

Adopta Patitas

Cuida, alimenta y encuentra hogar para tus pequeñas mascotas

2 a 5 jugadores / 15 a 20 minutos / +8 años

Cada jugador dirige un refugio de pequeñas mascotas. Durante la partida deberá combinar cartas de animales, comida y acciones para completar los requisitos de alimentación de sus mascotas, mantenerlas limpias y protegerlas de las interacciones de los demás jugadores.

Objetivo

Consigue la mayor cantidad de puntos adoptando y alimentando a tus animales. La partida termina cuando un jugador completa 3 animales, quien tenga más puntos gana.

Componentes

- 20 cartas de animales
- 30 cartas de heno
- 20 cartas de verduras
- 8 cartas de pellet
- 20 cartas de acción
- 30 tokens de popó
- 1 reglamento

Preparación de la partida

Baraja todas las cartas de heno, verduras, pellet y acciones en un mazo de recursos, entrega 6 cartas a cada jugador y sus 6 respectivos tokens de popó. Deja 4 cartas del mazo de recursos visible y arriba del mazo de recursos posiciona el mazo de animales, revelando 4 animales para adoptar.



Se comienza por realizar un “draft” inicial, cada jugador reserva 2 de sus cartas y pasa el resto al jugador de la izquierda, este ciclo se repite hasta que todos tengan 6 cartas reservadas en mano.

Desarrollo del turno

Cada turno se divide en 2 fases y deben resolverse en el siguiente orden:

Fase A – Organizar (obligatorio)

Elige una de las siguientes acciones:

- Adoptar hasta 2 animales, tomándolos de los visibles o robándolos del mazo a ciegas
- Jugar hasta 2 cartas de la mano (comida o acción)
- Adoptar 1 animal y jugar 1 carta de la mano

Fase B – Interacción (opcional)

Puedes elegir una de las siguientes opciones:

- Adoptar 1 animal adicional. No hay límite de animales en tu refugio
- Alimentar 1 animal de otro jugador. Juega 1 carta de comida desde tu mano sobre un animal de otro jugador y coloca 1 token de popó sobre él.

Si la comida es uno de sus alimentos favoritos, permanece en el animal. Si no lo es, se descarta inmediatamente. El token de popó se coloca en ambos casos, estos otorgan +1 punto a quien lo coloca y -1 punto al animal que lo conserve al final de la partida. Un animal puede tener un máximo de 2 tokens de popó.

Cada vez que adoptes un animal visible, revela inmediatamente un nuevo animal del mazo hasta volver a tener 4 animales disponibles.

Fin del turno

Roba hasta tener 6 cartas en la mano, puedes tomar cualquier cantidad de las 4 cartas visibles y completar el resto desde el mazo de recursos. Las cartas visibles no se reponen mientras estés robando, repón todas las cartas visibles al finalizar el robo hasta volver a tener 4 disponibles.

Si en las cartas visibles hay 3 o más cartas iguales del mismo tipo, descártalas y revela nuevas cartas del mazo hasta volver a tener 4 cartas visibles. (3 henos, 3 verduras, 3 acciones, etc.)

Condición de termino

El juego termina cuando un jugador consigue tener 3 animales con su alimentación completa o se acaba el mazo de cartas. En partidas de 2 jugadores consigue 4 animales completos.

Se suman o restan los puntos indicados por cada animal, suma los tokens de popó de tu color presentes en el juego y resta los que tengas en tus animales.

En caso de empate gana quien tenga más animales completamente alimentados. Si el empate continua, gana quien tenga menos tokens de popó en sus animales, si persiste el empate los jugadores comparten la victoria.

Jugar cartas de alimento

Cada animal muestra los alimentos favoritos, algunos piden comidas específicas y otros aceptan alternativas, siempre puedes ocupar un pellet como comodín para reemplazar cualquier comida. Cuando juegues alimentos en tu fase de organizar, también los puedes jugar sobre otros animales y si no es de sus favoritos se va directamente al descarte, pero colocas un token igual sobre el animal

Todos los animales indican su puntaje por alimentación completa, parcial o sin alimentar. Un animal completamente alimentado otorga el puntaje de su estrella de 3 a 5; si tiene al menos uno de sus alimentos favoritos, otorga 1 o 2 puntos según la carta; y si no tiene ninguno, resta puntos.

En este ejemplo Mokka fue alimentado con un Heno de Avena y estaría entregando 1 punto al final de la ronda, como tiene el símbolo de heno puede ser cualquiera de los 6 tipos, además pide una lechuga o una zanahoria, si además lo alimentan con una de las verduras o un pellet estaría dando 3 puntos al final de la ronda. Si no tuviese ninguno de sus alimentos favoritos, pierdes 1 punto



A Amy le fue mucho mejor, pues fue alimentada con los 3 alimentos favoritos, dando 5 puntos al final de la partida, en este caso se reemplazo la zanahoria por un pellet. Si queda con 2 de los 3 alimentos no estaría completamente alimentada así que solo ganaría 2 puntos, si no tuviese ninguno pierdes 2 puntos.

Cartas de acción



x 3

Juégala a un costado de tu animal, de esta forma estará protegido desde ahora en adelante de todas las cartas de acción.

Todos los popos que tenga encima seguirán presentes y ya no podrá recibir más ayuda de otros jugadores.

Reparte todos los tokens de popos que tengan tus animales entre los demás jugadores, considera que son máximo 2 por jugador, si algún token no tiene espacio se devuelve al jugador.



x 3



x 3

Puedes cambiar un animal tuyo por uno de otro jugador o entre 2 jugadores distintos, todos los alimentos y popos que tenga el animal se mantienen con él.

Dicen que lo robado sabe mas rico, así que toma uno de los alimentos de otro jugador y robalo directamente.

Si no tienes donde posicionar ese alimento se va directo al descarte.



x 4



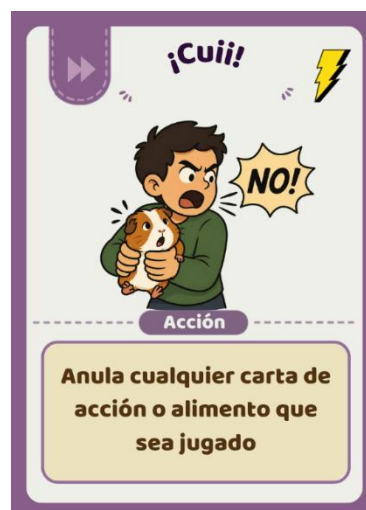
x 3

¿Te ha pasado que quieres a un animalito, pero alguien lo adoptó primero?

Ahora puedes adoptar su amor directamente, llevándote un animal de otro jugador con todo incluido (alimentos y popó).

Juégala en cualquier momento incluso fuera de tu turno y no cuenta para el límite de 2 cartas jugadas.

Anula cualquier alimento o carta de acción que sea jugada, incluso otra de estas cartas.



x 4