



OBJETIVO DEL JUEGO

La Carrera de las Ardillas (La Corsa degli Scoiattoli) es un divertido e inusual juego de mesa sin dados, en el que los jugadores no tienen una ficha propia, sino que deben colaborar para que todas las ardillas lleguen a la meta en un orden determinado.

El objetivo del juego es predecir el orden de llegada de todas las fichas de ardilla (solo es necesario que la primera ficha alcance o supere la casilla de meta, que varía según el número de jugadores). El movimiento está determinado principalmente por los propios jugadores, en función de las cartas de "ardilla" que tienen a su disposición y de la estrategia que adopten para utilizarlas. ¡Después de todo, las ardillas suben, bajan y saltan continuamente entre las ramas!

Si participan niños muy pequeños (preferiblemente acompañados por un adulto), se puede simplificar el juego: en lugar de predecir el orden completo de llegada, los jugadores solo tendrán que adivinar qué ficha de ardilla llegará primero a la meta.

Cada partida puede jugarse de 2 a 8 jugadores, de 5 a 99 años. Duración: aproximadamente 10–35 minutos.

PREPARACIÓN

La caja del juego contiene 4 fichas de ardilla compartidas, identificadas por una base de diferente color, 60 cartas de "ardilla", 40 cartas de "bellota" (alimento que proporciona energía extra a las ardillas), 8 cartas de "resultado final", un tablero de juego (que debe montarse antes de empezar uniendo correctamente las 24 piezas grandes que lo componen, como si fuera un rompecabezas), 2 rotuladores borrables y esta hoja de instrucciones.

Después de montar el tablero, cada jugador recibe el siguiente número de cartas (además de una carta de "resultado final"):

- 2 jugadores: 10 cartas de "ardilla" (9 para una partida más emocionante) y 4 cartas de "bellota";
- 3 jugadores: 8 cartas de "ardilla" (7 para una partida más emocionante) y 3 cartas de "bellota";
- 4 jugadores: 6 cartas de "ardilla" (5 para una partida más emocionante) y 2 cartas de "bellota";
- 5 o 6 jugadores: 6 cartas de "ardilla" y 2 cartas de "bellota";
- 7 u 8 jugadores: 5 cartas de "ardilla" y 2 cartas de "bellota".

Cada jugador mantiene sus cartas de "ardilla" en la mano, mientras que las cartas de "bellota" se colocan boca abajo sobre la mesa delante de él, sin miraras.



A continuación, las cuatro fichas de ardilla se colocan en la casilla de salida. Basándose en las cartas de "ardilla" que tiene en la mano, cada jugador escribe en secreto en su carta de "resultado final" (o en una hoja de papel aparte si ya no hay cartas de "resultado final" disponibles) cuál cree que será el orden final de llegada de todas las fichas de ardilla. Si participan niños muy pequeños, solo tendrán que indicar qué ficha de ardilla creen que tiene más probabilidades de llegar primero a la meta.

Antes de hacer su predicción, los jugadores deben tener en cuenta que:

- en partidas de 2 a 4 jugadores, la ficha de ardilla ganadora deberá ser la primera en alcanzar o superar la casilla 64;
- en partidas de 5 jugadores, la ficha de ardilla ganadora deberá ser la primera en alcanzar o superar la casilla 71;
- en partidas de 6 jugadores, la ficha de ardilla ganadora deberá ser la primera en alcanzar o superar la casilla 78;
- en partidas de 7 jugadores, la ficha de ardilla ganadora deberá ser la primera en alcanzar o superar la casilla 89;
- en partidas de 8 jugadores, la ficha de ardilla ganadora deberá ser la primera en alcanzar o superar la casilla 100;
- si todas las cartas de un jugador (tanto las de "ardilla" como las de "bellota") se han jugado antes de alcanzar la casilla de meta establecida, la partida termina igualmente cuando el último jugador haya jugado su última carta, y el resultado se determina según el orden de llegada existente en ese momento.



**GIOCHI
DI SOCIETA'**

giochi.ita.zone



CÓMO JUGAR

Por turnos, cada jugador revela una de sus cartas de "ardilla" (que se retira de la partida) y mueve todas las fichas de ardilla implicadas según lo indicado en la carta.

Si a un jugador le quedan 3 cartas o menos en la mano, puede revelar al azar una de sus cartas de "bellota" (que también se retira de la partida). Una vez tomada esta decisión, no puede cambiarse. Estas cartas representan un riesgo, ya que su contenido es desconocido hasta el momento de utilizarlas y, una vez reveladas, su efecto no puede ignorarse ni sustituirse.

Cada vez que la ficha de ardilla que va en cabeza, ya sea durante un movimiento o como consecuencia de una o varias cartas de "bellota", alcanza (o supera) una o más casillas marcadas con una bellota (como la casilla 32 del ejemplo mostrado a continuación), se roba la carta superior del mazo correspondiente por cada una de esas casillas y se mueven las fichas de ardilla afectadas según lo indicado en la carta (las cartas de "bellota" descubiertas se retiran de la partida). Esto solo se aplica a la primera ficha de ardilla que alcanza o supera cada casilla marcada con una bellota.

Si dos fichas de ardilla ocupan la misma casilla (y, por tanto, la misma posición), se consideran empatadas en la posición más avanzada. Ejemplo:



En este caso, la ficha de ardilla azul está en primer lugar, las fichas verde y roja están ambas en segundo lugar, la ficha amarilla está en cuarto lugar y no hay ninguna ficha en tercera posición.

Si una carta permite elegir entre dos o más fichas de ardilla que ocupan la misma posición (o se refiere a una ficha de ardilla no especificada), el jugador que ha jugado la carta (o ha robado la carta de "bellota") decide cuál mover.

Una carta puede jugarse incluso si no produce ningún efecto (por ejemplo, una carta indica mover la ficha de ardilla que ocupa la tercera posición, pero en ese momento ninguna ficha se encuentra en dicha posición).

Ejemplos de interpretación de las instrucciones mostradas en una carta:

- + 6 → Una ficha de ardilla elegida por el jugador avanza 6 casillas;
- 4° + 10 → La ficha de ardilla que ocupa la cuarta posición avanza 10 casillas (la carta es válida, pero no tiene efecto si ninguna ficha ocupa la cuarta posición en el momento de jugarla);
- 🐿️ ↔ → La ficha de ardilla amarilla salta a la rama opuesta del mismo árbol (sin efecto si se encuentra en las casillas 1, 14, 27, 28, 39, 50, 51, 64, 77, 78, 89, 100 o superiores). Sin embargo, no está permitido saltar entre ramas de árboles diferentes (las únicas casillas habilitadas están marcadas con los símbolos — —▶ o ◀ — —).

Cuando la ficha de ardilla que ocupa la primera posición supera la casilla de meta establecida (la casilla correspondiente al número de jugadores participantes), deberán resolverse igualmente las posibles cartas de "bellota" pendientes, ya que podrían modificar aún las posiciones finales. A continuación, cada jugador obtiene un punto por cada posición correctamente adivinada en el orden final de llegada de las fichas de ardilla. El jugador que obtenga la mayor puntuación (en solitario o empatado con otros) gana la partida.

Si solo participan niños muy pequeños, ganará simplemente quien haya acertado qué ficha de ardilla llegaría primero a la meta.

Los jugadores también pueden decidir establecer un pequeño premio o realizar apuestas amistosas sobre qué ficha de ardilla resultará vencedora. En ese caso, los jugadores que hayan acertado la ficha ganadora (o aquellos que hayan conseguido la puntuación más alta, en solitario o empatados) compartirán el premio. Cualquier resto indivisible, o incluso el premio completo si nadie acertó la ficha ganadora, se añadirá al premio de la siguiente carrera.

NOTAS

Las cartas de "bellota" tienden a favorecer a las fichas de ardilla que van más retrasadas... quizá convenga tenerlo en cuenta al planificar la estrategia.

Se recomienda borrar todas las cartas de "resultado final" al terminar cada partida.

¡Diviértete!