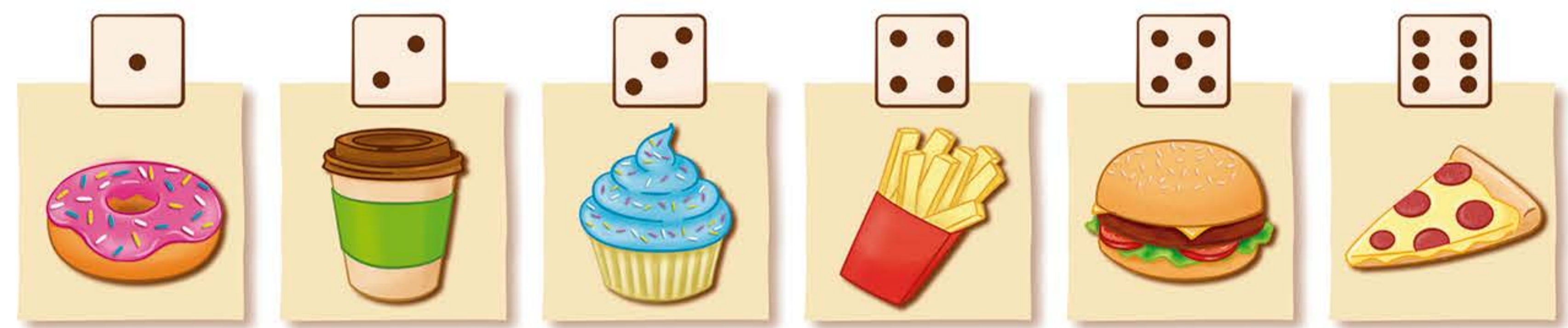
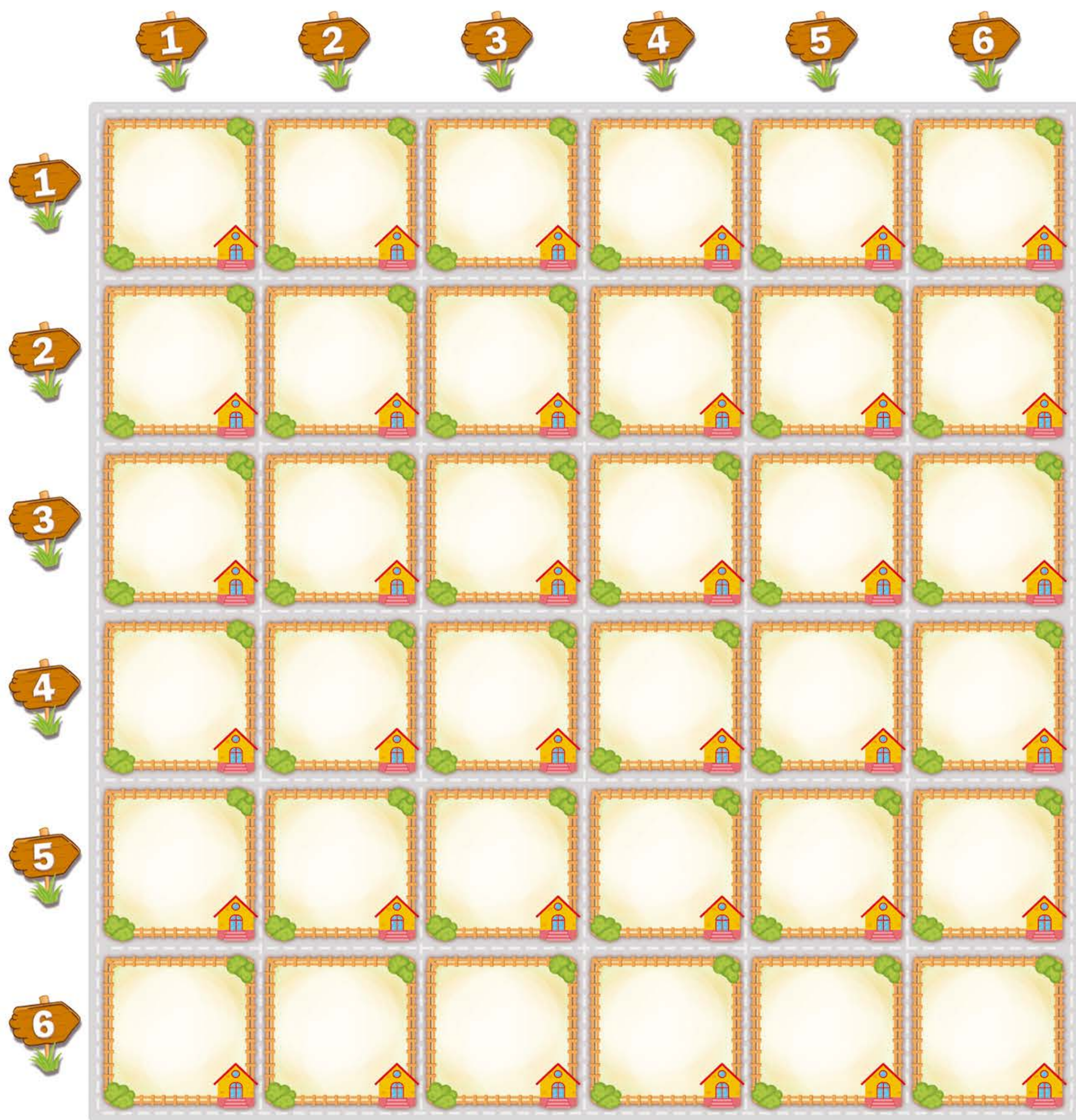


The title "Tetreats" is written in a large, bold, yellow, bubbly font with a black outline, set against a red, cloud-like background. A small illustration of a person riding a bicycle with a blue delivery box is positioned on the right side of the red background.

Tetreats



Un juego de Rafael Abengózar
Ilustrado por María Luz Cantisani



Tetreats



Un juego de Rafael Abengózar - Ilustrado por María Luz Cantisani

Rondas

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

Figuras

1 Pt
1 Casilla

3 Pt
2 Casillas

5 Pt
3 Casillas

8 Pt
4 Casillas

5 Pt
Filas/Columnas

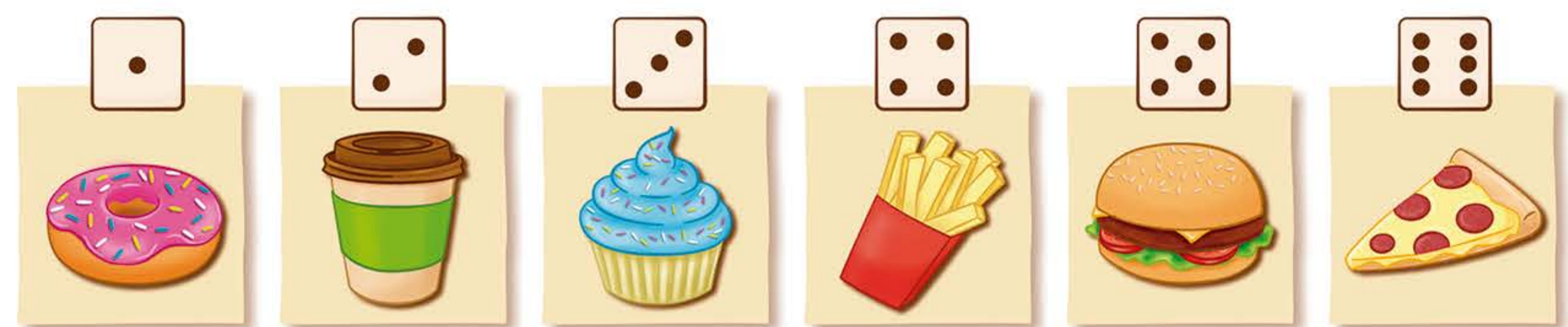
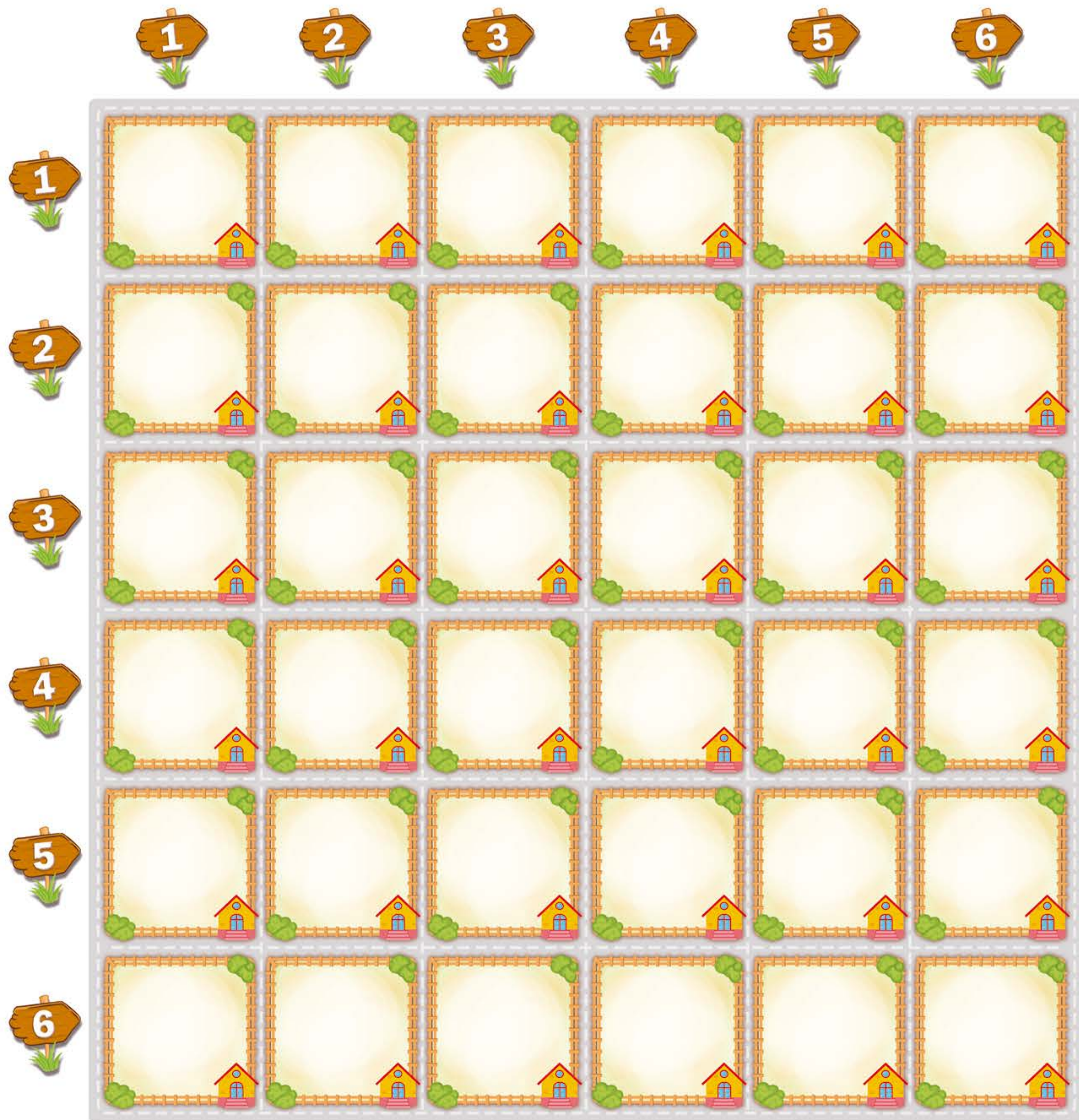
Repartidores

+1/-1

Puntos

1 Pt 3 Pt 5 Pt 8 Pt 5 Pt TOTAL

+ + + + =



Tetreats



Un juego de Rafael Abengózar - Ilustrado por María Luz Cantisani

Rondas

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

Figuras

1 Pt
1 Casilla

3 Pt
2 Casillas

5 Pt
3 Casillas

8 Pt
4 Casillas

5 Pt
Filas/Columnas

Repartidores

+1/-1

Puntos

1 Pt 3 Pt 5 Pt 8 Pt 5 Pt TOTAL

+ + + + =

Tetreats

Reglas

Introducción

Los repartidores buscan las mejores rutas para entregar a tiempo los deliciosos pedidos de los clientes. Optimiza bien tus entregas si quieres convertirte en el mejor repartidor.

Objetivo



Cada uno de los jugadores será un repartidor de comida que tendrá que buscar las mejores combinaciones para entregar la comida de la manera más eficiente.

Preparación

Cada jugador recibirá una hoja. Además, se necesitará un bolígrafo para cada jugador y 3 dados normales (dados de 6 caras).

Cómo se juega

En cada ronda se lanzarán los 3 dados y todos los jugadores deberán dibujar, de manera simultánea, en su hoja. Habrá 2 opciones:

Opción 1 - Dibujar comida en una casilla : cada jugador, con esos 3 resultados, deberá dibujar una comida en una de las casillas . Un dado será para la columna, otro dado para la fila, y el restante para la comida. Esto quiere decir que con 2 de los dados deberás hacer una coordenada para saber en qué casilla puedes dibujar, y el dado restante será la comida que podrás dibujar en esa casilla.

Ejemplo: Si el resultado de los dados es 4, 2 y 6, podrás elegir entre:

a. Dibujar una pizza en la fila 4 / columna 2, o en la fila 2 / columna 4 (como en la imagen).

b. Dibujar unas patatas en la fila 2 / columna 6 o en la fila 6 / columna 2.

c. Dibujar un café en la fila 4 / columna 6 o fila 6 / columna 4.



Una vez dibujada la comida, deberemos observar si tenemos alguna de las figuras que se pueden puntuar (las hay de 1/2/3/4 casillas). Tenemos que elegir entre completar una de las figuras o esperar a tener una más grande en un futuro. Si queremos completarla, deberemos dibujar la figura con una línea a través de las calles. Hay diferentes opciones de figuras que podemos dibujar y aparecen en el lado derecho de la hoja de jugador (de 1,2,3 y 4 casillas). Cuando completamos una figura, deberemos marcar con una cruz uno de los círculos de la categoría de figura correspondiente.



● Cada figura debe contener sólo un tipo de comida y se pueden dibujar en cualquier posición y orientación (vertical, horizontal y volteada).

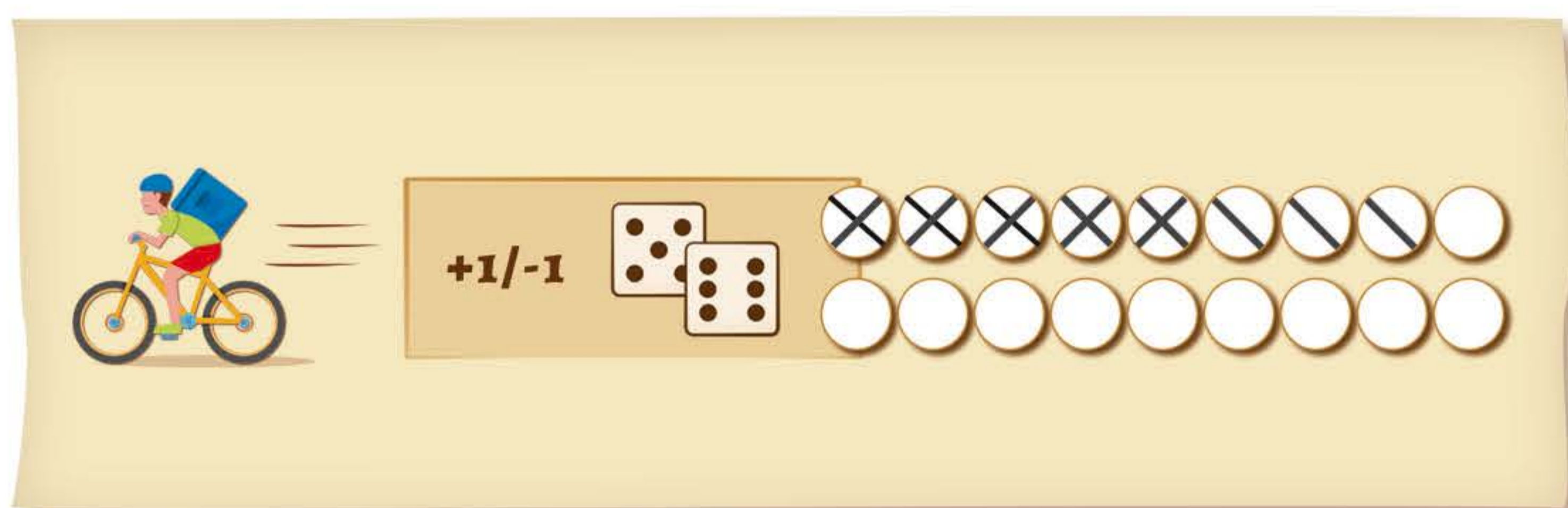
● Únicamente podemos completar una figura justo después de dibujar una comida y deberá ser la figura de esa comida que acabamos de dibujar. Si al finalizar la partida se queda una figura sin completar, esa figura no puntuará.

● Si al completar una figura, hemos conseguido llenar toda una columna o fila con diferentes figuras dibujadas, deberemos marcar con una cruz uno de los círculos de la categoría filas/columnas.

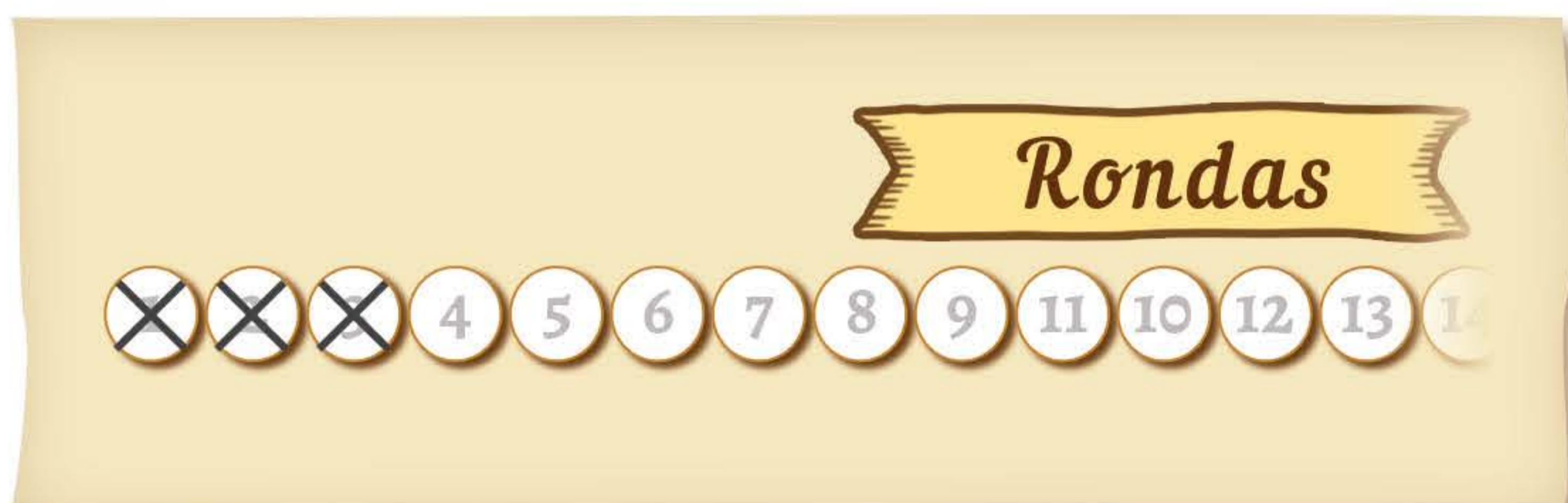


Opción 2 - Pasar: Si pasamos, deberemos marcar con una raya 3 de los círculos vacíos de los repartidores. Los círculos que tengamos con una sola raya serán repartidores que tendremos disponibles.

Esos repartidores podremos usarlos cuando vayamos a dibujar y servirán para modificar el valor de los dados, para nuestro uso. Cada repartidor que utilicemos nos permitirá sumar o restar 1 al resultado de los dados. Podemos utilizar varios repartidores para modificar 1 solo dado, o repartirlos entre varios. También se puede pasar de 1 a 6 y de 6 a 1. Cada repartidor que utilicemos deberemos marcarlo con una segunda raya, creando una cruz (ese repartidor ya no estará disponible). Al inicio de la partida tendremos 3 repartidores disponibles.



Cuando todos los jugadores hayan jugado, deberán marcar con una cruz la ronda correspondiente.



Final de la partida

La partida finalizará cuando se hayan completado un total de 20 rondas.

Cada jugador puntuará en la fila inferior de su hoja todas sus figuras y filas/columnas completadas. Cada figura puntuará en función de las casillas que tenga (1, 3, 5 y 8 puntos)



www.cacahuetegames.com



www.rundosstudio.com

#tetreata

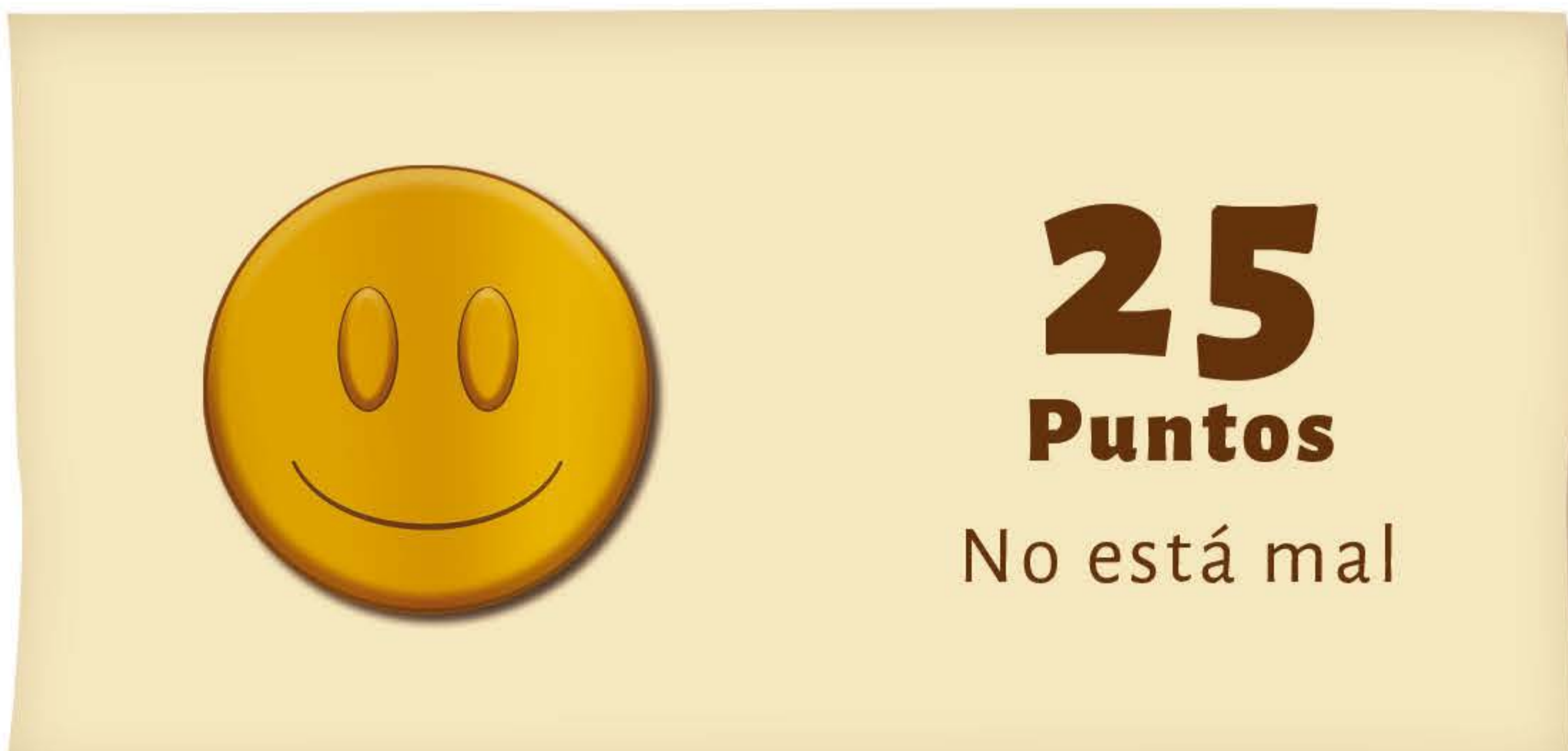
¡Síguenos en nuestras redes!



VERSIÓN EN SOLITARIO "EMPLEADO DEL MES"

Se juega de la misma manera, y nuestro objetivo será obtener el mayor número de puntos posibles para conseguir ser el empleado del mes.

Objetivos:



LAB RATS

Encarna un espécimen con una mutación única y recorre un laboratorio lleno de trampas y recompensas. El último sobreviviente o quien logre salir demostrará ser el espécimen superior.



Magus

AURA Y MORTIS

Conviértete en un hechicero y toma el control de un héroe para recorrer el castillo de Ardeth. A lo lejos, mueve los hilos de los eventos, completa misiones y distintos objetivos hasta conseguir 10 puntos de dominio y proclamarte el nuevo señor del castillo.

PRÓXIMAMENTE!

Aventúrate en nuevas y misteriosas tierras. Toma posesión de distintos territorios en el valle, intentando ser el jugador que mejor ubique sus asentamientos al final del juego.

1. Coloca una carta en juego
2. Reclama el territorio
3. Puntúa según el efecto

¡Sencillo y desafiante!



Cat Café

Roll & write ligero y divertido.

Haz que tu lugar en Cat Café sea el mejor! Dibuja juguetes colocándolos de la manera más favorable y gana atrayendo la mayor cantidad de gatos.

