



**PARTY**  
**PANDA**  
**PIRATES**

**BITÁCORA DE NAVEGACIÓN**

Reglas detalladas de los  
minijuegos del 1 al 24



001

## ¡SALTORTUGA!

Por Juan Pablo Villaseñor

2-6

**OBJETIVO:** Último en pie

**PREPARACIÓN:**

1. Forma una cuadrícula de  $6 \times 6$  con cartas de Mapa (de  $6 \times 8$  para 5 o 6 jugadores).
2. En orden de turno, cada jugador coloca su Panda Pirata en cualquier carta desocupada que no esté ortogonalmente adyacente a una carta ocupada.

↗ *Número de jugadores recomendado*

*Cuadrícula de  $6 \times 6$ ...*



*... o de  $6 \times 8$  para 5+ jugadores.*

**CÓMO JUGAR:** En orden de turno, cada jugador mueve su Panda Pirata a una carta ortogonalmente adyacente desocupada una o dos veces, y luego remueve la carta donde estaba su Panda Pirata al inicio de su turno. Si no te puedes mover porque no hay cartas ortogonalmente adyacentes desocupadas, eres eliminado.

Puedes moverte en diferentes direcciones en el mismo turno.



### DESAFÍO:

Termina el minijuego con 18 o más cartas en juego.

↶ *¡Conviértete en un pirata legendario completando desafíos épicos!  
Marca la casilla para darle seguimiento a tus logros.  
Esto no tiene efecto en la partida.*



002

## ¡A DECORAR EL MÁSTIL!

Por Pepe Macba

2-6

**OBJETIVO:** Último en pie

### PREPARACIÓN:

1. Coloca el Navío Tortuga en el centro del tablero de Mar.
2. Coloca todos los dados junto al tablero de Mar.



**CÓMO JUGAR:** En orden de turno, cada jugador coloca un dado sobre la cofa del Navío Tortuga, apilándolos formando una sola torre.

Si tiras la torre, eres eliminado; quita todos los dados de la cofa y reinicia el minijuego. Repite este proceso hasta que solo quede un jugador.



*¡Apila los dados  
sin tirarlos!*



**□ DESAFÍO:** Los dos últimos jugadores deben construir una torre con 16 o más dados.



003

## ¡BALAS DE CONFETI!

Por Pedro Berenguel

2-6

**OBJETIVO:** Más cartas en la tapa

### PREPARACIÓN:

1. Entrega a cada jugador 8 cartas de Mapa con el mismo ícono.
2. Mueve el tablero de Mapa del Tesoro para evitar mover los Pandas Piratas sobre él por accidente.
3. Coloca la tapa de la caja del juego sobre el tablero de Mar.
4. Cada jugador se posiciona a unos 6 pies (2 metros) lejos de la mesa.

**CÓMO JUGAR:** Simultáneamente, a la señal del Capitán, todos los jugadores lanzan sus cartas (una a la vez) hacia la tapa usando solo sus dedos índice y medio (Fig. 1). Cuando todos se queden sin cartas, revisa quién metió más cartas en la tapa.



*Pueden acordar en reducir la distancia entre los jugadores y la tapa para hacer el juego más fácil.*

*↪ Ajuste de dificultad*

**□ DESAFÍO:** Termina el minijuego con 6 o más cartas en la tapa.



004

## ¡A LIMPIAR LA CUBIERTA!

Por Mauricio Izquierdo

2-6

**OBJETIVO:** Último en pie

**PREPARACIÓN:**

Baraja las cartas de Mapa (mapa bocarriba), divide el mazo en 2 mazos de tamaño similar y colócalos al alcance de todos los jugadores.





**CÓMO JUGAR:** En orden de turno, cada jugador revela la carta superior de cualquier mazo. Si el ícono que revelas es un panda, eres eliminado.

Los jugadores restantes continúan revelando cartas hasta que solo quede un jugador.



*¡Oh, no!*

*¡Tienes que limpiar la cubierta!*

**□ DESAFÍO:**

Revela todas las cartas de un mazo.



005

## ¡TODOS A BORDO!

Por Pepe Macba

2-6

**OBJETIVO:** Coloca todos tus componentes o sé el último en pie.

### PREPARACIÓN:

1. Coloca el Navío Tortuga en el centro del tablero de Mar.
2. Cada jugador toma:  
5 Dados                                      4 Monedas de plata  
4 Cartas de Mapa                      1 Panda Pirata



**CÓMO JUGAR:** En orden de turno, cada jugador elige 2 de sus componentes y, con una sola mano, los coloca uno a la vez sobre la cubierta o la cofa del Navío Tortuga o sobre otros componentes en el Navío. Si tiras alguno de los componentes previamente colocados, eres eliminado.

No quites los componentes que estén sobre el Navío Tortuga y sigan jugando hasta que uno de los jugadores coloque todos sus componentes o que solo quede un jugador. Al final del minijuego, regresa todos los componentes a la reserva general, excepto tu Panda Pirata.



*En tu turno, coloca 2 objetos sobre el Navío.*

*¡No tires nada!*

**□ DESAFÍO:** Un jugador coloca todos sus componentes sobre el Navío Tortuga sin que ningún jugador sea eliminado.



006

## ¡APILA SOMBREROS!

Por Iván Escalante

2-6

**OBJETIVO:** Más Islas tocadas

### PREPARACIÓN:

1. Cada jugador toma sus dados y espera su turno.
2. En tu turno, forma una torre apilando tus 4 dados en cualquier Isla del tablero de Mar.



*Intenta jugar con torres de 3 dados para un desafío más fácil.*

**CÓMO JUGAR:** En orden de turno, cada jugador voltea el reloj de arena y toma su torre de 4 dados sujetando el dado de hasta abajo usando solo las puntas de sus meñiques (Fig. 1). Debes alzar tu torre de dados y moverla a la siguiente Isla en sentido horario, asegurándote de tocarla con tu torre. Sin soltar tu torre, debes volver a alzarla y moverla a la siguiente Isla en sentido horario. Tu turno termina cuando el reloj de arena se vacíe o cuando 1 o más de tus dados caigan. Tu puntuación es igual a la cantidad de Islas que tocaste con tu torre.



Fig. 1

*Alza tu torre  
con tus meñiques.*

*Ve de Isla en Isla  
en sentido horario.*



**□ DESAFÍO:**

Toca al menos 20 Islas.



007

## ¡BINGO BUCANERO!

Por Rubén HS



2-6

**OBJETIVO:** Ser el primero en cubrir todos los íconos de su carta

### PREPARACIÓN:

1. Baraja las cartas de Mapa y reparte 1 a cada jugador, mapa bocarriba.
2. Cada jugador toma 8 Monedas (si no hay suficientes Monedas, usa un sustituto apropiado).



**CÓMO JUGAR:** El Capitán revela una carta del mazo. Si el ícono revelado coincide con un ícono de tu carta de Mapa, cúbrelo con una Moneda. Repite este proceso hasta que uno de los jugadores cubra todos sus íconos, reclamando la victoria. Los demás jugadores puntúan según la cantidad de Monedas que tengan en sus cartas.

Al final del minijuego, regresa todos los componentes usados a la reserva general.



## **□ DESAFÍO:**

Gana con 10 o menos cartas reveladas.



008

## ¡ATRÁPAME SI PUEDULCES!

Por Víctor Guadalupe Rodríguez

2-6

**OBJETIVO:** Último en pie

**PREPARACIÓN:**

Cada jugador toma y sostiene 1 de sus dados en una de sus manos.





**CÓMO JUGAR:** Simultáneamente, a la señal del Capitán, cada jugador lanza su dado con una mano, a una altura mayor que la de sus ojos (alrededor de 1 pie/30 cm), e intenta atraparlo con la misma mano.

Todos los jugadores que atraparon su dado avanzan a la siguiente ronda, toman 2 dados en su mano y repiten el proceso cada ronda, a la señal del Capitán. Continúa añadiendo dados hasta que todos los jugadores sean eliminados o hasta que solo quede un jugador.

*Lanza el dado  
y atrápalo.*



*Añade más dados e  
inténtalo de nuevo.*

**□ DESAFÍO:**

Llega a la 4a ronda sin ser eliminado.



009

## ¡ADIVINA REGALADOR!

Por Rubén HS

3-6

**OBJETIVO:** Llévate la mayor cantidad de cartas a tu mano.

### PREPARACIÓN:

1. Coloca 6 cartas de Mapa, cada una mostrando cada uno de los íconos, en el centro de la mesa.
2. Baraja las cartas de Mapa y reparte 2 a cada jugador.
3. Cada jugador coloca sus cartas en su área de juego, mapa bocarriba.

**CÓMO JUGAR:** En orden de turno cada jugador señala una carta de otro jugador e intenta adivinar qué ícono tiene.

El dueño de la carta la ve en secreto y, si acertaste, el dueño de la carta la revela y te la entrega; añádela a tu mano. Repite este proceso hasta que te equivoques. Si te equivocas, el dueño de la carta la conserva sin decirle a nadie qué ícono tenía. Luego, el siguiente jugador juega su turno.

El minijuego acaba cuando todas las cartas hayan sido reveladas o al inicio del turno de un jugador y este sea el único con cartas bocabajo en su área de juego.



*Si aciertas, añade la carta a tu mano.  
¡Sigue jugando!*

*Aunque te quedes sin cartas,  
puedes seguir jugando siempre y  
cuando haya otras cartas bocabajo  
para que intentes adivinarlas.*

## **□ DESAFÍO:**

Acierta 4 cartas seguidas.



010

## ¡GOLFO GOLF!

Por Víctor Valdés & Adrián Álamo



2-6

**OBJETIVO:** Más puntos

**PREPARACIÓN:**

Cada jugador toma 2 de sus dados.



**CÓMO JUGAR:** En orden de turno, cada jugador coloca 1 de sus dados en cualquier Isla y, sosteniendo el otro dado entre sus dedos (Fig. 1), golpea el dado de la Isla hacia la siguiente Isla en sentido horario. Continúa golpeando el dado. Cuando el dado se detenga en la siguiente Isla, obtén 1 punto y luego continúa hacia la siguiente Isla. Tu turno termina luego de tu 9° tiro; retira tu dado del tablero. Luego, el siguiente jugador juega su turno de la misma manera.



**□ DESAFÍO:**  
Obtén 9 puntos.



011

**iESCORBUCURLIN!**

Por Víctor Valdés & Adrián Álamo

2-6

**OBJETIVO:** Más puntos

**PREPARACIÓN:**

Cada jugador toma 3 de sus dados.



**CÓMO JUGAR:** En orden de turno, cada jugador lanza uno de sus dados desde fuera del tablero de Mar hacia su centro. Puedes lanzar tus dados como lo desees siempre y cuando no invadas el espacio del tablero de Mar.

Después de que todos hayan lanzado sus 3 dados, obtienes puntos por cada dado que esté tocando uno de los círculos del centro del tablero de Mar.

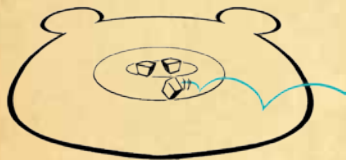
Círculo interno: 3 puntos

Círculo de en medio: 2 puntos

Círculo externo: 1 punto



*Desde fuera del tablero,  
lanza tus dados como lo desees.*



*Está permitido  
que un dado  
golpee a otro.*

**□ DESAFÍO:** Obtén 9 puntos metiendo todos tus dados en el círculo interior.



012

## ¡PANDAS ARRIBA!

Por Manuel Garza

2-6

**OBJETIVO:** Ser el primero en completar una torre de 5 dados

### PREPARACIÓN:

Cada jugador coloca su Panda Pirata sobre 1 de sus dados.

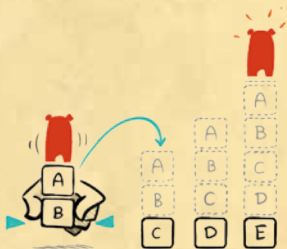




**CÓMO JUGAR:** Simultáneamente, a la señal del Capitán, cada jugador toma su dado con su Panda Pirata encima y los coloca sobre otro dado. Luego, alza tu torre de 2 dados por el dado de hasta abajo y colócalo sobre otro dado. El minijuego continúa de esta forma hasta que un jugador complete una torre de 5 dados con su Panda Pirata encima de ella. Cuando completes tu torre, grita “¡Ahoy!” para terminar el minijuego. Los demás jugadores puntúan según el número de dados de sus torres. Si tu Panda Pirata o alguno de tus dados se cae de tu torre, debes empezar desde cero.



*Solo puedes tocar el dado de hasta abajo.*



**□ DESAFÍO:** Termina tu torre cuando todos los demás jugadores tengan torres de 3 o menos dados.



013

## ¡PUJA PIRATA!

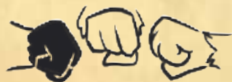
Por Celestino Moreno

3-6

**OBJETIVO:** Ganar 2 subastas o ser el último en pie

### PREPARACIÓN:

1. Entrega 7 Monedas a cada jugador (si no hay suficientes Monedas, usa un sustituto apropiado).
2. Cada jugador esconde sus 7 Monedas en sus manos.



*Puja más Monedas que los demás para ganar la ronda.*



*Las pujas iguales son eliminadas.*

**CÓMO JUGAR:** Al inicio de la ronda, cada jugador coloca su puja (de al menos 1 Moneda) en una de sus manos, la cierra y extiende su puño. Cuando todos estén listos, todos revelan sus pujas. Todos los jugadores con pujas iguales descartan sus pujas a la reserva.

Si no pujaste nada, eres eliminado. El jugador con la puja restante más alta obtiene 1 Moneda y descarta su puja. Toma una carta de Mapa para darle seguimiento a la cantidad de subastas que has ganado. Si no descartaste tu puja, conserva las Monedas que pujaste para subastas posteriores.

Continúen jugando hasta que un jugador gane 2 subastas o todos los jugadores sean eliminados.

Si el minijuego no termina por la eliminación de jugadores, los jugadores puntúan según la cantidad de subastas que ganaron. Los empates se resuelven a favor de quien tenga más Monedas de las involucradas en el minijuego.

### DESAFÍO:

Gana en 2 rondas.



014

## ¡FIESTA A LA VISTA!

Por Luis Alejandro Leal

2-6

**OBJETIVO:** Cálculo más aproximado sin pasarse.

### PREPARACIÓN:

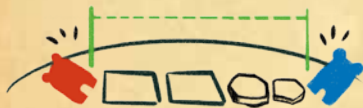
Usando el Navío Tortuga, el Capitán dispara 2 Pandas Piratas hacia **lados opuestos** del tablero de Mar.

*Dispara 2 Pandas Piratas de forma que terminen lo más alejados posible el uno del otro.*



**CÓMO JUGAR:** En orden de turno, sin medir la distancia entre los 2 Pandas Piratas, cada jugador toma las cartas de Mapa y las Monedas de la reserva general y conserva tantas cartas y Monedas como crea que sean necesarias para cubrir la distancia entre ambos Pandas Piratas sin excederla. ¡No muestres los componentes que decidiste conservar! Luego, pasalas cartas y Monedas restantes al siguiente jugador. Repite este proceso hasta que todos hayan jugado un turno de esta manera. Luego, en orden de turno, cada jugador verifica si sus cálculos fueron correctos colocando en línea recta las cartas y Monedas que conservaron como se muestra debajo.

Si al colocar tus cartas y Monedas, excedes la distancia o mueves alguno de los Pandas Piratas, eres eliminado.



*¿Cuántas cartas y Monedas caben entre ellos?*

**□ DESAFÍO:** Calcula correctamente con un margen de error de 1 mm.



015

## ¡HARTA TARTA!

Por Arturo Anaya

2-6

**OBJETIVO:** Ser el primero en completar su torre

### PREPARACIÓN:

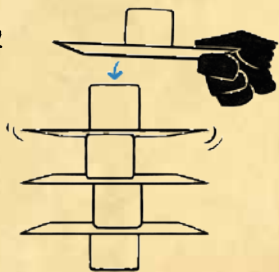
1. Entrega 4 cartas de Mapa a cada jugador.
2. Cada jugador toma sus 5 dados.
3. Cada jugador coloca 1 de sus dados en frente de sí como la base de su torre.



**CÓMO JUGAR:** Simultáneamente, a la señal del Capitán, cada jugador forma una torre. Sostén una carta por una de sus esquinas, colócale un dado en el centro, y coloca la carta con el dado sobre tu torre. Cuando completes tu torre, grita “¡Ahoy!” para terminar el minijuego. Los demás jugadores puntúan según la altura de sus torres.

Si algún componente de tu torre se cae, puedes seguir construyéndola. Solo asegúrate de que siga el patrón mencionado arriba (dado-carta-dado-carta).

*¡Coloca la carta con el dado!*



**□ DESAFÍO:** Termina tu torre cuando todos los demás jugadores tengan torres de 3 o menos dados.



016

## ¡SERPIENTES EN UN BARRIL!

Por Juan Pablo Villaseñor

**OBJETIVO:** Más puntos

**PREPARACIÓN:**

Cada jugador toma sus 5 dados.





**CÓMO JUGAR:** En orden de turno, cada jugador tira todos sus dados. Tras cada tirada, puedes volver a tirar cualquiera de tus dados excepto aquellos que muestren una “Serpiente” (un 3). Tu turno termina cuando decidas dejar de tirar. Descarta todas las Serpientes y suma los valores de los dados restantes para calcular tu puntuación.

*Si tiras un 3,  
ese dado es eliminado!*



*Vuelve a tirar  
cualquiera del resto  
de dados tantas veces  
como desees.*

**□ DESAFÍO:**

Obtén 28 o más puntos.



017

## ¡MARCO PANDA!

Por Juan Pablo Villaseñor

3-5

### OBJETIVO:

**Capitán:** Capturar 2 Tripulantes

**Tripulantes (los otros jugadores):**

No ser atrapados



### PREPARACIÓN:

1. Forma una cuadrícula de  $2 \times 4$  con cartas de Mapa numeradas del 1 al 8 y colócalas como se muestra arriba.
2. El Capitán coloca su Panda Pirata en cualquier carta y se voltea de forma que no pueda ver la cuadrícula.
3. En orden de turno, los Tripulantes colocan sus Panda Piratas en cualquier carta desocupada.
4. En partidas a 2 jugadores, el Tripulante juega con 2 Pandas Piratas.

**CÓMO JUGAR:** El Capitán intenta capturar a 2 Tripulantes sin ver la cuadrícula. El Capitán juega su turno y luego cada Tripulante juega su turno en sentido horario.

**Turno de Capitán:** Di un número del 1 al 8 para que los demás jugadores muevan tu Panda Pirata a la carta que coincida con el número que dijiste. Si caes en una carta ocupada por 1 o más Tripulantes, los capturas y se remueven de la cuadrícula.

**Turno de Tripulante:** Si aún no has sido capturado, mueve tu Panda Pirata a una carta ortogonalmente adyacente. No puedes moverte a la carta ocupada por el Capitán. Puedes estar en la misma carta que otros Tripulantes.

El minijuego acaba luego de 6 rondas o cuando el Capitán capture a 2 Tripulantes.

**□ DESAFÍO:** Termina el minijuego sin que el Capitán capture a ningún jugador



018

## ¡ASALTO GLOBAL!

Por Gabriel González

2-6

**OBJETIVO:** Más puntos

### PREPARACIÓN:

1. Cada jugador toma 2 cartas de Mapa y coloca cada una de ellas verticalmente entre 2 de sus dados, frente a sí mismo (Fig. 1).
2. Cada jugador toma otra carta de Mapa y su dado restante.

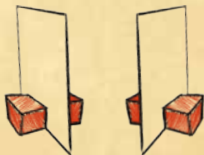
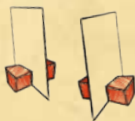


Fig. 1

**CÓMO JUGAR:** En orden de turno, cada jugador usa su carta para lanzar su dado desde junto de una de sus cartas verticales, intentando derribar las cartas verticales de los demás jugadores. Toma las cartas que derribes para darle seguimiento a tu puntuación.

El minijuego acaba cuando cada jugador haya lanzado su dado 2 veces o cuando todas las cartas hayan sido derribadas. Obtén 1 punto por cada carta derribada y 1 punto por cada 1 de tus cartas verticales sin derribar.

*Coloca tus cartas en cualquier orientación.*



*¡Dispara tu dado como deseas hacia las cartas de los demás!*

### **□ DESAFÍO:**

Obtén 5 o más puntos.



019

## ¡COCINANDO EN ALTAMAR!

Por Francisco Javier Ramírez

2-6

**OBJETIVO:** Ser el primero en formar una secuencia del 1 al 5

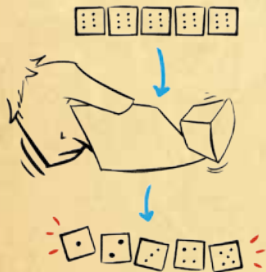
### PREPARACIÓN:

1. Entrega a cada jugador 1 carta de Mapa.
2. Usando sus dados, cada jugador forma una línea frente a sí mismo, con todos sus dados mostrando un 6.



**CÓMO JUGAR:** Simultáneamente, a la señal del Capitán, cada jugador debe cambiar los valores de sus dados para formar una secuencia que vaya del 1 al 5. Debes cambiar cada dado de izquierda a derecha. Solo puedes mover tus dados usando la carta de Mapa.

Cuando completes la secuencia, grita “¡Ahoy!” para terminar el minijuego. Los demás jugadores puntúan según la cantidad de dados de su secuencia que hayan acomodado correctamente.



*Intenta mover los dados usando la carta como una espátula.*

**□ DESAFÍO:** Termina tu secuencia con 2 o más dados que todos los demás jugadores.



020

**¡YO HO, YO HO!  
¡PANDA SIEMPRE SER!**

Por Fernanda Poblete

2-6

**OBJETIVO:** Último en pie

**PREPARACIÓN:**

1. Entrega a cada jugador 4 cartas de Mapa con diferentes íconos: panda, estrella de mar, sombrero y concha.
2. Usando sus 4 cartas, cada jugador forma un despliegue en frente de sí mismo como se muestra abajo, ícono bocarriba.



**¡AHOY!**



**¡YEY!**



**¡YO HO!**



**¡YARR!**

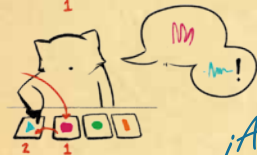


**CÓMO JUGAR:** En orden de turno, cada jugador toca una de sus 4 cartas y hace el sonido correspondiente como se muestra en la carta de Fiesta. El siguiente jugador repite la secuencia previa, señalando la carta y haciendo el sonido que le corresponde, y añadiendo otra carta con su respectivo sonido al final de la secuencia.

Continúen jugando de esta manera hasta que un jugador se equivoque. Cuando esto ocurra, el jugador es eliminado y se reinicia el minijuego con los jugadores restantes, empezando con el siguiente jugador en orden de turno.



*Haz la secuencia.*



*¡Añade un sonido!*

## **□ DESAFÍO:**

Canta una canción de al menos 15 cartas.



021

## ¡TODO LO QUE PUEDAS DEVORAR!

Por Sergio Cid

2-6

**OBJETIVO:** Llegar a la 6a carta

### PREPARACIÓN:

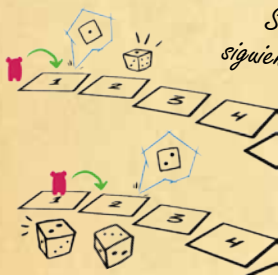
1. Forma un despliegue de cartas de Mapa ordenado de forma ascendente, del 1 al 6.
2. Cada jugador toma 2 de sus dados y coloca su Panda Pirata junto a la carta que muestra un 1.



**CÓMO JUGAR:** Simultáneamente, a la señal del Capitán, cada jugador tira sus 2 dados tantas veces como desee. Cuando saques el número de la siguiente carta en uno de tus dados, mueve tu Panda Pirata a la siguiente carta.

Si en una sola tirada tiras los 2 números de las 2 siguientes cartas, solo te mueves una vez, a la siguiente carta más inmediata.

Cuando llegues a la 6a carta, grita “¡Ahoy!” para terminar el minijuego. Los demás jugadores puntúan según la carta más alta a la que hayan llegado.



*Saca el número de la siguiente carta para avanzar.*

*¡Llega a la 6a carta para ganar!*

## **□ DESAFÍO:**

Gana estando al menos 3 cartas adelante del 2º lugar.



022

¡PALMECHOZA!

Por Arturo Peña

2-6

**OBJETIVO:** Hacer la estructura más alta antes de que el reloj de arena se vacíe.

### PREPARACIÓN:

1. Entrega 7 cartas a cada jugador.
2. Cada jugador toma 4 de sus dados.



**CÓMO JUGAR:** Simultáneamente, a la señal del Capitán, voltea el reloj de arena. Cada jugador debe construir una estructura usando sus dados y cartas. Si tu estructura se cae, puedes reconstruirla. El minijuego acaba cuando el reloj de arena se vacíe. Los jugadores puntúan según la altura de sus estructuras.



*Haz una torre  
con dados y cartas.*



*¡Qué no se caiga!*

**□ DESAFÍO:** Construye una estructura que tenga una altura de al menos 8 pulgadas (21 cm).



023

## ¡PANDATAS CALIENTES!

Por William Burgos

3-6

**OBJETIVO:** Último en pie

### PREPARACIÓN:

1. Coloca todos los dados en el centro de la mesa.
2. El Capitán toma el Navío Tortuga y lo sostiene por su base.



**CÓMO JUGAR:** Un jugador que no sea el Capitán voltea el reloj de arena. El Capitán toma un dado del centro y lo coloca sobre la cubierta o la cofa del Navío Tortuga y lo pasa al jugador de su izquierda. El siguiente jugador hace lo mismo y el minijuego continúa de esta manera. Siempre debes tomar el Navío Tortuga por su base.

Si tiras cualquier cantidad de dados o si el reloj de arena se vacía mientras estás sosteniendo el Navío Tortuga, eres eliminado. Los jugadores restantes reinician el reloj de arena y siguen jugando sin quitar los dados que se quedaron en el Navío Tortuga.



**□ DESAFÍO:** Entre todos, pasen el Navío Tortuga un total de 5 veces sin que se caiga ningún dado.



**OBJETIVO:** Más puntos

**PREPARACIÓN:**

Coloca la carta de Fiesta en el centro de la mesa.

*Intenta con la frase en inglés  
"Party Panda Pirates" para un desafío mayor.*





**CÓMO JUGAR:** En orden de turno, cada jugador voltea el reloj de arena y dice “Pandas Piratas Parranderos” rápida y continuamente hasta que se equivoque o que el reloj de arena se vacíe. Tu puntuación es igual al número de veces que dijiste toda la frase correctamente.

El jugador de tu izquierda cuenta cuántas veces dices bien la frase.



**□ DESAFÍO:**

Obtén 20 o más puntos.

# ~ DISEÑADORES DE MINIJUEGOS!

**Juan Pablo Villaseñor**

¡Saltortuga!  
¡Serpientes en un Barril!  
¡Marco Panda!

**Pepe Macba**

¡A Decorar el Mástil!  
¡Todos a Bordo!

**Pedro Berenguel**

¡Balas de Confeti!

**Mauricio Izquierdo**

¡A Limpiar la Cubierta!

**Iván Escalante**

¡Apila Sombreros!

**Rubén HS**

¡Bingo Bucanero!  
¡Adivina Regalador!

**Víctor Guadalupe Rodríguez**

¡Atrápame Si Puedulces!

**Víctor Valdés & Adrián Álamo**

¡Golgo Golf!  
¡Escorbucurlin!

**Manuel Garza**

¡Pandas Arriba!

**Celestino Moreno**

¡Puja Pirata!

**Luis Alejandro Leal**

¡Fiesta a la Vista!

**Arturo Anaya**

¡Harta Tarta!

**Gabriel González**

¡Asedio Global!

**Francisco Javier Ramírez**

¡Cocinando en Altamar!

**Fernanda Poblete**

¡Yo ho, Yo ho!  
¡Pirata Siempre Ser!

**Sergio Cid**

¡Todo lo que Puedas Devorar!

**Arturo Peña**

¡Palmechoza!

**William Burgos**

¡Pandatas Calientes!  
¡Partly Irate Penpals!



# **PARTY PANDA PIRATES**

Esta tripulación fiestera de Pandas Piratas es una alegre familia que navega por los mares en busca de las experiencias más divertidas y de los mejores tesoros para regalarse entre ellos. Viajan en un gigante Navío Tortuga, el cual es lo más cercano que tienen a un hogar.

Todas las actividades, incluso las más mundanas, se convierten en fiestas para ellos. Algunas se llevan a cabo en el navío. Otras ocurren en las islas junto con las inusuales actividades de sus habitantes. Solo nos queda imaginar lo divertido que sería si se encontraran con los excéntricos pájaros del Archipiélago Aviar...



**Versión 1.0**

**©2023 Draco Gaming Inc.**