Un juego diseñado por Jorge Tabanera Rendondo
de 2 a 6 jugadores, a partir de 8 años

ARDILLAS GLOTONAS

Ardillas Glotonas es un juego de cartas rápido y vibrante en el que los jugadores compiten preparando deliciosos snacks para los excursionistas que visitan el bosque. Para ganar deberás conseguir la mayor cantidad de puntos o terminar la partida con exactamente 10 fichas de ardilla. Cada partida será una carrera hasta el último bocado llena de faroleo, giros dramáticos y turnos simultáneos.

Componentes

40 cartas de cliente
(32 excursionistas y 8 ardillas)
60 cartas de snack
(15 de cada tipo, manzana, sándwich, smoothie y barrita energética)
36 fichas de ardilla
(24 de valor 1 y 12 de valor 3)

Preparación de la partida

1.- Baraja las cartas de cliente y colócalas formando un mazo boca abajo en el centro de la mesa de juego. Deja espacio suficiente a su lado para que haya una pila de descarte y otro espacio para la fila de Clientes.

2.- En partidas de **2 a 4 jugadores,** roba **3** cartas de cliente y en partidas con **5 o 6 jugadores** roba **4**. Colócalas una al lado de la otra formando **la fila inicial de Clientes**. Si alguna de estas cartas es una **Ardilla**, roba una nueva carta para sustituirla. Repite este proceso hasta que no haya cartas de Ardilla en la fila y, a continuación, baraja las Ardillas de nuevo en el mazo de Clientes. Recuerda que durante esta fase no se activan las habilidades de los Clientes.

3.- Baraja boca abajo las cartas de **Snack** y reparte 7 a cada jugador. Los jugadores pueden mirar sus cartas en todo momento. Deja el mazo de cartas de Snack boca abajo en la mesa, con suficiente espacio a su lado para formar la **pila de descarte**.

Jugador 1

4.- Coloca las fichas de **Ardilla** formando un suministro al alcance de todos los jugadores.

Nota: en partidas con 2 o 3 jugadores, consulta la página 14 para ver una variante de las reglas.

Jugador 2 *Jugador 3*

Ejemplo de preparación para 3 jugadores.

¡Ahhh... Por fin, un poco de tiempo para mí! El plan de hoy: un paseo refrescante entre los árboles, rodeado de naturaleza, ¡espero no encontrarme con ningún oso hambriento u otras criaturas!

Zapatos cómodos, camiseta, pantalones cortos... ¡y allá voy! Después de 45 minutos caminando, empiezo a sentirlo. ¿Cuánto tiempo ha pasado desde la última vez que hice tanto ejercicio? Admiro el canto alegre de los pájaros, el verde vibrante de los árboles y la hierba, y el cielo despejado que poco a poco se vuelve de un azul profundo e infinito... ¡pero volver ahora me parece imposible!

De repente, veo unas luces en la distancia. ¡Por favor, que sea una parada de taxis! Espera... no, ¡es un acogedor albergue en el corazón del bosque! ¿Quién lo hubiera imaginado? Es perfecto. Todo es de madera, con luces centelleantes que proyectan sombras cálidas y titilantes.

Me detendré aquí, recargaré energías y disfrutaré de un aperitivo... o tal vez algo un poco más sustancioso (¡sin duda me lo he ganado!). La comida llega en un santiamén. Cuando estoy a punto de hincarle el diente, veo unas ardillitas muy monas que me observan desde lejos...

Pero no hay de qué preocuparse, ¿verdad?
¡Todo el mundo sabe que las ardillas solo comen bellotas!
Estoy a punto de darle un mordisco a mi sándwich cuando uno de esos astutos roedores se abalanza directamente sobre mí. ¡¿Qué está pasando?! No me lo puedo creer, ¡me ha robado el bocadillo! «¡¡¡CAMARERO!!!».

Desarrollo de la partida

Ardillas Glotonas se juega en **3 rondas** (2 con 5 o 6 jugadores), cada una consistente en un número variable de turnos. Las cartas de **Cliente** colocadas en el centro de la mesa muestran el tipo y la cantidad de cada **Snack** que quiere cada cliente. Cada jugador dispone de una mano de cartas de **Snack**, numeradas del 1 al 60, que representan cuatro tipos de snack distintos: **manzanas, sándwiches, smoothies y barritas energéticas**.

Al principio de cada turno, todos los jugadores eligen en **secreto** una carta de snack de su mano y la colocan **boca abajo** frente a ellos. Cuando todos hayan elegido, revelan las cartas **simultáneamente**.

A continuación, en **orden ascendente**, los jugadores colocan sus cartas de **Snack** frente a los clientes, haciéndolas coincidir con el pedido de cada uno. Si al hacerlo, un jugador completa el pedido de un cliente, coge la carta de **Cliente y la coloca frente a él**. Esa carta le otorgará puntos al final de la partida. Después descarta las cartas de **Snack** asociadas a ese cliente y roba inmediatamente una nueva carta de **Cliente** para sustituir a la que ganó.

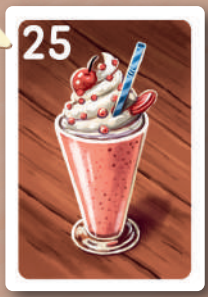
*Sin embargo, si en tu turno no puedes asignar la carta de **Snack** jugada a ninguno de los clientes, las **Ardillas** se la comerán y **recibirás un punto negativo**. ¡Pero si eres capaz de conseguir **10 fichas de ardilla,** ganarás la partida!*

Valor en puntos del cliente al final de la partida

La habilidad especial de un ***Cliente*** se activa inmediatamente al ganar su carta (consulta la página 15 para un listado completo de las habilidades de los ***Clientes).***

*Esta zona muestra el tipo y la cantidad de cartas de **Snack** necesarias para completar el pedido del **Cliente** y ganar la carta. (Al colocar cartas de Snack en una carta de **Cliente**, no importa el orden, pero nunca podrás colocar más cartas de las necesarias o de un tipo que no muestre la carta de **Cliente**).*

Número de la carta de snack, usado para determinar el orden de turno.



Ficha de ardilla de valor 1.

Ficha de ardilla de valor 3 (cuenta como tres fichas de valor 1).

Turno de Juego

En cada turno se siguen estos pasos:

1.- Seleccionar una carta: Al comienzo del turno, cada jugador elige en secreto una carta de **Snack d**e su mano y la coloca en la mesa boca abajo frente a él.
Cuando todos los jugadores hayan elegido, revelan las cartas simultáneamente.

2.- Colocar cartas: Los jugadores colocan sus cartas en orden numérico ascendente. El jugador que haya revelado el número más bajo coloca primero su carta de **Snack** frente a un cliente; a continuación, los demás jugadores hacen lo mismo siguiendo el orden ascendente. Ten en cuenta lo siguiente:

- No es obligatorio colocar las cartas siguiendo el orden de los iconos que aparecen en la carta de **Cliente.**

- El número de las cartas de **Snack** solo se utiliza para determinar el orden de colocación.

- Solo puedes colocar una carta de snack en un cliente que requiere ese tipo de snack específico.

- No puedes colocar más cartas de snack de un cierto tipo que el número de iconos mostrados en la carta de cliente.

- Si hay un cliente que puede aceptar tu carta de snack, es obligatorio colocarla.

Ejemplo: *Paula jugó la carta de* ***Manzana*** *con el número 18, que es el más bajo de los revelados, por lo que juega en primer lugar, colocando su carta en la cliente de la derecha. Fernando es el siguiente, colocando su carta de* ***Smoothie*** *con el 22 en el cliente del centro. Después Héctor, sin prestar demasiada atención, coloca su carta, el* ***Smoothie*** *con el número 32, en la cliente de la derecha, algo que agradece Miguel, que coloca su carta, la* ***Manzana*** *con el 34, también en la cliente de la derecha, completando su pedido.*

3.- Completar pedidos: Si al colocar tu carta de **Snack,** completas el pedido de un **Cliente**, coge su carta de **Cliente** y colócala en tu zona de juego. Te dará puntos al final de la partida. Activa inmediatamente su habilidad especial *(consulta la página 15 para ver el listado completo de las habilidades)*.

Descarta todas las cartas de **Snack** usadas para completar el pedido. A continuación, revela una nueva carta del mazo de **Clientes** y colócala en la fila de clientes, para ocupar el espacio vacío.

Si la la carta revelada es una **Ardilla**, aplica su efecto y descártala *(consulta los efectos de las cartas de **Ardilla** en la página 10)*. Si revelas múltiples cartas de ardilla, repite este proceso hasta que reveles una carta que no sea una **Ardilla**.

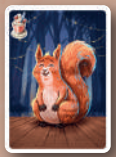
Una vez colocada la nueva carta de **Cliente**, el turno continúa con la colocación del resto de cartas de **Snack** en orden ascendente.

4.- Si no puedes colocar tu carta de Snack: Si no puedes colocar tu carta de **Snack** en ninguno de los clientes, descártala y coge una ficha de ardilla. Las fichas de **Ardilla** valen puntos negativos (o tal vez no) al final de la partida. (Consulta la página 13 para más detalles sobre su puntuación).

Ejemplo: *Como se vio anteriormente, Miguel completó el pedido de la clienta, cogió su carta y la colocó en su zona de juego. Esta carta le proporcionará 2 puntos al final de la partida. Además activa su habilidad, que en este caso le hace ganar una ficha de* ***Ardilla****. (consulta las habilidades de los clientes en la página 15).*

Después de ganar la carta de ***Cliente****, se roba inmediatamente una nueva carta del mazo de* ***Clientes*** *y se coloca en el espacio vacío.*

Si una Ardilla entra en juego, resuelve sus efectos y a continuación roba una nueva carta de ***Cliente*** *(consulta los efectos de las cartas de ardilla en la página 10).*



5.- Comenzar el siguiente turno: una vez que todos los jugadores hayan colocado sus cartas de **Snack**, termina el turno actual y comienza uno nuevo.

Las cartas de Ardilla en detalle

Cuando aparece una **Ardilla** en la fila de **Clientes**, sigue estos pasos:

1.- Descarta todas las cartas de **Snack** del tipo mostrado en la esquina superior izquierda de la carta de **Ardilla** que se encuentren bajo las cartas de **Cliente** de la fila.

2.- Entrega 1 ficha de **Ardilla** a cada jugador que ya tuviera al menos una ficha de **Ardilla** en su zona de juego. Los jugadores reciben la ficha incluso aunque no tengan cartas de **Snack** en su mano.

Después de aplicar estos efectos, coloca la carta de **Ardilla** en la pila de descarte.

A continuación, roba una nueva carta de cliente. **Si también es una carta de Ardilla,** repite los pasos anteriores, descartando también dicha carta, hasta que aparezca un excursionista.

Ejemplo: *si esta Ardilla entra en la fila de clientes, descarta todas las cartas de Sándwich y Manzana bajo las cartas de clientes de la fila. Luego descarta la carta de Ardilla y roba una nueva carta de Cliente para sustituirla. Si dicha carta también fuera una Ardilla, repite este proceso hasta que aparezca un excursionista.*

Fin de la ronda y preparación de la siguiente

En las rondas **1 y 2**, la partida continúa hasta que al menos un jugador tenga solo **2 cartas de Snack** en su mano. Debido a las habilidades de algunos **Clientes**, es posible que algunos jugadores tengan más cartas que otros.

***Nota:** tener más cartas de **Snack** simplemente te da más opciones, pero no te permite jugar turnos adicionales.*

Las cartas de **Cliente** que permanezcan en la fila y las cartas de **Snack** ya colocadas siguen en juego durante la siguiente ronda.

Para empezar una nueva ronda, reparte a cada jugador tantas cartas de **Snack** boca abajo como sean necesarias para que vuelva a tener **7 cartas** en mano.

Si el mazo de cartas de **Snack** se agota, baraja la pila de descarte para formar un nuevo mazo boca abajo y continúa repartiendo cartas con él.

La **tercera ronda** continúa hasta que al menos un jugador se quede sin cartas en mano. Luego se procede a la **fase de puntuación final**.

***Nota importante:** Si, al jugar la última carta de una ronda o de la partida, un jugador completa el pedido de un **Cliente**, primero debes revelar una nueva carta de **Cliente** y colocarla en la fila. Si la carta revelada es una **Ardilla**, resuelve su efecto y roba otra carta siguiendo el procedimiento habitual.*

Final de la partida y puntuación final

Después de la **última ronda** (la tercera en partidas de 2 a 4 jugadores, la segunda con 5 o 6 jugadores), procede con la puntuación final siguiendo estos pasos:

Victoria por ardillas: si un jugador termina la partida con **exactamente 10 fichas de Ardilla** en su zona de juego, gana inmediatamente la partida.

En caso de empate, gana el jugador con más puntos obtenidos por sus cartas de **Cliente**. Si el empate persiste, gana el jugador empatado con más cartas de **Cliente**.

Atención: *Si un jugador termina la partida con más de 10 fichas de* ***Ardilla****, ¡pierde la partida inmediatamente!*

Victoria por puntos: si ningún jugador tiene exactamente 10 fichas de **Ardilla**, el ganador será el jugador con más puntos totales. Tu puntuación se obtiene sumando los puntos de tus cartas de **Cliente** y restando 1 punto por cada ficha de ardilla.

Nota: *Si un jugador termina la partida con exactamente 5 fichas de* ***Ardilla****, recibe una bonificación de +5 puntos.*

En caso de empate:
- Gana el jugador empatado con menos fichas de **Ardilla**.
- Si el empate persiste, gana el jugador empatado con más cartas de **Cliente.**
- Si aún continúa el empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

Puntuacion de las fichas de Ardilla:

- **1, 2, 3, 4 fichas de ardilla:** -1, -2, -3, -4 puntos respectivamente.
- **5 fichas de ardilla:** +5 puntos.
- **6, 7, 8, 9 fichas de ardilla:** -6, -7, -8, -9 puntos respectivamente.
- **10 fichas de ardilla:** ¡Victoria automática!
- **11 o más fichas de ardilla:** derrota automática.

Ejemplo de puntuación: *Al final de la partida, has completado siete pedidos de Clientes y has obtenido las siguientes cartas: cuatro de 2 puntos, dos de 1 punto y una de 3 puntos, lo que suma un total de* ***13 puntos****. También has ganado* ***cuatro fichas de Ardilla****, que valen* ***-4 puntos****. Por lo tanto, tu puntuación final es de* ***9 puntos*** *(13 - 4 = 9).*

Tu oponente solo completó dos pedidos, sumando un total de ***4 puntos.*** *Pero tiene* ***10 fichas de Ardilla*** *(una de valor 1 y tres de valor 3), y gracias a eso, gana la partida automáticamente.*

Variante para 2 o 3 jugadores

En partidas de **2 o 3 jugadores**, con el fin de incrementar la tensión y que haya más Snacks en la mesa, se introduce una regla adicional. Cada turno, roba una carta de **Snack** del mazo y revélala simultáneamente junto con las cartas de los jugadores. Esta carta se denomina **carta automática** y sigue las mismas reglas que las cartas de los jugadores::

- Se coloca en orden ascendente, igual que las demás cartas.
- Se asigna a los Clientes de izquierda a derecha, siguiendo el orden de la fila.
- Si un Cliente puede aceptar ese tipo de Snack y dispone de espacio, la carta automática ocupa dicho espacio.
- Si completa el pedido de un Cliente, descarta su carta como si la hubiera reclamado un jugador y roba inmediatamente una nueva carta de Cliente para sustituirla, siguiendo el procedimiento habitual.

1.ª Edición en Español 2026
Ediciones Atreides S.L
Traducción: *Jaime Paramio y Miguel Juan Rama*
Maquetación: *Abel Sanchiz*
www.arrakisgames.com
info@arrakisgames.com

Equipo de Little Rocket Games
Diseño del juego e ilustraciones: *Jorge Tabanera Redondo*
Desarrollo, producción: *Giampaolo Razzino*
Gestión del proyecto, marketing, edición: *Alessandra Canini*
www.LittleRocketGames.com
info@littlerocketgames.com

Habilidades de los Clientes en detalle:

Roba 1 carta de Snack.

Roba 2 cartas de Snack. El resto de jugadores roba 1 carta de Snack.

Descarta hasta 2 cartas de Snack y roba ese mismo número de cartas. Puedes elegir no descartar ninguna carta.

Elige 1 carta de Snack de tu mano e intercambiala por una carta elegida al azar de la mano de otro jugador, sin poder ver sus cartas.

Coge 1 ficha de Ardilla y añádela a tu zona de juego.

Coge 2 fichas de Ardilla y añádelas a tu zona de juego.

Descarta todas tus fichas de Ardilla.