

Busca Trufas

MICAH
FULLER

Un juego de mesa para 2 jugadores de Micah Fuller.

INTRODUCCION

Buscatrufas es un juego rápido de estrategia donde dos jugadores compiten para recoger la máxima cantidad de trufas de cada color.

Los jugadores, por turno, mueven sus cerditos busca-trufas por el prado recogiendo trufas de 5 tipos diferentes.

Sacrificando algunas, los jugadores pueden adquirir más cerditos para acelerar la búsqueda. ¡Pero sacrificar demasiadas trufas puede hacerte perder! Cuando se hayan recogido todas las trufas, el jugador que haya conseguido la mayoría en al menos tres tipos diferentes gana.

¡Tu reputación como el mejor buscador de trufas está en juego!

COMPONENTES

- 36 losetas de prado



- 1 loseta del pueblo



- 8 cerditos (2 colores, 4 de cada)

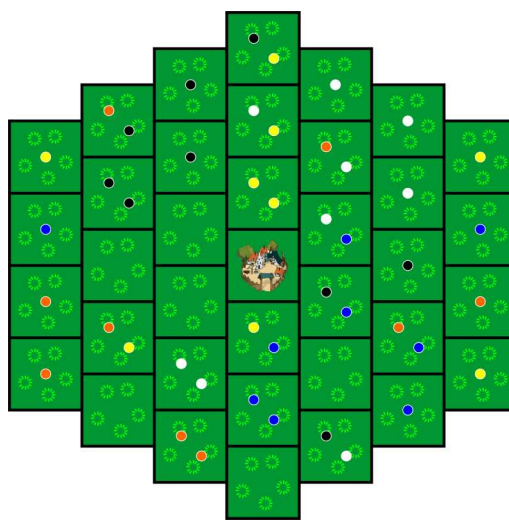


- 45 trufas (5 colores, 9 de cada)

PREPARACIÓN

Coloca las losetas aleatoriamente formando un hexágono con 4 losetas por lado, con la loseta de **pueblo** en el centro.

Coloca las **trufas** en las losetas de acuerdo con los colores indicados en cada una (observa que algunas no tienen trufas, otras tienen 1 y el resto 2).



Ejemplo de preparación

JUGAR

El jugador inicial se determina aleatoriamente.

El jugador que no es el inicial, debe colocar **1 cerdito** de cada color en una loseta adyacente al **pueblo** (hay 6 losetas posibles). Los cerditos pueden estar en la misma loseta o en distintas.

El jugador inicial comienza su turno.

En su turno, cada jugador debe mover cada uno de sus cerditos a una loseta adyacente. Si hay alguna trufa en ella, el jugador debe coger una de ellas. Todas las trufas recogidas deben permanecer a la vista de ambos jugadores. Por último el turno pasa al otro jugador.

Al comienzo del turno, antes de mover los cerditos, el jugador puede, si lo desea, descartar **4 trufas del mismo color**. A cambio recibirá un cerdito adicional que colocará en la loseta del pueblo. Podrá utilizar el nuevo cerdito desde este turno.

No puede moverse un cerdito al pueblo una vez haya salido de él.

VICTORIA

Cuando todas las trufas se hayan recogido, los jugadores cuentan el número de trufas de cada color en su poder (las trufas descartadas para adquirir cerditos no cuentan). Por cada color en el que un jugador tenga más trufas recibe **un punto**. El jugador con más puntos gana la partida.

Un jugador puede **reclamar** la victoria antes de finalizar la partida si puede demostrar que ha recogido suficientes trufas.

Si en cualquier momento durante la partida, un jugador ha recogido las **9 trufas** de un mismo color gana automáticamente (las trufas descartadas no cuentan).