



PARTY PANDA PIRATES

Navegando por el Archipiélago Aviar, un navío tortuga tripulado por pandas piratas viaja en busca de fiesta.

Únete a la tripulación más fiestera de los mares y participa en desafíos de todo tipo que te darán recuerdos y amigos inolvidables. ¡Navega con la alegre tripulación de **Party Panda Pirates!**

En este juego base, pondrás a prueba tu astucia, destreza, memoria y suerte. Con las expansiones, podrás apostar, tentar tu suerte, farolear, colocar losetas, dibujar e introducir muchos más mecanismos. ¡Todo lo que necesitas para que la fiesta continúe!

COMPONENTES



12 FICHAS DE PANDAS PIRATAS

(2 por jugador)

La tripulación panda pirata. Uno se mueve por el Mapa del Tesoro y el otro se usa para jugar y marcar tu posición final en los minijuegos.



6 CARTAS DE CAPITÁN / DE AYUDA

Para jugar con poderes únicos de un solo uso. Ver "Variantes de Juego" en la página 8.



30 DADOS DE JUGADOR

(5 por jugador) Se usan de varias maneras en los minijuegos.



6 FICHAS DE PREDICCIÓN

(1 por jugador) Para apostar quién quedará en primer o último lugar en cada minijuego.



1 BITÁCORA DE NAVEGACIÓN

Reglas detalladas de todos los minijuegos incluidos



24 CARTAS DE FIESTA

Los minijuegos que se activan en cada ronda.



20 FICHAS DE COFRE

¡Quién obtenga más será el ganador!

1 TABLERO DE MAPA DEL TESORO

Los jugadores encuentran sus Cofres aquí. También tiene un medidor de Posición para clasificar los resultados de los jugadores tras cada minijuego.

1 RELOJ DE ARENA

Se usa en algunos minijuegos (30 segundos).



1 TABLERO DE MAR

Que muestra las Islas del Archipiélago Aviar donde se juegan los minijuegos.



1 NAVIO TORTUGA

Para lanzar tu Panda Pirata hacia la acción.



1 CARTA DE REFERENCIA

Úsala para darle más variedad a tus partidas. Ver "Variantes de Juego" en la página 8.



56 MONEDAS

Con valores de 1 o 3.

Usa un sustituto apropiado si se terminan las monedas o fichas de cofre.



1 MARCADOR DE CAPITÁN

Para identificar al Capitán (jugador inicial) de la ronda actual.



Frente: Ícono

Dorso: Mapa

48 CARTAS DE MAPA

Se usan de varias maneras en los minijuegos.



PREPARACIÓN

1. Coloca el tablero de Mar en el centro de la mesa y, en el centro del tablero de Mar, coloca el Navío Tortuga. Coloca el tablero de Mapa del Tesoro arriba de la parte superior del tablero de Mar para formar la figura de un panda pirata.
2. Baraja las cartas de Fiesta y las cartas de Mapa por separado para formar sus respectivos mazos. Coloca los 2 mazos, las fichas de Cofre, las Monedas y el reloj de arena junto al tablero, al alcance de todos los jugadores.



3. Entrega a cada jugador:
- 2 Monedas
 - 3 Cartas de Fiesta
 - 2 Pandas Piratas, 5 dados y 1 ficha de Predicción del mismo color.



Regresa los dados, Pandas Piratas, fichas de Predicción y cartas de Capitán (en caso de usarse) sin usar a la caja.

4. Coloca en el tablero de Mapa del Tesoro:
- 1 Cofre en la casilla 1
 - 1 Cofre en la casilla 2
 - 1 Panda Pirata de cada jugador en la casilla 5
5. El jugador que más recientemente haya asistido a una fiesta de niños será el Capitán. Entrégale el marcador de Capitán.

6. Empezando con el Capitán y continuando en sentido horario (a la izquierda), cada jugador elige 1 carta de Fiesta de su mano y la coloca junto a una Isla del tablero de Mar. Continúen jugando cartas hasta que haya 6 en el tablero de Mar, cada Isla con una misma cantidad de cartas.
7. Regresa a la caja todas las cartas de Fiesta restantes, tanto las de las manos de los jugadores (de haberlas) como las de mazo.

Para tu primera partida, usa las cartas de Fiesta de la 1 a la 6. Luego, remueve todas las cartas de Fiesta cuyo número de jugadores sugerido no coincida con el número de jugadores que jugarán.



CÓMO JUGAR

Party Panda Pirates se juega a lo largo de 6 rondas, y cada ronda se divide en 4 fases. Llévalas a cabo de la siguiente manera:

FASE 1: NAVEGACIÓN

- Empezando con el Capitán y continuando en sentido horario, cada jugador usa el Navío Tortuga para lanzar su Panda Pirata disponible hacia el centro de cualquier Isla que tenga al menos una carta de Fiesta. Puedes lanzar tu Panda Pirata hacia una Isla donde ya haya otros Panda Piratas.
- Cuando todos los jugadores hayan lanzado sus Pandas Piratas, dale 1 Moneda a cada jugador cuyo Panda Pirata esté tocando el centro de una Isla.
- El Capitán elige una de las cartas de Fiesta de la Isla (o Islas, en caso de empate) que contenga más Pandas Piratas.
- Cada jugador recoge su Panda Pirata del tablero de Mar.

Al lanzar tu Panda Pirata, puedes mover el Navío Tortuga libremente del centro del tablero del Mar, siempre y cuando el Navío no se salga de los círculos ni toque ninguna Isla. El centro de cada Isla está marcado con un círculo.

FASE 2: PREDICCIÓN PIRATA

- Revisa si la carta de Fiesta pide a los jugadores predecir quién terminará en primer o último lugar en este minijuego.
- Empezando con el Capitán y continuando en sentido horario, cada jugador hace una Predicción para intentar adivinar qué otro jugador terminará en primer o último lugar según lo indicado en la carta.
- Usa el lado apropiado de tu ficha de Predicción y colócala en frente del jugador de tu elección.



Lado para predecir el primer lugar.

Lado para predecir el último lugar.



FASE 3: ¡FIESTA!

- Revisa las reglas del minijuego y su preparación en la Bitácora de Navegación o usa un dispositivo con acceso a internet para escanear el código QR que se muestra en la carta para ver un video tutorial.
- Juega el minijuego. Recuerda comportarte como un gran panda pirata fiestero, uno decidido al que los detallitos le importan un pepino.
- Según tu posición final en el minijuego, coloca tu Panda Pirata disponible en el medidor de Posición que se encuentra en ambos lados del Mapa del Tesoro.
- **Nota:** En minijuegos con eliminación de jugador, coloca tu Panda Pirata en la posición correspondiente tan pronto seas eliminado.

En caso de empate, el empate se resuelve a favor del jugador empatado que va antes en orden de turno.

- Cada jugador recupera su ficha de Predicción. Cada jugador cuya Predicción Pirata haya sido correcta obtiene 1 Moneda.
- Regresa la carta de Fiesta a la caja; no se volverá a usar por el resto de la partida.



FASE 4: BÚSQUEDA DE TESOROS

- Siguiendo el orden indicado por el medidor de Posición (de primer a último lugar), cada jugador recibe beneficios según su posición y tira un dado.



Obtienes 1 Moneda.



Puedes volver a tirar tu dado.

- Sigue las flechas, mueve tu Panda Pirata en el Mapa del Tesoro tantas casillas como el número indicado por el dado. Al moverte, debes saltarte las casillas ocupadas por otros Pandas Piratas.
- Tras moverte, resuelve de la siguiente manera:



Si llegas o pasas sobre una casilla que contenga un Cofre, tómalo y coloca un nuevo Cofre de la reserva sobre la siguiente casilla vacía con el número más alto.

Nota: Usa la casilla 1 después de la casilla 5.



Si terminas tu movimiento en una flecha roja, tira un dado. Con un 1 o un 2, pierdes 1 Moneda. Con un 3 o más, no pasa nada.



Si terminas tu movimiento en una flecha negra o en una casilla numerada sin Cofre, obtén 1 Moneda.

- Cada jugador intercambia 7 Monedas por un Cofre tantas veces como puedan.
- Pasa el marcador de Capitán al siguiente jugador en sentido horario. Ese jugador será el Capitán en la siguiente ronda.
- Cada jugador recoge su Panda Pirata disponible del medidor de Posición.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina después de la 6a ronda.
¡El jugador que tenga más Cofres es el ganador!

En caso de empate, gana el jugador empatado con más Monedas. Si el empate persiste, gana quien vaya antes en orden de turno.



VARIANTES DE JUEGO



Islas Alternas

En la preparación, voltea el tablero de Mar y coloca la carta de Referencia junto a este.
En la fase de Navegación, los jugadores cuyos Pandas Piratas estén tocando el centro de una Isla obtienen el beneficio indicado en la carta de Referencia.

Si quieres jugar con ambas variantes a la vez, voltea la carta de Referencia cuando lo necesites.

Poderes de Jugador

En la preparación, reparte una carta de Capitán al azar a cada jugador, mostrando el poder, y coloca la carta de Referencia junto al tablero.

Una vez por partida, puedes voltear tu carta de Capitán para activar su habilidad.

CRÉDITOS

Diseño de juego:

Detestable Games

Arte: Iván Escalante

Diseño gráfico: Prior Card

Desarrollo: Pepe Macba

Producción: William Burgos

Comunidad: Pamela Forzán

Logística: Gabriel Viveros

Traducción y edición:

Alice Rodríguez, William Burgos

Logo: Alina Carrillo

Editorial: Draco Studios

Version 1.0

¡Agradecimiento especial a todos nuestros patrocinadores!

©2023 Draco Gaming Inc.

Todos los derechos reservados.

