



ERIZOS A LA CARRERA

¡Cuidado con
los pinchos!



Un juego de 3 a 5 jugadores,
a partir de 6 años

Autor: Reiner Knizia
Ilustraciones: Rolf Vogt

COMPONENTES



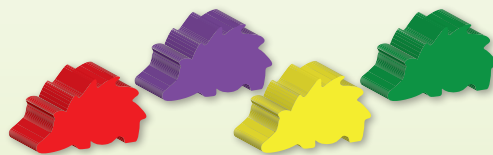
tablero



55 cartas



36 fichas de puntos



4 erizos

OBJETIVO DEL JUEGO

Se juegan tantas rondas como jugadores haya en la partida, calculando la puntuación de cada ronda de

manera independiente. El jugador con más puntos al final de la partida será el ganador.



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Coloca el tablero en el centro de la mesa.
2. Coloca los erizos en la casilla de salida (START).
3. Deja las fichas de puntos junto al tablero.
4. Baraja todas las cartas.
 - Si sois 3 jugadores, retira 10 cartas de la partida.
 - Si sois 4 jugadores, retira 3 cartas de la partida.
 - Si sois 5 jugadores, usaréis todas la cartas.
5. Reparte las cartas de manera equitativa entre los jugadores.

Preparación de una ronda para 5 jugadores



DESARROLLO DEL TURNO

El jugador que más recientemente haya comido una manzana (o, en su defecto, el jugador más joven) da inicio a la partida, jugando 1 carta de su mano y dejándola boca arriba en una pila junto al tablero.

A continuación, mueve el erizo que aparece en la carta.

⊕ → 1 casilla

⊕ ⊕ → 2 casillas

Nota: las cartas con un erizo multicolor son comodines (el jugador que las juega elige qué erizo quiere mover).

El turno del jugador activo concluye en este momento y pasa al jugador de su izquierda.



Ejemplos:



El jugador activo juega una carta violeta con 2 símbolos +, así que avanza 2 casillas el erizo violeta.



El jugador activo juega una carta multicolor con 1 símbolo +, y elige avanzar 1 casilla el erizo rojo.

FIN DE LA RONDA Y PUNTUACIÓN

La ronda termina cuando un erizo llega a la última casilla del tablero (valor 3) y se procede a puntuar.

Puntuación

Los jugadores consiguen puntos por las cartas que les quedan en la mano.

- Cada carta valdrá tantos puntos como indique la casilla en la que esté el erizo de ese color.

Ejemplo: el erizo verde está en una casilla de valor 2, así que cada carta verde valdrá 2 puntos.

- Los comodines valen 0 puntos.
- El jugador que termina la ronda consigue 3 puntos adicionales.

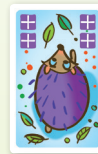
Cada jugador cuenta los puntos que ha conseguido y coge las fichas de puntos necesarias para indicar su puntuación de la ronda. Estas fichas deben permanecer a su lado hasta el final de la partida.

Si un jugador termina la ronda con puntuación negativa, consigue 0 puntos (no se restan del total de las rondas anteriores).

Nueva ronda

Prepara una nueva ronda siguiendo los pasos que se han explicado previamente. La persona a la izquierda del anterior jugador inicial dará comienzo a la ronda.

Ejemplo de puntuación:



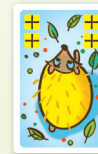
3

(3x1=3)



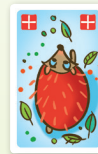
6

(2x3=6)



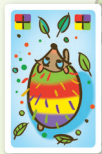
0

(0x1=0)



-1

(-1x1=-1)



0

(comodín)

Ángela termina la ronda moviendo el erizo violeta a la última casilla del tablero y consigue 8 puntos por las cartas que le quedan en la mano (3 + 6 + 0 - 1 + 0). A este resultado hay que añadir los 3 puntos adicionales por terminar la ronda, así que consigue un total de 11 puntos.



FIN DE LA PARTIDA Y PUNTUACIÓN

La partida concluye cuando se han jugado todas las rondas. Acto seguido, cada jugador procede a sumar el valor de todas las fichas que ha conseguido.

¡El jugador con más puntos será el ganador!
En caso de empate, ganará el jugador empatado que haya conseguido más puntos en la última ronda.

VARIANTE AVANZADA

Esta variante utiliza un sistema de puntuación más complejo y requiere habilidades matemáticas más avanzadas. Recomendamos que se emplee con jugadores más mayores o que estén familiarizados con el juego básico.

Puntuación

Los jugadores consiguen puntos por las cartas que les quedan en la mano. La puntuación de cada color está vinculada al valor de la casilla en la que se encuentra el erizo correspondiente.

- Cada **pareja de cartas con un símbolo +** vale 5 veces el valor de la casilla.
- Cada **carta restante con un símbolo +** vale tanto como la casilla.
- Cada **carta con doble símbolo +** vale el doble que la casilla.
- Los **comodines** valen 0 puntos.
- El jugador que termina la ronda consigue 6 puntos adicionales.
- En el extraño caso de que se agoten las fichas de puntos, podéis llevar la cuenta en un papel.

Ejemplo de puntuación para la variante avanzada:



6 (3x2=6) 10 (2x5=10) 2 (2x1=2) -5 (-1x5=-5) 0 (comodín)

Ángela termina la ronda moviendo el erizo violeta a la última casilla del tablero y consigue 13 puntos por las cartas que le quedan en la mano (6 + 10 + 2 - 5 + 0). A este resultado hay que añadir los 6 puntos adicionales por terminar la ronda, así que consigue un total de 19 puntos.



EGMONT

© 2014 Egmont Polska Sp. z o.o.

© 2014 Dr. Reiner Knizia

© 2014 HomoLudicus Juegos, S.L.

C/ Ferrer i Guardia, 28 1º 2ª
08150 Parets - España


homoludicus
www.homoludicus.org

Juego solidario
Ayudar Jugando
www.ayudarjugando.org

Autor: Reiner Knizia
Ilustrador: Rolf Vogt
Traducción: Maite Madinabeitia

¡Aprende a jugar!
Conéctate a nuestra
web para ver un
vídeo explicativo.

