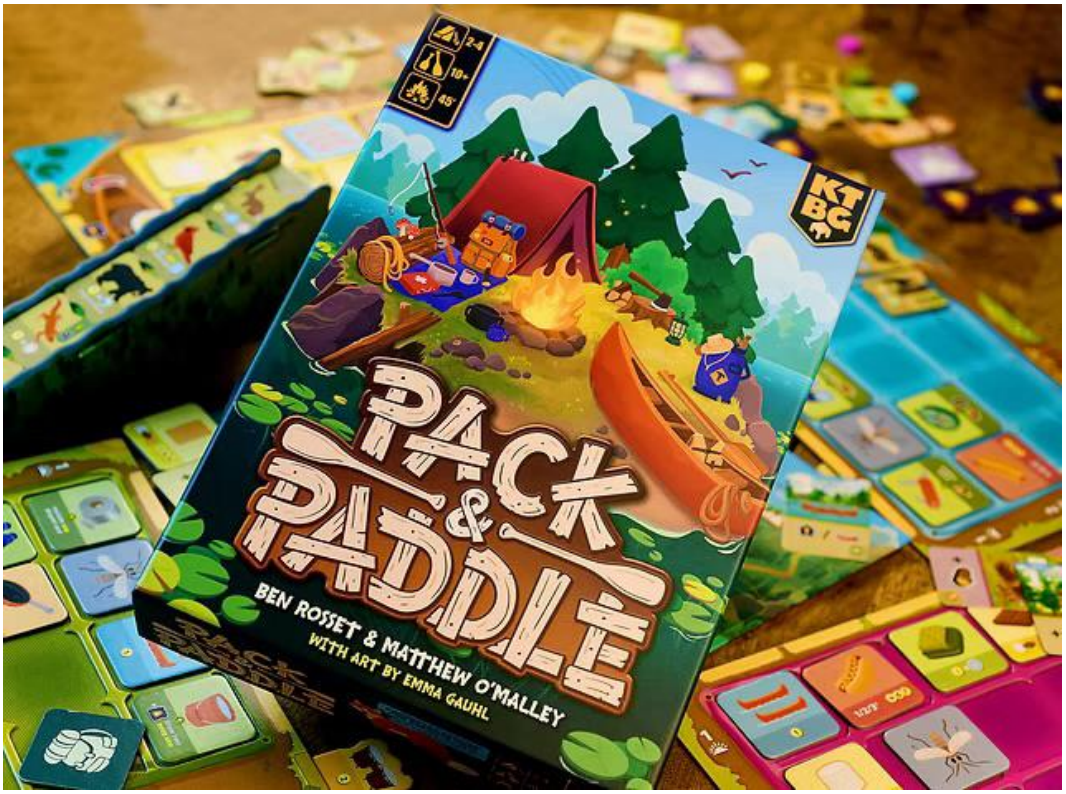
Pack & Paddle


PACK & PADDLE
BEN ROSSET & MATTHEW O'MALLEY
WITH ART BY EMMA GAUHL
K1BG

ES Español

POR BEN ROSSET Y MATTHEW O'MALLEY ILUSTRACIONES DE EMMA GAUHL Borrador del reglamento a fecha de 6 de abril de 2026 Publicado por KTBG ©2026 Todos los derechos reservados. Este es un borrador de reglas para una versión previa del juego; los elementos visuales, recuentos y mecánicas no son definitivos y pueden cambiar antes de la producción final. Diseño gráfico: Christopher Chan Reglamento y Dirección artística: Josh Cappel

LA HISTORIA

1-4 JUGADORES | EDAD 10+ | 45 MINUTOS ¡Ir de acampada es una experiencia maravillosa y estás a punto de embarcarte en una excursión en canoa de tres días! Cada día intentarás montar el mejor campamento, contribuir a la fogata nocturna, disfrutar de la fauna local y ganar la carrera diaria de canoas. Al final del viaje, ¡quien haya tenido la mejor experiencia de acampada será el ganador!

CÓMO GANAR

Gana obteniendo la mayor cantidad de puntos al final de la partida. Consigue puntos de cinco formas diferentes:

- FICHAS DE SUMINISTRO: Llena tu tablero con doce fichas de Suministro (una por turno). Cada color puntúa de forma diferente.

Las verdes son únicas con efectos especiales. Los mosquitos solo son molestos.

- FOGATAS COMUNITARIAS: Tres fichas de Fogata compartidas en el tablero muestran criterios de puntuación para todos los jugadores.
- TUS PROPIAS FOGATAS: Coleccionarás tus propias fichas de Fogata para puntuaciones privadas. ¡Cuanta más leña recojas, mejor selección tendrás!
- ANIMALES: Haz senderismo para avistar animales en el bosque y las montañas. Otorgan puntos basados habitualmente en el clima.
- LA CARRERA DIARIA DE CANOAS: ¡A palear se ha dicho! Cada día se otorgan medallas a los jugadores que hayan navegado más lejos.

COMPONENTES

- Tablero de juego (Espacios de Clima, Tabla de Leña, Espacios de Medallas, Espacios de Montaña, Espacios de Fogata Comunitaria, Espacios de Bosque, Recompensas de Draft, Espacios de Excursión, Espacios de Suministro, Track de Desempate, Track de Canoas)
- 4 Tableros de Jugador
- 20 Cartas de Acción (5 por jugador)
- 8 Peones (2 por jugador)
- 56 Fichas de Suministro y bolsa de tela
- 30 Fichas de Fogata
- 25 Fichas de Animal

- 20 Fichas de Clima (Frío, Lluvioso, Soleado, Ventoso)
- 32 Fichas de Excursión (Disc Golf, Escalada, Pesca, Buscar Setas)
- 25 Trozos de Leña (y 6 fichas de "5 de Leña")
- 6 Medallas (Oro, Plata)
- Ficha de Candado (Solo para 3 jugadores)
- 4 Hojas de Ayuda y Bloc de Puntuación

PREPARACIÓN Y DESARROLLO DEL JUEGO

El juego se divide en 3 días con 4 rondas cada uno.

INICIO DEL DÍA:

1. Coloca 2 fichas de Clima boca arriba. El clima afecta a las excursiones disponibles y a la puntuación final.
2. Coloca las fichas de Excursión disponibles según el clima.
3. Recupera tus 5 cartas de Acción.
4. Reinicia los peones de Canoa a cero.

DESARROLLO DE LA RONDA:

1. Rellenar Suministros: Coloca fichas de la bolsa en los espacios vacíos (a 3 jugadores el candado bloquea un espacio; a 2 jugadores se rellena cada 2 rondas).
2. Mover Animales: Descarta el animal inferior del bosque, desliza los demás hacia abajo y añade uno nuevo a la montaña.

ORDEN DE TURNO:

Todos juegan una carta de Acción boca abajo. Se revelan a la vez. El número más alto va primero (los empates se resuelven mediante el track de Desempate).

EN TU TURNO:

Realiza estas dos acciones:

- A: Reclamar Ficha de Suministro y Recompensa: Toma una ficha de Suministro y colócala de izquierda a derecha en tu tablero. Obtén la recompensa del espacio (leña o avance en canoa) y aplica efectos inmediatos.
- B: Efecto Bonus de la Carta:
    - 5 - Organizar Campamento: Mejor prioridad, sin efecto bonus.
    - 4 - Recoger Leña: +1 Leña (Bonus: usar Excursión de Buscar Setas).
    - 3 - Ir a Palear: Ponte en cabeza en el Desempate y +1 avance en Canoa (Bonus: usar Excursión de Pesca).
    - 2 - Planificar Excursión: Toma una ficha de Excursión del tablero.
    - 1 - Ir de Senderismo: Toma un Animal del bosque (Bonus: usar Escalada para coger un Animal de la montaña).

FIN DEL DÍA:

Entrega tu leña para robar fichas de Fogata (según la tabla de leña). Otorga medallas de Oro y Plata en la carrera de canoas.

FIN DE PARTIDA Y PUNTUACIÓN:

Revela las 2 últimas fichas de Clima ("Camino a casa"). Puntúa: Fichas Azules, Parejas de Calcetines, Perritos Calientes, Sets Amarillos de ingredientes, Tazas de Té, Sartenes, Fichas Verdes, Fogatas, Animales y Medallas. ¡El jugador con más puntos gana!