

# CONEJOS A LA OBRA!!

¡CAAFILAF!  
¡PATO!

## CONEJOS A LA OBRA!!

¡Conejos compiten construyendo pedidos con huevitos de pascua!

3-6

+6

30 min

Un juego de 3 a 6 jugadores, desde los 6 años!

## CONTENIDO Y COMPONENTES



6 Huevos de jugador  
6 Tarjetas de producción  
28 Ficha de huevitos (7 de cada color)  
9 Cartas de trabajo  
10 Cartas de pedidos



## ¿CÓMO SE JUEGA?

Los conejos intentan ser el primero en completar los pedidos de huevitos de pascua. En partidas a 3-4 jugadores deben completar 3 pedidos, en cambio en partidas a 5-6 jugadores deben completar 2 pedidos.



## PREPARACIÓN DEL JUEGO

Cada jugador elige un huevo de jugador y la tarjeta de producción del mismo color.

Los jugadores decidirán si juegan el modo simple o complejo, el modo complejo es el que incluye la caja en la tarjeta de producción.

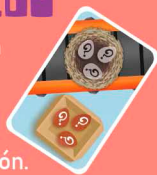
Se elige un jugador inicial, que desde ahora y durante el primer turno será el jefe de obra (ver jefe de obra). El jefe de obra toma las cartas de trabajo, las baraja y las deja boca abajo frente de él.

Luego los conejos colocan los huevos de jugador en el centro de la mesa, cada jugador coloca frente suyo el huevo de jugador del color que eligió, pero al alcance de todos los jugadores. En caso de haber confusiones en la ubicación de los huevos de jugador el jefe de obra será quien deba ordenar los huevos de jugador al centro de la mesa.

Las 28 fichas de huevitos se colocan a un costado de la mesa, accesibles para todos los jugadores, esto formara parte de los recursos de la fábrica.

Se toman todas las cartas de pedidos y se dejan 3 visibles para todos los jugadores, para esto colocan el mazo sobre la mesa y descartan dos cartas al costado del mazo, estas cartas representan los pedidos (ver pedidos).

Cada conejo toma una ficha de huevito del color que desee y lo deja sobre su canasta.

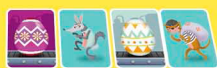


## RONDA

El jefe de obra, después de barajar todas las cartas de trabajo, dará vuelta a la vista de todos, un número determinado de cartas, entre 4 y 8, estas cartas se darán vuelta de una en una, siempre mirando hacia los conejos. El jefe de obra puede tomarse el tiempo que estime conveniente en revelar la carta de trabajo, pero debe evitar que se revele la misma antes de tiempo, se recomienda no alargar demasiado este momento. La ronda puede ser interrumpida por acciones especiales de las cartas de trabajo como la del lobo y la comadreja (ver cartas de trabajo).

Una vez que el jefe de obra haya decidido parar o haya dado vuelta 8 cartas de trabajo pasaremos a resolver las recompensas de las cartas de trabajo. Para esto primero se sacan las cartas de comadreja o lobo que hayan sido utilizadas esta ronda (ver cartas de trabajo). Luego en sentido horario el jugador a la izquierda del jefe de obra elige una de las cartas de trabajo que estén sobre la mesa, y recibe su recompensa

(ver cartas de trabajo), esto se repetirá hasta que ya no queden cartas de trabajo por repartir. Para finalizar la ronda el jefe de obra cambia de conejo en sentido horario.



# JEFE DE OBRA



Para elegir el jefe de obra los conejos deberán contar cuantos huevos de chocolate poseen en sus bolsillos en este momento, en caso de que ningún conejo tenga huevos de chocolate el jefe de obra será el jugador de mayor edad. Una vez finalizada la ronda el jugador a la izquierda del jefe de obra actual será el nuevo jefe de obra. Esto se repetirá hasta que algún conejo logre la victoria.

## CARTAS DE TRABAJO

Dentro de las cartas de trabajo vamos a encontrar distintos tipos, algunas que se ejecutan de inmediato y otras que generan recompensa.

Dentro de las que se ejecutan de inmediato encontramos dos cartas, ambas funcionan de la misma manera, pero con efectos distintos. Al salir la primera copia de cualquiera de estas cartas los jugadores deben ponerse en señal de alerta (ver señal de alerta), y al revelarse la segunda carta los jugadores intentaran robar el huevo de jugador de sus oponentes.

## EFFECTOS DE LAS CARTAS



### LOBO

Al revelarse la segunda copia de esta carta los jugadores que roben el huevo de personaje de otro conejo podrán eliminarle una ficha de huevito de sus canastas.

### COMADREJA

Al revelarse la segunda copia de esta carta los jugadores que roben el huevo de personaje de otro conejo podrán robarle una ficha de huevito de sus canastas.



#### Importante:

El jefe de obra posee una protección ante estas cartas de trabajo, en caso de que algún conejo robe su huevo de jugador, el jefe de obra podrá robarle o eliminarle una ficha de huevito al conejo en cuestión, según corresponda.

Por otra parte, tenemos las cartas de trabajo que entregan recompensas, estas son:

## HUEVOS DE COLORES:

Estas cartas entregaran una ficha de huevito del color correspondiente a la carta, en caso de que no haya más fichas de huevito de ese color, el conejo que esta reclamando el huevo podrá sacar uno de cualquier otro color que quiera.



## COMPAÑERO TRAVIESO:

Esta carta le entrega al conejo que la reclame un intercambio de fichas de huevito, este puede realizarlo entre las canastas de otros jugadores o con la propia, este intercambio tiene algunas reglas que se deben cumplir, estas son:

El conejo que obtuvo la carta puede intercambiar fichas de huevito de su caja, sin embargo, no puede interactuar con la de otros conejos.

Cada vez que algún conejo sea objetivo de esta recompensa, la ficha de huevito que le intercambian debe salir y entrar en la misma canasta. El conejo que obtuvo la carta puede colocarlo donde quiera en su tarjeta de producción.

## PEDIDOS:

Durante la ronda, si los conejos completan una canasta la deben canjear de inmediato -si es posible- por una carta de pedido que coincida con sus fichas de huevito. La carta de pedido al ser reclamada es inmediatamente repuesta del mazo de cartas de pedido. Las cartas de pedido son la única forma de ganar la partida (ver cartas de pedido). Una vez que un jugador gana una de estas cartas de pedido la tendrá hasta el final de la partida.



## SEÑAL DE ALERTA

Esta es la posición en la cual se pondrán los conejos durante la revelación de cartas, esta se activa al revelarse una carta de lobo o comadreja, para esto los conejos deben llevar sus manos hacia su cintura, deben mantenerse sentados de manera erguida sobre la silla, su pecho no debe tocar la mesa y tampoco deben interrumpir el espacio personal de algún otro conejo.



## LA CAJA

La caja es una reserva personal de huevitos, inaccesible para otros jugadores. Protege las fichas, pero si un conejo acumula 3, se despachan de fábrica y se pierden, volviendo a la reserva central



## FIN DE LA PARTIDA

La partida acaba cuando...

...Algún conejo consiga 3 o 2 cartas de pedido. En partidas de 3-4 jugadores se jugará hasta los 3 pedidos, en partidas a 5-6 jugadores se jugará hasta los 2 pedidos. En caso de que dos o mas conejos consigan los pedidos para ganar en la misma ronda, se declara ganador al que los consiga primero, recordemos que hay un orden de prioridad (ver ronda).

## MODO FACIL

En el reverso de las tarjetas de producción hay una variante sin caja, con dos canastas. El juego mantiene su mecánica, pero los conejos pueden guardar hasta 2 fichas de huevito en la mano, protegidas de los demás. Estas solo se colocan en canastas mediante la carta Compañero Travieso. Si un conejo llena sus dos canastas, debe descartar 2 fichas de cualquier canasta y devolver las que tenga en la mano.

## PARTIDA A 3 Y 6 JUGADORES

El jefe de obra se lleva la primera carta y puede ser afectado por los efectos de las cartas.

