

Palabrol

Lucina Garrido y José Antonio Abascal



PALABROL

Es un eurogame que se juega en rondas sucesivas de 3 Fases.

- En la primera, los jugadores luchan por ganar dos acciones en una apuesta faroleo.

- En la segunda, se ejecutan simultáneamente las acciones de todos los jugadores.

- Finalmente Cada jugador forma sus palabras y las coloca en el árbol.

En la 1ª Fase los jugadores colocan todos sus marcadores bocabajo sobre lotes de acciones. Cuando se desvelan gana el que tenga su ficha guía (●) en la suma mayor, pagará ese valor total sumado, en este caso gana el jugador azul y paga 7



En nuestra aldea africana hay un árbol único, sus ramas están llenas de palabras y bajo él establecemos mercados y resolvemos conflictos. Nuestro árbol, Palabrol, está perdiendo sus letras. Debemos restablecer el equilibrio entre el Dar y el Recibir construyendo 5 palabras cada uno y devolverlas con determinadas condiciones.

Las palabras devueltas a Palabrol deben de mantener un orden desde las más cortas arriba hasta las más largas abajo. Además, en cada nivel habrá un objetivo de puntuación.



El ganador de la apuesta alinea sus dos acciones por medio de los dos discos giratorios y así se definen también el resto de acciones de los demás jugadores.



Cada jugador coloca sus ramas de palabras sobre un mismo lateral en vertical.

La 2ª Fase es la de las acciones

Completa palabras de otros

Coge una carta de tema



Coge 3 fichas o letras al azar

Compra letras

Coge un soporte de palabra

Vende letras

En la 3ª Fase los jugadores forman sus palabras sobre su tablero personal con lo acumulado en fases anteriores.



- 1 Árbol con base de dos discos de acciones.
- 1 Marcador circular.
- 1 Tablero mercado.
- 250 Cubos de letras.
- 48 Palitos para ramas.
- 24 Cubos de colores.
- 30 Discos de colores.
- 50 Losetas soporte.
- 12 Cartas de acciones.
- 15 Cartas objetivo.
- 50 Cartas de tema.
- 2 Bolsas de tela.
- 70 Monedas.