



Un juego para 2 a 4 personas de
Néstor Romeral Andrés

INTRODUCCION

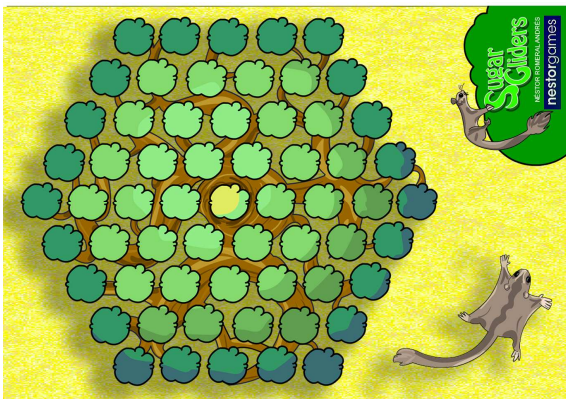
Sugar Gliders es un juego para dos a cuatro personas y cada partida dura unos 20 minutos. Cada jugador tiene un marsupial (sugar glider) que debe recolectar la mayor cantidad de frutas posible, saltando de rama en rama.

El **sugar glider** (petauro del azúcar) es un pequeño marsupial al que le encanta la comida dulce como la fruta y el néctar. Es capaz de saltar y planear por el aire, como una ardilla voladora.

MATERIAL

Necesitas esto para jugar a **Sugar Gliders**:

- Un tablero con un árbol de 61 casillas.



- 4 marsupiales en 4 colores:



- 60 fichas de frutas de 5 tipos (12 de cada):



(La fruta grande morada cuenta como 5 puntos)

- Un estuche de transporte.

PREPARACIÓN

Cada jugador elige un color y toma el *marsupial* correspondiente.

Dejando vacía la casilla central, los jugadores distribuyen al azar las 60 fichas en las otras 60 casillas del árbol, una por cada casilla y boca arriba.

El jugador 'blanco' comienza eligiendo un espacio cualquiera en el que haya una ficha de 1 fruta (valor 1) y coloca su *marsupial* sobre ella. La ficha que hay en esa casilla es su '**ficha de salto**'. Por turno, el resto de jugadores hace lo mismo.

CÓMO JUGAR

Comenzando por 'blanco', se juega por turnos en sentido contrario a las agujas del reloj. En tu turno, debes hacer **saltar** a tu marsupial o dejar que se eche una pequeña **siesta**:

SALTAR

Mueve tu marsupial en línea recta un número de casillas igual al valor de tu '**ficha de salto**' (esto implica un espacio en el primer turno). Si no tienes una '**ficha de salto**' bajo tu marsupial, debes usar una de tu **reserva**. Recuerda que las frutas moradas valen 5 puntos de movimiento.

Después tomas la '**ficha de salto**' que has utilizado y la colocas frente a ti boca arriba. Esto es tu '**reserva**' (vas acumulando fichas). Si no tenías una ficha de salto bajo tu marsupial y has tenido que usar una de tu reserva, descártala dejándola dentro del estuche; ya no puede utilizarse durante la partida.

La ficha sobre la que tu marsupial ha aterrizado es tu nueva ficha de salto.

Excepciones:

- Los marsupiales no pueden saltar fuera del árbol.
- Un marsupial colocado en el espacio central puede saltar a cualquier espacio utilizando cualquier ficha de su reserva (no es necesario ir en línea recta ni que el valor de la ficha coincida con la longitud del salto).
- Un marsupial no puede moverse a través de otro marsupial.

Ejemplo: Ana quiere hacer saltar a su marsupial, pero no hay una ficha de salto debajo de él. Utiliza un '2' de su reserva, hace saltar 2 casillas a su marsupial en línea recta y descarta la ficha que ha utilizado metiéndola en el estuche.

SIESTA

No mueves a tu marsupial. Toma la ficha que hay debajo de él (si hay alguna) y añádela a tu reserva.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando todos los marsupiales han dormido la siesta en la misma ronda, o cuando el árbol se queda sin frutas; lo que ocurra antes.

Cada jugador suma los valores de las fichas de su reserva (las moradas valen 5). El jugador con más puntos gana. En caso de empate juega otra vez.

VARIANTE PARA 2 JUGADORES

Para juegos de 2 jugadores mas cortos, descarta todas las fichas moradas y 3 fichas de cada uno de los otros tipos. Juega en el tablero interior (lado 4).