

¡AHORRA MÁS QUE NADIE!

**OFERTA**



El Supermercado abre sus puertas y... ¡comienza la batalla!

Todos los clientes están decididos a cazar las mejores ofertas, y para lograrlo, no dudarán en actuar rápido: se adelantarán para coger los productos antes que tú, se colarán, te robarán del carrito... ¡Incluso podrían acusarte ante el guardia de seguridad! Hacer la compra no es tarea fácil, sino toda una aventura. Convertirse en el rey de los descuentos, quien más ahorra, es un verdadero logro. ¿Lo lograrás tú?

**¡Bienvenido a *Oferta!***

**El juego de mesa donde gana quien más ahorra.**

**WWW.OFERTA-JUEGO.COM**

## CONTENIDO

### • 80 cartas de productos



### • 10 cartas especiales



### • 52 cartas de oferta



## PREPARACIÓN DEL JUEGO

### MAZO DE PRODUCTOS:

Baraja todas las **cartas de productos junto con las cartas especiales**, y reparte cinco cartas a cada jugador. Luego, coloca entre seis y ocho cartas boca arriba en el centro de la mesa, dependiendo del número de jugadores (estas serán los productos disponibles en las estanterías). El resto del mazo se deja a un lado como el "almacén"

### Productos en las estanterías según el número de jugadores:

- **2-4 jugadores:** 6 productos en las estanterías
- **5-8 jugadores:** 8 productos en las estanterías

### MAZO DE OFERTAS:

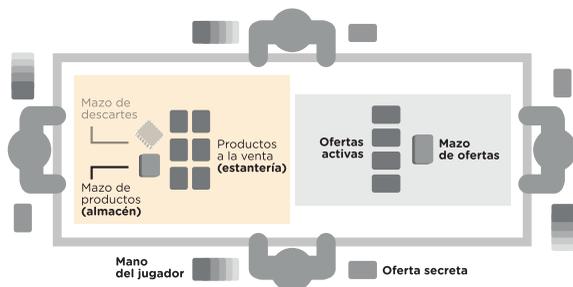
Baraja las **cartas de oferta** (excluyendo las de *iCerrado!*). A cada jugador se le reparte una carta de **oferta secreta**, que solo podrá cumplir él. Luego, coloca entre cuatro y ocho ofertas visibles en el centro de la mesa (dependiendo del número de jugadores). Estas serán las **ofertas activas** que podrán ser cumplidas por cualquier jugador. El resto del mazo de ofertas, junto con las dos cartas de *iCerrado!*, se vuelve a barajar y se deja a un lado como el mazo de futuras ofertas.

### Ofertas activas según el número de jugadores:

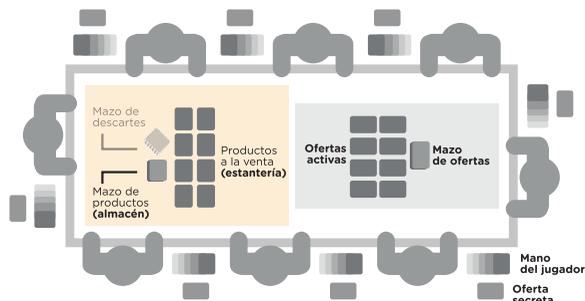
- **2-4 jugadores:** 4 ofertas activas
- **5-6 jugadores:** 6 ofertas activas
- **7-8 jugadores:** 8 ofertas activas

**¡El supermercado ya está listo!** La frénética lucha por las ofertas, empieza ahora.

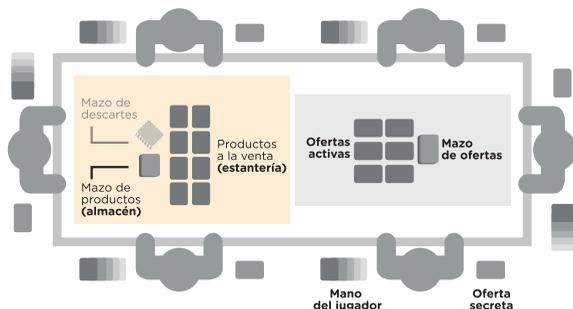
## EJEMPLO: PREPARACIÓN PARA 2-4 JUGADORES:



## EJEMPLO: PREPARACIÓN PARA 7-8 JUGADORES:



## EJEMPLO: PREPARACIÓN PARA 5-6 JUGADORES:



Como se observa en los ejemplos de disposición, **cada jugador debe tener siempre 5 cartas de productos en mano y una oferta secreta por cumplir.**

Dependiendo del número de jugadores, se colocarán más o menos cartas en las estanterías, al igual que sucede con las ofertas activas.

Cada vez que un jugador toma una carta de producto de las estanterías, ésta debe reponerse inmediatamente desde el mazo del almacén. La reposición se realiza carta por carta: se toma una carta de la estantería y, acto seguido, se repone desde el almacén.

Cada vez que un jugador cumple una oferta y se la adjudica, es necesario reponer las ofertas activas con una carta nueva del mazo de ofertas.

## OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo es **cumplir el mayor número de ofertas posible para acumular la mayor cantidad de puntos de ahorro**. A lo largo de la partida, irás descartando y adquiriendo productos con el fin de completar las ofertas disponibles y secretas.

## MECÁNICA DEL JUEGO

Comienza el juego la última persona que haya ido al supermercado. Una vez termine su turno, continuará el jugador a su **derecha**, y así sucesivamente.

Cada jugador debe tener siempre **cinco cartas de productos en mano y al menos una oferta secreta**. En cada turno, se puede realizar **solo una acción**, y **no está permitido pasar el turno** sin jugar. Una vez completada una de las **cuatro acciones posibles**, el turno del jugador **finaliza**.

Al final de cada turno, se debe asegurar que tanto las **estanterías** como las **ofertas activas** tengan el número de cartas estipulado por las reglas. Es decir, es necesario **reponer constantemente** las cartas de los respectivos mazos.

### ELIGE UNA DE LAS CUATRO ACCIONES A REALIZAR EN TU TURNO:

#### CAMBIA PRODUCTOS

**Descarta** una o dos cartas de producto de tu mano, colocándolas **boca arriba** en el mazo de descartes.

Luego, **roba** de la estantería tantas cartas de producto como hayas descartado, reponiendo cada carta **una por una** desde el mazo del almacén.

**Solo puedes robar una carta especial por turno.**

Ejemplo: *Si descarto dos cartas de producto, primero robo una carta de la estantería y repongo inmediatamente desde el almacén. Luego, robo la segunda carta de la estantería y también la repongo.*

#### UTILIZA CARTA ESPECIAL

Coloca la **carta especial** visible para el resto de los jugadores en la mesa y realiza la acción que se indica\*.

Una vez realizada la acción, coloca la carta en el **mazo de descartes**. Si te quedas con menos de cinco cartas en tu mano, repón tu mano con productos de la estantería hasta tener cinco.

\* Lee detenidamente las peculiaridades de cada carta especial, ya que algunas **no se juegan en tu turno** y se pueden utilizar en cualquier momento sin gastar turno.

#### CAMBIA LA OFERTA SECRETA

Si lo deseas, puedes utilizar tu turno para **cambiar tu oferta secreta**. Descarta la oferta que tienes (ya no podrá jugarse más) y **roba una nueva** del mazo de ofertas.

#### ¡PASA POR CAJA!

Muestra los productos de tu mano que cumplen una **oferta** (ya sea **activa o secreta**). Solo puedes cumplir **una oferta por turno**, ya sea activa o secreta.

Si todo está correcto, ilos **puntos de la oferta** son tuyos! Guarda la carta de oferta **boca arriba** para incluirla en tu recuento final cuando termine la partida.

A continuación, **roba del almacén** (sin ver qué carta te tocará) tantas cartas de producto como hayas utilizado en tu compra, para mantener **cinco en tu mano**.

## MODALIDADES DE JUEGO Y FINAL DE LA PARTIDA

**Oferta** te ofrece hasta tres modalidades de juego diferentes, adaptándose al tiempo que tengas disponible. Ya sea que solo quieras hacer una compra rápida o pasar toda la tarde de compras, ¡es perfecto, ¿no crees?!

### MODO "COMPRA SEMANAL" | 35-50 MIN.

La partida finaliza cuando se **acaba el mazo de ofertas**, incluso si quedan ofertas activas sobre la mesa.

*¡Es el modo ideal para pasar la tarde!*

### MODO "LISTA DE LA COMPRA" | 20-35 MIN.

La partida finaliza cuando un jugador consigue acumular **25 puntos de oferta**, sin importar las ofertas que queden por cumplir.

### MODO "EXPRESS" | 10-20 MIN.

La partida finaliza cuando se **acaba el mazo del almacén**, sin importar las ofertas que queden por cumplir.

## GANADOR

Independientemente del modo de juego elegido, el ganador será quien haya logrado acumular la mayor cantidad de **puntos de oferta** al finalizar la partida.

¡Así que... **todos a contar las ofertas conseguidas!**

## TIPOS DE CARTAS Y ACLARACIONES

### CARTAS DE PRODUCTOS Y CARTAS DE OFERTAS

**PRODUCTOS:** existen catorce productos diferentes, como huevos, pan, agua, chocolate, jabón, etc. **Algunos productos tienen más presencia que otros**, por lo que es importante **prestar atención** a esto al planear tu estrategia.

**SECCIONES DE PRODUCTOS:** los productos se dividen en cinco secciones: **frescos, bebidas, droguería, dulces, y lácteos**. Cada producto está claramente identificado por el **color del contorno** en la carta.

**PARA CUMPLIR UNA OFERTA**, debes reunir las condiciones específicas que se indican en ella.

En las **ofertas de sección**, puedes mezclar diferentes productos, siempre que pertenezcan a la **misma sección**.

En los **packs**, debes reunir los **productos exactos** que se especifican en la oferta.



## CARTAS ESPECIALES

Estas cartas están mezcladas con los productos. Cuando un jugador tenga una en su mano, puede **usarla cuando lo considere necesario**. Después de su uso, debe colocarse en el **mazo de descartes**. Si no se desea utilizar, también puede descartarse como cualquier otro producto.

**SUPER-CAMBIAZO:** en tu turno, puedes **intercambiar toda tu mano** de cartas por las de otro jugador. En resumen, haces un cambio del carrito.

La otra persona se quedará con **una carta menos** tras el intercambio y deberá robar una carta del mazo del almacén para tener cinco cartas en su mano.

**CAMBIAZO:** en tu turno, puedes **intercambiar una carta de producto** por una de otro jugador.

Elige cuál quieres dar y toma una de las tuyas sin verla. Como te quedarás con **una carta menos** (la especial que has usado), debes robar una carta de la estantería para mantener cinco en tu mano.

**ROBA-CUPONES:** en tu turno, puedes **tomar una oferta activa** de la mesa y guardarla boca arriba junto a tu oferta secreta. Ahora, solo tú podrás cumplir esa oferta.

Roba una carta de la estantería para volver a tener cinco, y **repone las ofertas activas** porque te has quedado con una de ellas.

**CAZADOR DE PRODUCTOS:** en tu turno, puedes **elegir cualquier carta de producto** del **mazo de descartes** y **añadirla a tu mano**. No se pueden elegir cartas especiales, **solo productos**.



**ABUELA QUE SE CUELA:** esta carta se debe usar **siempre que no sea tu turno**, en cualquier momento del juego, y te permite pasar por caja. Si, por causas del juego, aparece una oferta que puedes cumplir, puedes **interrumpir el turno** del jugador actual y cumplir la oferta. Muestra la carta especial y, a continuación, cumple la oferta.

Para volver a tener cinco cartas en la mano, roba las cartas necesarias del almacén.

**¡AL LADRÓN!** esta carta también se debe usar **siempre que no sea tu turno** (no gasta turno). Acusa al jugador que elijas de **robar en el supermercado**, por lo que el personal de seguridad lo retendrá y **no podrá jugar su próximo turno**.

**Roba inmediatamente** una carta de la estantería para volver a tener cinco.



## OFERTAS ACTIVAS

Las **ofertas activas** están disponibles para todos los jugadores. Cuando un jugador **pasa por caja** y cumple una oferta, debe quedársela y colocarla boca arriba a su lado. Recomendamos colocar las ofertas conseguidas en **vertical**, con los **puntos de oferta visibles**, para que todos los jugadores puedan ver los puntos que se van acumulando.

Si en cualquier momento hay un **atasco general** y parece que nadie puede cumplir las **ofertas activas**, cualquier jugador puede proponer **reponer nuevas**. Si hay **consenso** entre todos los jugadores, se retirarán y **descartarán las ofertas actuales**, colocando **nuevas del mazo**. Esta acción no consume el turno de ningún jugador.



## OFERTA SECRETA

Cada jugador tiene una **oferta secreta** que solo él puede cumplir. Si en algún momento del juego la cumple, debe **mostrársela** al resto de jugadores, **guardarla** para el recuento final y, por último, **robar una nueva oferta secreta** del mazo de ofertas.

## CARTA: ¡CERRADO!

El supermercado ha cerrado y todo el mundo tiene que dejar sus productos. Cuando esta carta se destapa como **oferta activa**, cada jugador debe **dejar su mano en el mazo de descartes** y robar **cinco nuevas cartas** del mazo de productos (almacén). Una vez hecho esto, la carta **¡Cerrado!** debe **descartarse**.

Si, por el contrario, **¡Cerrado!** le aparece a un jugador como **oferta secreta**, la carta no tiene efecto. Se **descarta** y el jugador debe **coger otra oferta secreta**.



## REPONER MAZO DE PRODUCTOS

Si durante el juego se acaban las cartas de productos del mazo (almacén) o no se pueden reponer todos los productos en las estanterías, se deben tomar todas las cartas descartadas, **barajarlas** y utilizarlas como **nuevo mazo** (almacén).

*Esta rutina **no se realiza** si se está jugando en la modalidad “Express”.*

## NOTAS DEL AUTOR

**¡Oferta!** es un juego diseñado para que personas de todas las edades, y con más o menos tiempo disponible, puedan disfrutarlo.

Muchas gracias a **Sara Cañete** por aguantarme y ayudarme a darle forma desde el principio; a mi hijo **Bernat** por sus ideas descabelladas. Y también a: **Óscar, Laura R., Gloria, Rubén, Laura C., Dani, Bianca, Marc, y Álex**, por ayudarme a testear, mejorar y pulir todos los aspectos del juego.