



# **PARTY PANDA PIRATES**

**¡CARTAS DE FIESTA  
DE ALTAMAR!**

Reglas detalladas de los  
minijuegos del 25 al 29



025

## ¡PANDAS AL AGUA!

Por Manuel Garza

3-6

**OBJETIVO:** Último en pie

### PREPARACIÓN:

1. Simultáneamente y con una sola mano, cada jugador sostiene una loseta de Balsa por la orilla, sosteniéndola encima del centro del tablero de Mar.
2. En orden de turno, cada jugador coloca su Panda Pirata encima de la Balsa, en el lugar que desee.



**CÓMO JUGAR:** En orden de turno, cada jugador jala la Balsa tratando de tirar de la Balsa los Pandas Piratas de los demás jugadores. Si tu Panda Pirata se cae de la Balsa, eres eliminado y sueltas la Balsa.

El minijuego termina cuando solo quede 1 Panda Pirata sobre la Balsa. Si tiras de la Balsa a todos los Pandas Piratas, eres eliminado y los jugadores no eliminados reinician el minijuego hasta que solo quede un jugador.



**□ DESAFÍO:** Gana en tu primer turno (todos tus oponentes deben estar en la Balsa al inicio de tu turno).



026

## ¡DUELO PIRATA!

Por Francisco Javier Ramírez

3-6

**OBJETIVO:** Último en pie

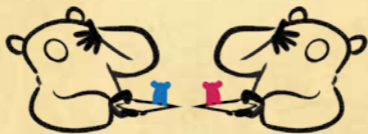
### PREPARACIÓN:

1. Cada jugador se para, sostiene su loseta de Balsa (Tortuga bocarriba) por la orilla con una sola mano y coloca su Panda Pirata sobre ella.
1. Cada jugador tapa uno de tus ojos con su otra mano.



**CÓMO JUGAR:** Simultáneamente, a la señal del Capitán, cada jugador debe tirar de las Balsas a los Pandas Piratas de los demás, usando solo su propia Balsa. Si tiran de tu Balsa a tu Panda Pirata o si se te cae por accidente, eres eliminado.

*¡Ponte tu parche!*



*¡Tira a los demás!*

**□ DESAFÍO:** Gana sin tirar directamente ningún Panda Pirata. Evade o asusta a tus oponentes, pero no toques sus Pandas Piratas.



# 027 ¿QUIÉN PRENDIÓ LA MECHA!?

Por Gabriel González



**OBJETIVO:** Último en pie

**PREPARACIÓN:**

1. Con una sola mano, cada jugador sostiene su loseta de Balsa por una de sus esquinas.
2. El Capitán coloca un dado en su propia Balsa.



**CÓMO JUGAR:** Un jugador que no sea el Capitán voltea el reloj de arena. El capitán pasa el dado al jugador de su izquierda, quien debe mantener su Balsa inmóvil y accesible para que el Capitán le pase el dado. Los jugadores continúan pasando el dado de esta forma. Si tiras el dado o si el reloj de arena se vacía y tienes el dado en tu Balsa, eres eliminado. Los demás jugadores reinician el reloj de arena y siguen jugando hasta que solo quede un jugador.



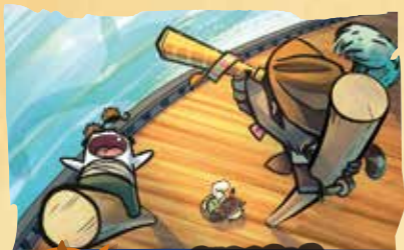
*Pasa el dado al siguiente jugador.*

*¡Si se te cae, estás fuera!*



## **□ DESAFÍO:**

Pasa el dado al menos 20 veces en una misma ronda.



028

## ¡ESCALA EL MÁSTIL!

Por Pepe Macba

2-6

**OBJETIVO:** Hacer la torre más alta

### PREPARACIÓN:

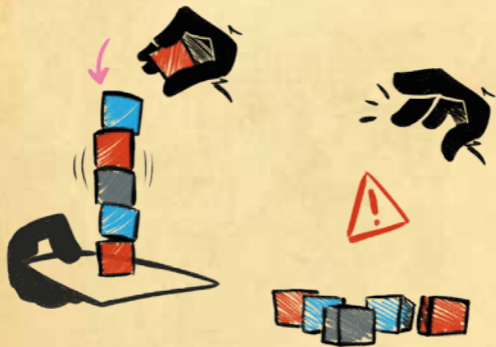
1. Coloca todos los dados junto al tablero de Mar.
2. Con una sola mano, cada jugador sostiene su loseta de Balsa por una de sus orillas.





**CÓMO JUGAR:** En orden de turno, cada jugador forma una torre sobre su Balsa, colocando 1 dado a la vez. Si 1 o más dados de tu torre se caen, eres eliminado. El jugador de tu izquierda va contando cuántos dados forman tu torre.

*Apila los dados y  
no tires tu torre.*



*El jugador de tu izquierda  
cuenta los dados que vas colocando.*

### **□ DESAFÍO:**

Construye una torre de 10 o más dados.



029

## ¡LEVEN ANCLAS!

Por Luis Alejandro Leal

2-6

**OBJETIVO:** Ser el primero en completar la figura del ancla

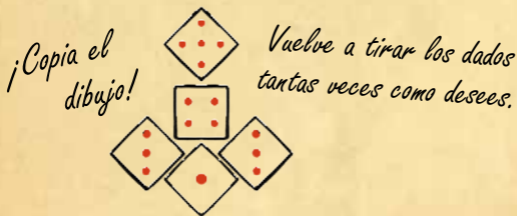
### PREPARACIÓN:

1. Cada jugador toma sus 5 dados.
2. Con una sola mano, cada jugador sostiene su loseta de Balsa por una de sus orillas.



**CÓMO JUGAR:** Simultáneamente, a la señal del Capitán, cada jugador usa su mano libre para tirar los dados y colocar cualquier dado que coincida con los mostrados en la carta de Fiesta sobre su Balsa. Tras cada tirada, puedes conservar cantidad de dados y volver a tirar cualquiera de ellos tantas veces como desees hasta que completes en tu Balsa el ancla mostrada en la carta de Fiesta.

Cuando completes tu ancla, grita “¡Ahoy!” para que los demás jugadores verifiquen que la completaste correctamente. Si cometiste un error, el minijuego continúa hasta que alguien complete el ancla correctamente.



## **□ DESAFÍO:**

Completa la figura en tu primera tirada de dados.

## ¡CARTAS DE FIESTA DE ALTAMAR!

La fiestera tripulación de Panda Pirates navega en alta mar en un gigante navío tortuga al que consideran su amigo y hogar. A veces, sus locas ocurrencias requieren de una plataforma más pequeña, tanto en mar como en tierra.

Los minijuegos que se incluyen aquí usan las losetas de Balsa para poner a prueba tus habilidades de equilibrio.

## ¡DISEÑADORES DE MINIJUEGOS!

**Manuel Garza**

¡Pandas al Agua!

**Pepe Macba**

¡A Trepar el Mástil!

**Francisco Javier Ramírez**

¡Duelo Pirata!

**Luis Alejandro Leal**

¡Leven Anclas!

**Gabriel González**

¿¡Quién Prendió la Mecha!?



**Versión 1.0**

**©2023 Draco Gaming Inc.**