



REGLAS



MADSEMIL CHRISTENSEN

SIMON DOUCHY

Puerto BANANA™

¡Ha llegado el momento que llevabas esperando todo el año! Los muelles de Puerto Banana están repletos de cajas de plátanos recién cosechados y querrás partir con el carguero lleno a reventar.

Tendrás que usar la astucia y tal vez dejar la precaución a un lado para superar a tus oponentes y acabar la partida como rey o reina de los plátanos.

Objetivo del juego

Tener más plátanos que tus oponentes al final de la partida.

Componentes



6 tableros de carguero



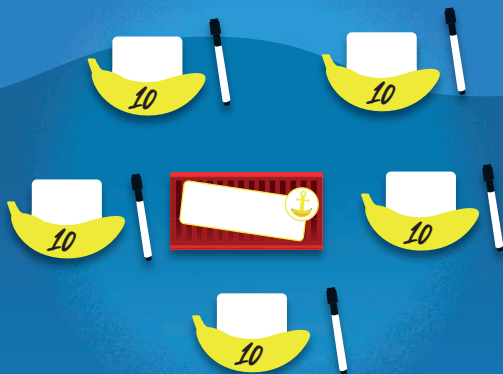
6 rotuladores borrables



1 tablero de contenedor de plátanos con una guía de ganancias y bonificaciones en la parte trasera

Preparación

- Pon el tablero de contenedor de plátanos en el centro de la mesa.
- Entrega a cada jugador un tablero de carguero y un rotulador.
- Escribe el número 10 en la sección «reserva» de tu tablero de carguero: cada jugador comienza la partida con una reserva de 10 plátanos.



¡Ya está todo listo para jugar!

Resumen de la ronda

Cada ronda de juego es una subasta. Hay **3 fases** en una subasta:



• **Preparación de la subasta**

• **Pujas**

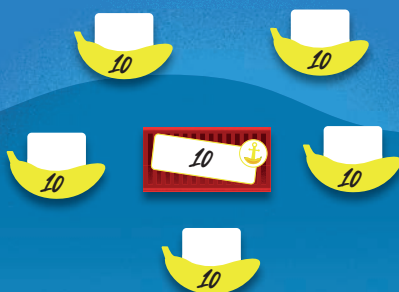
• **Ganancias y bonificaciones**

Preparación de la subasta

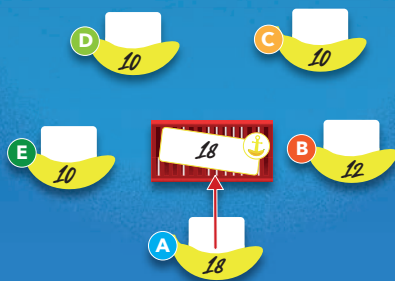
Escribe la cantidad de plátanos que se subastarán en esta ronda en el tablero de contenedor de plátanos.

Para determinar este número, mira la reserva de todos los jugadores. El número de plátanos que se subastan es igual al número más alto de reserva de plátanos.

Esto significa que la primera subasta de cada juego es siempre de **10 plátanos.**



Al comienzo de la partida, la reserva más alta es de 10 plátanos. Así pues, uno de los jugadores escribe 10 en el tablero de contenedor de plátanos para la primera subasta.



Tras algunas rondas, el jugador A tiene la reserva más alta con 18 plátanos. Por lo tanto, uno de los jugadores escribe 18 en el tablero de contenedor de plátanos para la próxima subasta.

Pujas

Cada jugador escribe en secreto un número entero (0 o superior) en la sección «puja» de su tablero de carguero.

No hay límite para el número que puede pujar, pero si su puja es demasiado alta, es posible que deba pagar una bonificación elevada.

Importante: no pujas a partir de tu propia reserva de plátanos, por lo que puedes pujar por encima del número de tu reserva. Sin embargo, tendrás que usar tus plátanos para pagar las bonificaciones.

Cuando todos los jugadores hayan escrito el número que desean pujar, todos revelan su tablero de carguero al mismo tiempo



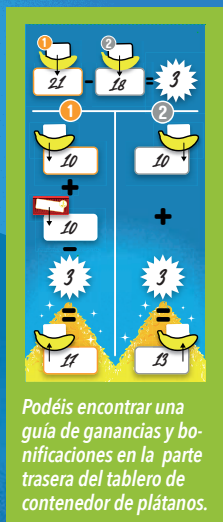
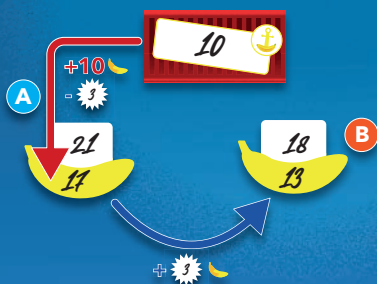
Ganancias y bonificaciones

Una vez que se hayan revelado todos los tableros de los cargueros, los jugadores deben determinar el resultado de la subasta para que las ganancias y las bonificaciones se puedan asignar como corresponda:

1 Un jugador ha hecho la puja más alta:

Gana todos los plátanos que se subastaban en el tablero de contenedor de plátanos. Luego, como bonificación, debe pagar al jugador que haya hecho la segunda oferta más alta la diferencia entre sus pujas. Las pujas de los otros jugadores no se tienen en cuenta en esta ronda y no hay cambios en sus reservas. Si más de un jugador ha hecho exactamente la misma segunda oferta más alta, la bonificación se reparte equitativamente dividiendo el número de plátanos entre estos jugadores (redondeando hacia abajo).

Nota: el jugador con la puja más alta siempre recibe sus ganancias antes de pagar las bonificaciones.



Podéis encontrar una guía de ganancias y bonificaciones en la parte trasera del tablero de contenedor de plátanos.

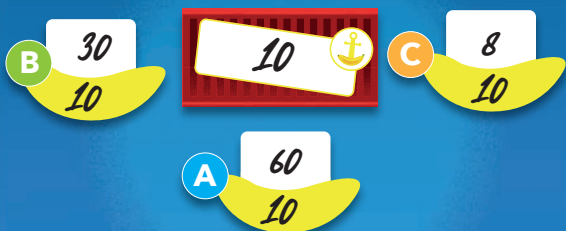
Durante la primera ronda de juego, antes de calcular las ganancias y bonificaciones, cada jugador tiene una reserva de 10 plátanos.

- El jugador A hizo la puja más alta con 21 y el jugador B hizo la segunda oferta más alta con 18.
- Por lo tanto, el jugador A gana 10 plátanos y los suma a su reserva existente de 10. Luego debe darle 3 plátanos ($21 - 18$) al jugador B, por lo que el jugador A termina esta ronda con una reserva de 17 plátanos. El jugador B suma los 3 plátanos pagados por el jugador A y actualiza su reserva a 13 ($10 + 3$).

Si el jugador que hizo la oferta más alta no puede pagar la bonificación, su puja se retira y el jugador es eliminado de la subasta actual. No recibe ninguna ganancia y pierde toda su reserva de plátanos, que baja a 0.

Nota: en una partida de 2 jugadores, si un jugador no puede pagar la bonificación, es eliminado de la subasta, pero no pierde su reserva.

- El jugador que anteriormente estaba en segundo lugar se convierte en el mejor postor. Recibe las ganancias y paga una bonificación al jugador que está ahora en segundo lugar.
- Los jugadores deben seguir el mismo proceso si el nuevo postor más alto no puede pagar la bonificación. Sin embargo, si todos los jugadores menos uno son eliminados de la subasta porque no pueden pagar la bonificación, el último jugador restante se queda con todas las ganancias.



En esta partida de 3 jugadores, los jugadores A, B y C tienen una reserva de 10 plátanos cada uno y, por lo tanto, pujan por 10 plátanos. El jugador A ofrece 60, el jugador B, 30, y el jugador C, 8.



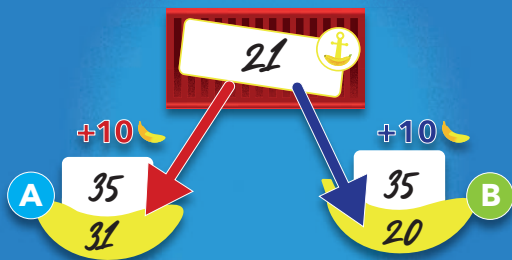
Incluso si ganaran los 10 plátanos, ni el jugador A ni el jugador B pueden pagar la bonificación, por lo que quedan eliminados de la subasta. El jugador C gana los 10 plátanos sin tener que pagar la bonificación al jugador A ni al B.

2 Más de un jugador ha hecho la puja más alta:

Todos estos jugadores ganan la subasta. Comparten las ganancias dividiendo el número de plátanos en partes iguales entre ellos (redondeando hacia abajo) y no pagan ninguna bonificación al jugador o jugadores que queden en segundo lugar.



En este ejemplo, los jugadores A y B han pujado el mismo número, que es el más alto.



Comparten los plátanos que se han subastado a partes iguales ($21/2 = 10$, redondeado hacia abajo) y no pagan bonificación.

Cada jugador actualiza su reserva de plátanos en su tablero de carguero para reflejar sus **ganancias y bonificaciones** de esta subasta. A continuación, todos los jugadores borran sus pujas.

Comienza una nueva ronda.

Fin de la partida

La partida termina cuando al menos un jugador tiene una reserva de 200 plátanos o más al final de una ronda.

El jugador que tenga la reserva de plátanos más grande es el ganador.

En caso de empate, ganan todos los jugadores empatados.



© 2024 Blue Orange Edition. Puerto Banana 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
Traducción al español: Jaume de Marcos y Jael Herrera Gómez para The Geeky Pen