



**PARTY
PANDA
PIRATES**

**¡CARTAS DE FIESTA
DE LA TRILOGÍA AVIAR!**

Reglas detalladas de los
minijuegos del 30 al 38



030

¡BUM
BAM!



Por Iván Escalante

OBJETIVO: 2–3 jugadores: Obtén 2 dados en total de 1 o más jugadores.

4+ jugadores: Obtén 3 dados de colores diferentes.

PREPARACIÓN:

1. Cada jugador elige un Pollo líder y lo coloca sobre uno de sus dados de War for Chicken Island (WFCI). Luego, coloca el dado con tu Pollo líder sobre una loseta de Lava. Esta será tu Base.
2. Prepara el área de juego en una superficie libre de componentes. Coloca la Base de cada jugador a una distancia de unos 30 cm (12 pulgadas) entre cada una de ellas.
3. Cada jugador coloca su Carro de Batalla y uno de sus dados de WFCI junto a su propia Base.

CÓMO JUGAR: Simultáneamente, a la señal del Capitán, juega en tiempo real. Puedes hacer una de las siguientes acciones cuando lo desees:

- Empujar tu Carro de Batalla usando un dado de WFCI.
- Colocar un dado de WFCI junto a tu Carro de Batalla y presionar su cara superior para dispararlo hacia tus oponentes.

Si tu Carro es golpeado por un dado disparado por otro jugador, regresa tu Carro a tu Base. Si tu Base es destruida por un dado disparado por otro jugador, entrega a ese jugador uno de tus dados de Party Panda Pirates (PPP) y reconstruye tu Base.

Continúen jugando de esta manera hasta que alguien obtenga 2 dados de PPP en total (en partidas a 2–3 jugadores) o un dado de PPP de 3 jugadores diferentes (en partidas a 4+ jugadores).



¡Presiona tu dado para dispararlo!

¡Derriba a tus enemigos de sus Bases!



□ DESAFÍO:

Gana sin perder ninguno de tus dados de PPP.



031

¡INGENIERÍA POLLIL!



Por Juan Pablo Villaseñor

2-5

OBJETIVO: Reclama 3 cartas de Máquina

PREPARACIÓN:

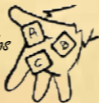
1. Baraja el mazo de Máquinas.
2. Coloca todos los Recursos y Pollos en el centro de la mesa para formar la Chatarrería.



Revela una Máquina.



Toma los recursos requeridos para reclamarla.



¡Compite por la carta!



CÓMO JUGAR: En orden de turno, cada jugador revela la carta superior del mazo de Máquinas. Luego, simultánea e inmediatamente, cada jugador toma los Recursos y/o Pollos de la Chatarrería que la Máquina requiere para ser construida y los coloca en una de sus manos. Cuando tengas los componentes correctos en cantidad y tipo, coloca tu puño en el que tienes los Recursos y/o Pollos sobre la Máquina. El jugador que lo haga primero, reclama la Máquina y todos los jugadores regresan los Recursos y/o Pollos a la Chatarrería. Si se revela una Máquina sin costo de construcción, coloca tu puño vacío sobre ella para reclamarla. Si te equivocas al intentar reclamar una Máquina al no tener solamente los Recursos y/o Pollos requeridos en tu mano, pierdes una Máquina (de tenerla) y quedas fuera por el resto de la ronda. Los demás jugadores siguen jugando hasta que alguien con los Recursos y/o Pollos correctos reclame la Máquina antes de empezar la siguiente ronda.

□ DESAFÍO: Gana teniendo 2 o más Máquinas que todos los demás jugadores.



032

¡PELEA DE GALLOS!



Por Iván Escalante

OBJETIVO: Más Pollos derrotados

PREPARACIÓN:

1. Cada jugador forma una torre con sus Pollos, con el lado mostrando su Fuerza bocarriba
2. Cada jugador toma 5 dados de War for Chicken Island (WFCI).



Tira hasta tres veces.

*Las Patas son Velocidad,
las Espadas son Daño.*

*¡Elimina a los Pollos
de tus oponentes!*

CÓMO JUGAR: Jueguen tantas rondas como sea necesario hasta que todos los Pollos de un jugador sean eliminados.

Al inicio de cada ronda, a la señal del Capitán, todos los jugadores tiran sus dados. Puedes volver a tirar tantos de ellos como quieras hasta 2 veces. Luego, 2 jugadores atacan: Primero, el jugador que sacó más Patas. Suma la Fuerza del Pollo superior de tu torre y las Espadas que sacaste, el resultado es tu Daño. Para derrotar a un Pollo, gasta una cantidad de Daño igual a la Fuerza del Pollo objetivo. Solo puedes derrotar 1 Pollo por jugador por ataque. Luego, el jugador con menos Patas (al menos 1) ataca de la misma manera.

Ejemplo de ataque: Iván sacó 3 Patas. Él ataca primero. Suma las Espadas que sacó (3 y 2) y la Fuerza de su Pollo (7) para un total de 12 de Daño. Destruye un Pollo que tiene una Defensa de 8 y pierde el resto de su Daño pues no hay Pollos que tengan una Defensa de 4 o menor.

DESAFÍO:

Derrota 7 o más Pollos.



033

¡CIRCUITO PREHISTÓRICO!



Por Juan Pablo Villaseñor



2-6

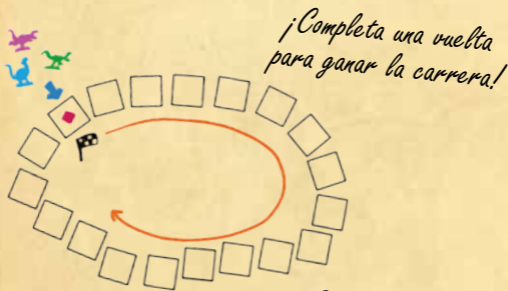
OBJETIVO: Ser el primero en cruzar la meta

PREPARACIÓN:

1. Usando 19 cartas de Mapa, ícono bocarriba, forma un circuito como se muestra en la siguiente página.
2. Voltea una carta a su lado de mapa. Esta será la meta.
3. Cada jugador elige una miniatura de Dodino y la coloca sobre la meta.



CÓMO JUGAR: En orden de turno, cada jugador tira un dado y avanza su Dodino esa cantidad de cartas. Si terminas tu movimiento en una carta que contenga 1 o más Dodinos, esos Dodinos deben retroceder 2 cartas. El minijuego continúa hasta que un jugador cruce la meta, reclamando la victoria. Los demás jugadores puntúan según su proximidad a la meta.



□ DESAFÍO:

Gánale al 2º lugar por 6 o más cartas.



034

¡PROYECTIL PALOOZA!



Por Adrián Álamo

2-6

OBJETIVO: Más puntos

PREPARACIÓN:

Coloca una miniatura de Dodino en el centro del tablero de Mar y toma las 5 fichas de Proyectil.



CÓMO JUGAR: En orden de turno, desde fuera del tablero de Mar, lanza uno por uno cada uno de los proyectiles hacia el Dodino de la misma manera que en Dodos Riding Dinos (DRD).
Obtén 1 punto por cada golpe exitoso.

¡Lanza los proyectiles hacia el Dodino!



¡Quién acierte más veces gana!



□ DESAFÍO:

No falles con ningún proyectil.



035

¡NO TE ENOJES!



Por Juan Pablo Villaseñor

3-6

OBJETIVO: Más Monedas

PREPARACIÓN:

1. Al azar, reparte a cada jugador 3 cartas azules, 1 roja y 1 verde.
2. Entrega a cada jugador 3 Monedas.
3. El Capitán toma la ficha de Dodo.

Elige una carta.



¡Obtén Monedas según su color!

CÓMO JUGAR: Jueguen 3 rondas de la siguiente manera. Cada ronda, simultáneamente, cada jugador juega una carta bocabajo en frente de sí. Cuando todos estén listos, todos revelan al mismo tiempo las cartas que jugaron y las resuelven en orden. Resuelve cada fase empezando por el jugador que tenga el Dodo.

1a Fase: Cartas rojas

Si eres el único que jugó una carta roja, róble a 1 o más jugadores hasta 5 Monedas en total. Si más de un jugador jugó una carta roja, cada uno de ellos pierde una cantidad de Monedas igual a la cantidad de jugadores que jugaron cartas rojas.

2a Fase: Cartas azules

Toma 2 Monedas de la reserva.

3a Fase: Cartas verdes

Róble 1 Moneda a cualquier jugador.

Una vez resueltas todas las fases, descarta todas las cartas jugadas. El jugador que tenga el Dodo lo pasa a otro jugador de su elección.

DESAFÍO:

Gana con 8 o más Monedas.



036

¡DOMINIO TOTAL!



Por Juan Pablo Villaseñor

2-4

OBJETIVO:

Tener una ficha en cada casilla de tu Isla

PREPARACIÓN:

Cada jugador coloca su loseta de Isla en frente de sí.



CÓMO JUGAR: En orden de turno, cada jugador saca 3 fichas de Dominio de la bolsa y las coloca en su Isla. La primera ficha que coloques en tu Isla puedes colocarla en cualquier casilla que coincida con el color de la ficha. A partir de ahora, las siguientes fichas que coloques debes colocarlas en casillas que coincidan con su color y que estén adyacentes a otras fichas colocadas previamente. Regresa a la bolsa las fichas que no pudiste colocar.

Cuando todas las casillas de tu Isla tengan una ficha, grita “¡Ahoy!” para terminar el minijuego. Puntúa según la cantidad de fichas que tengas en tu Isla.



Saca 3 fichas y colócalas en las casillas del mismo color.



¡Si no las puedes colocar, regresas a la bolsa!

□ DESAFÍO: Gana teniendo 3 o más fichas que todos los demás jugadores.



037

¡KARROM
KIWI!



Por Juan Pablo Villaseñor

2-6

OBJETIVO: Más Kiwi expulsados de la Isla

PREPARACIÓN:

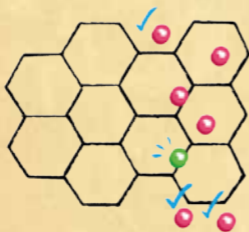
Coloca 7 fichas de Kiwi en la loseta de Isla como se muestra abajo. Vuelve a preparar la Isla de esta manera al inicio del turno de cada jugador.



CÓMO JUGAR: En orden de turno, cada jugador golpea su ficha de Kiwi (sin usar ningún dedo como resistencia) e intenta expulsar a tantos Kiwi de la Isla como pueda.

Tu turno termina luego de golpear 5 veces tu Kiwi o si este se sale de la Isla.

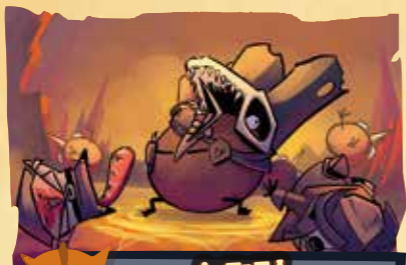
¡Golpea tu Kiwi para expulsar a los demás de la Isla!



¡No te salgas de la Isla!

DESAFÍO:

Expulsa todos los demás Kiwi de la Isla.



038

¡PELEA ISLEÑA!



Por Juan Pablo Villaseñor



OBJETIVO: Más puntos



PREPARACIÓN:

1. Coloca las losetas de Isla como se muestra en la siguiente página.
2. Mezcla las fichas de Dominio bocabajo y reparte 2 a cada jugador, quienes las mantienen ocultas de los demás jugadores.
3. Cada jugador coloca su líder Kiwi como se muestra en la siguiente página.
4. Coloca fichas de Kiwi en las casillas marcadas.

CÓMO JUGAR: En orden de turno, cada jugador mueve su líder 1 o 2 casillas. Cuando termines de moverte, empuja hasta 2 Kiwi por casilla de tu zona (grupo de casillas del mismo color) actual a casillas adyacentes de diferente color. Puedes empujar Kiwi fuera de la Isla. El minijuego termina cuando cada jugador haya jugado 3 turnos. Revela tus fichas de Dominio y obtén 1 punto por cada Kiwi que esté en una casilla que coincida con el color de tus fichas. Así, si tienes 2 fichas del mismo color, obtienes 2 puntos por cada Kiwi.



Mueve tu líder para empujar Kiwi.



¡Empuja a los Kiwi a las casillas de tu color!

DESAFÍO:

Puntúa 12 o más puntos.

¡CARTAS DE FIESTA DE LA TRILOGÍA AVIAR!

Al navegar por el Archipiélago Aviar, los Pandas Piratas descubren todo tipo de aves carismáticas y sus frenéticas actividades diarias. Ahora, pollos guerreros, dodos corredores y Kiwi voraces se encuentran con la tripulación pirata más festiva de los mares... ¡La diversión nunca termina!

Los minijuegos que se incluyen aquí están basados en los tres juegos de la serie Creature Kingdoms: War for Chicken Island, Dodos Riding Dinos y Kiwi Chow Down.

Para jugar cada minijuego, necesitarás componentes del juego correspondiente. ¡Asegúrate de tener los juegos a la mano si quieres festejar a través del Archipiélago Aviar!

¡DISEÑADORES DE MINIJUEGOS!

Iván Escalante

Juan Pablo Villaseñor

Adrián Álamo



Versión 1.0

©2023 Draco Gaming Inc.