds de energía y papel de regalo que no hayas usado (redondeando hacia abajo).
- Se suma 1 PV por cada 2 objetos que tengas en tu zona de objetos y regalos (redondeando hacia abajo).
- Se suma 1 PV por cada regalo decorado en tu zona.
- Se restan 2 PV por cada VIP sin regalo en tu zona.
- Se suma los objetos que tengas en la zona de objetos y zona de regalos, divide entre dos y súmate esa cantidad de PV (redondeando hacia abajo).

¡Quien más puntos tenga, será el ganador!



En caso de empate, gana quien más regalos haya entregado. Si el empate persiste, gana el dueño del juego.

REGLAS AVANZADAS.

- Suma 2 PV por cada set de 3 regalos de distinto tamaño e igual color (por ejemplo: abrigo – pijama – calcetines).
- Suma tantos PV como regalos hayas repartido del color menos numeroso.

HABILIDAD DE LOS PERSONAJES

PAPÁ NOEL. Cuando entregues regalos en la segunda ronda (Navidad) tendrás una bonificación de +2 PV por cada regalo entregado, que se sumará a su puntuación normal, además de las posibles bonificaciones de decoración y de los VIP. ¡Ten cuidado! Los regalos que entregues la última ronda (Noche de Reyes) tendrán una penalización de -1 PV cada uno.



11

REYES MAGOS. Tienes una bonificación en la última ronda (Noche de Reyes) de +2 PV por cada regalo entregado. Cualquier otra ronda en la que entregues regalos tendrás una penalización de -1 PV por cada uno.



TIÓ DE NADAL. Cuando envuelves un objeto y se convierte en regalo, se va a la zona de regalos decorados, sin necesidad de realizar la acción decorar. Te cuesta 1 unidad más de energía entregar cada regalo.



PENDIGUEIRO. Al inicio de las rondas de Navidad, Nochevieja, Año Nuevo y Noche de Reyes, baraja el mazo de descartes y roba una carta al azar. En Nochevieja, roba la carta antes de que se resuelva el beneficio de la ronda.



OLENTZERO. Empiezas con 5 carbones en tu zona de objetos. No necesitas envolver los carbones para entregarlos, pero sí debes pagar su coste de energía, siempre que se requiera. Además, tienes el condicionante de que en las acciones de entregar (beneficio de ronda, acción básica o carta de acción extra) puedes entregar un carbón por cada regalo repartido (con la acción básica podrías entregar 3 regalos y 3 carbones).



AUTORES

Nacho Domínguez Durán - Diseñador
Instagram. @regalitos.juego

Judith Vidal Pérez - Ilustradora
www.jvidaldraw.com @jvidaldraw

12