



Pick Picknic

Diseñado por Stefan Dorra

2-6 Jugadores / 15 minutos / 8+

Reglas a la JcK por Ketty Galleguillos (jugandoconketty@gmail.com / www.jck.cl)

El objetivo es ser el jugador que obtenga más PV comiendo grano y aves.

PREPARACION

- Coloca los 6 corrales uno al lado del otro.
- Mezcla los 78 cubos
- Baraja las cartas y forma un mazo con ellas.
- Cada jugador recibe:
 - o 6/5 cartas con 2-3/4-5-6 jugadores

RONDA

Fase 1: Suministro
Fase 2: Buscar Comida
Fase 3: Alimentación

FASE 1: SUMINISTRO

- Coloca bajo cada corral 1 cubo al azar de la caja.

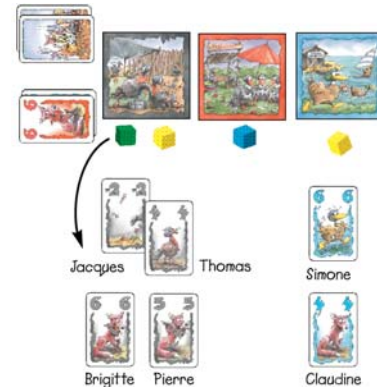


FASE 2: BUSCAR COMIDA

- Cada jugador coloca 2/1 carta boca abajo frente a él con 2-3/4-5-6 jugadores.
Si son 2 cartas → No puedes colocar un ave y un zorro del mismo color.
- Revela las cartas simultáneamente.

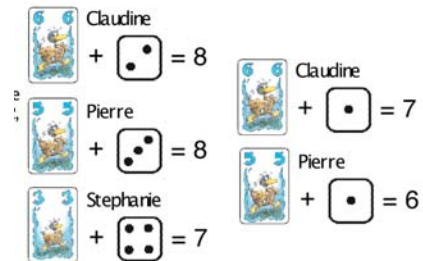
FASE 3: ALIMENTACION

- El color de la carta indica en que corral se alimentará.
- Seguir estos pasos:
 - 1) **Ave "-2"**
 - o **Sola** → Se come todo el grano.
 - o **Ave "-2" con otras cartas** → Su dueño toma un grano verde, si es que hay. Si solo hay aves coloca la carta en el descarte, de lo contrario queda para la evaluación de los zorros.
 - 2) **Los zorros se alimentan**
 - o **Zorros en corrales sin aves** → No se alimentan.
 - o **1 solo zorro en corral con aves** → Toma todas las cartas de ave (incluso -2) y las coloca en su área de juego. (El grano queda ahí).
 - o **2 o más zorros en corral con aves** → Sólo 1 se llevará las aves, no pueden negociar.
Duelo → Suma de carta + 1 dado (mayor gana)
Empate → Lanzar de nuevo.



3) Las aves se alimentan

- o Solo si no hay zorros en el corral (FAQ)
- o **Ave sola en un corral** → el jugador recibe todo el grano que haya en dicho corral.
- o **Más de un ave** → Los jugadores negocian como repartir los granos.
Si no hay acuerdo → Cada uno lanza 1 dado y la suma al valor de su carta. Quien gane toma todos los granos. Si hay empate → Los empatados lanzan nuevamente.



NUEVA RONDA

- Coloca en el descarte todas las cartas que aún estén en los corrales.
- Los granos que estén en corrales permanecen ahí.
- Cada jugador roba 2/1 carta con 2-3/4-5-6 jugadores.
Si se agota el mazo → baraja el descarte.

FIN DEL JUEGO

- La última ronda será aquella en la cual se pueden rellenar por última vez los corrales con grano.

PUNTUACION

- Granos amarillos → 3PV
- Granos Azules → 2PV
- Granos Verdes → 1PV
- Aves Capturadas → PV indicados