

GUMMI LAND™



Marco Teubner
Gorobei



Reglas

Bienvenidos a la tierra de los Gummiz donde viven estas dulces criaturas. A los Gummiz les encantan las frutas y pasan todo su tiempo cultivándolas. ¡Son grandes amantes de la comida! ¿Y sabías que puedes domesticarlos? ¡Atrae a los Gummiz salvajes con deliciosas frutas y añádelos a tu Gummibox! ¡Hazles cosquillas para que salgan de su escondite y te ayuden a atrapar a nuevos Gummiz!

Objetivo

Domesticas a tantos Gummiz como puedas atrayéndolos con las frutas que les gustan y gana el juego.

Preparación

Reparte a cada jugador:

- 1 Gummibox
- 6 fichas iniciales del mismo color

Si se juega con menos de 4 jugadores, las Gummibox y las fichas iniciales que no se utilicen se devuelven a la caja.

1. Baraja y distribuye las 32 fichas de Gummiz salvaje en 4 montones iguales y colócalos, con el lado rojo hacia arriba, en el centro de la mesa.

2. Cada jugador mezcla sus 6 fichas iniciales y las desliza dentro de su Gummibox por la ranura situada en la parte superior con el lado de Gummiz domesticado hacia arriba.

3. Coloca la pluma de hacer cosquillas sobre la mesa al alcance de todos los jugadores.

El jugador al que más le gusten los dulces es el primero en jugar y se convierte en el Entrenador Activo. ¡El juego puede comenzar!

Contenido

◆ 80 fichas de Gummiz:

- 24 fichas iniciales (6 por jugador) con un lado de *Gummiz domesticado* (fondo azul claro) y por el otro el *color del jugador*.



- 32 fichas con un lado de Gummiz salvaje (fondo rojo) y el otro de *Gummiz domesticado* (fondo azul claro).

- 3 cajas de 8 fichas de *Gummiz exóticos* (solo se usan en el modo *Aventura*).



- ◆ 4 Gummibox en 4 colores, un color por jugador.



- ◆ 1 Pluma de madera para hacer cosquillas a los Gummiz.



Cómo se juega

Se juega en turnos siguiendo el sentido de las agujas del reloj.
En tu turno, has de realizar por orden los tres pasos siguientes:

1. Haz cosquillas a tus Gummiz
2. Atrapa Gummiz salvajes
3. Pasa la pluma al siguiente jugador

1. Haz cosquillas a tus Gummiz

Pide ayuda a tus Gummiz. Usa la pluma para hacer cosquillas a 2 Gummiz y sacarlos de tu Gummibox.

Cómo usar la Gummibox:

Desliza la pluma bajo tu Gummibox colocándola en la ranura de la parte inferior y empujla hasta que salga una ficha por el otro lado.

Repite esta acción para conseguir una segunda ficha.

Coloca estas dos fichas frente a ti, mostrando las caras de Gummiz domesticado con las frutas que te dan.

Nota: si en un turno no hay ninguna ficha de Gummiz dentro de tu Gummibox, salta este paso y pasa al siguiente directamente: Capturar Gummiz salvajes.

2. Captura Gummiz salvajes

La captura consiste en atraer a los Gummiz salvajes de una ficha con las frutas que les gustan para poder meterlos en tu Gummibox.

En tu turno, solo puedes capturar Gummiz salvajes una vez, y solo si tienes los medios para hacerlo.

A. Mira las fichas de Gummiz salvaje. Estas te indican 2 cosas:

◆ El número de Gummiz que ganarás con esta ficha.

◆ El número y tipo de frutas que necesitarás para capturarlos.

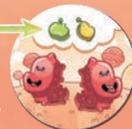
B. Mira las fichas que se encuentran encima de las pilas frente a ti y comprueba si tus Gummiz domesticados te dan las frutas que necesitas para capturar a los Gummiz salvajes de alguna de ellas.

◆ Si tienes todo lo que necesitas, ¡genial! Coge las fichas de Gummiz domesticado que contienen las frutas que necesitas para capturar la ficha de Gummiz salvaje y la ficha capturada. Desliza todas estas fichas una por una en el orden que quieras dentro de tu Gummibox siempre con la cara de Gummiz domesticado boca arriba. ¡Tu captura ha tenido éxito!

◆ Si te falta alguna de las frutas que necesitas para la captura a un Gummiz salvaje, ¡lástima! Tal vez lo conseguirás en el siguiente turno. Pasa a la siguiente etapa.

3. Pasa la pluma de hacer cosquillas al siguiente jugador

Tu turno termina y le pasas la pluma al jugador de tu izquierda. Este se convierte en el nuevo Entrenador Activo y comienza su turno.



Tus Gummiz domesticados también te echarán una mano dándote recompensas que te ayudarán a capturar nuevos Gummiz. Algunas recompensas son frutas enteras, pero otras son especiales y te dan una gran ventaja. Consulta el apartado de Recompensas especiales.



Nota: algunos Gummiz no tienen hambre y podrás capturarlos sin darles comida a cambio. Cuando los cojas, solo tendrás que colocarlos dentro de tu Gummibox.



Fin del juego

El juego termina cuando solo quedan 2 pilas de fichas de Gummiz salvajes en la mesa. Asegúrate de que todos los jugadores hayan tenido el mismo número de turnos antes de finalizar la partida. En el caso de que no queden más Gummiz salvajes en la mesa el juego termina inmediatamente.

Los entrenadores sacan todas las fichas de sus Gummiboxs y las agregan a los Gummiz que tuvieran enfrente de ellos formando una pila. A continuación, cada uno cuenta el número total de Gummiz domesticados que tiene.

¡ATENCIÓN! ¡Recuerda contar el número de Gummiz que tienes y no el número de fichas!



¡El entrenador con más Gummiz domesticados gana el juego y será coronado como el Mejor Entrenador de Gummiz! En caso de empate, el entrenador que tenga más recompensas especiales (que no sean frutas) gana el juego. Si persiste el empate, estos jugadores comparten la victoria.

Modo Aventura

¿Quieres llevar la aventura aún más lejos? Descubre nuevos Gummiz que viven regiones exóticas. En el juego encontrarás 3 cajas adicionales para descubrir 3 nuevas regiones.

Cada caja contiene:

- ◆ 4 fichas iniciales de Gummiz exóticos: se debe añadir una a las 6 fichas iniciales de cada entrenador durante la preparación del juego.
- ◆ 4 fichas de Gummiz exóticos que deben agregarse a las 4 pilas de Gummiz durante la preparación del juego.

ATENCIÓN: se recomienda abrir cada nueva caja solo si ha cumplido la condición correspondiente para ello en una partida anterior.

Playa de piña

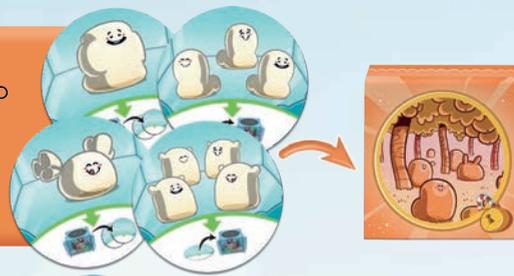
Si al final del juego, uno o más entrenadores han logrado atrapar a los 4 Gummiz de tres colores, se abre la caja blanca. ¡Es tiempo de vacaciones y vacaciones significa playa de piña! ¡Conoce a los Gummiz con sabor a piña que viven aquí y ven a jugar con ellos!



Huerto de naranjos

Antes del final del juego, si uno o más entrenadores han logrado atrapar los 4 Gummiz de piña, abre la caja naranja.

Después de un refrescante baño, no hay nada como una pequeña siesta bajo un naranjo. ¡Y qué suerte, has llegado al huerto de naranjos y está repleto de Gummiz de naranja!



Montañas de zarzamora

Antes del final del juego, si uno o más entrenadores han logrado atrapar los 4 Gummiz de naranja, abre la caja morada.

Para finalizar tus viajes, nada mejor que una caminata por las montañas donde crecen deliciosas moras! Y en el camino, ¡asegúrate de atrapar el nuevo Gummiz con sabor a mora.



Nota: una vez que hayas descubierto todas las fichas de Gummiz exóticos, puedes jugar con todas las fichas nuevas o seleccionar los Gummiz que más te gusten para añadirlos a tus partidas.

Frutas y recompensas especiales

Fresa/Manzana/Limón:

estas son las frutas que te permiten capturar a los Gummiz salvajes.



Multisabor: esta recompensa se puede usar en lugar de una de las siguientes frutas: fresa, manzana o limón.



Organizar/Piña: puedes devolver una de las fichas frente a un oponente al interior de su Gummibox.



Doble/Naranja: en este turno, después de poner esta ficha en tu Gummibox, puedes capturar hasta dos fichas de Gummiz salvajes en lugar de una. Ten cuidado, aún necesitarás las frutas requeridas para poder capturarlos a ambos.



Selección/Mora: elige una pila de fichas del centro de la mesa para inspeccionarla.

Puedes coger una ficha de Gummiz a tu elección y colocarla en la parte superior de la pila. Una vez que hayas usado esta recompensa, colócala en tu Gummibox.



Recompensas iniciales

Sabor: cuando usas esta recompensa puedes sacar 2 Gummiz más de tu Gummibox. Tan pronto como esto suceda, coloca esta ficha dentro de tu Gummibox.



Chicle: cuando usas esta recompensa, copias el efecto de otra ficha que tengas frente a ti hasta el final de tu turno. Esto funciona con las frutas y con cualquier otra recompensa especial.



Ejemplo: en su turno, el jugador azul utiliza Chicle para copiar el efecto de la ficha Multisabor que tiene delante. Esto significa que pueden usar el Chicle como si fuera una ficha Multisabor durante este turno.

Intercambio: puedes volver a meter hasta 2 fichas que tengas frente a ti dentro de tu Gummibox y sacar la misma cantidad de fichas nuevas.



© 2022 Blue Orange Edition. Gummland y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange Edition, Francia. Juego publicado y distribuido por Blue Orange, pasaje Jean Lamour 97, 54700 Pont-à-Mousson, Francia. www.blueorangegames.eu