



# Veggies



 Jog Kung

 Roman Kucharski  
y Àlex Santaló

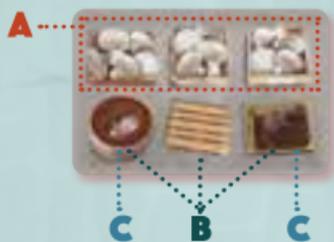


## COMPONENTES

- 40 cartas

Cada carta muestra seis espacios, que pueden ser de:

- A. Mercancía** (fresas, plátanos, uva, zanahorias o setas)
- B. Espacios vacíos** (cajas, palés o barriles, que aunque estén cerrados, representa que están vacíos)
- C. Ratones**



## OBJETIVO

Los jugadores colocan la mercancía en sus puestos del mercado, en su mayoría cajas de verduras y frutas. Sin embargo, algunas cajas están vacías o incluso contienen ratones. Los jugadores intentan colocar el género en sus puestos de la manera que les otorgue más puntos. Nadie quiere tener ratones en el tenderete, ¡así que cada ratón te hace perder puntos!

## PREPARACIÓN

- Baraja **todas las cartas** y déjalas boca abajo, formando un mazo. **(A)**
- Revela las primeras **tres cartas** del mazo y ponlas en el centro de la mesa, a la vista de todos los jugadores; estas forman el «mercado central». **(B)**
- De la parte superior del mazo, reparte **dos cartas** a cada jugador. Estos deben mantener su mano de cartas siempre oculta para los oponentes. Cada jugador **elige una carta de su mano** y la coloca en la mesa, delante de él/ella. Las cartas desplegadas por cada jugador forman su «puesto del mercado». **(C)**
- Cada jugador conserva **su otra carta** en la mano. **(D)**

*Preparación de una partida para tres jugadores:*



## LA PARTIDA

Empieza la partida el jugador que haya trabajado más recientemente en un mercado (o bien uno seleccionado al azar). La partida continúa jugándose en sentido horario.

En tu turno, **debes añadir una única carta a tu puesto del mercado.**

Para ello, puedes elegir:

**A)** una carta de tu mano,

O BIEN

**B)** una carta del mercado central.

**A)** Si decides añadir una carta de tu mano a tu puesto del mercado:

- Tras añadir la carta, roba otra carta de la parte superior del mazo y te la quedas en la mano (sin que la vean tus oponentes); luego,
- Tu turno ha finalizado y pasa a ser el turno del siguiente jugador.

**B)** Si decides añadir una carta del mercado central a tu puesto del mercado:

- Elige cualquier carta de las tres que hay en el mercado central y añádela a tu puesto del mercado; luego,
- Roba otra carta de la parte superior del mazo y déjala boca arriba en el mercado central, de modo que en este vuelva a haber tres cartas visibles; luego,
- Tu turno ha finalizado y pasa a ser el turno del siguiente jugador.

En cualquier caso, debes seguir las reglas que se explican a continuación.

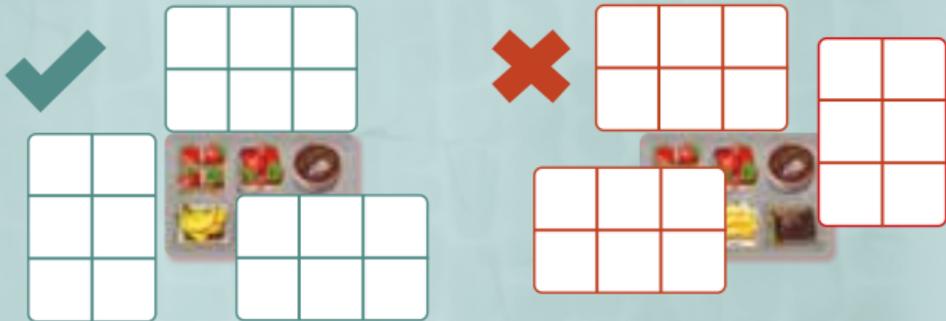
### Reglas para la adición de cartas al puesto del mercado

- Puedes rotar la nueva carta como quieras, para orientarla y colocarla en sentido horizontal o vertical.

- La nueva carta debe cumplir una de las siguientes condiciones:
  - puedes colocarla adyacente (completa o parcialmente), de manera ortogonal, a al menos una de las cartas ya presentes en tu puesto, o bien
  - puede cubrir (completa o parcialmente) al menos una de las cartas ya presentes en tu puesto.

**Nota:** no puedes añadir nuevas cartas a tu puesto colocándolas debajo de alguna de las que ya tengas ahí. Debes colocarlas siempre de forma ortogonalmente adyacente o encima de cartas ya presentes en tu puesto.

A continuación puedes ver algunos ejemplos de colocación **correcta** e **incorrecta** de nuevas cartas.



## FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina cuando cada jugador tenga **8 cartas** en su puesto del mercado. En ese momento, cada jugador calcula los puntos que su puesto le otorga y anota su puntuación en un papel.

## PUNTUACIÓN

- Cada jugador determina qué tipo de mercancía constituye **el grupo más numeroso** en su puesto del mercado.

**Un grupo** es un conjunto de espacios con el mismo tipo de mercancía y que estén ortogonalmente adyacentes unos con otros. Si un jugador dispone de varios tipos de mercancía que podrían formar su grupo más numeroso, debe elegir **uno** de ellos. Luego, lo anuncia a sus oponentes.

A continuación, **todos** los jugadores ganan puntos por cada tipo de mercancía que tengan que coincida con la del grupo más numeroso de **cualquier** jugador. Por ejemplo, si el grupo más numeroso de un jugador es el de la uva, todos los jugadores ganan puntos por las uvas que tengan.

***Nota:** es posible que el mismo tipo de mercancía sea el grupo más numeroso para dos o tres jugadores. En tal caso, dicha mercancía solo se puntúa una vez.*

Cada jugador puntúa las mercancías de la siguiente manera:

- Cuenta el número de espacios en su grupo más numeroso de una determinada mercancía que haya que puntuar (p. ej., 7 espacios).
- Luego, cuenta el número de **grupos separados** de ese tipo que tiene en su puesto, incluyendo el más numeroso (p. ej., 5 grupos).
- Multiplica ambos valores para obtener su puntuación correspondiente a ese tipo de mercancía (en este caso,  $7 \times 5 = 35$  puntos).
- Repite este cálculo para cada uno de los tipos de mercancía que haya que puntuar y suma todos los puntos.

- Al final, el jugador debe **restar 2 puntos por cada ratón** que tenga en su puesto del mercado.

**Ejemplo:** Lola examina su puesto para determinar qué mercancía constituye el grupo más numeroso. Tanto las fresas como la uva presentan un grupo formado por 5 espacios, por lo que debe elegir una de esas dos mercancías. Lola elige las fresas y lo anuncia a los demás jugadores, quienes han hecho lo mismo con sus respectivos puestos; así, Cristina anuncia que su grupo más numeroso es el de los plátanos; Miguel, la uva y, Patricia, las fresas.

Esto significa que cada jugador puntuará tres tipos de mercancía en su puesto del mercado: fresas, plátanos y uva. Las fresas forman el grupo más numeroso en los puestos de dos jugadores, pero solo se puntúan una vez.

Lola puntúa esas tres mercancías en su puesto del mercado:

- El grupo más numeroso de fresas (5 espacios)  $\times$  número de grupos de fresas (4 grupos) = 20 puntos.
- El grupo más numeroso de plátanos (3 espacios)  $\times$  número de grupos de plátanos (2 grupos) = 6 puntos.
- El grupo más numeroso de uva (5 espacios)  $\times$  número de grupos de uva (1 grupo) = 5 puntos.

De momento, Lola suma 31 puntos (20 + 6 + 5), pero de esta cifra debe restar los puntos de penalización por los ratones.

- En su puesto hay tres ratones, por lo que pierde 6 puntos (-2 puntos por cada ratón).

La puntuación final de Lola es de 25 puntos, y la anota en un papel. Los demás jugadores calculan su puntuación del mismo modo.

## El puesto del mercado de Lola:



- ¡El jugador con más puntos es el ganador! En caso de empate, de entre los empatados, gana quien tenga menos ratones en su puesto. Si aún están empatados, los jugadores comparten la victoria.

### VARIANTE PARA 2 JUGADORES

La partida se juega tal como se ha explicado antes; tan solo con un pequeño cambio en la puntuación: al acabar la partida, cada jugador determina qué tipos de mercancía forman los **dos grupos más numerosos** en su puesto. Las demás reglas de puntuación no cambian.

### VARIANTE PARA 4 JUGADORES

Al comienzo de la partida, los jugadores se dividen en dos equipos de dos jugadores. La partida y la puntuación se llevan a cabo de la misma manera. Sin embargo, al final de la partida, cada pareja suma las puntuaciones de sus dos miembros. Gana la partida el equipo que tenga más puntos en total. En caso de empate, gana el equipo con menos ratones en sus puestos del mercado.

## CRÉDITOS

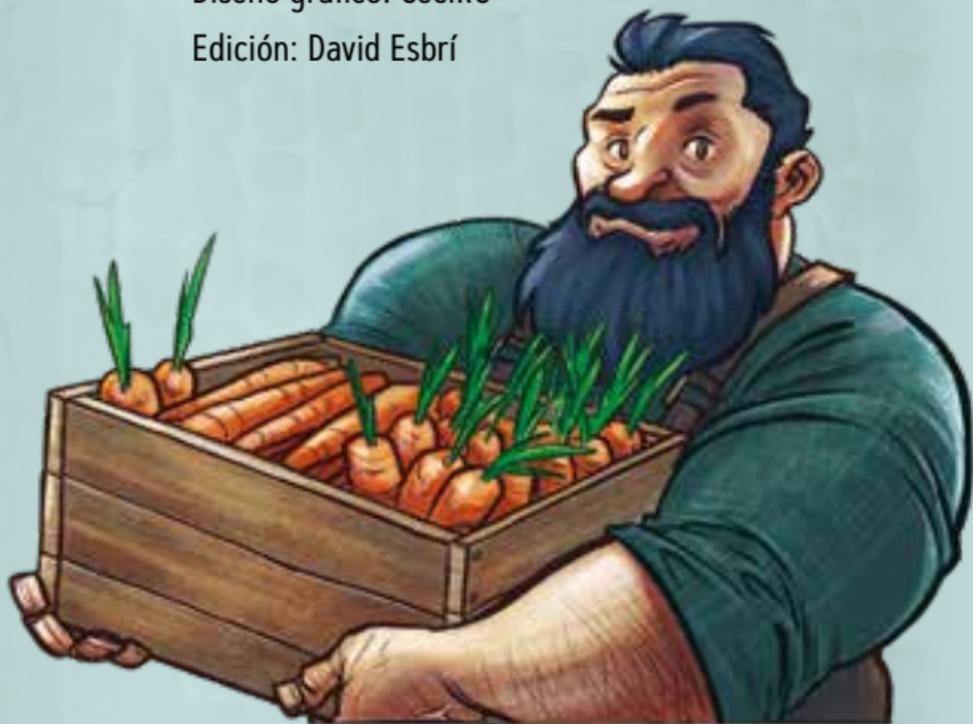
Autor: Jog Kung

Ilustradores: Roman Kucharski y Àlex Santaló

Traducción: Marià Pitarque

Diseño gráfico: CeciRC

Edición: David Esbrí



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

ul. Apteczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła, Poland. [www.gry.nk.com.pl](http://www.gry.nk.com.pl)

©2021 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA. All rights reserved.

Card Illustrations © by Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA, 2021.



**Devir Iberia S.L.** Rosselló 184. 08008 Barcelona. • **Devir Livraria, Lda.** Pólo Industrial. Brejos de Carreiros, Escritório 2, Olhos de Água 2950-554 Palmela. [devir.pt@devir.com](mailto:devir.pt@devir.com). Tel: (351) 212 139 440 • **Devir Livraria Ltda.** Rua Chamatu, 197-A. Vila Formosa, CEP 03359-095 São Paulo – SP. CNPJ 57.883.647/0001-26. [sac@devir.com.br](mailto:sac@devir.com.br). Telefone (11) 2924-6918 • **Devir Italia.** Piazza Petrucci, 8. Camaiole (LU). • **Devir Americas.** 8123 South Orange Avenue, Suite 166 Orlando, Florida, FL 32809.