

LA JUGUETERÍA



Un juego creado e ilustrado por Sergio Herrera

¡Bienvenido al lugar donde encontrarás todo aquello que siempre buscaste!



La Juguetería abre sus puertas y esta vez no se te escapará nada de tu lista de deseos. No dejes que el primer impulso te pueda y compra en los momentos clave. ¡Hazte con tus juguetes favoritos antes que nadie!

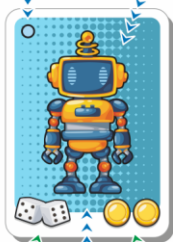
Contenido del juego

1 manual de instrucciones / 1 dado de 6 caras / 30 monedas troquelables
72 naipes compuestos por: 52 cartas de juguetería, 6 cartas de lista de deseos,
1 carta "Es su turno", 12 cartas para "La Caza de la Calabaza" y 1 carta promo.

Conociendo las cartas de juguetes

Icono

Juguete



Dados

Monedas

El color del fondo
marca el palo de la carta
(en este caso, azul)

Los elementos que aparecen en todas las cartas de juguetes tienen una gran importancia.

El color del fondo determina el palo de la carta. Hemos incluido iconos en las esquinas como ayuda para los jugadores que puedan tener daltonismo. Todos los juguetes (12 en total) están disponibles en los 4 palos de colores (azul [○], rojo [■], verde [▲], amarillo [☒]).

Los dados tienen diferente finalidad dependiendo del juego en el que usemos las cartas. En el sistema principal obtener en el dado una de las dos caras indicadas otorga la victoria al enfrentarnos a otros por un mismo juguete.

Las monedas también tienen diversos usos. En concreto en La Juguetería indican el valor del juguete en ese momento. Cada juguete aparece cuatro veces: uno con coste de 1 moneda, dos con coste 2 y uno con coste 3.

Objetivo y preparación del juego "La Juguetería"

Objetivo: En La Juguetería los participantes tratarán de completar su lista de deseos antes que los demás. Para ello deberán gestionar sabiamente sus monedas, ¡pero sin dejar escapar las distintas oportunidades!

Preparación del juego (de 2 a 6 participantes).



Monedas



Cartas de lista de deseos.
Se juegan ocultas en todos los juegos salvo con peques.

1. Cada jugador recibe tres monedas y una carta aleatoria de lista de deseos bocabajo.

2. Todos deben lanzar el dado y quien obtenga la puntuación más alta será el jugador inicial de la ronda, recibiendo la carta "Es su turno". Los demás jugarán sus turnos siguiendo el sentido de las agujas del reloj.

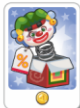
3. Se baraja el mazo de cartas de juguetería y se dispone en el centro de la mesa, dejando un espacio en la parte inferior del mismo para descubrir las cuatro primeras cartas y reservando un hueco a su derecha donde se colocarán los descartes (ver ejemplo en la parte inferior de esta página). Al inicio de la partida no habrá cartas en la zona de descartes, que irá creciendo al final de cada ronda. Cuando el mazo de cartas de juguetería se acabe se barajan los descartes y con ellos se formará un nuevo mazo con el que seguir jugando.

4. Se revelan los 4 juguetes a la venta en la ronda. Estos siempre se sacarán y colocarán de izquierda a derecha. Si al revelar los juguetes de la ronda apareciese una carta de caja de Jack, esta marcará que el siguiente producto estará en oferta, reduciendo el coste 1 moneda (se coloca debajo del mismo). Si apareciesen dos o más cartas de caja de Jack consecutivas se dispondrían bajo los siguientes juguetes de la ronda aun por descubrir. Si sobran cajas de Jack irán al descarte.

Es muy importante entender que las cajas de Jack no reducen el coste de un juguete a 1, si no en -1. En el ejemplo a la derecha tenemos el caso del finofaurio, que reduce su coste de 3 monedas a 2 al contar debajo con una caja de Jack. De este modo, si el juguete costase en origen 1 moneda, pasaría a ser gratuito (no tendría coste para quien tratase de obtenerlo).



Cartas de juguetería



Cartas de caja de Jack

Ejemplo de disposición de cartas en la mesa

Zona para colocar las cartas de juguetería



Zona donde acumular los juguetes descartados



< Caja de Jack

Juguetes a la venta en una ronda

Cómo se juega a “La Juguetería”

El juego consta de un número de rondas indeterminadas que finalizan cuando uno de los participantes complete su lista de deseos (esta se revela únicamente al ganar).

Ya tenemos jugador inicial (ver punto 2 en página anterior) y los 4 primeros juguetes de ronda en la mesa. ¡Toca jugar!



Lista de deseos

Cada jugador en su turno puede realizar una de estas acciones:

1. Comprar un juguete.
2. Dejar pasar la ronda sin comprar.

Comprar un juguete. El primero en tratar de comprar un juguete será siempre aquel que tenga la carta “Es su turno”. Si un juguete de los expuestos es de su interés deberá anunciarlo al resto de jugadores. Si a nadie más le interesase dicho juguete, el participante pagará el coste del mismo dejando las monedas a un lado de la mesa (donde se hayan dejado el resto de monedas) y acabará su turno, no pudiendo hacer nada más durante el resto de la ronda.

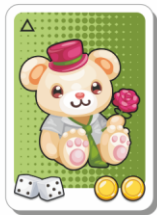
Disputarse la compra de un juguete entre varios participantes. Si el juguete objetivo se encontrase en la lista de deseos de otros jugadores, estos podrán intervenir en la compra del mismo, generándose una disputa por ver quién se lo lleva. Respetando el orden de turnos de la ronda, cada jugador interesado lanzará el dado de juego tratando de obtener uno de los dos resultados indicados en la carta disputada. El primero que lo consiga será quien se lo lleve.

Nota: aunque en las cartas aparecen representados dos dados no se juega lanzando dos dados. Sólo se lanza uno.

Importante: Tras una disputa, si el juguete acaba siendo adquirido por un jugador al que no le tocaba el turno, dicho jugador habrá finalizado sus acciones de la ronda actual y volverá a tocarle a quien seleccionó originalmente qué juguete quería. Este podrá tratar de comprar otro de los disponibles en la tienda, o acabará su turno y ganará 1 moneda (ver Dejar pasar la ronda sin comprar en la página 4).

Muy importante: Con o sin disputas, ningún jugador podrá adquirir un juguete que no pertenezca a su lista de deseos. Si alguien compra un juguete por error y se da cuenta pasado su turno deberá descartarlo sin recuperar su coste.

Regla alternativa. Si hay jugadores que no disfruten con los juegos de interacción negativa, o si se juega con peques y se quiere evitar generarles frustración, se puede eliminar la opción de disputarse los juguetes (compra directa y en orden).



Si los jugadores se disputasen este juguete tendrían que obtener en el dado o un 4 o un 5.

Dejar pasar la ronda sin comprar. Si cuando llega tu turno no hay ningún juguete a la venta que sea de tu interés, o bien no tienes monedas suficientes para comprar algo que sí necesitabas, deberás dejar pasar la ronda sin comprar. A cambio podrás tomar una moneda de la reserva. **Muy importante:** El total de monedas que puede acumular como máximo un mismo jugador es de 5.

Fin del turno. Cuando un jugador compra o deja pasar la ronda le toca jugar al siguiente participante a su izquierda (si no ha comprado algo en una disputa).

Fin de la ronda. Tras finalizar el turno de todos los jugadores, las cartas de juguetes que quedasen a la venta se irán al descarte. A continuación el jugador que tenía la carta "Es su turno" se la pasa al jugador a su izquierda, quien será el primero ahora en tratar de comprar. Se sacan 4 nuevas cartas de juguetes y se dará comienzo a la nueva ronda.

Fin de la partida. La partida finaliza cuando un jugador complete su lista de deseos y declare que ha ganado la partida. Se comprueba que tenga los 6 juguetes de su carta y de ser así el juego habrá terminado.

Ejemplo de una ronda de juego en "La Juguetería"

Este ejemplo de ronda puede ayudar a despejar dudas y situaciones que se den durante una partida. Llamaremos a los participantes **Vicky**, **Paco**, **María** y **Marcos**. Si nos fijamos podemos ver quién empieza la ronda y cuántas monedas tiene cada uno en ese momento.



Como podemos ver, **Vicky** tiene la carta "Es su turno" y será ella la primera en elegir si quiere comprar alguno de los juguetes disponibles. Tiene tres monedas, así que podría tratar de hacerse con cualquiera de ellos. Tras consultar su lista de deseos anuncia que quiere comprar el **conejito**.

María anuncia que también lo quiere. Tiene dos monedas, que es justo el precio del **conejito** y no quiere dejarlo pasar.

Como es el turno de **Vicky**, esta es la primera en lanzar el dado y obtiene un 4. Como los dados del **conejito** marcan los resultados 1 y 2, le toca tirar a **María**, quien tiene más suerte y obtiene un 2 en su tirada. **María** consigue hacerse con el **conejito**, paga sus dos monedas, se lleva la carta a su zona de juego y se sale de la ronda.

Al no poder realizar su compra, vuelve a tocarle jugar a **Vicky**, quien anuncia esta vez que quiere comprar el **cohetes**. A **Paco** y a **Marcos** no parece interesarles ese juguete (¿o será que **Paco**, que sólo tiene una moneda, no puede comprarlo porque cuesta dos?), por lo que acceden a que **Vicky** se lo lleve. Esta paga su coste en monedas, se lleva la carta a su zona de juego y acaba su turno.

Le toca el turno ahora al jugador a la izquierda de **Vicky**: **Paco**.

Paco dice que quiere comprar el **pollito-reloj**. Tan sólo tiene una moneda, pero es lo que necesita y si nadie más lo busca podría ser suyo. En realidad ese "nadie más" se limita a **Marcos**, puesto que **Vicky** y **María** ya han comprado en esta ronda y por tanto no pueden hacer nada más hasta la siguiente. **Paco** no recordaba ya que **Marcos** compró el **pollito-reloj** en una ronda anterior. Este le dice que ya lo tiene y que no le interesa. Resultado: **Paco** compra el **pollito-reloj** pagando su moneda, finalizando así su jugada.

Ahora, siguiendo el orden de turnos, le tocaría a la jugadora sentada a la izquierda de **Paco**. Se trata de **María** y recordemos que ella ya hizo una compra durante una disputa que ganó, por lo que no puede volver a jugar en esta ronda. Si hubiese perdido la disputa por el **conejito** ahora sería su turno de elegir comprar o dejar pasar la ronda y ganar una moneda. Pero no es así, por lo que el turno pasa directamente hasta **Marcos**.

Marcos se encuentra con un problema que tiene poca solución. Necesita el **robot** (que además es ya la última carta de juguete que queda a la venta), pero esa edición cuesta 3 monedas y tan sólo tiene dos. No tiene más remedio que dejar pasar su turno, así que recibe una moneda de la zona de banca, acaba su turno y con él, acaba la actual ronda. **Marcos** se siente muy positivo, porque al menos ya tiene tres monedas para tratar de hacerse con alguno de los juguetes venideros. De entre sus rivales solamente a **Vicky** le han sobrado monedas (una). La siguiente ronda puede que nadie le frene...

Acaba por tanto la ronda. La carta del **robot** se va a la pila de **descartes** y se sacan 4 nuevos juguetes. ¡Pero ha aparecido una caja de Jack y justo de seguido la carta del **robot** a un precio de 1 moneda! ¡Eso la reduce a costar... 0 monedas! ¡¡¡Gratis!!!

La carta "Es su turno" pasa a manos de **Paco**, quien gana la iniciativa de la nueva ronda y se apresura a comprobar si el **robot** está en su lista de deseos. ¡Si que está! **Marcos** se acaba de poner muy nervioso...

Jugando a “La Juguetería” en modo solitario

Preparación del juego (1 participante).

Colocamos la misma disposición en mesa que en el juego original, pero esta vez sólo sacaremos en cada ronda 3 cartas de juguetes (en lugar de 4).

El jugador toma **tres monedas**, el **dado** y una carta aleatoria de **Lista de deseos**. No necesita la carta “**Es su turno**” (lógicamente).

Inicio y desarrollo de la partida.

Las **rondas** y los **turnos** en este caso son lo mismo, puesto que sólo hay un jugador. Esto quiere decir que si ninguno de los 3 juguetes que se expongan son de interés, estos irán al descarte, se ganará una moneda (**máximo acumulables: 5**) y se sacarán otros 3 nuevos juguetes.

Si el jugador quiere comprar cualquiera de los juguetes expuestos en una ronda deberá **lanzar el dado hasta 3 veces** tratando de obtener uno de los dos resultados de éxito expuestos en los dados de la **carta del juguete**. Si lo consigue, **pagará su coste** y **descartará el resto de juguetes** en mesa, pasando a la siguiente ronda. Si no lo consigue, el **juguete se descarta automáticamente** porque se da por hecho que otro comprador lo ha conseguido. Deberá entonces elegir entre **tratar de comprar alguno de los juguetes restantes**, o bien **dejar pasar la ronda y ganar una moneda**.

El sistema es muy parecido al original, aunque en este caso la **partida finaliza con éxito** cuando el jugador consigue los **6 juguetes** de su lista de deseos, o con **derrota** si el mazo de juguetes se acaba sin lograr dicho objetivo.

Nota: los descartes no se barajarán para formar un nuevo mazo y seguir jugando.

Cómo se juega a “Coleccionistas”

Preparación del juego (de 2 a 4 participantes). Se juega sin cartas de caja de Jack.

1. Cada jugador recibe una carta aleatoria de **Lista de deseos** que no revelará.
2. Se baraja el mazo de **cartas de juguetería** y se reparten **6 a cada jugador**. Estas se juegan en la mano sin mostrarlas a los demás (salvo que se juegue con peques).
3. Se coloca el **mazo restante en el centro de la mesa** al alcance de todos y se revela la primera carta bajo el mazo de robo.
4. Tras elegir al **jugador inicial** (por cualquier método) dará comienzo la partida.

Objetivo del juego: ganará aquel que consiga el **primero** que su mano de 6 cartas contenga los mismos 6 juguetes que aparecen en su carta de **lista de deseos**.

Ejemplo
Mazo de
juguetes



Carta del
mazo de
descartes

Inicio y desarrollo de la partida.

Cada jugador podrá en su turno, o bien tomar la última carta del mazo de descartes, o bien la primera del mazo de juguetes.

Tras hacerlo tendrá 7 cartas, por lo que deberá dejar una de ellas en la pila de descartes, quedándose nuevamente con 6.

Si vemos el ejemplo de mano inicial de jugador, a este participante le han tocado 2 de los juguetes que necesita según indica su lista de deseos. Ahora le interesa el cohete del descarte, que toma a cambio de abandonar en su lugar uno de los juguetes que no le sirven para ganar (aunque puede que al resto sí): el elefantito, el robot, finofaurio, o el osito. ¿Cual dejará en el mazo de descartes?

Tras el descarte será el turno del siguiente jugador, que deberá decidir de dónde le interesa robar... Y así sucesivamente.

Ejemplo
de mano
inicial de
jugador



Cómo se juega a “Jugue3”

Preparación del juego (de 2 a 4 participantes). Se juega con cartas de caja de Jack.

Este sistema de juego es una variante del anterior. La preparación es la misma y se juega exactamente igual, aunque esta vez ganará aquel que en su mano tenga 2 tríos de 2 de los juguetes que aparecen en su carta de lista de deseos.

Las cartas de **caja de Jack** hacen de comodines, por lo que servirán para formar los tríos necesarios (ejemplo de Lista de deseos y mano ganadora a la derecha de este texto).



Cómo se juega a “PequePóquer”

Preparación del juego (de 2 a 4 participantes). Se juega sin cartas de caja de Jack.

1. Se baraja el mazo de **cartas de juguetería**, se reparten 5 a cada jugador y se deja el resto del mazo en el centro de la mesa al alcance de todos.

2. Se elige jugador inicial, que irá rotando tras cada ronda (usar carta "Es su turno").

Inicio, desarrollo y objetivo de la partida.

Cada jugador, por orden, podrá descartarse de tantas cartas como quiera de su mano inicial, robando nuevas del mazo de juguetes en igual cantidad, tratando de buscar una combinación que le otorgue el mayor valor de cartas en la ronda (ver tabla de valores a la derecha). Los descartes deberán hacerse en un espacio adyacente al mazo de juguetes, con las cartas bocabajo para que nadie vea qué es lo que se descarta.

Cuando todos hayan descartado y robado (sólo se puede hacer una vez por ronda) se muestran las cartas de cada uno para ver quién ha conseguido la mejor combinación. Si hubiese un empate en el tipo de combinación ganadora, se sabrá quién gana contando el número de monedas que tengan las cartas combinadas de cada uno. Si aun así se empatase, lo que se contarían serían los puntos de los dados.

Quien gane la ronda recibirá una moneda. Quien consiga tres ganará la partida.

Tabla de valores (de menor a mayor)

Pareja: 2 juguetes iguales.

**Doble Pareja: 2 juguetes iguales
+ otros 2 juguetes iguales.**

Trio: 3 juguetes iguales.

**Color: 5 juguetes distintos
con el mismo color de fondo.**

**Full: 3 juguetes iguales
+ otros 2 juguetes iguales.**

PequePóquer: 4 juguetes iguales.

Cómo se juega a "Ordenando juguetes"

Preparación y mecánica del juego (de 2 a 4 participantes). Sin cartas caja de Jack.

Se elige **jugador inicial**, se entregan **cinco monedas** a cada participante, se baraja el **mazo de juguetes**, se reparten cinco cartas a cada uno, se deja en el centro de la mesa el mazo restante y se saca **una carta bocarriba** que **marcará el juguete y color** de la carta "que manda".

Cada jugador por orden deberá tratar de poner una carta del mismo juguete o color que la que manda. Si no tuviese ninguna tendrá que robar del mazo central hasta que pueda poner una, o bien pagar el coste de monedas que marque la carta (sólo si tiene, claro) en cuyo caso **revelará una nueva carta del mazo de juguetes** que será ahora la que mande, acabando así su turno.

Ganará el primero que se quede sin cartas en la mano.

Reglas especiales a más de 2 participantes: al poner una carta de **Tren** en juego se activa la acción "**cambio de vías**", que invertirá el orden de turnos de los jugadores. Cuando se juegue una carta de **Cohete** se activará la acción "**salto espacial**", que hará que se salte el turno al siguiente jugador.