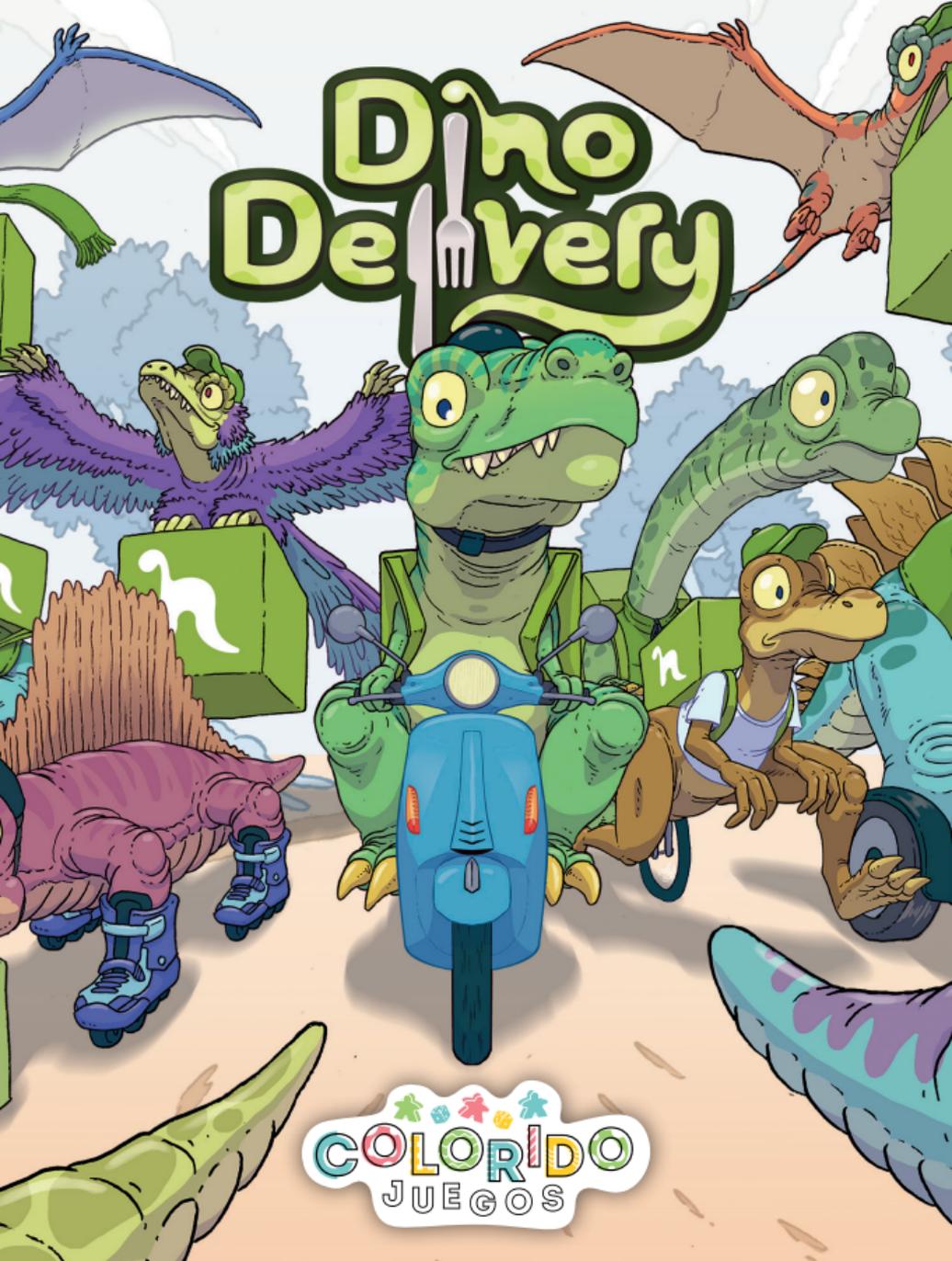


Dino Delivery



COLORIDO
JUEGOS



¡Los dinosaurios han regresado! No sólo rugen y corren, sino que también hacen delivery de comidas usando los transportes más divertidos.

En "Dino Delivery", nuestros amigos prehistóricos reparten deliciosos platos y bebidas por la gran ciudad.

Ayuda a los dinosaurios a entregar pedidos a toda velocidad.

Objetivo del juego

En este juego, tu misión es que los dinosaurios entreguen sus *pedidos* de comida lo más pronto posible. Para ello, contarás con un equipo de dinosaurios entrenados en delivery, que usarán sus máximas habilidades. Será el ganador de la partida aquel jugador que logre entregar primero todos los *pedidos* de cinco dinosaurios.



+
Hola, soy Ceratosaurio y te voy a estar ayudando con ejemplos durante este viaje



+5494585412365
Hola, soy Nasutoceratops y te voy a estar dando información importante durante este viaje

Componentes

- ✓ 20 cartas de dinosaurios
- ✓ 6 cartas de juego
- ✓ 1 dado
- ✓ 48 fichas de pedidos
- ✓ 4 fichas de bloqueo
- ✓ 8 fichas de +1/-1
- ✓ 1 reglamento



Preparación de la partida

- 1 Coloca las **6 cartas de juego**, de menor a mayor, en el centro de la mesa, al alcance de todos los jugadores. Coloca las cartas 5 y 6 con el *Lado A* hacia arriba.
- 2 Coloca las **12 fichas** de cada tipo de *pedido* encima de las *cartas de juego* 1, 2, 3 y 4 según corresponda. Estas constituyen la **reserva de pedidos**.
- 3 Baraja el mazo de *cartas de dinosaurios*, reparte **3 cartas** a cada jugador, las cuales quedan a la vista. Deja el mazo al alcance de los jugadores.
- 4 El *dado*, las *fichas de +1/-1* y de bloqueo deben quedar al alcance de los jugadores.

¡Ya está todo listo para jugar!



Ceratosaurio

Te envío un ejemplo de "Preparación" para 3 jugadores



Desarrollo

Selección del jugador inicial

Los jugadores lanzan el *dado*, quien obtenga la mayor tirada, comenzará a jugar. Luego, seguirá el jugador de su izquierda y así sucesivamente.

Inicio del turno

El jugador lanza el *dado* y en función del número que salga puede hacer las siguientes acciones:



Si obtiene 1, 2, 3 y 4 toma una *ficha de pedido* y la coloca en el sector de una de sus *cartas de dinosaurio*.

Ceratosaurio

Veamos un ejemplo de esta situación.

María lanza el dado y saca 3, toma una ficha de sushi y la coloca en la carta GALLIMIMUS en el sector de sushi.



Desarrollo (continuación)



Si obtiene 5 realiza una de las siguientes acciones, según el lado en que se encuentre la *carta de juego*:



Lado A "Comodín"

Elige una *ficha de pedido* disponible y la coloca en una de sus *cartas de dinosaurios*. Luego, debe girar la carta (al Lado B).



Lado B "Bloqueo"

Bloquea alguna *carta de pedidos* (1,2,3 ó 4) a su elección y luego debe girar la carta (al Lado A).



+549445862265

¡No te olvides de girar las cartas! ¡No hay reembolso!

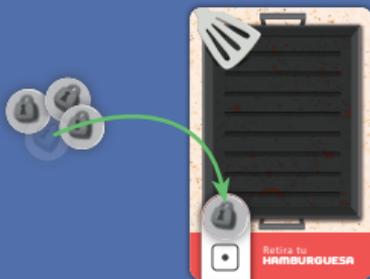
Nasutoceratops

Tené en cuenta esta información.



Bloqueo

Al bloquear un tipo de *pedido*, el jugador debe tomar una *ficha de bloqueo* y colocarla sobre la *carta de pedido* que desee bloquear.



Mientras un tipo de *pedido* está bloqueado, los jugadores **no** pueden tomar, **en ninguna circunstancia**, las *fichas de pedidos*.

El próximo jugador en obtener con el *dado* el número de un *pedido* bloqueado, o que elija un *pedido* bloqueado mediante el *Comodín* (carta 5, Lado ) , o que elija un *pedido* bloqueado utilizando las *fichas de +1/-1*; deberá desbloquear la carta. A partir de allí, los jugadores podrán tomar nuevamente ese tipo de *pedido*.

Si un jugador debe bloquear *pedidos* y se encontrarán los 4 bloqueados, **no** podrá hacerlo, entonces tomará en compensación una *ficha de +1/-1*.

El juego (continuación)



Si obtiene 6 realiza una de las siguientes acciones, según el lado en que se encuentre la *carta de juego*:



Lado A "Contrato de Paz"

Elige a otro jugador, selecciona cualquier pedido de **la reserva** (cartas 1, 2, 3 ó 4) y colócalo en alguna de sus *cartas de dinosaurio*. Luego, gira la carta (al Lado B).



Lado B "Contrato de Caos"

Toma una *ficha de pedido* de otro jugador y colócala en una *carta de dinosaurios* propia. Luego gira la carta (al Lado A).

Si ningún otro jugador tuviera *pedidos* en sus cartas, entonces toma una *ficha de +1/-1*.

Si los *pedidos* que se encuentran en las *cartas de dinosaurios* de los demás jugadores, no le sirven, entonces roba lo mismo pero deja el *pedido* en la reserva, además toma una *ficha de +1/-1*.

Fin del turno

Luego de realizar la acción, finaliza el turno y pasa el *dado* al jugador siguiente.

Completar pedidos de un dinosaurio

Cuando un jugador complete los tres *pedidos* de una de las tres *cartas de dinosaurios* a la vista, debe dejar la carta boca abajo frente a sí y tomar otra *carta de dinosaurio* del mazo. Nunca puede tener más de tres cartas de dinosaurio a la vista.

Ceratosaurio

Veamos un ejemplo de esta situación.

Esta *carta de dinosaurio* de José tiene una *ficha de pedido* en cada uno de los espacios de *pedido*. Está completa.



Fichas de +1/ -1

Estas fichas suman o restan +1/-1, al valor de la tirada de un *dado* en un turno. Se obtienen cuando:

- ▼ El resultado es 1, 2, 3, 4 ó 5 (Lado **A** "Comodín") y el pedido correspondiente no puede ser colocado en una *carta de dinosaurio* del jugador, o ya no quedaran *fichas de pedidos* en las cartas respectivas.



Ceratosaurio

Veamos un ejemplo de esta situación.

Román lanza el dado y saca 4, debe tomar un pedido de Agua. Como todos los pedidos de Agua de sus dinosaurios ya han sido completados, entonces toma una ficha de +1/-1 en compensación, para usar más adelante.

- ▼ El resultado es 5 en el Lado **B** "Bloqueo" y los cuatro tipos de pedidos ya se encuentran bloqueados.
- ▼ El resultado es 6 en el Lado **B** "Contrato de Caos" y debe robar pero ningún otro jugador tuviera *fichas de pedidos* en sus *cartas de dinosaurio* o si los *pedidos* de los demás jugadores no le sirven al jugador que debe robar, entonces robará lo mismo y dejará el pedido en la reserva.



Nasutoceratops

Tené en cuenta esta información:

Las fichas +1/-1 son limitadas, si no quedaran más disponibles, el jugador no podrá tomarlas.

Nasutoceratops

Tené en cuenta esta información.



Uso de Fichas +1/-1

El jugador al usar la ficha decidirá qué valor asignar, de +1 o -1. No es obligatorio utilizar estas fichas, el jugador seleccionará en qué ocasión utilizarlas. Es posible usar más de una ficha, ya sea sumando o restando. Una vez utilizadas, las mismas son devueltas a la reserva.

Aclaración: Para llegar del 1 al 6 o viceversa, debe sumarse o restarse 5 veces según corresponda.

Ceratosaurio

Veamos un ejemplo de esta situación.

Laura lanza el dado y obtiene 1, como tenía dos fichas de +1/-1, decide sumarlas y el valor de la tirada se considera 3.



Fin de la partida

Cuando un jugador logre completar cinco cartas de dinosaurios, realizando todos los pedidos, esa será la última ronda y el jugador será el vencedor de la partida. Los demás jugadores que aún no hubieran jugado en dicha ronda, deberán terminarla, de tal modo que todos jueguen la misma cantidad de turnos.

Si algún otro jugador lograra completar todos los pedidos de su quinto dinosaurio en la última ronda, compartirán la victoria.



*Tu pedido ha sido entregado.
¡Gracias por confiar en nuestro servicio!*

⚙ Diseñadores: **Micaela Koncurat y Pablo Koncurat**

📄 Diseño gráfico: **María Luz Cantisani Rovasio**

🖋 Ilustraciones: **Lucas Charra**

Editado por: **Coloridojuegos (2024).**

Coloridojuegos es una marca registrada.

Todos los derechos reservados.

www.coloridojuegos.com.ar

