

PAJARRACOS



By / Por Paco Yanez
Illustrated by / Ilustrado por Pablo Tomás

zacatrus!
vivir es el otro juego

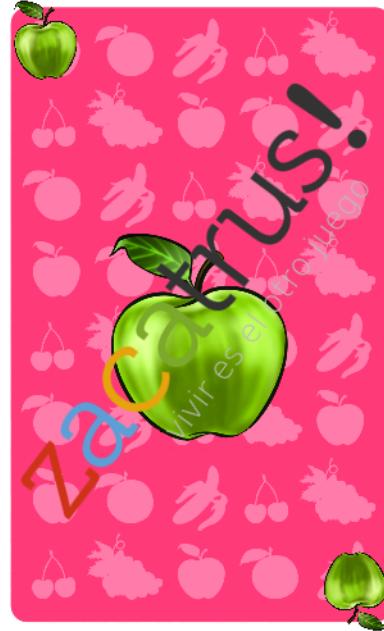
IMPORTANTE: Puedes imprimir y jugar con este pdf tanto como quieras. Sin embargo, está completamente prohibida la reproducción total o parcial de este contenido para cualquier otro uso sin la autorización expresa y por escrito de Zacatrus, s.l.

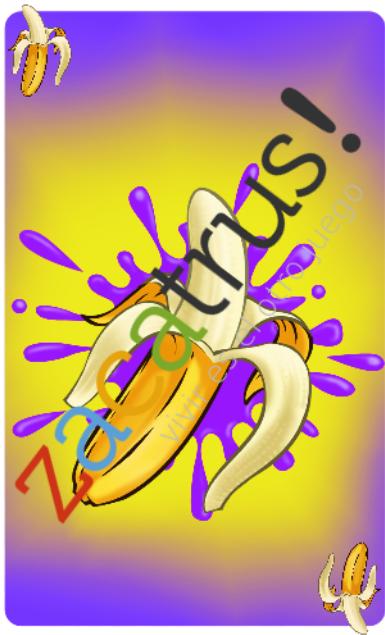
WARNING: You are allowed to print and play with this pdf as much as you want. However, it is strictly prohibited to reproduce totally or partially its content for any other purpose without the express and written permission from Zacatrus, s.l.

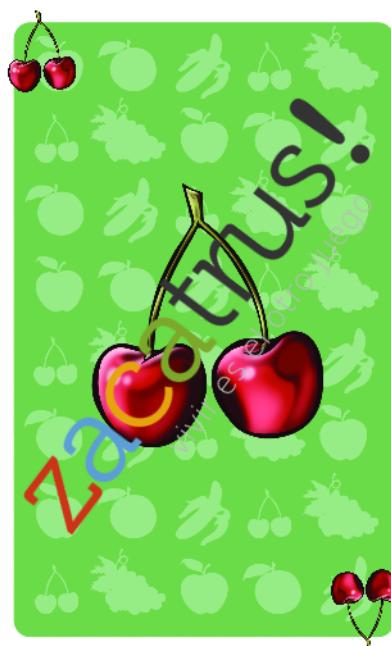
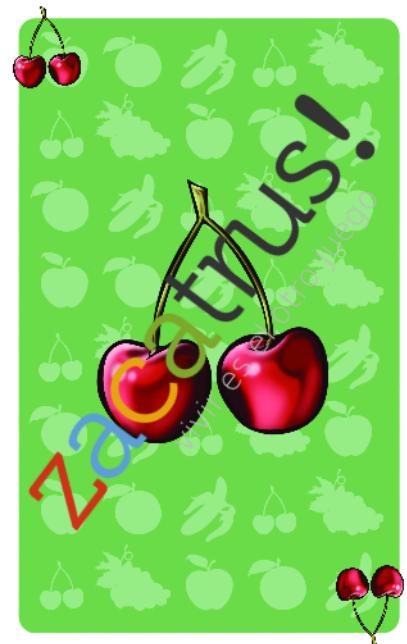
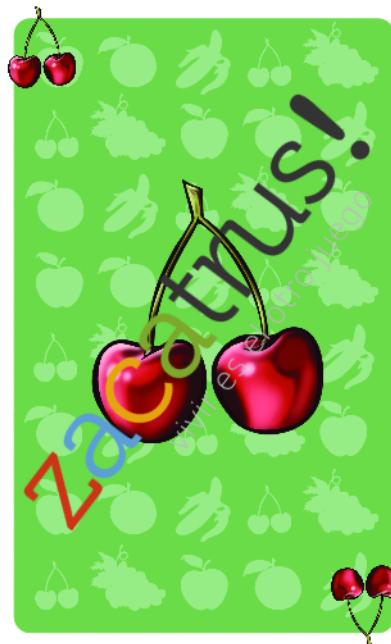
Full info / Más información:

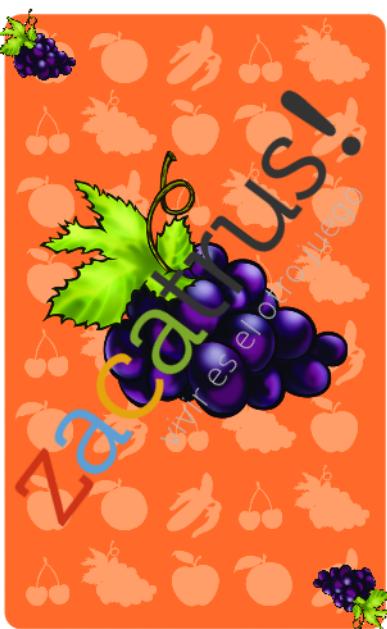
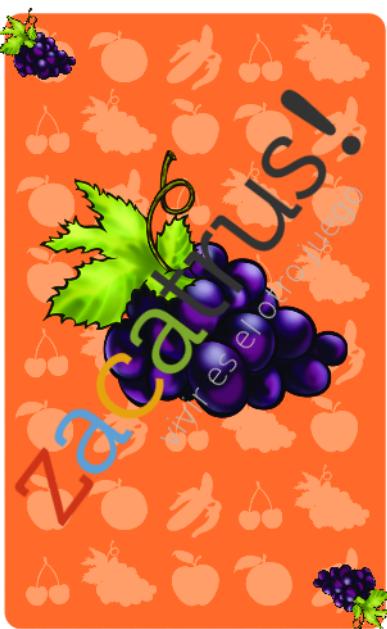
<https://zacatrus.es/pajarracos.html>

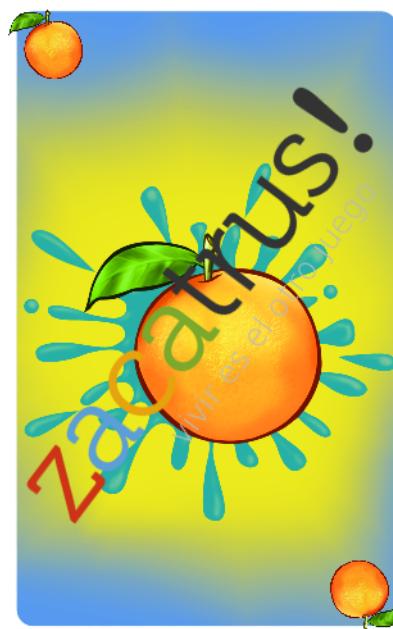
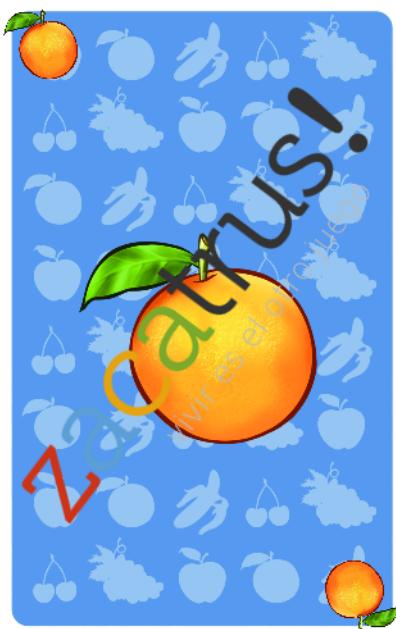
















PAJARRACOS

Reglamento / Rulebook



zacatrus!
vivir es el otro juego

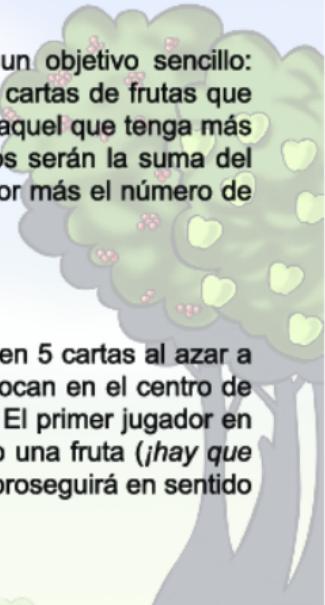


PAJARRACOS

Jugadores: 3 a 6 Edad: +6 Tiempo: 5-10 minutos

OBJETIVO

Pajarracos es un juego sencillo con un objetivo sencillo: Terminar la partida con más y mejores cartas de frutas que el resto de jugadores. El ganador será aquel que tenga más puntos al final de la partida. Los puntos serán la suma del total de cartas de frutas de cada jugador más el número de cartas del frutal más grande.



PREPARACIÓN

Se barajan todas las cartas y se reparten 5 cartas al azar a cada jugador. El resto de cartas se colocan en el centro de la mesa para formar un mazo de robo. El primer jugador en jugar será el último en haberse comido una fruta (*¡hay que comer mucha fruta amigos!*) y el turno proseguirá en sentido horario durante el resto de la partida.

EL TURNO DEL JUGADOR

Durante el turno los jugadores pueden hacer una de las siguientes cuatro acciones:

- Bajar cartas de fruta.
- Atacar con Pajarracos.
- Defenderse con Espantapájaros.
- Cambiar de mano.



Ejemplo de carta
de fruta especial

1. Bajar cartas de Fruta



Se pueden jugar tantas cartas de un mismo tipo de fruta como se quiera, pero siempre respetando las siguientes reglas:

- Las cartas de fruta se colocan boca arriba en el área de juego de cada jugador. Es obligatorio que el número de cartas de fruta de cada frutal (conjunto de cartas de fruta de un mismo tipo) sea público para todos los competidores.
- Cada frutal deberá contener frutas de un mismo tipo.
- No puede haber dos frutales del mismo tipo (con el mismo tipo de frutas).
- No se pueden bajar frutas en un frutal que está protegido por un *Espantapájaros*.
- No se pueden bajar frutas a un frutal que está siendo atacado por *Pajarracos*.

Las cartas de fruta se pueden jugar tanto en frutales propios como de los rivales.

Cartas de frutas especiales: Las cartas de frutas especiales son tan ricas que atraerán a un *Pajarraco* (o *Gemelos Pajarracos*) que esté en juego. Por eso, suele convenir ponerlas en frutales de jugadores rivales. Si solo hay un *Pajarraco* en juego, se coloca la carta de *Pajarraco* sobre el frutal donde se ha jugado la carta de fruta especial. En el caso de que haya más de un *Pajarraco* sobre la mesa, el jugador que ha jugado la carta de fruta especial elige la carta de *Pajarraco* que más le interese. Si no hay *Pajarracos*, se jugará como una fruta normal.

2. Atacar con Pajarracos



Una carta de *Pajarraco* se juega sobre un frutal de un jugador rival. Se pueden jugar tantas como se quiera en un mismo turno. Hay dos tipos de carta: *Pajarraco* y *Gemelos Pajarracos*.

Pajarraco



Un *Pajarraco* que ataque un frutal se comerá una fruta de dicho frutal cada turno. Las frutas que se coma el *Pajarraco* se descartan en el turno del jugador atacado. De este modo el jugador que está siendo atacado tendrá una oportunidad de espantar al *Pajarraco* en su turno antes de que se coma una fruta. El *Pajarraco* seguirá esquilmando las frutas del contrincante, turno tras turno, mientras el jugador atacado no sea capaz de espantarlo de su área de juego.

Cuando un *Pajarraco* acaba con la última fruta de un frutal, la carta de *Pajarraco* se descarta junto con esta última carta.

Gemelos Pajarracos



Los *Gemelos Pajarracos* se comerán todas las cartas del frutal en un solo turno. Las cartas se descartan en el turno del jugador atacado quien, al igual que con un *Pajarraco*, podrá jugar en su turno un *Espantapájaros* para espantar la carta de *Gemelos Pajarracos*.

3. Defenderse con Espantapájaros



En su turno, cada jugador puede jugar todas las cartas de *Espantapájaros* que quiera. Cada *Espantapájaro* se pueden jugar de 2 maneras:

Para proteger un frutal antes de que sea atacado o para espantar *Pajarracos* de un frutal que ya esté siendo invadido.

● **Proteger un frutal del ataque de los Pajarracos.**

Se coloca una carta de *Espantapájaros* sobre un frutal libre de *Pajarracos*. Éste ya no podrá ser atacado, pero tampoco se podrá agregar más cartas a ese frutal. También se pueden proteger frutales de otros jugadores.

● **Espantar a un Pajarraco.** Si alguno de los frutales de un jugador está siendo atacado por un *Pajarraco*, se puede utilizar una carta de *Espantapájaros* para ahuyentarlo. Un jugador puede espantar *Pajarracos* que ataquen su frutal o el de otro jugador.

Al espantar un *Pajarraco* hay 2 opciones:

- **Contraatacar:** Se puede utilizar el *Pajarraco* que se ha espantado de un frutal para atacar a un frutal de un jugador rival. Para ello se coloca la carta de *Pajarraco* sobre el frutal del jugador atacado. La carta de *Espantapájaros* usada para espantar al *Pajarraco* se descarta y el turno del jugador acaba inmediatamente.

- **Descartar el Pajarraco:** Tanto la carta de *Espantapájaros* como la carta de *Pajarraco* se descartan. Después de esta acción, el jugador podrá realizar una acción extra (bajar una carta de fruta, atacar o cambiar mano). Si se descartan varios *Pajarracos* en un turno, solo se juega una acción extra.

Si el jugador hace algún contraataque, no tendrá acción extra.



4. Cambiar de mano



El jugador puede descartarse de tantas cartas como quiera.

Final del turno

Una vez que el jugador en juego haya llevado a cabo su acción, finaliza su turno robando cartas del mazo de robo hasta reponer las cinco cartas iniciales de su mano.

FIN DE LA PARTIDA

Cuando ya no haya cartas para robar, se juega únicamente con las cartas de la mano y la partida continúa hasta que un jugador no tenga cartas para jugar o no pueda llevar a cabo una acción válida acorde a las reglas previamente explicadas. Una vez que acaba la partida, los *Pajarracos* situados en los frutales de los jugadores no tendrán efecto.

Puntuación

Todos los jugadores contarán las cartas de frutas que tengan en su poder. La puntuación final será la suma entre el total de cartas de fruta y el número de cartas del frutal con más frutas. En caso de empate, quien tenga más variedad de frutas gana. Si el empate persiste, se juega una revancha.

CRÉDITOS

Creación y desarrollo: Paco Yáñez.

Redacción y corrección: Jorge Falcons.

Diseño y maquetación: Darío Muel.

Diseño de estrella de Sheriff en otro juego,
que no tiene nada que ver con este: Sergio Viteri.





PAJARRACOS

Players: 3 to 6

Age: +6

Time: 5-10 minutes

AIM OF THE GAME

Pajarracos is a simple game with a simple aim: To be the player with the most and the best fruit cards by the end of the game. The player who scores more victory points will be appointed winner of the game. Every player could calculate their victory points adding the total number of fruit cards in his hand by the end of the game plus the number of cards belonging to his largest fruit tree.

SET UP

The deck of fruit cards should be shuffled and every player will receive 5 random cards. The remaining cards will be set on the middle of the table and will conform the playing deck. The first player to play will be the last person around the table who eat a piece of fruit (*eating fruit is a key aspect of your health!*) and the turn will continue clockwise during the remaining of the game.

PLAYER'S TURN

During their turn, every player could carry out one of the next four following actions:

- Play fruit cards.
- Attack his fellow farmers with his Pajarracos.
- Use the Scarecrows to defend from the attacks of other farmer's Pajarracos.
- Discard his own hand.

1. Play Fruit cards



The farmers could play as many fruit cards as they want, on the condition that all the cards must be the same type of fruit. The fruit cards should be played under the following rules:

- The fruit cards are played face up in front of the player. All the cards that represents the same cards should be placed together forming a fruit tree. The number of played cards must be public and visible to the rest of the players.
- Every fruit tree must contain fruit of the same type only.
- It is only allowed to have a fruit tree for every type of fruit. It is not allowed to play cards on a fruit tree already protected by a Scarecrow.
- It is not allowed to play cards on a fruit tree attacked by Pajarracos.

The fruit cards could be played on our own fruit trees or the ones that belong to the rest of the players.

Special Fruit Cards: The special fruit cards are so yummy that they will attract a Pajarracos that has been already placed on the table. That is why is very convenient to place them on our rival's fruit trees. If there is only a Pajarracos played on the table, we will place it on the fruit tree where the Special fruit has been played. If there is more than one Pajarraco placed on the table, the player who has played the Special Fruit Card could pick the Pajarracos that he desires. If there are no Pajarracos on the table, the Special Fruit Cards should be played as a regular fruit card.



Special Fruit Card example

2. Attack with his Pajarracos



Every player is allowed to play as many *Pajarracos* as he wants on his turn and it is allowed to play them on any fruit tree that he wants, preferably on his rival's trees. There are two types of *Pajarraco* cards.

Pajarraco



The *Pajarracos* are voracious birds who love fruit. A *Pajarraco* who attacks a fruit tree will eat one fruit per turn. All the devoured fruits will be discarded on the turn of the attacked player, so the mentioned player could have a chance to defend himself with a *Scarecrow*, before the bird eats his fruits. If the player is unable to scare away the *Pajarraco*, it will continue to exhaust the fruits of the besieged tree, turn after turn, until the fruits are over. Once it has consumed all the fruits from a specific tree, the bird will be discarded with the last fruit.

Twin Pajarracos



The *Twin Pajarracos* are so mean that they will eat all the cards within a fruit tree in just one turn. The fruit cards will be discarded in the turn of the attacked player, so this player could have a chance to play a *Scarecrow* in his turn to scare away the *Twin Pajarracos* card and save his trees.

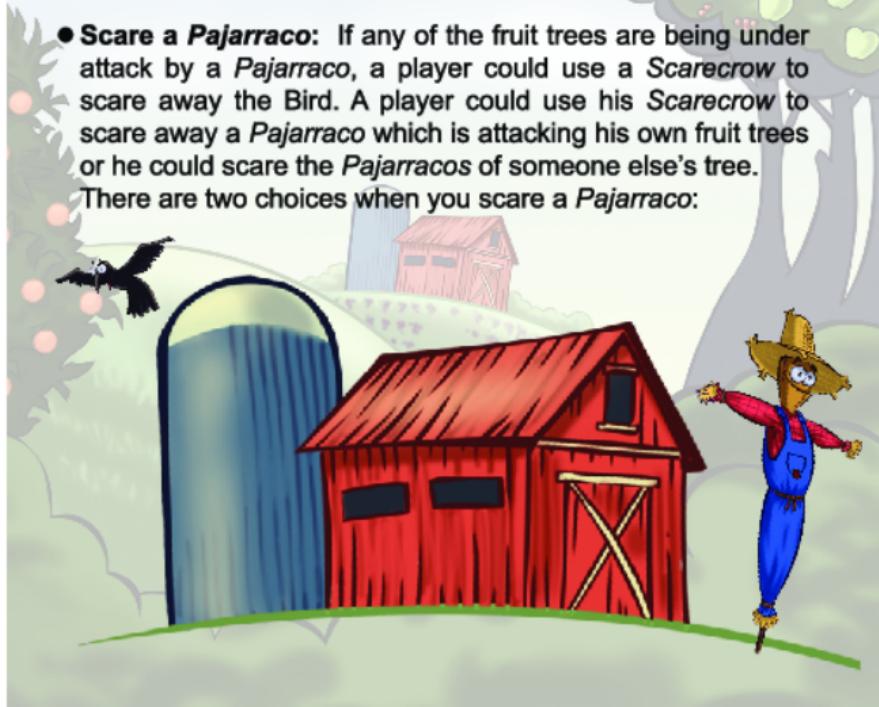




3. Defend with Scarecrows

In his turn, every player can use all the Scarecrows he wants to defend his fruit trees. Every Scarecrow could be played in two ways: To protect and defend the fruit trees before they are under attack or to scare away the *Pajarracos* from a tree which is already under attack.

- **Protect a fruit tree from the attack of the *Pajarracos*:** the players could place a Scarecrow on a fruit tree free of Scarecrows. This tree could no longer be attacked, but the tree will remain blocked. The players could not play any other fruit card on this tree.
- **Scare a *Pajarraco*:** If any of the fruit trees are being under attack by a *Pajarraco*, a player could use a Scarecrow to scare away the Bird. A player could use his Scarecrow to scare away a *Pajarraco* which is attacking his own fruit trees or he could scare the *Pajarracos* of someone else's tree.
There are two choices when you scare a *Pajarraco*:



• **Counterattack:** When a player scare a *Pajarraco*, he could use the Bird card to attack another player. Basically the player will place the *Pajarraco* on the fruit tree of the targeted player. The effect of the *Pajarraco* card will be the same as if the player just played that card. The Scarecrow card will be discarded and the player's turn will end immediately.

• **Discard the *Pajarraco*:** Both of the cards (*Pajarraco* and Scarecrow) are discarded. After this action, the player will be able to perform an extra action, as reward. Even if there are more than one *Pajarraco* discarded, the player could only perform one extra action. If the player counterattack by any means, there will not be any extra action.

4. Discard your hand

Any player on their turn could discard as many cards as they want from their hand.

End of the turn

Once the player has carried out his action, he will draw as many cards from the deck as he needs to replace his initial 5 cards hand.



END OF THE GAME

When there are no more cards to draw from the deck, the players will continue playing just with the cards in their hands until a player run out of cards or he cannot carry out a valid action according to the previous rules. Once the game is over, all the *Pajarracos* placed on the fruit trees are ineffective.

Score

To find out the final score, every player should add their total amount of fruit cards plus the number of cards included in their largest fruit tree. In case of tie, whoever has more variety of fruits will be appointed as the winner. If the tie persists, a rematch should be played.

CREDITS

Idea and development: Paco Yáñez.

Illustrations: Pablo Tomás.

Rulebook & translation: Jorge Falcones.

Design & layout: Dario Muel.

Design of a Sheriff Badge from
another game, 100 % unrelated to
this one: Sergio Viteri.

