



Mariusz Majchrowski



Michał Ambrzykowski

BLACK FRIDAY

¡Participa en las rebajas más locas! ¡Busca los productos más populares antes de que otros se los lleven delante de tus narices! ¡Corre por los pasillos de la tienda agarrando los productos que quieras antes de que otros lo hagan! Pero recuerda, ¡solo podrás llevarte a la caja los productos que quepan en tu carrito!

Debéis completar 7 listas de la compra completas lo más rápido posible. Cuando alguien consiga hacerlo, deberéis añadir los puntos en todas vuestras cartas de lista de la compra. ¡Ganará quien tenga el mayor número de puntos!



CONTENIDOS

96 billetes (de las siguientes denominaciones: 1 \$, 5 \$ y 10 \$).

No hay nada gratis en esta vida. Para completar vuestras listas de la compra, necesitaréis dinero. Por suerte, ¡la tienda tiene un cajero automático!

4 carritos

Cada uno de vosotros irá desplazando uno a lo largo del tablero principal.

Tablero principal

La tienda cuyos pasillos deberéis recorrer.

18 vales

Cuando completes una lista de la compra, recibirás un vale, ¡que luego podrás cambiar por un producto gratis!

4 tableros de jugador

Cuando cojáis los artículos de la tienda, los colocaréis aquí.

54 productos

Para completar tus listas de la compra, deberás tomarlas del tablero principal y colocarlas en el área del carrito de tu tablero de jugador.

36 listas de la compra largas

Estas te dicen qué productos son los que quieres y qué vale recibirás por finalizar la lista. Al final de la partida, las listas de la compra finalizadas otorgan puntos.

20 listas de la compra cortas

Son listas de la compra más fáciles de conseguir y más baratas, perfectas para completar en las fases iniciales del juego. Algunas estarán visibles y disponibles para todos los jugadores: ¡el primero que llegue se las lleva!

Instrucciones

Estas son las reglas del juego. Pero si te aburre leerlas, ¡puedes ver un vídeo para descubrirlas!

TABLERO PRINCIPAL

El tablero principal representa la tienda donde comprarás. Tiene varios elementos importantes:

- **Estanterías** – Aquí encontrarás los **productos** disponibles en la tienda. Como acción, puedes coger un **producto** de una estantería que esté cerca de tu **carrito**.

- **Casillas** – Como acción, puedes mover tu **carrito** a un espacio adyacente, hasta 3 veces.

- **Entrada** – La partida comienza aquí. Vuelves siempre aquí después de completar una **lista de la compra**.

- **Mostrador de devoluciones** – Un espacio especial donde, como acción, puedes devolver a las estanterías cualquier cantidad de productos de tu **tablero del jugador**.

- **Cajeros automáticos** – Espacios especiales donde, como acción, puedes conseguir 10 \$.

- **Caja** – Un espacio especial donde, como acción, puedes completar **listas de la compra**.



LISTAS DE LA COMPRA

Hay 2 tipos de listas de la compra: cortas y largas. Las listas tienen distintos tipos de colores de fondo y reversos. Ambos tipos tienen estos mismos elementos:

Coste total de todos los **productos** en la carta.

Imágenes de los **productos** que necesitas recopilar.

LISTA DE LA COMPRA CORTA



LISTA DE LA COMPRA LARGA



Puntos obtenidos al final de la partida por completar esta lista de la compra.

Vale que recibes por completar esta lista. Coge el **vale** correspondiente de la reserva para utilizarlo más tarde, o también puedes usarlo ahora como ayuda para completar otra lista.

PRODUCTOS

Las fichas de productos representan productos disponibles en la tienda. Cada producto tiene un precio; para comprar un producto, debes pagar su precio a la banca.



PREPARACIÓN

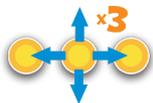
- 1 Coloca el **tablero principal** en el centro de la mesa. Coloca todos los **productos** en el tablero principal, sobre las casillas correspondientes en las estanterías.
- 2 Separa las cartas de la **lista de la compra** larga y corta en dos pilas bocabajo y mezcla cada pila. Saca 5 cartas de **lista de la compra corta** y colócalas bocarriba, visibles cerca del tablero principal.
- 3 Separa los **billetes** según su denominación y colócalos cerca del tablero principal.
- 4 Coloca los **vales** cerca.
- 5 Cada uno de los jugadores toma los conjuntos de componentes siguientes:
 - a Un carrito y un tablero de jugador en el color que prefiera (un jugador debe ser rojo, porque el tablero del jugador rojo tiene el símbolo de salida), 
 - b 20 \$ (en cualquier denominación deseada),
 - c 2 cartas de la lista de la compra corta y 1 carta de la lista de la compra larga como mano inicial. Mantén las cartas que hayas sacado ocultas de tus oponentes.
- 6 Coloca los carritos en la casilla de salida (la entrada). El jugador rojo comienza.



Ejemplo de configuración para 2 jugadores

SECUENCIA DEL JUEGO

Los jugadores se turnan en el sentido de las agujas del reloj, comenzando por el jugador rojo. En tu turno, realizas **2** acciones de la lista siguiente, en cualquier orden o combinación (también puedes llevar a cabo la misma acción dos veces):



Desplazarte hasta **3** espacios.



Coger **1 producto** de una estantería.



Realizar una acción de espacio especial: **mostrador de devoluciones, cajero automático o caja.**

Después de llevar a cabo tus acciones, todos tus **productos** deben caber en el área del carrito de tu **tablero de jugador**. En tu **tablero de jugador** encontrarás impreso un resumen gráfico de posibles acciones.

MOVER

Puedes usar una acción para mover tu carrito a un espacio adyacente, horizontal o verticalmente a lo largo de los pasillos de la tienda, hasta 3 veces. Cada movimiento puede ir en cualquier dirección.



COGER 1 PRODUCTO

Puedes usar una acción para coger 1 producto de una estantería cercana a tu carrito. Cada espacio (intersección de los pasillos de la tienda) tiene 4 estanterías cercanas. Excepción: tanto la **entrada** como la **caja** tienen 2 estanterías cercanas.

Después de realizar tus 2 acciones, debes colocar todos tus productos en tu tablero de jugador.



Ejemplo de 4 estanterías cercanas.

COLOCACIÓN DE LOS PRODUCTOS EN TU TABLERO DE JUGADOR

Todos los **productos** que has cogido deben caber en el área del carrito de tu **tablero de jugador**. Puedes colocarlos físicamente como quieras, pero cada producto que cojas debe caber plano sobre la mesa: no se pueden colocar fichas sobre otras fichas. Debes esperar hasta haber realizado tus dos acciones para colocar tus **productos**. A continuación, puedes redistribuir todos tus productos para conseguir que tus nuevos productos quepan en el **tablero de jugador**. Si no puedes colocar todos tus **productos**, debes devolver a las **estanterías** uno o ambos productos nuevos **que hayas cogido en este turno**, manteniendo solo los **productos** que quepan.



Ejemplo de distribución legal de productos en un tablero de jugador

ESPACIOS ESPECIALES

+10\$ Cajero automático – En este espacio, puedes utilizar una acción para obtener 10 \$ de la banca.

Mostrador de devoluciones – En este espacio, puedes usar una acción para devolver cualquier cantidad de **productos** de tu **tablero de jugador** a las estanterías (para evitar tener que pagarlos en la caja). Coloca cada **producto** devuelto en el espacio vacío correspondiente en cualquier estantería.

Caja – En este espacio, puedes utilizar una acción para completar cualquier número de listas de la compra. Pueden ser listas personales que tengas en la mano, además de **listas de la compra** cortas visibles que haya cerca del tablero principal. Si completas varias listas, resuélvelas de manera secuencial, una tras otra.

Para completar una **lista de la compra**:

1. Coloca la **lista de la compra** delante tuyo (muéstrala de tu mano, o coge una **lista de la compra corta** de cerca del tablero principal).



2. Coge los productos de la lista de la compra de tu **tablero de jugador** y devuélvelos a las estanterías en el tablero principal.



3. Paga el precio total de los **productos** a la banca.



4. Coge el vale (que figura en la carta) de la reserva.



5. Coloca la carta de la lista de la compra completa bocabajo cerca de tu tablero de jugador.

Si tu tablero de jugador tiene algún producto restante que no ayuda a completar ninguna lista de la compra, no ganarás puntos por él, pero tendrás que pagarlo igualmente. Después de todo, ¡no se pueden coger productos de la tienda sin pagarlos! A continuación, devuélvelos a los espacios correspondientes en las estanterías de la tienda.

NOTA: ¡no se puede realizar una acción de caja si no puedes pagar TODOS los productos que haya en tu tablero de jugador!



Puedes usar vales obtenidos anteriormente cuando completes una lista de la compra. Cada vale muestra un producto que recibes gratis cuando completas una lista de la compra. No necesitas tener ese producto en tu tablero de jugador, y no tienes que pagarlo. Cuando completes varias listas de la compra en una acción, puedes usar un vale procedente de haber completado una lista para ayudar a completar una lista más tarde en la misma acción. Cada vale se puede usar solo una vez: después de usar un vale, devuélvelo a la reserva. Almacena los vales cerca de tu tablero de jugador para usarlos más tarde; no ocupan espacio en tu carrito del tablero de jugador.



Jack está completando esta lista de la compra de 5 puntos. Devuelve a las estanterías el microondas y el ratón de su tablero de jugador, paga 8 \$ y recibe un vale para una batidora gratis.

Durante la misma acción, a continuación completa otra lista de la compra con un mando de juego, una batidora y un ordenador portátil. Coge el mando de juego y el ordenador portátil de su tablero de jugador, y canjea el vale que acaba de recibir para una batidora gratis. Paga solo 7 \$ (por el mando de juego y el ordenador portátil), no 9 \$, ¡ya que la batidora es gratis! Por completar la segunda lista, recibe un vale para un ratón gratis.



Después de realizar una acción de **caja**, **finaliza tu turno**, incluso aunque esa haya sido tu primera acción. Si has completado cualquier lista de la compra de tu mano, saca nuevas **listas de la compra largas** hasta que vuelvas a tener 3. Si has completado cualquier lista de la compra corta visible cerca del tablero principal, saca nuevas **listas de la compra cortas** hasta que haya 5 visibles cerca del tablero principal. A continuación, mueve tu **carrito** a la casilla de salida (la entrada).

FINAL DE LA PARTIDA

Cuando un jugador finaliza su **séptima lista de la compra**, se activa la ronda final. Completa la ronda actual (es decir, los turnos de los jugadores continúan hasta el final del turno del último jugador, que está situado a la derecha del jugador rojo que ha comenzado), y luego la partida termina. A continuación, en el sentido de las agujas del reloj, comenzando por el jugador rojo, cada uno de los jugadores puede realizar una última acción de **caja**, como si estuviera en el espacio de caja.

Cada jugador suma los puntos de sus **listas de la compra** completadas. Adicionalmente, cada **vale** no canjeado vale 1 punto. ¡Ganará el jugador que consiga el mayor número de puntos!

RONDA DE EJEMPLO

 Como primera acción, Jack (rojo) coge una lámpara de lava de la estantería situada en la esquina y luego coge un teléfono de otra estantería cercana como segunda acción. Al final del turno, coloca ambos objetos en su tablero de jugador.

 Primero, Mark (azul) mueve su carrito 2 espacios hasta el **cajero automático**, y luego coge 10 \$.

 Anna (verde) primero mueve su carrito 1 espacio hasta el **mostrador de devoluciones**, y luego devuelve un ratón que ya no quiere de su tablero de jugador a un espacio correspondiente en una estantería.

 Primero, Alice (amarillo) se desplaza 1 espacio hasta la caja y, a continuación, completa una lista de la compra.



Alice muestra una de sus cartas de la lista de la compra largas que desea completar. Coge 2 teléfonos, una lámpara de lava y un secador de cabello de su tablero de jugador. También canjea su vale (obtenido anteriormente) por una lámpara de lava gratis. Paga 9 \$ a la banca (1 \$ por cada teléfono + 3 \$ por 1 lámpara de lava y 4 \$ por el secador de cabello). Gracias al vale, no necesita pagar la segunda lámpara de lava. Devuelve los productos a los espacios correspondientes en las estanterías. Por completar esta lista, recibe otro vale para una lámpara de lava gratis.

Alice aún tiene un ratón y un teléfono en su tablero de jugador. Una de las listas de la compra cortas visible cerca del tablero del jugador es para una lámpara de lava y un ratón. Así que Alice coge esa lista de la compra corta, coge el ratón de su tablero de jugadora y canjea su nuevo vale por una lámpara de lava gratis. Paga 3 \$ (por el ratón). Devuelve el ratón a una estantería y devuelve el vale a la reserva. Por completar la segunda lista, recibe un vale para un teléfono gratis. Ha terminado de completar listas, pero aún tiene un teléfono en su tablero de jugadora que debe comprar, así que paga 1 \$ por ese teléfono y lo devuelve a una estantería.

Con esta acción de caja finaliza el turno de Alice. Saca 1 carta de lista de la compra larga para volver a tener 3 listas en su mano, y saca 1 carta de lista de la compra corta para recargar las 5 listas visibles cerca del tablero principal. Luego mueve su carrito a la casilla de salida (la entrada). A continuación, Jack comienza su turno.



Diseñador del juego: Mariusz Majchrowski **Ilustraciones:** Michał Ambrzykowski

Equipo: Patryk Gęsiak, Kamila Mrozek-Zielińska, Eryka Stachowska, Adam Strzelecki, Michał Szewczyk

Desarrollo técnico: Krzysztof Furmańczyk, Grzegorz Traczykowski, Przemysław Walczak