

7 Recuento Final: MODO COLECTIVO

SUMAD todos los puntos de todos los jugadores. Consultad la **Tabla de Éxito Grupal** (en el folleto de referencia rápida) según vuestro número de jugadores. No hay "ganador" individual. El grupo celebra o lamenta juntos según su clasificación. Podéis intentar superar vuestro récord en la próxima partida.

INFORMACIÓN LEGAL

AVENTURA EN EL PARQUE® es una marca registrada en la OEPM. Logo y marca protegidos por las leyes de propiedad intelectual españolas y comunitarias.
Diseñadores: Antonio y Sergio Rodríguez. Contacto: antonio.board.games@gmail.com
Versión: 3.1 - © 2025 Antonio y Sergio. Todos los derechos reservados.

Este juego, incluyendo, pero no limitado a: reglas, mecánicas, tablero, ilustraciones, textos, y componentes, está protegido por las leyes de derechos de autor españolas (Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril) y tratados internacionales. Queda prohibida la reproducción total o parcial de este juego sin autorización expresa y por escrito de los autores.

IMPORTANTE: Este juego menciona nombres reales de parques temáticos, atracciones, y montañas rusas existentes exclusivamente en el contenido educativo de las Tarjetas de Trivia. Este juego NO está afiliado, patrocinado, ni respaldado por ningún parque temático, operador, o compañía mencionada. Los nombres son utilizados exclusivamente con fines educativos e informativos bajo el amparo del derecho de cita (Artículo 32 del Real Decreto Legislativo 1/1996). Todas las marcas comerciales y nombres mencionados pertenecen a sus respectivos propietarios. El uso de estos nombres es meramente descriptivo y no implica ninguna relación comercial. Las preguntas de trivia contienen información factual de dominio público sobre récords mundiales, fechas de apertura, datos técnicos, y otros hechos verificables sobre la industria de parques temáticos con fines puramente educativos y de entretenimiento.

Advertencias de Seguridad:

- ▲ Peligro de asfixia: Contiene piezas pequeñas. No recomendado para menores de 3 años.
- ▲ Este juego contiene dados y fichas pequeñas. Mantener fuera del alcance de niños pequeños.
- ▲ Supervisión adulta recomendada para niños menores de 7 años.

Información al Consumidor: Material del producto: Cartón, plástico, papel. Fabricado cumpliendo normativas CE. Para cualquier reclamación o defecto de fabricación, contactar al distribuidor. Este juego cumple con: Ley General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios (Real Decreto Legislativo 1/2007), Normativa europea sobre seguridad de juguetes (Directiva 2009/48/CE). Para cualquier controversia relacionada con este producto, se aplicará la legislación española y serán competentes los tribunales españoles según corresponda al domicilio del consumidor. Para defectos de fabricación o componentes faltantes, contacte a: antonio.board.games@gmail.com

CRÉDITOS

Diseño del Juego: Antonio Rodríguez y Sergio Rodríguez
Inspiración: "Este juego está inspirado en la pasión de mi hijo Sergio (10 años) por los parques de atracciones y acuarios. De sus ideas ha salido este diseño, y yo solo he querido demostrarle cómo se materializan los sueños cuando se trabaja una idea con esfuerzo y amor." - Antonio

Agradecimientos: A nuestra familia y a todos los jugadores que probaron y ayudaron a mejorar este juego. Mención especial al creador de contenido Jerez Coaster Adventures, cuyo trabajo de calidad (sin saberlo) ha impulsado a Sergio y Antonio en su camino en este proyecto.

CONTACTO Y SOPORTE

Email: antonio.board.games@gmail.com
Redes Sociales: [Pendiente] - Web: [Pendiente]

¡Gracias por jugar Aventura en el Parque!

¡Que tengáis un día lleno de diversión y adrenalina!



⚡ FICHAS DE ENERGÍA

Las Fichas de Energía representan tu vitalidad durante el día en el parque. Son recursos físicos que añaden profundidad estratégica.

Reglas Básicas

- ✓ Inicio: Cada jugador comienza con 3 ⚡
- ✓ Límite máximo: 5 ⚡ simultáneas por jugador
- ✓ Uso: Solo puedes usar 1 ficha por turno
- ✓ Excepción: Donar fichas en Modo Colectivo no cuenta como uso

Los 3 Usos posibles de las Fichas

OPCIÓN 1: ⚡ TURBO BOOST

- ✓ DUPLICA los puntos de una atracción

✓ Ejemplo: Show Magic = 15 puntos. Gastas 1 ⚡ → 30 puntos total

OPCIÓN 2: ⚡ MOVIMIENTO EXTRA

- ✓ Tira el dado una segunda vez y suma ambos movimientos

OPCIÓN 3: ⚡ ESQUIVAR PROBLEMA

- ✓ Muévete hasta 3 casillas adicionales hacia otra atracción
- ✓ Ejemplo: Caíste en Montaña Rusa en reparación. Gastas 1 ⚡ → Te mueves hasta 3 casillas más. Llegas a otra atracción abierta

Cómo Recuperar Fichas

✓ Restaurantes 🍴

- ✓ Ganas +1 ⚡ si el restaurante es ❤️ FAVORITO o 👍 LE GUSTA

✓ Bonus de Alta Diversión

- ✓ Visita DOS atracciones ❤️ FAVORITAS diferentes en turnos consecutivos, SIN usar Turbo Boost. Ganas +1 ⚡
- ✓ Si continúas con otra, empieza la cuenta de nuevo.

✓ Shows Especiales

- ✓ En shows de ★★★★★ o ★★★★★. Si el show es ❤️ FAVORITO. Ganas +1 ⚡ (además de los puntos)

✓ Tarjetas Sorpresa

Algunas tarjetas específicas otorgan +1 o +2 ⚡

Regla Especial: Compartir Energía (Solo en Modo Colectivo)

- ✓ Una vez por ronda completa, un jugador puede donar 1 ⚡ a otro

♦ CONOS DE COLA 🍷 (Solo en Modo Competitivo)

En los parques a veces una atracción se satura o alguien se cuela. Cada jugador tiene varios Conos de Cola de su color. Son limitados y no se recuperan.

Cuando un jugador llega a una atracción o show abierto, otro jugador puede color 1 Cono en esa casilla (solo se permite usar 1 por turno, de entre todos los jugadores). El jugador afectado elige:

- ✓ 0 puntos - La atracción no le dará ningún punto
- ✓ Moverse hasta 2 casillas más - Decide irse a otra casilla
- ✓ Pagar 1 ⚡ para tener un pase rápido y saltarse el cono

IMPORTANTE Si ya usó ⚡ para moverse este turno, no le afectan los conos.

CONO EN ZONA: El Cono se que ahí hasta el próximo turno de su dueño, que lo retira del juego al empezar su turno. Para el resto de jugadores el Cono en Zona resta -3 puntos al usar esa atracción.

⚙️ SISTEMA DE HORARIOS

Cada atracción tiene un color que indica cuándo abre:

- ✓ VERDE: Turnos PARES - 10:00, 12:00, 14:00, 16:00, 18:00
- ✓ AZUL: Turnos IMPARES - 11:00, 13:00, 15:00, 17:00, 19:00
- ✓ NARANJA: Cada 3 turnos - 10:00, 13:00, 16:00, 19:00
- ✓ ROJO: Hora Punta - 12:00, 13:00, 14:00, 15:00, 16:00, 17:00

El reloj usa formato de 24 horas (militar). En partidas de 20 Turnos, las medias horas siguen la misma regla de apertura que la hora en punto. Ejemplo: Atracciones abiertas a las 12:00 también lo están a las 12:30. Horario del Parque: Apertura a las 10:00, Cierre a las 20:00

- ✓ Primer turno: Siempre 10:00
- ✓ Último turno: 19:00 (10 turnos) o 19:30 (20 turnos)

🎮 MODOS DE JUEGO

🏆 MODO INDIVIDUAL (Competitivo)

Jugadores: 2-6. Objetivo: Obtener la mayor puntuación individual.

Cada jugador compite por su cuenta. El jugador con más puntos al final GANA. Las fichas no se pueden compartir. Todas las tarjetas se aplican normalmente excepto las de Crisis (que no se usan).

Ideal para grupos que disfrutan la competencia sana, jugadores experimentados, cuando quieres un ganador claro, y partidas con amigos o adultos.

👥 MODO COLECTIVO (Cooperativo)

Jugadores: 2-6. Objetivo: Maximizar puntuación TOTAL del grupo.

Trabajáis en equipo. Se puede comunicar estrategias abiertamente. Se puede donar 1 ficha por turno. Las tarjetas de Sabotaje y Competencia se ignoran (robar otra). Se activan las Tarjetas de Crisis cada 3 turnos. Ideal para familias jugando juntas, grupos con niños pequeños (sin presión), cuando se quiere colaborar en lugar de competir, jugadores nuevos aprendiendo, o padres e hijos cooperando.

🕒 MODO SOLITARIO

Jugadores: 1. Objetivo: Alcanzar la mayor puntuación posible.

Objetivos Sugeridos: Principiante: 100 puntos, Intermedio: 150 puntos, Experto: 200 puntos, Maestro: 250+ puntos.

Variante Desafío: Intenta alcanzar objetivos específicos tales como Visitar todas las atracciones, No sufrir mareos, Terminar con mayor número de fichas, Obtener 20+ puntos en múltiples atracciones.

Ideal para practicar estrategias antes de jugar en grupo, relajarte con un puzzle estratégico, mejorar comprensión del juego, o cuando nadie más está disponible.

🏁 FINAL DEL JUEGO

El juego termina cuando se completa la última ronda

🏆 Recuento Final: MODO INDIVIDUAL (Competitivo)

Cada jugador suma su total de puntos. El jugador con MÁS PUNTOS GANA. Consultad la **Tabla de Maestría Individual** (en el folleto de referencia rápida) para cada jugador. Si hay empate: 1) Quien tenga más Fichas ⚡ sobrantes, 2) quien visitó más atracciones, o 3) Empate declarado (ambos ganan).



LIBRO DE REGLAS OFICIAL

INTRODUCCIÓN

Bienvenidos a Aventura en el Parque

¡Prepárate para vivir el día perfecto en un parque de atracciones!

En este juego estratégico y familiar, cada jugador controla un personaje con gustos diferentes. Tu objetivo es planificar tu recorrido para maximizar tu diversión durante un día, antes que el parque cierre.

INFORMACIÓN BÁSICA

- **Jugadores:** 1-6
- **Edad recomendada:** 7+ años
- **Duración:** 30-60 minutos
- **Tipo:** Estrategia familiar ligera

¡Dos experiencias en una!

El juego incluye **DOS TABLEROS**:

- **Tablero A:** Parque Atracciones (montañas rusas, shows, dark rides)
- **Tablero B:** Parque Acuático (toboganes, piscinas, ríos)

¡Tres formas de jugar!

- **Modo Individual:** Compite por la puntuación más alta
- **Modo Colectivo:** Coopera para maximizar la diversión del grupo
- **Modo Solitario:** Trata de superar tu propio récord

COMPONENTES DEL JUEGO

- 2 Tableros de doble cara (46x46 cm)
 - Parque de Atracciones (50 casillas)
 - Parque Acuático (45 casillas)
- 6 Figuras de Personajes (colores distintivos)
- 1 Marcador de Turno (para deslizar en el reloj del parque)
- Dados y Fichas:
 - 2 Dados de 6 caras (usa 1 o 2 dados según prefieras)
 - 30 Fichas de Energía ⚡
- Tarjetas:
 - 16 Tarjetas de Personaje (fondo amarillo)
 - 50 Tarjetas Sorpresa
 - 20 positivas (fondo azul)
 - 20 negativas (fondo rojo)
 - 10 interacción (fondo morado)
 - 50 Tarjetas de Trivia - con 4 niveles de dificultad
 - 20 Tarjetas de Crisis - solo para Modo Colectivo (fondo gris)
- Documentación
 - Folleto de Referencia Rápida
 - Libro de Reglas (este libro)

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Paso 1: Elegir Tablero

Decidid en grupo si jugar en Parque de Atracciones o Parque Acuático. Colocad el tablero elegido en el centro de la mesa.

1

Paso 2: Elegir Modo de Juego

El grupo debe **decidir** si jugar:

- ✓ **Modo Individual (Competitivo):** Cada jugador compite por sí mismo
- ✓ **Modo Colectivo (Cooperativo):** Trabajáis juntos como grupo

También se debe **decidir** si jugar con 1 o 2 dados.

Paso 3: Preparar Personajes

Baraja las 16 Tarjetas de Personaje. Cada jugador recibe 1 tarjeta al azar. Lee tu tarjeta en voz alta para que todos conozcan tus preferencias. Cada jugador escoge una figura de personaje, y la coloca en la Puerta del Parque (casilla de ENTRADA).

Paso 4: Distribución de Fichas y Conos

Cada jugador recibe 3 Fichas de Energía ⚡ al comenzar. El resto de fichas se mantiene en el centro. **Límite importante:** Nunca deberás tener más de 5 fichas simultáneas durante el juego. En Modo Competitivo/Individual, cada jugador recibe también 3 Conos de Cola 🍷 del color de su figura.

Paso 5: Configurar el Tiempo

Coloca el Marcador de Turno en 10:00 en el reloj central. **Decidid** la duración del juego:

- ✓ **Juego Rápido:** 10 turnos (de 10:00 a 19:00, cada hora)
- ✓ **Juego Estándar:** 20 turnos (de 10:00 a 19:30, cada media hora)

Recomendación por número de jugadores:

- 1-3 jugadores: 10 o 20 turnos (a vuestra elección)
- 4-6 jugadores: 10 turnos (para mantener fluidez)

Paso 6: Preparar Mazos

Baraja el mazo de Tarjetas Sorpresa y colócalo en el tablero. Baraja el mazo de Tarjetas de Trivia y colócalo en el tablero. Si jugáis en Modo Colectivo, baraja también las Tarjetas de Crisis.

Paso 7: Determinar Orden de Juego

¡Quien haya visitado un parque de atracciones o acuático más recientemente comienza! Los demás juegan en sentido horario.

Paso 8: Material de Puntuación

Cada jugador necesita algo para anotar sus puntos.

CÓMO JUGAR

Los 5 Tipos de Atracciones

Todas las casillas del tablero pertenecen a uno de estos tipos:

- **EXTREMAS:** Montañas rusas intensas, torres de caída
- **FAMILIARES:** Carruseles, norias, dark rides suaves
- **SHOWS:** Espectáculos, desfiles (solo en Parque Temático)
- **COMIDA:** Restaurantes, puestos de snacks
- **ACUÁTICAS:** Toboganes, piscinas (solo en Parque Acuático)

Además, hay casillas especiales:

- **SORPRESA:** Roba una tarjeta sorpresa
- **TRIVIA:** Responde una pregunta

Estructura de una Ronda

Una ronda completa ocurre cuando todos los jugadores han jugado su turno una vez. Cada turno se divide en 4 FASES:

2

FASE 1: INICIO (Solo el primer jugador)

Avanza el Marcador de Turno una hora (o media hora si jugáis a 20 turnos). Verificad qué colores de atracciones están abiertas ahora.

FASE 2: MOVIMIENTO

Tira el(los) dado(s). Puedes usar 1 o 2 dados según hayáis decidido al inicio. Mueve tu figura ese número exacto de casillas. Sigue los caminos en el tablero. Si hay bifurcaciones, elige libremente tu ruta. **OPCIONAL - Movimiento Extra ⚡:** Puedes gastar 1 Ficha de Energía para tirar el dado otra vez. Suma ambos resultados y muévete el total.

FASE 3: RESOLUCIÓN DE CASILLA

Si caes en ATRACCIÓN, SHOW o RESTAURANTE (🎢🎡🍔🍷):

1. Verificar Estado

- ✗ Si está CERRADA (color incorrecto): 0 puntos y tu turno termina.
- ✓ ⚠ Si está EN REPARACIÓN (según horario de avería): Elige UNA de estas opciones:
 - Opción A: Pierdes -5 puntos (mínimo 0 en puntuación total)
 - Opción B: Pierdes tu próximo turno
 - Opción C: Gasta 1 ⚡ para moverte "hasta" 3 casillas más
- ✓ ✅ Si está ABIERTA: Continúa al Paso 2 para calcular puntos.

En Modo Competitivo/Individual, antes de puntuar otro jugador puede jugar un Cono de Cola 🍷 para intentar bloquear una atracción. El jugador afectado elige si: no puntúa en esta atracción, o se mueve 2 casillas más (se vuelve a evaluar la resolución de la casilla), o gasta 1 ⚡ para comprar un pase rápido y evitar el Cono.

2. Calcular Puntos Base

Busca el icono de la atracción (🎢🎡🍔🍷) en tu Tarjeta de Personaje:

- ✓ Si está en ❤ FAVORITAS: 15 puntos
- ✓ Si está en 🍷 LE GUSTAN: 10 puntos
- ✓ Si está en 🍷 NO LE GUSTAN: 5 puntos

3. Aplicar Penalización (si aplica)

Solo si tu personaje tiene 🍷 Estómago Sensible ⚠

- ✓ Si la atracción es 🎢 Extrema de ★★★★★: -5 puntos
- ✓ Si la atracción es 🎡 Acuática de ★★★★★: -3 puntos

Solo si hay un Cono de Cola en Zona 🍷 en la casilla (aplicado a otro jugador anteriormente): -3 puntos

4. Calcular Puntos Totales

PUNTOS FINALES = Compatibilidad - Penalización

Importante: Nunca puedes obtener puntos negativos de una atracción (mínimo 0).

EJEMPLO 1: Carlos el Intrépido en Mega Coaster

- Personaje: ❤ 🎢 Extremas, 🍷 Fuerte ✅
- Atracción: 🎢 Mega Coaster (★★★★★)
- Cálculo: 15 puntos (favorita) - 0 (no hay mareo)

TOTAL: 15 puntos ✅

EJEMPLO 2: María la Vomitona en Mega Coaster

- Personaje: 🍷 🎢 Extremas, 🍷 Sensible ⚠
- Atracción: 🎢 Mega Coaster (★★★★★)
- Cálculo: 5 puntos (no le gusta) - 5 puntos (mareo)

TOTAL: 0 puntos (mínimo) 🍷

3

EJEMPLO 3: Marcos el Glotón en Restaurante, con Turbo Boost

- Personaje: ❤ 🍔 Comida
- Atracción: 🍔 Hot Dog Gigante
- Cálculo base: 15 puntos (favorita)
- Gasta 1 ⚡ para Turbo Boost
- Además: +1 ⚡ (restaurante favorito)

TOTAL: 30 puntos + recupera la ficha gastada ✅

5. OPCIONAL: Turbo Boost ⚡

Antes de anotar tus puntos, puedes gastar 1 Ficha de Energía para **DUPLICAR** los puntos de esta atracción. Ejemplo: Obtienes 15 puntos → Gastas 1 ⚡ → Obtienes 30 puntos

6. Efectos Especiales

- ✓ Si caíste en RESTAURANTE 🍔: Si la atracción es ❤ FAVORITA o 🍷 LE GUSTA para tu personaje: Ganas +1 ⚡
- ✓ Si caíste en SHOW de ★★★★★ o ★★★★★★: Si el show es ❤ FAVORITO para tu personaje: Ganas +1 ⚡ adicional
- ✓ Bonus de Alta Diversión:
 - Si visitas DOS atracciones ❤ FAVORITAS diferentes en turnos consecutivos, SIN usar Turbo Boost en ninguna de ellas. Al terminar el segundo turno: Ganas +1 ⚡
 - Si continúas la racha con otra favorita diferente, vuelves a empezar la cuenta.

Si caes en SORPRESA 🎲:

Roba 1 Tarjeta Sorpresa del mazo. Léela en voz alta. Aplica el efecto inmediatamente. Coloca la carta al fondo de la pila. **IMPORTANTE** para Modo Colectivo: Si robas una carta que resulta ser de sabotaje o competencia, devuélvela al mazo y roba otra.

Si caes en TRIVIA 🧠:

El jugador a tu derecha roba 1 Tarjeta de Trivia, y elige el nivel de dificultad apropiado para ti (según tu edad y conocimientos):

- ✓ **Muy Fácil (MF):** Verdadero o Falso
 - ✓ **Fácil (F):** 3 opciones múltiples
 - ✓ **Normal (N):** 4 opciones múltiples
 - ✓ **Difícil (D):** Pregunta directa sin opciones
- El jugador a la derecha lee la pregunta seleccionada, y el jugador del turno responde la pregunta.
- ✓ Si aciertas: +5 puntos
 - ✓ Si fallas: -5 puntos (mínimo 0 en puntuación total)

FASE 4: FIN DEL TURNO

Anota tus puntos en tu hoja. Revisa tu total de Fichas de Energía. El turno pasa al siguiente jugador (en sentido horario), y si eres el último se termina la ronda. Si es la última ronda, se cierra el parque y se revisa el total de puntos.

Regla Especial: Crisis en el Parque 🚨 (Solo en Modo Colectivo)

Cada 3 turnos (turnos 3, 6, 9, 12, 15, 18), antes de que el primer jugador comience su turno:

- ✓ Un jugador roba 1 Tarjeta de Crisis. Lee la crisis en voz alta.
- ✓ El grupo debate y vota qué decisión tomar. Aplicad las consecuencias según la opción elegida.
- ✓ Si no llegáis a acuerdo, se aplica la opción menos beneficiosa. Las crisis pueden afectar al grupo, y requieren decisiones conjuntas.

4