

Flamingo

Un juego para más de 1 amantes de los pájaros de Benny, Ainsley y Tavi Sperling
Spanish Translation by Sergi Sanchez Labrador

La historia:

Los jugadores compiten por atraer las mayores bandadas de flamencos a sus tierras pantanosas para obtener el reconocimiento de la National Audubon Society y del Grupo de Especialistas en Flamencos.

Componentes:

6 dados de seis caras (se recomiendan 2 de cada uno de los 3 colores: azul, rosa y marrón)
Fichas de jugadores
Utensilios de escritura
Bolsa para los dados

Preparación:

Proporcione a cada jugador una hoja de jugador y un utensilio de escritura. Cada jugador tira un dado de 6 caras y marca cualquier espacio con un flamenco en el área de los humedales marcando la casilla de valor del dado correspondiente. Coloca todos los dados en la bolsa cuando los jugadores hayan terminado. El jugador que mejor pueda imitar a un flamenco se lleva la bolsa (o el jugador más joven).

Jugando al juego:

El jugador que tiene la bolsa saca 3 dados al azar de la bolsa y los tira sobre la mesa, colocándolos de forma que todos los jugadores puedan verlos.

Los jugadores marcarán simultáneamente en sus hojas. Los jugadores utilizarán hasta 3 de los dados, cada uno de los cuales podrá ser utilizado para exactamente 1 acción con su valor tirado. Los jugadores marcarán la pluma más alta sin marcar en el lado izquierdo de su hoja de jugador por cada dado que hayan utilizado en este turno. Los jugadores deben utilizar al menos 1 dado en cada turno.

Acciones:

Dado azul: Alimentación:

- Área de habilidad: Los jugadores utilizarán el valor del dado para rellenar ese valor en la sección de alimentación de su hoja de jugador en cualquier casilla vacía. Esto representa los alimentos como las gambas que comen los Flamencos.

Dado rosa: Flocaje: (Completa 1 de las acciones de abajo)

- Área del mapa: Los jugadores rellenan el valor del dado en la sección de Flocaje de su hoja en cualquier casilla vacía.
- Área de habilidad: Los jugadores utilizan el valor del dado para marcar cualquiera de los valores coincidentes en una casilla de Flamingo en el mapa de los Humedales (parte superior de la hoja).

- Si el jugador ha colocado su Flamenco (valor del dado) adyacente a otro Flamenco marcado, marca el diamante de bonificación en ese espacio y en el espacio adyacente si no está marcado. El jugador rellena inmediatamente ese símbolo coincidente en el área inferior de su hoja de jugador en cualquiera de los diamantes (puede rellenarse en las áreas de Habilidad de Rebaño, Alimentación o Nido). Los jugadores deben asegurarse de que el símbolo que coloquen sea verdadero, es decir, que el símbolo ($=$, $<$, $>$) cree un estado verdadero para los dos valores numéricos rellenos en los óvalos. Por ejemplo, los cuadrados de 4 y 6 necesitarían un $<$ entre ellos.

Dado marrón: Anidación: (Completa 1 de las acciones de abajo)

- Área de habilidad: Los jugadores utilizan el valor del dado para rellenar ese valor en la sección de nido de su hoja en cualquier casilla vacía.
- Los jugadores utilizan el valor del dado para colocar un huevo (dibujar un óvalo y rellenarlo sobre el valor del mapa, los nidos) en un espacio correspondiente.

Dados Comodines:

Si dos dados extraídos son del mismo color, por ejemplo, ambos son de color rosa. El jugador puede utilizar el valor de uno de esos dados y hacer que el dado sea de cualquier color sólo para él. Esto cuenta como 1 acción. Por ejemplo, se han tirado dos dados marrones de valor 3 y 6. También había un dado rosa de valor 1. El jugador utiliza los dos dados marrones para convertirlos en un dado rosa de valor 3 y rellena un 3 en la hoja del jugador bajo Alimentación.

- Cuando un jugador utiliza 2 dados para 1 acción como en el ejemplo. Sólo podrá realizar una segunda acción con el tercer dado no utilizado. No podrán completar 3 acciones en esta ronda. El jugador debe marcar el número de Plumas utilizadas para las acciones.

Marcas de verificación completadas:

En el área de habilidades: Cuando un jugador completa todos los números y símbolos de un grupo marca una marca de verificación. Las marcas de verificación rellenas desencadenan un efecto inmediato:

- Alimentación: tire un dado y marque cualquier valor coincidente de Flamingo en el área del mapa de los humedales.
- Rebaño: gana un nido en el área del mapa de nidos que esté adyacente a un pájaro o a otro nido.
- Anidación: tira un dado y coloca ese valor en una casilla del área de habilidades de alimentación.

Terminando el turno:

Después de que los jugadores hayan completado su(s) Acción(es), marcan un número de plumas en su hoja de jugador igual al número de acciones que han realizado en esta ronda, los jugadores pueden realizar hasta 3 acciones, 1 Acción por cada dado presente. Devuelve los dados a la bolsa, mézclalos y comienza una nueva ronda. A menos que todos los jugadores

hayan completado su 35ª acción del juego, se procede al final del juego. Nota, los jugadores pueden realizar exactamente 35 acciones en el juego. Los jugadores deben vigilar sus registros de acciones a medida que se acercan al final, ya que puede ser muy fácil querer tomar 36 o 37 acciones en una partida, lo que va estrictamente en contra de estas reglas.

Terminando el juego:

Cuando un jugador ha completado su 35ª acción, no completará más acciones y su partida habrá terminado. Esto puede hacer que algunos jugadores estén en el juego más tiempo que otros. Cuando todos los jugadores hayan completado su 35ª acción, pasa a la puntuación.

Puntuación: Los jugadores ganan puntos por lo siguiente en sus hojas:

- 2 puntos por cada huevo rellenado (área del mapa) multiplicado por el número de marcas rellenadas en el nido (área de habilidades).
- 1 punto por cada Rebaño en la mayor Rebaño (casillas adyacentes marcadas) en las Marismas (Área de Mapa) multiplicado por el número de marcas de verificación llenas en Rebaño.
- 3 puntos por cada marca de verificación rellenada en Alimentación (Área de Habilidades).

Los jugadores suman sus puntos por cada uno de ellos para obtener una puntuación total. El jugador con la mayor puntuación es el ganador.