

SCARE It!

UN JUEGO DE ADRIAN DINU

REGLAMENTO

1 a 8 JUGADORES * 20 MINUTOS

Introducción

El objetivo de **SCARE It!** es conseguir la mayor cantidad de puntos. Para lograrlo, deberás sumar la mayor cantidad posible de coincidencias entre los animales que queden en juego al final de la partida y las cartas de Objetivo secretas que vas a recibir al comienzo de la partida. En cada turno elegís un animal de la grilla de cartas de la mesa para que “asuste” a otro, quitándolo de la partida y, posiblemente, moviendo algunas de las demás cartas. Cuando una columna de la grilla se vacía o ya no quedan movimientos posibles, la partida termina y se cuentan los puntos.

Componentes



* 32 CARTAS DE ANIMALES



* 4 CARTAS DE COLOR OBJETIVO



* 4 CARTAS DE ANIMAL OBJETIVO

* ESTE REGLAMENTO

Preparación 🍎

Mezclá todas las cartas de Animales y colocalas boca arriba en la mesa en una grilla de 4 filas y 8 columnas.



EJEMPLO DE PREPARACIÓN DE CARTAS DE ANIMALES

Jugando de a 2, 3 o 4 jugadores, seguí las instrucciones como se detallan a continuación. Para jugar de a 6 u 8 jugadores o en modo solitario, revisá las variantes de juego al final de este reglamento.

Repartile a cada jugador dos cartas de Objetivo: una con una **clase** de animal y una con un **color** de animal. Podés mirar tus cartas de Objetivo, pero no debés revelárselas a los demás jugadores.

El jugador más aterrador es el jugador inicial. Si no logran decidirse, siempre pueden rugirse hasta que los demás se rindan. Ya están listos para jugar **SCARE It!**

Objetivo de la partida

Cada jugador tiene una combinación de una **clase** de animal y un **color** de animal en sus cartas de Objetivo. La meta es tratar de mantener la mayor cantidad de animales de la misma **clase** y/o **color** en la mesa hasta el final de la partida, para recibir puntos por cada coincidencia que logres.

Cómo jugar

Comenzando por el jugador inicial y siguiendo en sentido horario, los jugadores juegan por turnos hasta alcanzar la condición de final de la partida.

En tu turno tenés que “asustar” un animal. Siguiendo la **Regla de Sustos** tenés que elegir una carta de Animal de la grilla y usarla para asustar otra carta adyacente (arriba, abajo o a los costados; nunca en diagonal). El animal asustado es eliminado de la grilla, dejando un espacio al cual el animal usado para asustar puede (pero **no está obligado** a) moverse. Cuando quede un hueco en la grilla, ocupalo moviendo hacia abajo las cartas superiores de esa columna.

La Regla de Sustos

La Regla de Sustos es muy simple: el elefante asusta al perro, el perro asusta al gato, el gato asusta al ratón y el ratón asusta al elefante.

IMPORTANTE: cada animal solo es asustado por un animal específico. Así que, aunque el perro asusta al gato y el gato asusta al ratón, ¡el perro no asusta al ratón!



EJEMPLO



- 1) DANI DECIDE USAR EL GATO AMARILLO PARA ASUSTAR AL RATÓN VIOLETA A SU IZQUIERDA.
- 2) EL RATÓN VIOLETA ES ELIMINADO DE LA GRILLA Y GUARDADO EN LA CAJA DEL JUEGO.



- 3) DANI OPTA POR MOVER EL GATO AMARILLO HACIA EL ESPACIO DEJADO POR EL RATÓN VIOLETA.



4) COMO QUEDA UN HUECO, EL GATO VIOLETA
DESCIENDE UN ESPACIO.

Final de la partida

La partida termina en cuanto una columna se vacía o cuando un jugador no pueda hacer movimientos (no queden sustos posibles).

Al finalizar la partida, todos los jugadores muestran sus cartas de Objetivo y obtienen puntos de la siguiente manera:

- * **1 PUNTO** por cada carta de Animal en la mesa que coincida con su carta de Objetivo de **color**.
- * **1 PUNTO** por cada carta de Animal en la mesa que coincida con su carta de Objetivo de **clase**.

El jugador con más puntos es el ganador. En caso de empate, ganan todos los jugadores empatados con el puntaje más alto.

EJEMPLO



① JULI TIENE AMARILLO Y PERRO COMO CARTAS DE OBJETIVO.

② HAY 5 CARTAS DE ANIMALES AMARILLOS Y 3 PERROS EN LA MESA, SUMANDO UN TOTAL DE $(5+3)$ 8 PUNTOS. COMO CADA PERRO AMARILLO COINCIDE TANTO CON EL COLOR COMO CON LA CLASE DE ANIMAL DE LAS CARTAS DE OBJETIVO DE JULI, AMBOS LE OTORGAN 2 PUNTOS CADA UNO.

Variantes

EQUIPOS DE A DOS

En esta variante, 4, 6 u 8 jugadores compiten en equipos de 2 jugadores. Durante la preparación, un miembro de cada equipo recibe una carta de Color Objetivo y el otro una carta de Animal Objetivo. **No pueden** compartir la información sobre sus Objetivos entre ellos ni con los demás jugadores.

Luego se ubican alrededor de la mesa de esta manera: Equipo 1, Equipo 2, Equipo 3 , Equipo 4, Equipo 4, Equipo 3, Equipo 2, Equipo 1.

La condición de final de la partida es la misma que en una partida normal. Los jugadores ganan como equipo. Cada equipo gana un punto por cada carta de Animal en la mesa que coincida con su carta de Objetivo de color y un punto por cada carta de Animal que coincida con su carta de Objetivo de clase.

TODO INCLUIDO

En esta variante, los jugadores pueden ser hasta 8 y compiten individualmente. Los jugadores se ubican alrededor de la mesa y determinan al jugador inicial. La preparación cambia de la siguiente manera: el jugador inicial recibe una carta de Animal Objetivo, el siguiente jugador recibe una carta de Color Objetivo, el tercero una carta de Animal Objetivo y así sucesivamente hasta que todos los jugadores tengan exactamente una carta de Objetivo.

La partida se desarrolla de manera habitual.

La partida finaliza cuando **2** columnas se vacían o cuando un jugador no pueda hacer movimientos (no queden sustos posibles). Cuando la primera columna se vacía, simplemente acercá entre sí las columnas restantes, llenando el hueco.

Los jugadores con cartas de Color Objetivo obtienen un punto por cada carta de Animal que coincida con su carta de color Objetivo y los jugadores con una carta de Animal Objetivo obtienen un punto por cada carta de Animal que coincida con su carta de Animal Objetivo. Gana el jugador con más puntos.

TODO INCLUIDO JUNIOR

Esta variante es similar a **Todo incluido**, excepto que la partida finaliza cuando solo **una** columna se vacía. Es el modo de juego más sencillo, recomendado para jugar con niños o para primeras partidas.

EXPERTO

En esta variante, la partida finaliza **únicamente** cuando un jugador no pueda hacer movimientos (no queden sustos posibles). La partida dura más tiempo pero puede ser combinada con cualquiera de las variantes anteriores. Nuevamente, cuando una columna se vacía, se acercan las otras columnas entre sí, llenando el hueco.

MODO SOLITARIO 1

Prepará la partida de la misma manera que lo harías para una partida con varios jugadores. Una partida en solitario

no termina cuando se vacía una columna, sino únicamente cuando no queden sustos posibles. Cuando una columna se vacía, acercá las otras columnas entre sí, llenando el hueco. Estas reglas de preparación y de final de la partida aplican tanto para el modo Solitario 1 como para el modo Solitario 2.

Jugando en modo Solitario 1 tu objetivo es asustar a todos los animales de la grilla dejando solo una carta de Animal en juego. Tenés dos opciones: si optás por el **modo Solitario 1 fácil**, no robás cartas de Objetivo y simplemente tratás de asustar a todos los animales hasta dejar solo uno en la grilla; si optás por el **modo Solitario 1 difícil**, robá una carta de Animal Objetivo y una carta de Color Objetivo. Se aplican las mismas reglas, excepto que el animal que queda en la mesa debe coincidir tanto con el color como con la clase de tus Cartas de Objetivo.

MODO SOLITARIO 2

El objetivo de este modo es llegar a la menor cantidad posible de puntos, buscando asustar tantos animales como sea posible antes de alcanzar la condición de final de la partida. Cuando la partida termina, ganás un punto por cada animal todavía en la mesa, un punto adicional por cada coincidencia con tu carta de Color Objetivo y un punto adicional por cada coincidencia con tu carta de Animal Objetivo.

Créditos

Diseño del juego: Adrian Dinu

Desarrollo: Andrei Novac

Diseño de arte y gráficos: Magdalena Markowska

Instrucciones y cajas de gráfico: Agnieszka Kopera

Reglas en inglés: Andrei Novac, Błażej Kubacki & Jakub Polkowski

CRÉDITOS DE ESTA EDICIÓN

Producción editorial: Michel Fischman & Emmanuel Rabell

Traducción y adaptación gráfica: Santiago Juárez



Editado por:
BUREAU DE JUEGOS S.R.L.
J.L. Borges 2342 6C.
(1425) CABA, Argentina
www.bureaudejuegos.com



Un juego de:
STRAWBERRY STUDIO
16192 Coastal Highway,
Lewes, DE 19958, USA
www.strawberry.studio