¡AHORRA MÁS QUE NADIE!

OFERTA®

MANUAL DE INSTRUCCIONES
ESPAÑOL

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

En **Oferta**, todos los jugadores luchan por las mejores ofertas, y para conseguirlas vale casi todo: robar productos, colarse o fastidiar a los demás en el momento perfecto.

Gestiona tus productos, cumple ofertas y sé el jugador que más ahorra al final de la partida.

¡Bienvenido a *Oferta*!
El juego de mesa donde gana quien más ahorra.

WWW.OFERTA-JUEGO.COM
Visita la página oficial y descubre más contenido

yama soto

+8 2-8 10-50 m

Autor, diseño e ilustraciones:
Daniel Llamas Soto

CONTENIDO

· **80 cartas de productos**

x8 x8 x6 x6 x4 x4 x8 x5

x5 x4 x5 x4 x8 x5

· **10 cartas especiales**

x2 x1 x2 x2 x1 x2

· **52 cartas de oferta**

x5 x3 x2 x2 x3

x1 x1 x1 x1 x1 x1

x1

x1

x1

x1

x1

x1

x1

x1

Descuentos de
Packs variados
x21

¡Cerrado!
Cierre de supermecado
x2

PREPARACIÓN DEL JUEGO

MAZO DE PRODUCTOS:

Baraja todas las **cartas de productos junto con las cartas especiales**, y reparte **cinco cartas a cada jugador**.
A continuación, coloca las cartas de producto boca arriba en el centro de la mesa: estas serán las **estanterías**. El resto del mazo se deja boca abajo 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:

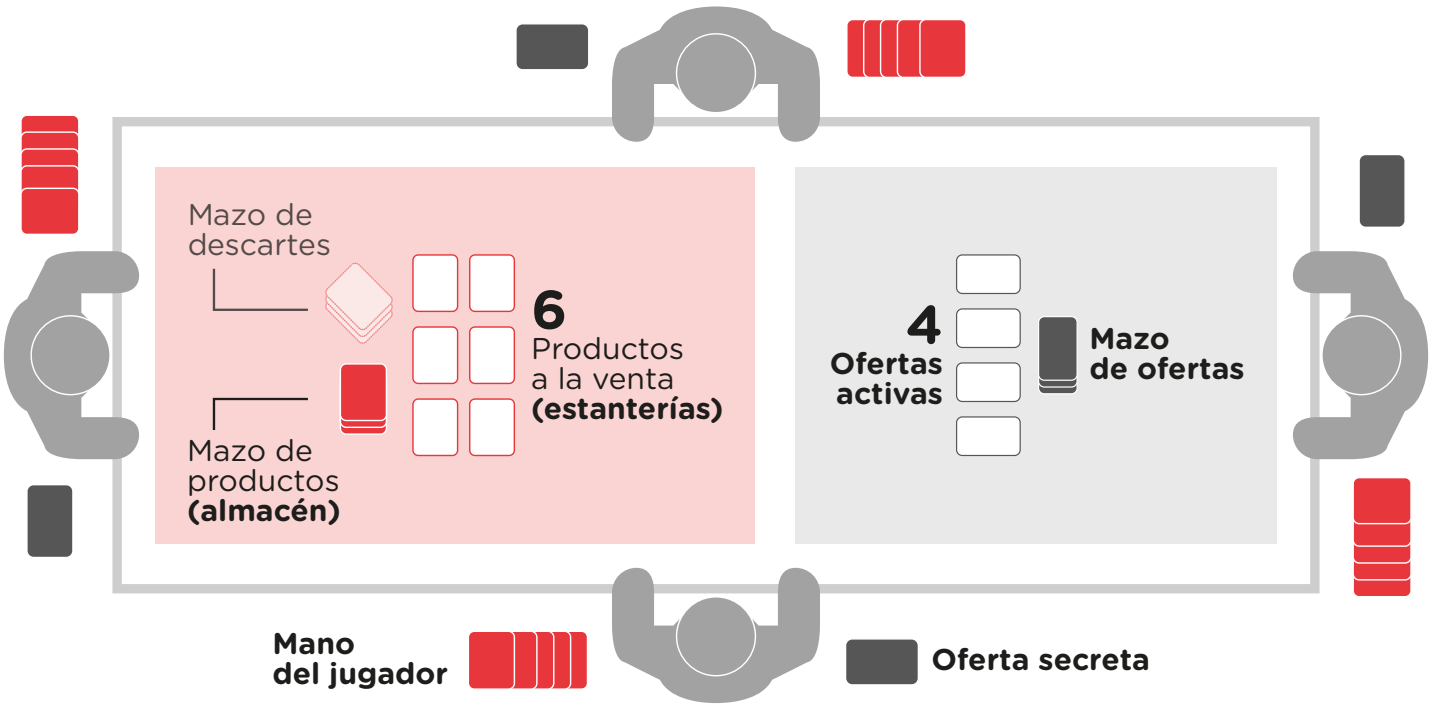
Baraja las cartas de oferta **excluyendo** las de **¡Cerrado!**.
Reparte a cada jugador **una oferta secreta**, que solo él podrá cumplir.
Después, coloca ofertas **boca arriba** en el centro de la mesa. Estas serán las **ofertas activas**, que podrá cumplir cualquier jugador.
Vuelve a barajar el resto del mazo de ofertas **junto con las dos cartas de ¡Cerrado!** y déjalo a un lado como el mazo de **futuras ofertas.**

Ofertas activas según el número de jugadores:

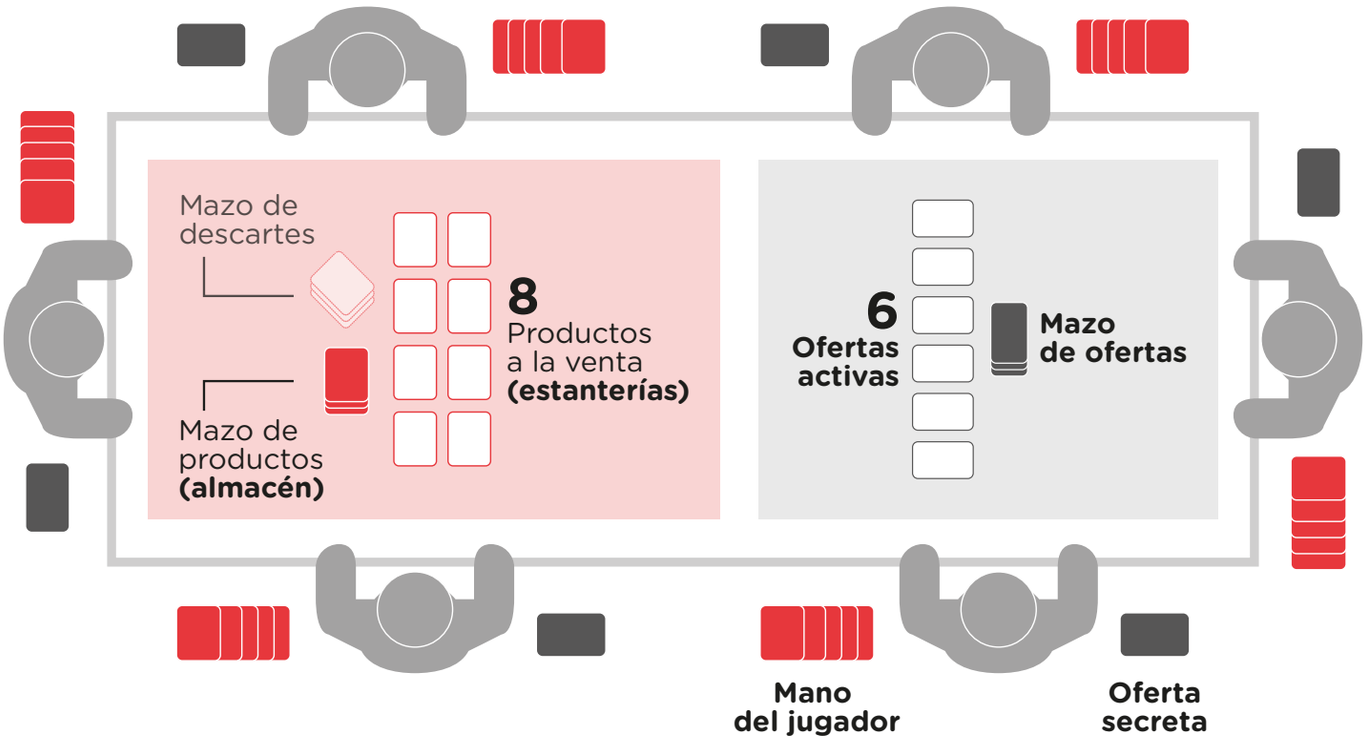
- **2-4 jugadores:** 4 ofertas activas
- **5-6 jugadores**: 6 ofertas activas
- **7-8 jugadores:** 8 ofertas activas

¡El supermercado ya está listo!
La frenética lucha por las ofertas empieza ahora.

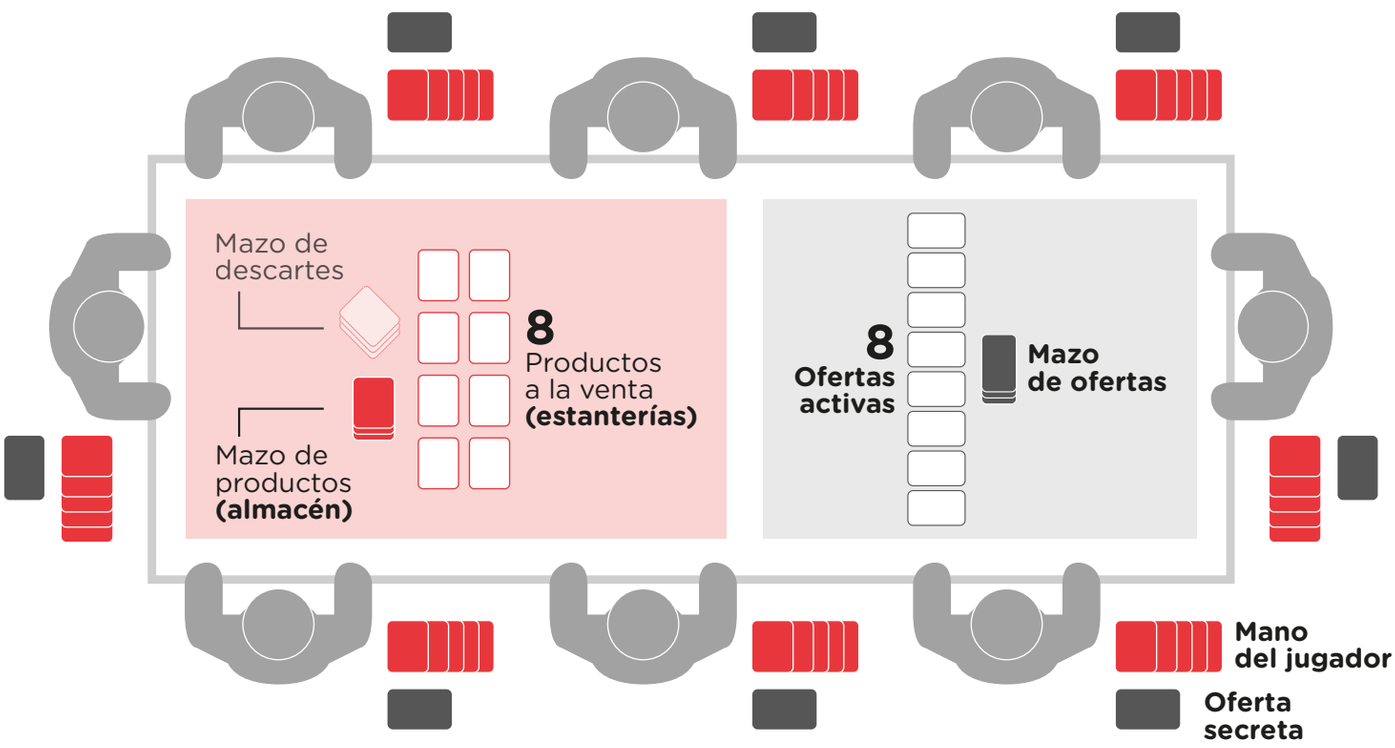
EJEMPLO:
PREPARACIÓN PARA 2–4 JUGADORES:



EJEMPLO:
PREPARACIÓN PARA 5–6 JUGADORES:



EJEMPLO:
PREPARACIÓN PARA 7–8 JUGADORES:



Durante la partida, los jugadores irán descartando y adquiriendo productos con el objetivo de completar las ofertas activas y su oferta secreta.

Ten en cuenta las siguientes reglas generales:

- Cada jugador debe tener siempre **5 cartas de producto en la mano** y **una oferta secreta** por cumplir.
- El número de productos en las estanterías y de ofertas activas depende del número de jugadores.
- Cada vez que un jugador toma una carta de producto de las estanterías, **debe reponerse inmediatamente** desde el almacén.
- Cada vez que un jugador cumple una oferta, **las ofertas activas deben reponerse** con una nueva carta del mazo de ofertas.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo es **acumular la mayor cantidad de puntos de oferta** al final de la partida, cumpliendo ofertas activas y ofertas secretas a lo largo del juego.

MECÁNICA DEL JUEGO

Comienza el juego la última persona que haya ido al supermercado. A partir de ese momento, el turno pasa al jugador de su derecha, y así sucesivamente.

Durante la partida, cada jugador debe tener siempre **cinco cartas de producto en la mano** y **al menos una oferta secreta**.

En su turno, el jugador debe realizar **una única acción** de entre las disponibles. **No está permitido pasar turno**.
Una vez finalizada la acción elegida, el turno termina.

Al final de cada turno, es obligatorio comprobar que tanto las **estanterías** como las **ofertas activas** tengan el número correcto de cartas, reponiéndolas desde sus respectivos mazos si es necesario.

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

1. CAMBIA PRODUCTOS

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

A continuación, roba de las estanterías, de una en una, **el mismo número de cartas que hayas descartado**, reponiendo cada carta inmediatamente desde el almacén.

Solo puedes robar una carta especial por turno.

Ejemplo: *Si descartas dos cartas de producto, roba primero una carta de las estanterías y repón desde el almacén. Después, roba la segunda carta y vuelve a reponer.*

2. 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 tras usarla te quedas con menos de cinco cartas en la mano, roba cartas de producto de las estanterías hasta volver a tener cinco.

Nota: *algunas cartas especiales no se juegan en tu turno y pueden utilizarse en cualquier momento* ***sin gastar acción****, como* ***¡Al ladrón!*** *y* ***Abuela que se cuela****. Lee atentamente cada carta.*

3. CAMBIA LA OFERTA SECRETA

Puedes utilizar tu turno para **cambiar tu oferta secreta.** Descarta la oferta que tienes (ya no podrá cumplirse) y **roba una nueva** del mazo de ofertas.

4. ¡PASA POR CAJA!

Muestra los productos de tu mano que cumplen **una única oferta**, ya sea **activa o secreta**.

Si todo es correcto, **la oferta es tuya**. Guárdala boca arriba a tu lado para incluirla en el recuento final y **descarta los productos utilizados** en el mazo de descartes.

A continuación, **roba del almacén** (sin mirar las cartas) tantas cartas de producto como hayas utilizado en tu compra, hasta volver a tener **cinco cartas en tu mano.**

MODALIDADES DE JUEGO

Oferta **ofrece tres modalidades de juego, para que puedas elegir según el tiempo del que dispongas.**

MODO "COMPRA SEMANAL" | 35–50 MIN.

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

Es el modo ideal para partidas más largas y estratégicas.

MODO "LISTA DE LA COMPRA" | 20–35 MIN.

La partida finaliza cuando **un jugador alcanza 25 puntos de oferta,** independientemente de las ofertas que queden por cumplir.

MODO "EXPRESS" | 10–20 MIN.

La partida finaliza cuando **se agota el mazo del almacén,** independientemente de las ofertas que queden por cumplir.

GANADOR

Independientemente del modo de juego elegido, **ganará el jugador que haya acumulado más 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 aparecen con mayor frecuencia que otros,** lo que es importante a la hora de 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 la carta.

En las **ofertas de sección**, puedes combinar diferentes productos, siempre que pertenezcan a la **misma sección** (bebidas, frescos, droguería, dulces o lácteos).

En el resto de ofertas, debes reunir **los productos exactos que se especifican en la carta**, ya sea un conjunto de productos

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, **intercambia toda tu mano de cartas** por la de otro jugador. En resumen, haces un cambiazo del carrito.

Tras el intercambio, el otro jugador se quedará con **una carta menos** y deberá robar **una carta del almacén** para volver a tener cinco cartas en la mano.

CAMBIAZO: en tu turno, **intercambia una carta de producto** de tu mano por **una carta de producto** de otro jugador.

Entrega una de tus cartas **boca abajo** y toma **una de las suyas sin mirarla**. El otro jugador añade la carta recibida a su mano. Después, roba **una carta de la estantería** para volver a tener cinco cartas en la mano.

ROBA-CUPONES: en tu turno, **toma una oferta activa** de la mesa y colócala boca arriba junto a tu oferta secreta. Solo tú podrás cumplir esta oferta adicional.
Importante: si al final de la partida no cumples esta oferta, **su valor se restará** de tu recuento final.

Después, roba una carta de la estantería para volver a tener cinco cartas en la mano y **repón las ofertas activas**.

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

ABUELA QUE SE CUELA: esta carta se juega **fuera de tu turno**, en cualquier momento del juego.

Si, por efecto del juego, aparece una oferta que puedes cumplir, puedes **interrumpir el turno del jugador actual**, mostrar esta carta y **pasar por caja** para cumplir la oferta.

Tras cumplir la oferta, repón los productos utilizados robando del **almacén** y, por haber usado esta carta, roba **una carta de la estantería** para volver a tener cinco cartas en la mano.

¡AL LADRÓN!: esta carta se juega **fuera de tu turno** y **no gasta acción.** Acusa a otro jugador de robar en el supermercado. 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 cartas en la mano.

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

OFERTA SECRETA

Cada jugador tiene **una oferta secreta** que **solo él puede cumplir.** Cuando un jugador **cumple su oferta secreta**, debe mostrarla al resto de jugadores, **guardarla para el recuento final** y, a continuación, **robar una nueva oferta secreta** del mazo de ofertas.

CARTA: ¡CERRADO!

Cuando esta carta aparece como **oferta activa**, el **supermercado cierra** y todos los jugadores deben **descartar su mano de productos** y robar **cinco cartas nuevas** del mazo de productos (almacén).
Una vez resuelto su efecto, la carta ***¡Cerrado!*** se descarta.

Si, por el contrario, ***¡Cerrado!*** aparece como **oferta secreta**, la carta **no tiene efecto**. Se descarta inmediatamente y el jugador roba una nueva oferta secreta.

REPONER MAZO DE PRODUCTOS

Si durante la partida **se agotan las cartas del mazo de productos (almacén)** o **no se pueden reponer todas las cartas de las estanterías**, toma todas las cartas del mazo de descartes, barájalas y utilízalas como **nuevo mazo de productos (almacén).**

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

WWW.OFERTA-JUEGO.COM

Visita la página oficial y visualiza el vídeo tutorial del juego con subtítulos en diferentes idiomas.

¡AHORRA MÁS QUE NADIE!

OFERTA®