

ES

10+

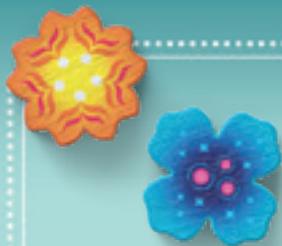


50'

GLOOMIES



Ravensburger



Los Gloomies

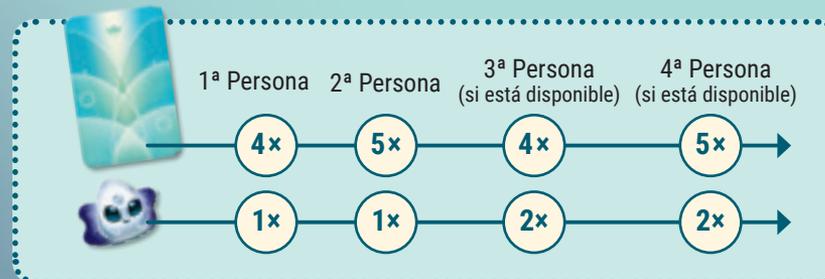
son pequeñas criaturas de una galaxia lejana a las que les encantan las flores de colores. Asumirás el papel de los Gloomies del jardín, encargados de cultivar y cosechar las flores. Tus pequeños ayudantes te apoyarán. Luego podrás decorar a otros Gloomies -o a ti mismo- con las flores que hayas cosechado.

Material de juego

- 1 Un campo de juego compuesto por la caja de juego con inserto y 2 niveles
- 2 Un cuenco para guardar flores compuesto de 3 partes
- 3 60 flores de madera
(18 × lirio lunar, 15 × flor orbital, 15 × cardo solar, 12 × amapola galáctica)
- 4 60 tarjetas de flores
(14 × lirio lunar, 12 × flor orbital, 12 × cardo solar, 8 × amapola galáctica, 14 × comodines con 2 tipos de flor cada uno)
- 5 16 cartas de pedido
- 6 24 fichas de bonificación redondas de doble cara (morado/turquesa)
- 7 20 "pequeños ayudantes"
(Nota: Las diferentes formas no tienen ningún significado en el juego. Todos los pequeños ayudantes se utilizan de la misma manera)
- 8 12 fichas de "polvo estelar"
- 9 48 fichas de puntos de victoria (con los valores 1, 3, 5, 10, 25 y 50)
- 10 4 ayudas de juego de doble cara (morada/turquesa)

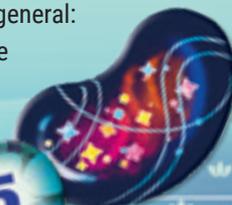
Preparación

- A Saca todos los materiales de la caja. A continuación, monta el **campo de juego en la caja**: primero coloca el nivel sin agujeros en el inserto de la caja. A continuación, coloca encima el nivel con agujeros. *Para mayor variedad, puedes rotar y girar la capa inferior como desees en cada partida.*
- B Coloca las **60 flores** en la bandeja de suministros y sitúala junto a la zona de juego.
- C Gira las **24 fichas de bonificación** a la **cara morada** y forma 8 pilas de 3 fichas cualesquiera. Coloca estas pilas (**con los lados morados** hacia arriba) en los 8 huecos del **borde morado del área de juego**. Los huecos del **borde turquesa** opuesto permanecen vacíos.
- D Baraja y apila las **16 cartas de pedido** boca abajo. Coloca 3 órdenes **boca arriba** junto a la pila.
- E Baraja las **60 cartas de flor** y apílalas también boca abajo. De nuevo, coloca 3 cartas **boca arriba** junto al montón.
- F Coge **1 ayuda de juego** cada vez y colócala delante de ti con la **cara morada** hacia arriba. Decide quién empieza (*por ejemplo, quién regaló flores el último*). Dependiendo del lugar que ocupes en el orden de juego, robas un número determinado de cartas de flores de entre las cartas del montón boca abajo y recibes pequeños ayudantes de la siguiente manera:

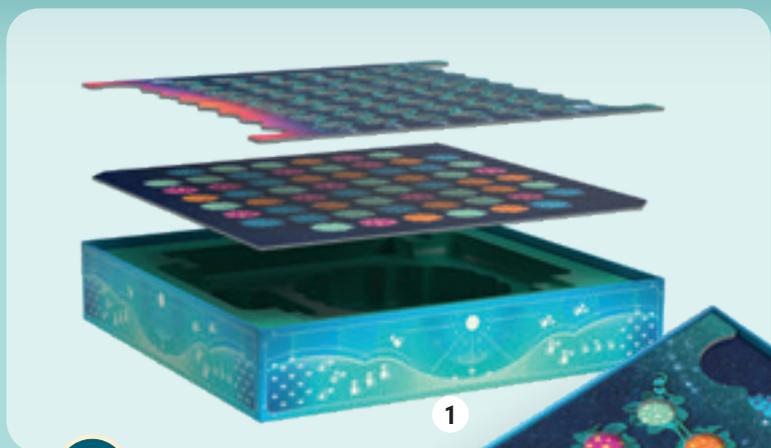


Mantén tus cartas de flor en secreto en tu mano. Guarda los pequeños ayudantes junto a tu ayuda de juego.

- G Reserva todos los materiales restantes como suministro general: los pequeños ayudantes restantes, las fichas de puntos de victoria y el polvo de estrellas.



Ejemplo de montaje para 3 jugadores



A

1

E

4

3.

10

C

6

6

B

3

2

D

5

G

9

7

1.

10

F

10

2.



8

G

Resumen

Una partida de Gloomies consta de dos fases. En la primera fase, "**Cultivo**", juegas cartas para colocar flores en los agujeros del tablero. En cuanto todos los agujeros del tablero estén llenos hasta la línea blanca, la fase termina. A continuación, recibirás puntos de victoria por las cartas de flores que hayas jugado para cultivar flores. ¡Cuanto más cartas, más puntos!

A continuación viene la segunda fase, "**Cosecha**". En esta fase, vuelves a utilizar las cartas que has jugado anteriormente para retirar las flores del campo de juego.

En cuanto el campo de juego haya sido cosechado hasta la línea, la fase termina y con ella el juego. Recibirás puntos de nuevo, esta vez por las flores cosechadas y las misiones completadas.

También tienes la posibilidad de recibir una bonificación en cada turno. Esto te da acceso a las misiones y al polvo de estrellas, entre otras cosas, que pueden hacerte ganar puntos de victoria adicionales.

¡Gana quien haya conseguido más puntos después de ambas fases!

Fase 1: Cultivo

Es tu turno. Cada turno consta de tres pasos:

1. Primero, juegas hasta 3 cartas de tu mano para cultivar flores en los huecos del tablero.
2. Después, puedes recibir una bonificación, dependiendo de la última flor que hayas plantado.
3. Por último, coges 1 ó 2 nuevas cartas de flor del expositor.

Entonces es el turno de la siguiente persona en el sentido de las agujas del reloj. Se suceden los turnos hasta que todos los agujeros del campo de juego se hayan llenado hasta la línea blanca. Entonces termina la fase 1 y se procede a la primera ronda de puntuación.

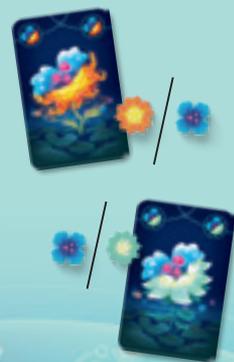
Un turno en detalle

1. Jugar las cartas y cultivar flores

El campo de juego está dividido en 6 filas de parterres, cada una con 8 agujeros. En cada turno, eliges exactamente 1 fila en la que quieres cultivar flores. Entonces juegas hasta 3 cartas de flores de tu mano para plantar el mismo número de agujeros en esta fila. Las cartas que juegues deben coincidir con los tipos de flores que se ven en los agujeros.

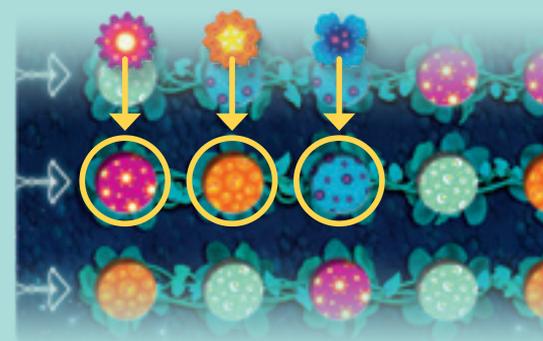
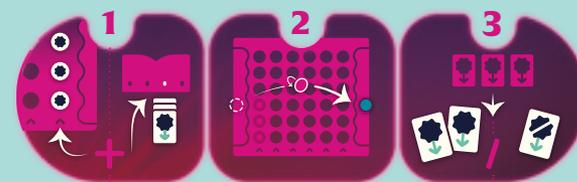
Empiezas siempre en el borde del tablero con las flechas (ver ilustración). Desde allí, planta en los primeros agujeros libres en línea recta en la dirección de las flechas.

Importante: no está permitido cambiar de fila ni saltarse agujeros.



Notas:

- Puedes utilizar los **comodines** como uno u otro tipo de flor al jugar, pero sólo para 1 agujero cada vez.
- La línea blanca del campo de juego no es un obstáculo. Los agujeros situados detrás de la línea pueden rellenarse del mismo modo que los situados delante de ella.
- Siempre puedes jugar **menos cartas** si no tienes o no quieres jugar 3 cartas iguales. Si no juegas ninguna carta en un turno, sáltate el paso 2 de tu turno y ve directamente al paso 3. Para compensar, recibes 1 pequeño ayudante del suministro.



Dirección de plantación →

Los pequeños ayudantes - Parte 1

Puedes devolver cualquier número de ayudantes al suministro al plantar flores. Puedes jugar 1 carta adicional para plantar otro agujero en la fila seleccionada por cada pequeño ayudante que devuelvas de esta forma. Por supuesto, estas cartas adicionales también deben coincidir.



Ejemplo 1:

Tienes dos **flores orbitales**, una **amapola galáctica** y un **lirio lunar** en tu mano.

En la **fila 1**, podrías plantar los dos primeros agujeros jugando una **flor orbital** y la **amapola**. No puedes jugar en la **fila 2** porque necesitas un **cardo solar** para el primer agujero.

En la **fila 3**, podrías jugar el máximo número de cartas (**lirio lunar** y 2x **flor orbital**) y plantar en 3 agujeros. Si utilizas un pequeño ayudante, podrías incluso jugar tu cuarta carta (**amapola galáctica**) y plantar también en el cuarto agujero.

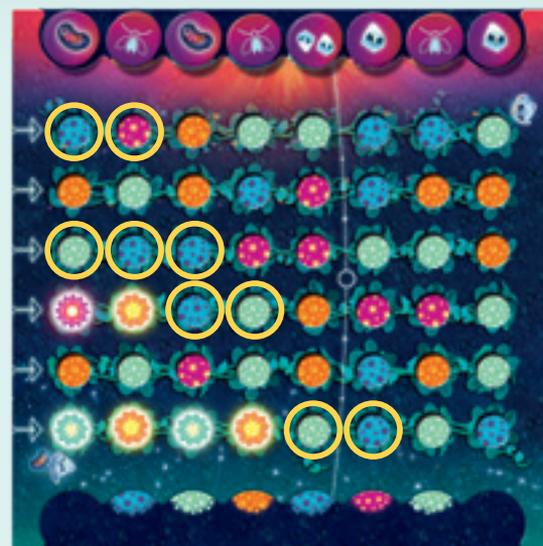
Ya hay flores en la **fila 4**. Si las eliges, empieza por el primer agujero libre detrás de las flores. Podrías jugar una **flor orbital** y luego el **lirio lunar**.

No puedes jugar en la **fila 5**. Dos de tus cartas caben de nuevo en la **fila 6**. El hecho de que juegues sobre la línea blanca es irrelevante a la hora de jugar.



Las cartas de tu mano

- Fila 1 →
- Fila 2 ⚡
- Fila 3 →
- Fila 4 →
- Fila 5 ⚡
- Fila 6 →



Ejemplo 2:

En tu siguiente turno, sólo tienes dos cartas en la mano: una **amapola galáctica** y un comodín, que puedes usar como **flor orbital** o como **cardo solar**.

En la **fila 1**, podrías plantar 2 agujeros si utilizas el comodín como **flor orbital**.

Las **filas 2 y 4** requieren **lirios lunares** a continuación, así que no puedes jugar ahí.

En la **fila 3**, tu comodín es inútil, pero podrías jugar la **amapola**.

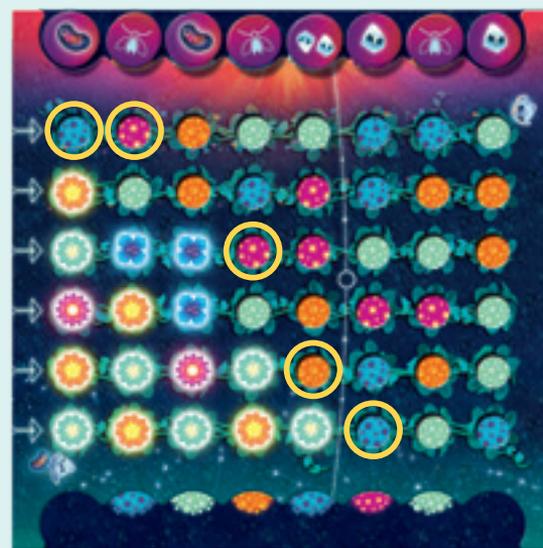
En la **fila 5**, podrías jugar tu comodín como **cardo**. Sin embargo, no sería posible plantar un segundo agujero en la fila, ya que sólo puedes utilizar el comodín para 1 agujero.

También podrías jugar el comodín en la **fila 6**.



Las cartas de tu mano

- Fila 1 →
- Fila 2 ⚡
- Fila 3 →
- Fila 4 ⚡
- Fila 5 →
- Fila 6 →



Una vez que hayas decidido la fila y jugado hasta 3 cartas, llena los agujeros plantados con las flores correspondientes del cuenco de almacenamiento. Coloca las cartas que has jugado ordenadas por tipo de flor en la parte inferior de tu ayuda de juego. Recibirás puntos de victoria por estas cartas en la primera ronda de puntuación.



Importante: los comodines jugados deben colocarse con el tipo de flor que hayas plantado con el comodín.



2. Recibir una bonificación

Si has plantado **al menos una** flor, puedes recibir una bonificación. Para ello, comprueba la posición de la **última flor** que colocaste en el tablero durante tu turno (= la más alejada del borde del tablero con las flechas). La bonificación que recibes depende de la **columna** del agujero en el que hayas colocado esta flor. Si hay una flor en la **misma columna** y hay al menos una **ficha de bonificación morada** en el borde del tablero, recibes la bonificación de la ficha superior. Si las 3 fichas de la columna ya están agotadas, no recibes nada.

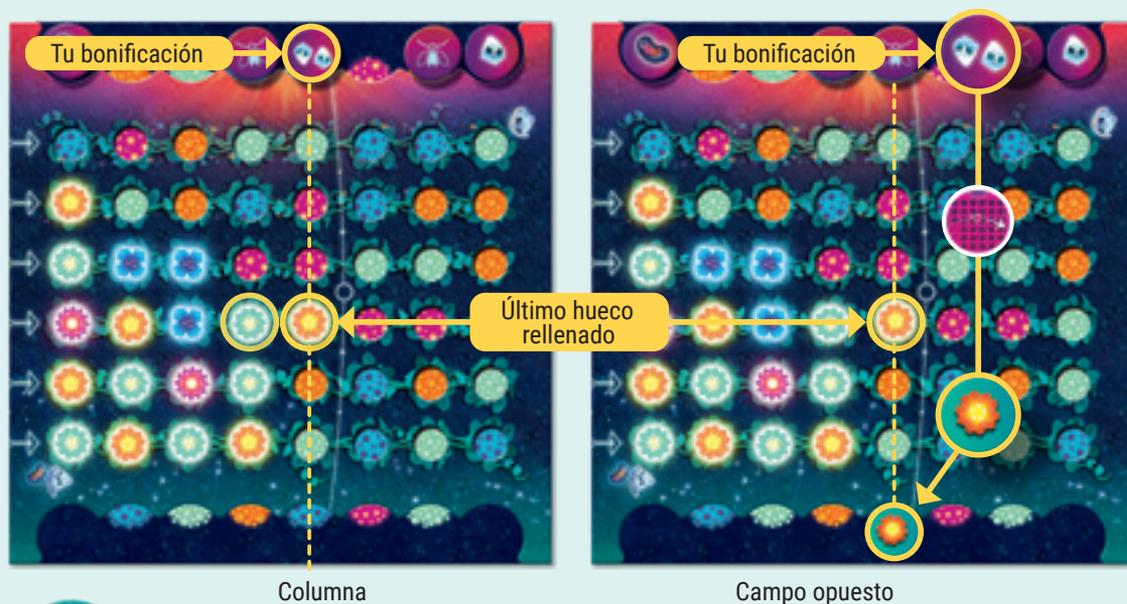


Las fichas de bonificación moradas

Polvo estelar: coge 1 polvo estelar de la reserva. Puedes acumular tantos como quieras. Cuanto más polvo estelar tengas, más puntos de victoria recibirás en las dos rondas de puntuación (ver ayuda del juego).

1 ó 2 pequeños ayudantes: coge de la reserva el número de pequeños ayudantes que aparece en la ficha. Puedes reunir tantos como quieras y utilizarlos en el mismo turno en el paso 3 "Sorteo" (véase la página siguiente).

Pedido: elige una de los 3 pedidos que se muestran abiertamente. A continuación, rellena el expositor. Sitúa los pedidos que hayas obtenido boca arriba delante de ti.



Ejemplo:

En tu turno, has plantado un **lirio lunar** y un **cardo solar** en la fila 4. Como siempre rellenas los huecos en la dirección de la flecha, has colocado el **cardo** en último lugar. Ahora recibes la bonificación correspondiente a esta columna: **"2 pequeños ayudantes"**. Si hubieras decidido plantar sólo el **lirio lunar**, habrías recibido una bonificación diferente (**"1 pedido"**).



Después de recibir la bonificación, voltea esta ficha de bonificación hacia el **lado turquesa**. A continuación, muévela al lado opuesto, **en el espacio de bonificación turquesa** de la misma columna. Si ya hay fichas allí, coloca la nueva ficha encima de la pila.



O bien: 2 cartas normales



O bien: 1 comodín

3. Robar nuevas cartas

Al final de tu turno, roba nuevas cartas de flor del **expositor boca arriba**. No puedes robar del montón boca abajo. **Puedes coger 1 comodín o 2 cartas normales** - siempre que las cartas correspondientes estén disponibles. Después de cada carta que robes, gira inmediatamente una nueva carta del montón y colócala. *Si el montón de cartas se agota durante el transcurso de la partida, continúa jugando con normalidad y simplemente sáltate el paso 3 en tu turno.*

Consejo: en la fase 1, cada carta cuenta un punto, pero en la fase 2, los cuatro tipos de flores tienen valores diferentes: los **lirios lunares** cuentan 1 punto, los **cardos solares** y las **flores orbitales** 2 cada uno, y las **amapolas galácticas** 3. Cuanto más valioso es un tipo de flor, más raras son sus cartas. Para planificar el futuro de la forma más inteligente posible, no sólo recoge cartas raras, sino que también presta atención a tus pedidos: necesitas cartas de flores iguales para poder cumplirlos después.

Fin de la fase 1

La fase 1 termina después del turno en el que la zona de juego entre las flechas y la línea blanca se haya llenado completamente de flores. No importa cuántas flores haya detrás de la línea. Quien termine la fase, completa todo el turno (incluyendo recibir bonificaciones y robar cartas).

A continuación se puntúa por primera vez:

- Cada persona recibe **1 punto de victoria por cada carta de flor jugada** que esté pegada a su ayuda de juego. Las cartas restantes no valen ningún punto. Sin embargo, se conservan para la fase 2.
- Importante:** con **4 o más** cartas jugadas de un **tipo de flor** éstas cuentan el doble. Todas las cartas de este tipo de flor valen entonces 2 puntos de victoria.
- Además, cada persona recibe puntos de victoria



Si juegas con dos jugadores entonces necesitas en su lugar **6 o más** Cartas de un tipo de flor para que cuenten doble.

según la cantidad de **polvo estelar** que haya recogido. También puedes consultar la tabla correspondiente en la ayuda del juego.

1	1	4	8
2	3	5	11
3	5	≥6	15

1 polvo estelar = 1 punto de victoria,
2 polvos estelares = 3 puntos de victoria,
3 polvos estelares = 5 puntos de victoria, etc.



Los pequeños ayudantes - Paso 2

Cuando robes cartas en el paso 3, también puedes devolver cualquier número de pequeños ayudantes al suministro. Puedes robar **1 carta adicional (normal)** por cada pequeño ayudante que devuelvas. También puedes devolver 2 ayudantes pequeños a la vez para robar **1 comodín adicional**.

Notas:

- También se permite una mezcla: puedes devolver 1 pequeño ayudante para robar otro comodín después de robar **una** carta normal.
- Después de cada carta que robes, puedes decidir de nuevo si quieres devolver más pequeños ayudantes para robar aún más cartas.



Coge **las fichas de puntos de victoria** de la reserva, cuyo valor corresponde a los puntos que has conseguido. Guarda las fichas junto a tu ayuda de juego. Puedes mantenerlas en secreto si lo deseas.

Ejemplo de puntuación:

En una partida de tres jugadores, has jugado las siguientes cartas en la fase 1: 2x **amapola galáctica**, 4x **cardo solar**, 3x **flor orbital** y 5x **lirio lunar**. Tus **cardos** y **lirios** cuentan el doble, ya que tienes cuatro o más cartas de ambos colores a la vista.

Esto te da 23 puntos de victoria por tus cartas. Súmale los puntos de tu polvo estelar. En función de tu total, coges fichas de puntos de victoria por valor de 28 del suministro.



= 28 puntos en total en la fase 1



Preparación para la fase 2

Después de haber puntuado, lleva a cabo los siguientes pasos.

1. Retira del juego todos los materiales que ya no necesites en la fase 2:
 - Todas las **fichas de bonificación moradas** que no estén en el **lado turquesa** se giran al lado turquesa.
 - Las cartas de flor restantes en el suministro y las órdenes restantes en el suministro.
2. Dad la vuelta a vuestras ayudas de juego hacia los **dorsos turquesa**.
3. Ahora cada uno forma su **montón personal de cartas de flores para la fase 2**. Vuestro montón está formado por las cartas adyacentes a vuestra propia ayuda de juego y las cartas que os quedan en la mano. Barajad estas cartas y colocadlas en un **montón boca abajo** a la izquierda de vuestra ayuda de juego.
4. Por último, roba las **4 cartas de flor** superiores de tu montón personal y colócalas en tu mano. ¡Ahora puede comenzar la fase 2! *Guarda tus pequeños ayudantes y el polvo estelar recogido para la fase 2.*



Fase 2: Cosecha

Continúas jugando en el sentido de las agujas del reloj, empezando por la persona cuyo turno hubiera sido el siguiente en la fase 1. En la fase 2, cada turno también consta de tres pasos, que son similares a los de la fase anterior:

1. Primero, juegas hasta 3 cartas de tu mano para recolectar flores del tablero.
2. A continuación, puedes recibir una bonificación, dependiendo de la última flor que hayas cosechado.
3. Por último, robas 2 nuevas cartas de tu montón personal.

La fase 2 termina cuando se han cosechado todas las flores hasta la línea blanca. Entonces sigue la segunda ronda de puntuación. El juego termina entonces.

Un turno en detalle

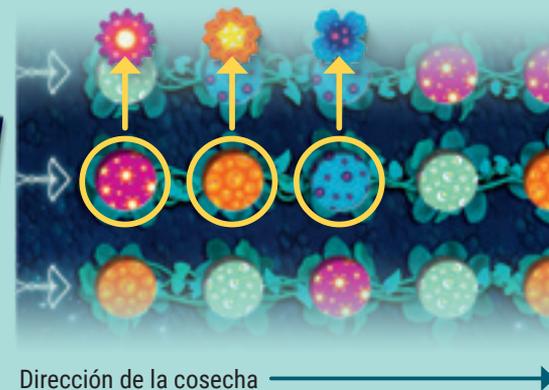
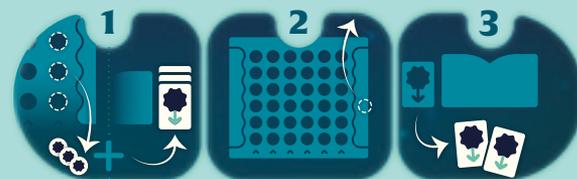
1. Jugar cartas y cosechar flores

Cosechas las flores de la misma manera que las plantaste en la fase 1. Selecciona **exactamente 1 fila** en cada turno y empieza también en el borde del campo de juego con las flechas (¡no en dirección contraria!). Al igual que en la fase 1, puedes jugar **hasta 3 cartas iguales** para cosechar las primeras flores disponibles una tras otra. En la fase 2, **tampoco** puedes cambiar de fila ni saltarte flores.

Sugerencia: los comodines funcionan exactamente igual que en la fase 1. Por supuesto, no tienes que recordar para qué tipo de flor los usaste antes, sino que puedes elegir uno nuevo cuando los juegues. Coloca las cartas que has jugado como un montón de descarte boca arriba a la derecha de tu ayuda de juego. No juegan ningún papel en la segunda ronda de puntuación, por lo que no tienes que ordenarlas.

Los pequeños ayudantes - Fase 3

También te ayudan a cosechar flores. Por cada pequeño ayudante que devuelvas al suministro al cosechar, puedes jugar 1 carta adicional para cosechar otra flor igual de la fila elegida. Como en la fase 1, si no has jugado ninguna carta en tu turno, coge 1 ayudante del suministro para compensar.



Coge las flores cosechadas de los huecos del tablero. **Debes decidir inmediatamente dónde quieres colocar cada flor individual.** Si cosechas varias flores a la vez, puedes colocarlas donde quieras.

0 bien En tus pedidos recogidos

Cada pedido requiere la combinación de flores que aparece en él. No tienes que entregar todas las flores de una sola vez y puedes trabajar en varios pedidos al mismo tiempo.

Coloca las flores en los puntos indicados para decorar los Gloomies.

En la segunda ronda de puntuación, recibirás los puntos de victoria (arriba a la izquierda) de todos los pedidos que hayas llenado **completamente** de flores. Sin embargo, si un pedido no está completamente lleno, obtiene 0 puntos.



0: en su ayuda de juego

¿No tienes pedidos o no quieres correr riesgos? Entonces puedes colocar flores cosechadas en tu ayuda de juego y decorarte con ellas.

Puedes apilar cualquier número de flores de cada tipo en tu ayuda de juego.

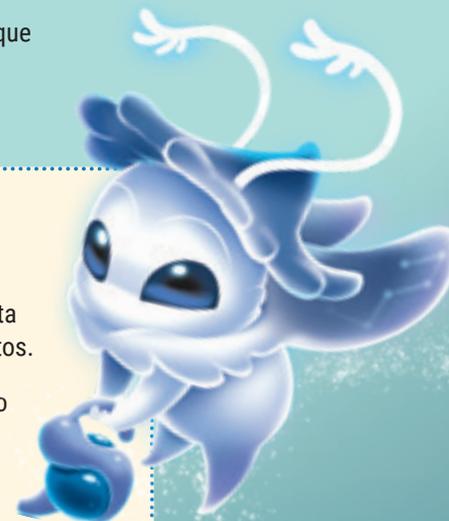
Al final de la partida, cada flor que hayas colocado suma puntos de victoria según su tipo (*lirio lunar* = 1 punto, *flor orbital* y *cardo solar* = 2 puntos cada uno, *amapola galáctica* = 3 puntos).



Importante: una vez que hayas colocado flores, ya no podrás moverlas. Ni de un pedido a otro, ni a su ayuda de juego o viceversa.

2. Recibir una bonificación

También puedes recibir una bonificación en la fase 2. Como en la fase 1, depende de la posición de la **última flor** que hayas cosechado en tu turno. ¿Hay al menos una **ficha de bonificación turquesa** en **la misma columna**? Entonces recibes la bonificación de la ficha superior. Después retira la ficha del juego.

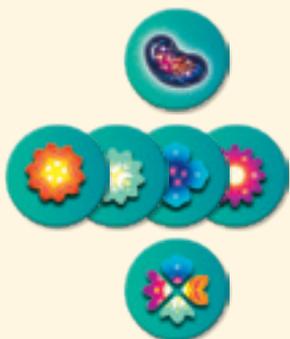


Las fichas turquesas de bonificación

Polvo estelar: coge 1 polvo estelar de la reserva. En la segunda ronda de puntuación, volverás a recibir puntos de victoria por tu colección. Ten en cuenta que no necesitas más de 6 polvos estelares para conseguir el máximo de puntos.

Flor de bonificación: recibe una flor adicional del tipo representado del cuenco de almacenamiento. Al igual que las flores cosechadas, debes colocarlas inmediatamente en un pedido o en tu ayuda de juego. Si no hay más flores de este color en el suministro, no tienes suerte y no recibes nada.

Flor comodín: gana 1 flor a tu elección del cuenco de suministros.



Ejemplo:

Comienzas tu turno con las cartas mostradas. Como no tienes un **lirio lunar**, no puedes cosechar nada en las **filas 3 y 6**. Sólo puedes cosechar 1 flor en las **filas 4 y 5**. Tu bonificación también se anularía, ya que no hay ninguna **ficha de bonificación turquesa** en ninguna de las dos columnas.

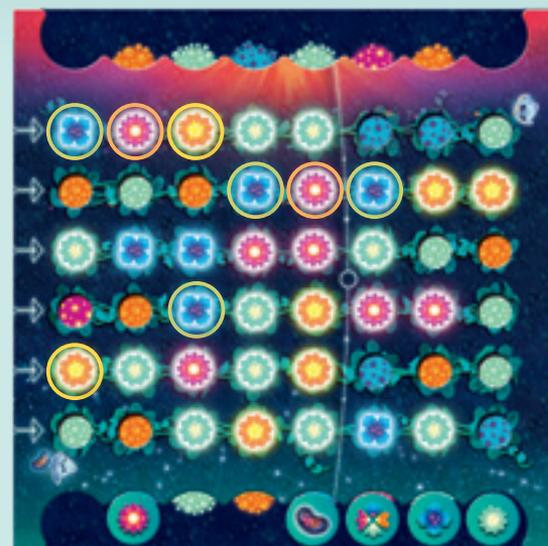
En consecuencia, **las filas 1 y 2** son probablemente tus mejores opciones. Si jugaras una **flor orbital**, la **amapola galáctica** y tu comodín como **cardo solar** en la fila 1, podrías cosechar 3 flores, pero tampoco recibirías bonificación. Por lo tanto, podrías decidir jugar sólo 2 cartas aquí. Entonces plantaría la **amapola galáctica** como última flor y recibiría una **amapola** adicional del suministro como bonificación.

En **la fila 2**, en cambio, seguirías teniendo a tu disposición una selección de diferentes bonificaciones. Dependiendo de si quieres asegurarte polvo estelar o más flores, aquí podrías jugar dos o tres cartas. Si aún tienes pequeños ayudantes, las cartas de tu mano te permitirían incluso jugar el comodín como **cardo**.



Las cartas de tu mano

- Fila 1 →
- Fila 2 →
- Fila 3 ⛔
- Fila 4 →
- Fila 5 →
- Fila 6 ⛔



3. Robar cartas

Al final de tu turno, robas **exactamente 2 cartas** de tu mazo personal y las llevas a tu mano. No importa si robas comodines o cartas normales.

Si tu mazo está vacío, te saltas el paso 3 de tu turno y continúas jugando con las cartas que te quedan en la mano.

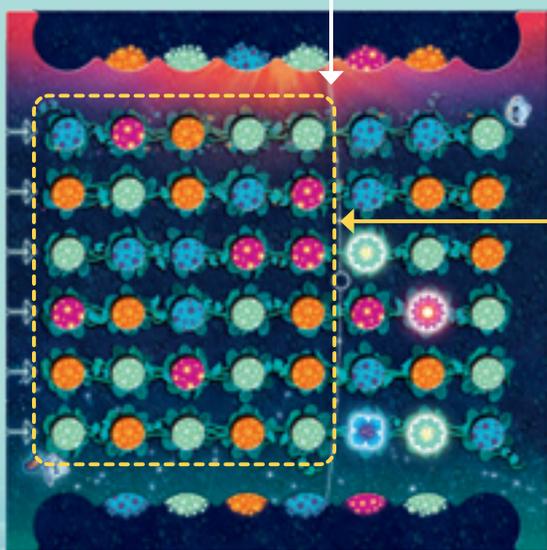
LOS PEQUEÑOS AYUDANTES - FASE 4

También puedes devolver cualquier número de pequeños ayudantes al suministro al robar en la fase 2.

Por cada pequeño ayudante que devuelvas, puedes robar 1 carta adicional de tu montón. Después de cada carta que robes, puedes decidir de nuevo si quieres poner más pequeños ayudantes.



"línea blanca"



Fin de la fase 2

La fase 2 termina después del turno en el que la zona entre las flechas y la línea blanca haya sido completamente cosechada (es decir, no haya más flores allí). No importa cuántas flores queden detrás de la línea. Quien complete la fase sigue recibiendo la bonificación, pero puede saltarse el paso 3 "Robar cartas".

Área que debe volver a estar vacía

Nota:

En raras ocasiones, es posible que no puedas jugar o robar cartas durante tu turno porque tu pila ya se ha agotado. En este caso, recibes 1 pequeño ayudante para compensar como de costumbre y debes esperar que el campo de juego cambie antes de tu próximo turno. **Si ningún jugador puede jugar más cartas seguidas, la fase 2 también termina.**

A continuación tiene lugar la segunda ronda de puntuación:

- Cada persona recibe puntos de victoria en función de las **flores de su ayuda de juego**. Cada **lirio lunar** de la ayuda de juego vale 1 punto. Las **flores orbitales** y los **cardos solares** valen 2 puntos cada y cada **amapola galáctica** vale 3.

- A esto se añaden los puntos de victoria de los pedidos **totalmente completados**. Si faltan flores en un pedido (o se han colocado flores equivocadas), ni el pedido ni las flores que contiene valen puntos. *No se penalizan los pedidos que no se hayan iniciado.*



1	1	4	8
2	3	5	11
3	5	≥6	15

- A continuación, cada persona vuelve a recibir puntos de victoria en función del **polvo estelar** que haya recogido. Para ello, tanto tu polvo estelar de la fase 1 como el polvo estelar recién recogido de la fase 2. La tabla de puntuación es idéntica a la de la primera ronda de puntuación.

Recordatorio: Si has recogido más de 6 polvos estelares, sólo recibirás el máximo de 15 puntos de victoria.

- Por último, cada persona recibe 1 punto de victoria por cada **ayudante** que no haya sido devuelto al suministro.



Coge más **fichas de puntos de victoria** del suministro y suma tus puntos de la primera ronda de puntuación.

¡El jugador con más puntos de victoria gana!

En caso de empate, gana el jugador que haya completado más misiones. Si sigue habiendo empate, gana el jugador con el pedido más valioso. Si hay otro empate, los jugadores implicados ganan juntos.

Ejemplo de puntuación:

Primero recibes puntos de victoria por las **flores de tu ayuda de juego** :

6 puntos por las **flores orbitales**, 6 puntos por la **amapola galáctica** y 1 punto por el **lirio lunar**.

Has **completado dos pedidos** y recibes un total de 20 puntos por ellos.

No recibes ningún punto por la **tercer pedido**, ya que no la has rellenado totalmente de flores. Por último, recibes 8 puntos por tu polvo estelar (3 de la fase 1 y 1 de la fase 2) y 2 puntos por tus otros pequeños ayudantes. Ahora has conseguido 43 puntos en la segunda ronda de puntuación.



Flores en la ayuda del juego:
1 x 1 Punto / 3 x 2 puntos / 2 x 3 puntos
= 13 puntos



4 polvo estelar
= 8 puntos



2 pequeños ayudantes
= 2 puntos



Pedidos:
7 puntos + 13 puntos + 0 puntos
= 20 puntos

Junto con los 28 puntos de la primera fase, obtienes un respetable **total de 71 puntos de victoria**.



© 2025

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Autor: Filippo Landini

Ilustración: Justin Chan

Dirección artística: Chiara Bellavite con Sophie Wegwart

Diseño de instrucciones: KniffDesign

Editor: Daniel Greiner

Under licence of



242306

Ravensburger