

# CARRERA DE COMPRAS

REGLAMENTO A TODO COLOR

COLORIDO  
JUEGOS

Texto: Mica y Pablo Koncurat  
Dibujos: Caito Onnainty





# CARRERA DE COMPRAS

La Abuela ha regresado de su gira rockera y quiere enseñar a sus nietos sus riquísimas recetas. Los nietos, cuatro jóvenes maravillosos, dotados de habilidades únicas, han dejado desvanecer los lazos familiares que los unen. La Abuela tratará por todos los medios que vuelvan a compartir el cariño de antaño.

Deberás asumir el rol de uno de los nietos y colaborar con los demás para lograr un objetivo común, **¿podrán cumplir con el legado de la Abuela?**

## COMPONENTES

1 tablero de juego.



4 cartas de personajes.



4 fichas de jugadores.



12 recetas de la Abuela y 2 recetas en blanco para completar a elección



8 fichas marcadoras.



1 dado.



52 monedas (16 monedas x \$10, 12 monedas x \$5, 12 monedas x \$2 y 12 monedas x \$1).



# RESUMEN Y OBJETIVO DEL JUEGO

Los jugadores comienzan con una suma de dinero debiendo circular por el supermercado para comprar los productos de la receta de la Abuela. Deben colaborar entre sí para darle los productos a la Abuela y de este modo ganar la partida.

Si algún jugador no puede pagar lo indicado en el tablero, los demás le ayudarán a pagar. En el supuesto de que algún jugador se quedara sin dinero, siguen jugando y sus gastos son asumidos por los demás jugadores. Si entre todos los jugadores no pueden pagar lo indicado en el tablero, perderán la partida.

## PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- 1.- Colocar el tablero en el centro de la mesa.
- 2.- Repartir a cada jugador una cantidad de monedas de acuerdo a la cantidad de jugadores que participan. Las monedas restantes quedan a un costado e integran la banca, la cual no pertenece a ningún jugador, pero que todos colaboran en su funcionamiento de cobrar, pagar y dar vueltos.

JUGADORES	MONEDAS
2	\$50
3	\$45
4	\$40

- 3.- Cada jugador toma una Carta de Personaje al azar y el carro correspondiente.

**Ejemplo.** María toma la Carta de Personaje de **JUANCA** entonces debe tomar el carro color ROJO.

- 4.- Los carros son ubicados en la casilla de la Abuela del Tablero de Juego.
- 5.- Se debe retirar una tarjeta de receta al azar, la cual será el objetivo de la partida. De acuerdo a la cantidad de productos necesarios, se separan la misma cantidad de fichas marcadoras, las cuales serán ubicadas en el tablero, en la casilla correspondiente al producto, con la cara del carrito a la vista.

Ejemplo: Partida 2 jugadores



## ¿COMO SE JUEGA?

El Jugador más joven comienza a jugar, lanza el dado y mueve tantas casillas como indica el mismo debiendo respetar las habilidades de cada personaje (ver más adelante habilidades especiales de los personajes). Luego debe realizar lo indicado en la casilla alcanzada y termina su turno, continúa el próximo jugador siguiendo las agujas del reloj.

## RECETAS

Las recetas indican la cantidad de productos necesarios para su realización, que varía de acuerdo al número de jugadores.

JUGADORES	PRODUCTOS
2	5
3	6
4	8

De acuerdo a la cantidad de productos necesarios, se separan la misma cantidad de fichas marcadoras, las cuales serán ubicadas en la casilla correspondiente al producto con la cara del carrito a la vista.

Si la receta indicara que un producto se encuentra repetido (en los casos de 3 ó 4 jugadores), los jugadores deberán comprar dicho producto todas las veces indicadas en la receta. **No podrán comprar mas de un producto en un mismo turno.**

**Ejemplo:** En una partida de 4 jugadores, sale el objetivo **spaghetis con salsa**, en este caso los jugadores deben comprar dos unidades de FIDEOS para la receta. Juan llega a la casilla **fideos**, solo puede comprar una unidad, pagará a la banca \$4. Luego deberán los jugadores visitar nuevamente la casilla de **fideos** para comprar la otra unidad requerida.



Una vez que un jugador llegue a la casilla del producto y pague el precio del mismo a la banca, tomará la ficha marcadora y la ubicará en el lugar correspondiente de la Receta dejando el tilde a la vista, lo que permitirá ver el avance en el cumplimiento de la misma.

**Ejemplo.** María llega a la casilla carne, paga \$9 a la banca y retira la ficha marcadora del tablero para colocarla en la receta.



# TABLERO

El tablero del juego representa un supermercado, en el cual deben movilizarse los carros de los jugadores. Consta de indicaciones que determinan la dirección que debe seguir el jugador una vez que debe mover su ficha.

**Ejemplo.** María se encuentra en la casilla "abuela" y en su turno tira el dado y saca 6. En este caso, puede optar por ir a la casilla "súper oferta cobre \$7" (en el pasillo de la despensa), o bien a la casilla "carnicería", o a la casilla del producto "naranja" entrando por el pasillo de la verdulería. No puede ir a la casilla del producto "agua" ingresando por el pasillo de bebidas porque es contramano.

**Ejemplo.** Pedro se encuentra en la casilla "despensa" y tira el dado y saca 6. En este caso, puede optar por ir a la casilla "comodín", "dulce de leche", "milanesa" o a la casilla "ir a: panadería o carnicería" del pasillo de la verdulería, a su elección.

**Ejemplo.** Lucio se encuentra en la casilla "salchicha" y tira el dado y saca 5. Entonces debe ir a la casilla "chocolate", puesto que no puede doblar en el pasillo de verdulería porque es contramano. Si luego tira y saca 4 tampoco puede ingresar al pasillo de despensa porque es contramano por lo que deberá ir a la casilla "panadería".

## CASILLAS

El jugador luego de avanzar caerá en una nueva casilla que puede tener diversas acciones las cuales deberá cumplir.

**Casillas de productos:** Cuando un jugador llega a una casilla de un producto debe pagar en monedas a la banca la suma indicada.



Por ejemplo: Si Pedro cae en la casilla de "café" deberá pagar \$8 a la banca.

**Importante.** Si algún jugador no puede pagar lo indicado en el tablero, los demás le ayudarán a pagar. Si la casilla representa un ingrediente de la receta deberá tomar la ficha marcadora y colocarla en la receta.

**Casillas de "cobre":** Permiten al jugador recaudar de la banca la cantidad de dinero indicada.



**Casilla "Abuela":** Cuando un jugador pasa o cae en esta casilla cobra \$10 pesos de la banca que le da la abuela. Asimismo, cuando ya se han obtenido todos los productos de la receta, uno de los jugadores deberá llegar a esta casilla para entregar los productos a la abuela y de este modo todos ganarán la partida.

**Casillas violetas:** Son aquellas que envían a los jugadores inmediatamente a otra casilla del tablero a excepción de GABY (ver en habilidades de los personajes).

**1.- Casillas "TIRA Y VUELVE A...".** Al caer en estas casillas, el jugador deberá lanzar nuevamente el dado y en función del resultado del mismo, deberá ir a la casilla indicada. Siendo que debe retroceder, entonces no pasará por la casilla de la "Abuela", por lo que no cobrará los \$10.



**2.- Casillas "IR A...".** Al caer en estas casillas, el jugador podrá elegir entre las opciones, debiendo ir al lugar indicado y en el turno siguiente continúa desde allí.

IR A:  
PANADERIA  
O  
CARNICERIA

**3.- Casilla "RETROCEDA".** Al caer en esta casilla, inmediatamente debe tirar nuevamente el dado y retroceder tantas casillas como indique el mismo. Luego deberá cumplir la acción de la casilla y finaliza su turno.

RETROCEDA  
EL VALOR DE  
UN DADO

**Casilla "Comodín".** El jugador que cae en esta casilla elige una casilla de producto correspondiente a un ingrediente de la receta objetivo y lleva a esa casilla su ficha junto con la de los demás jugadores. Todos los jugadores deben pagar el producto. Si no tienen entre todos los jugadores suficiente dinero para pagar, no pueden usar la acción de la casilla **"Comodín"**.



**Ejemplo:** En una partida de tres jugadores, Juan cae en la casilla **"comodín"** y decide ir a la casilla **"chocolate"** que es un ingrediente de la receta objetivo, entonces María y Pedro deben ir también a la casilla **"chocolate"**. Todos los jugadores deben pagar el valor del producto a la banca.

**Casilla "Cafetería".** Al caer un jugador en esta casilla, invita a los demás a un cafecito, por lo que las fichas de los demás deben ir hasta la **Cafetería**. El jugador que invitó debe pagar un café por cada jugador que cuesta \$5 cada uno. Si no tiene dinero, entre todos pagan la cuenta.



**Casilla "Baño".** Al caer un jugador debe pagar \$1 y permanecerá en esa casilla hasta tanto otro jugador pase o caiga en dicha casilla. Todos los turnos en que deba permanecer en el **"Baño"** deberá seguir pagando \$1. Los jugadores pierden su habilidad especial cuando están en el **Baño** y la recuperan al salir.



## PERSONAJES HABILIDADES ESPECIALES

### JUANCA, bebé capitán de un barco pirata...

Puede elegir entre mover lo que indica el dado o su doble. Antes de tirar debe indicar si usará la habilidad especial de mover doble.



**Ejemplo.** Pedro, quien representa al **BEBÉ** avisa que utilizará la habilidad especial, tira el dado y saca 2, entonces debe mover 4 casillas.

## GABY, la primera niña que dio la vuelta al mundo volando.



Ella puede decidir a dónde va, por lo que no está obligada a respetar las casillas **VIOLETAS** ("IR A...", "TIRA Y VUELVE A...", y "RETROCEDA"). Entonces al caer en una de estas casillas debe indicar qué hará, si respetará las mismas o no, siguiendo con el recorrido del tablero.

## VALENTÍN VENTO, científico que ha encontrado la fórmula perfecta, puede cambiar tiempo por dinero.



Cuando algún jugador se quede sin dinero, incluso el científico, en vez de mover, puede optar por tirar el dado y el valor obtenido lo cobrará en dinero y se lo entregará al/los jugador/es que estaba/n sin dinero. Previo a tirar el dado, debe indicar si usará esta habilidad. Si son varios los jugadores sin dinero lo dividirán entre todos.



## JANIN, dueña de los caminos y elige su propio destino.

Tiene la habilidad de poder mover hacia adelante o hacia atrás la tirada del dado. Antes de tirar debe mencionar si moverá hacia atrás, si nada dice, debe mover hacia adelante. No puede retroceder más allá de la casilla "**ABUELA**", si retrocede hacia esta casilla no cobra los \$10, porque no pasa por la misma.

**Regla de movimiento:** Todos los personajes a excepción de GABY, deberán indicar antes de tirar el dado si harán uso de la habilidad especial. Si tiran el dado y nada dicen, deberán mover no pudiendo utilizar la habilidad especial en ese turno.

## FINAL DEL JUEGO

El juego termina cuando los jugadores logran comprar todos los productos de la receta y uno de ellos llega a la casilla donde está la ABUELA y le hace entrega de los productos. En este caso todos los jugadores ganan la partida. Además, el juego termina cuando todos los jugadores se quedan sin dinero y no pueden pagar lo indicado en una casilla. En este caso pierden la partida.

## OTRAS MODALIDADES DE JUEGO

**Dificultad.** Se pueden jugar partidas con mayor dificultad.

JUGADORES	MONEDAS
2	\$40
3	\$35
4	\$30

**Modo individual.** El jugador elige un personaje al azar y comienza con \$50 en monedas, si logra ganar la partida, puede jugar nuevamente e ir restando monedas.

**Modo competitivo.** Los Personajes pierden sus habilidades especiales. Las recetas no se utilizan en esta modalidad. Cada jugador comienza con \$40 en monedas, a medida que se van quedando sin dinero son excluidos de la partida, el último jugador en quedar con dinero gana la partida. Además, se modifica el efecto de la Casilla **"comodín"**, que en esta modalidad el jugador que llega a la misma elige a otro jugador y lo envía a cualquier casilla de producto, debiendo este último cumplir con la acción de la casilla. En la casilla **"cafetería"**, deben concurrir todos los jugadores y cada uno debe pagar su café. El jugador que caiga en la casilla **"baño"** pagará \$1 y al siguiente turno seguirá jugando.



¡ESTEMOS EN CONTACTO!



@coloridojuegos

[www.coloridojuegos.com.ar](http://www.coloridojuegos.com.ar)

