

# THE PHARMA CODE

Because human health matters

Para 2-4 jugadores de 9 años o más

## **Contenido**

1 tablero

4 fichas

60 cartas de Schott (de 1 a 60 puntos)

4 comodines

4 cartas fast track

10 cartas de eventos

31 cartas de preguntas

1 carta vacía

**Spielefabrik Verlag GmbH**

**Autor Funtasy Factory** Bertram Kaes

**Gráficos grafikpool** Tobias Schmid

**Cooperación editorial** SCHOTT Pharmaceutical Systems

# Normas del juego

## Objetivo del juego

¿Quién será el más rápido en cruzar el mundo SCHOTT después de pasar por varias etapas y el primero en llegar a la meta?

En cada etapa, el jugador tiene cartas que se reparten desordenadas, el objetivo es intentar poner sus cartas de SCHOTT, en orden completamente ascendente. Cuanto mejor salga, más lejos podrás mover su ficha en la ruta del mundo SCHOTT que compartes con el resto de jugadores.

Durante el trayecto, tendrás ocasión de conocer mejor el mundo SCHOTT y, por lo tanto, de avanzar más rápido todavía.

## Preparación

Cada jugador obtiene una ficha y la coloca en la casilla de salida.   
Antes de empezar la partida, deben separarse las cartas por tipos (reconocibles por los diseños al dorso).

## Cartas de SCHOTT (numeradas del 1 al 60)

Dependiendo del número de jugadores, cambiará el número de cartas SCHOTT y comodines. (Un comodín sustituye a una carta SCHOTT en el juego)

- Dos jugadores: cartas de SCHOTT con números del 1 al 50 más 3 comodines
  - Tres jugadores: cartas de SCHOTT con números del 1 al 55 más 3 comodines
  - Cuatro jugadores: cartas de SCHOTT con números del 1 al 60 más 4 comodines
- Las cartas que no se vayan a utilizar se vuelven a colocar en la caja del juego.

Las cartas y comodines seleccionados para el juego se barajan muy bien y se colocan boca abajo en una baraja en el recuadro desde donde se va a repartir. A continuación, la primera carta de la bajara se levanta y se coloca boca arriba (número visible) en el recuadro contiguo de descartes.



## Cartas de preguntas

Las cartas de preguntas se mezclan bien con el idioma escogido y se colocan boca arriba en una baraja junto al tablero de juego. La carta vacía se coloca sobre el montón para ocultar las preguntas de las miradas curiosas de los otros jugadores (Fig.)



## Cartas de eventos

Cada jugador obtiene dos cartas de eventos, que pone boca abajo sin mirarlas. El resto de cartas de eventos se deja a un lado.



## Cartas fast track

Cada jugador obtiene una carta fast track del color de su ficha. Ayudan a los jugadores a avanzar más rápido. Encontrarás más información al final de las instrucciones del juego. El resto de cartas fast track se vuelven a meter en la caja.



## Antes de empezar a jugar

¡Estamos a punto de empezar! Antes, cada jugador tiene que tomar nueve cartas de SCHOTT de la baraja y colocarlas delante boca abajo una al lado de la otra, en una fila de izquierda a derecha.

A continuación, todos los jugadores tienen que destapar sus cartas de SCHOTT al mismo tiempo. Ahora están completamente desordenadas. ¡Pero no pasa nada! ¡Déjalas así!



Exemple

## ¡Empecemos!

El jugador de menor edad empieza el juego. Después, se juega en el sentido de las agujas del reloj.

El jugador al que le toque tiene que intentar formar un orden de números ascendentes cambiando sus cartas por otras con inteligencia.

El objetivo es ser el primero en tener una serie ascendente de cartas al cabo de unos cuantos turnos. Una carta de SCHOTT con un valor bajo debe estar a la izquierda de la fila de cartas, y luego debe haber cartas (seltas) ascendentes con valores numéricos cada vez más altos.

¡No te preocupes, ahora te explicamos cómo se hace exactamente!

**ATENCIÓN: No hace falta que los números de las cartas sean consecutivos (5, 6, 7, 8...)**

## Primera etapa

El jugador al que le toque puede hacer dos cosas:

A: Cambiar una carta de SCHOTT por otra o

B: Jugar una de sus dos cartas de eventos

## A: Cambiar cartas de SCHOTT por otras

El jugador al que le toque puede tomar la primera carta del montón de cartas SCHOTT que están boca abajo o la primera carta del montón de descartes, y cambiarla por la carta que quiera de las suyas.

CONSEJO: Una carta de SCHOTT de numeración baja debe colocarse más a la izquierda y una de numeración alta más a la derecha en las cartas que tienes en la mano. La nueva carta de SCHOTT sustituye a la anterior carta de SCHOTT. La anterior se deposita boca arriba, es decir, con el número visible, en el montón de descarte.

Así termina el turno. Le toca al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

## Comodín

Un comodín sustituye a cualquier número y puede cambiarse en cualquier momento por una carta numerada de SCHOTT (y viceversa).

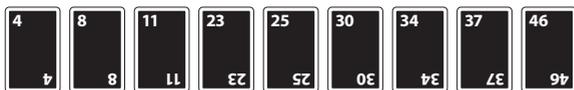
### B: Utilizar una carta de evento

En lugar de tomar una carta de SCHOTT del montón, un jugador puede utilizar sus propias cartas de eventos dos veces en cada etapa. Tiene que realizar la acción que se le ordene de inmediato. A continuación, la carta de evento utilizada se retira de la partida. Así termina el turno.

### Fin de la primera etapa

En cuanto un jugador haya conseguido ser el primero en completar un orden ascendente de cartas (a la izquierda está la carta de numeración más baja; a continuación, de forma ascendente, números cada vez más altos), finaliza la primera etapa. Ahora, cada jugador obtiene una recompensa por sus esfuerzos, ya que puede avanzar su ficha en la escala de valoración.

Como ha sido el mejor del turno, el jugador que haya creado una fila de cartas completamente ascendente puede mover su ficha tantas casillas del tablero como cartas de SCHOTT ascendentes haya conseguido, es decir, nueve casillas (consulta el ejemplo del jugador 1).



Ejemplo de jugador 1

Los comodines no cuentan para la recompensa.



Ejemplo de jugador 2

El jugador tiene dos comodines en su fila de cartas, por lo que solo puede mover su ficha siete casillas en la escala de valoración.

A continuación, cada jugador (en el sentido de las agujas del reloj) tiene que avanzar su ficha tantas casillas como números consecutivos de Schott haya conseguido contando desde la izquierda (¡los comodines no cuentan!). Cuando se rompa el orden consecutivo, el resto de cartas ya no cuentan.



Ejemplo de jugador 3

El jugador 3 puede avanzar su ficha cuatro casillas, ya que la quinta carta SCHOTT ya no es consecutiva.

## Saltos

Si al avanzar, una ficha se encuentra en una casilla que ya está ocupada por otra ficha, puede colocarse en la siguiente casilla libre. Así termina el turno.

## Recompensa extra

Cuando todos los jugadores hayan avanzado en sus casillas de recompensa, el campeón de la etapa le pedirá a quien esté sentado a su derecha que le lea en voz alta la primera carta de preguntas.

Si acierta las tres respuestas, podrá avanzar su ficha dos casillas más. Y con eso se termina definitivamente el turno y la primera etapa.

## La segunda etapa y el resto de etapas

Antes de cada nueva etapa...

...todas las cartas de SCHOTT y comodines utilizados se vuelve a barajar y amontonar. De nuevo, cada jugador obtiene nueve cartas de SCHOTT y las coloca, como de costumbre, boca abajo en una serie frente a sí. El resto de cartas de SCHOTT se quedan en el montón sobre el tablero; la primera se deja boca arriba en el recuadro de descartes...

...todas las cartas de eventos se juntan, se barajan y se reparten a los jugadores de dos en dos

A continuación, de nuevo todos destapan sus nueve cartas al mismo tiempo e intentan ordenar su baraja en una fila ascendente y, de nuevo, avanzar las casillas que les correspondan en el tablero. El campeón puede volver a responder a la carta de preguntas, etc.

## ¡¡¡Hemos llegado a la meta!!!

Después de unas cuantas etapas, el primero que llegue a la meta (se suprimen las casillas sobrantes) gana la partida. ¡Enhorabuena!

En muy raras ocasiones, dos jugadores lo consiguen al mismo tiempo, ¡y ambos merecen un aplauso!

## Y ahora unos consejos estupendos y algunos trucos

Si un jugador cambia una carta de SCHOTT por otra y consigue dos números (¡no valen comodines!) consecutivos (p. ej., 9 y 10), su ficha puede avanzar una

casilla de inmediato, durante su turno. Esta recompensa no tiene que devolverse, aunque las dos cartas numeradas vuelvan a separarse de nuevo. Pero espera, que no hemos acabado: El que tenga tres cartas consecutivas puede avanzar su ficha dos casillas inmediatamente, el que tenga cuatro cartas de SCHOTT consecutivas puede avanzar tres casillas como recompensa...

### **Casillas trampolín**

Si un jugador aterriza con su ficha directamente en una casilla trampolín, p. ej.,  $\boxed{+2}$ , tiene que responder a una carta de preguntas del montón. Se la leerá quien esté sentado a su derecha. Si responde correctamente, puede avanzar su ficha el número de casillas que se indique, a la siguiente casilla desocupada. Si no acierta, se queda dónde está.

Si un jugador aterriza en una casilla trampolín negativa  $\boxed{-1}$ , tiene que responder correctamente a una pregunta; si no, tiene que mover su ficha 1 casilla hacia atrás hasta la siguiente casilla desocupada.

### **Las cartas fast track...**

...sin las cuales, ganar es casi imposible.

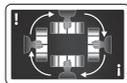
Cada jugador tiene la oportunidad, una sola vez en la partida, de dar un gran salto con su ficha en una etapa. Para eso, después de destapar sus nueve cartas, pero antes de intercambiar cartas por primera vez, tiene que jugar una carta fast track. (En una etapa también pueden hacerlo varios jugadores a la vez). Al final de la etapa, cada jugador que haya jugado su carta fast track obtiene dos casillas de recompensa (en lugar de una) por cada carta SCHOTT que esté ordenada correctamente. De esta forma, con mucha suerte, una etapa puede suponer un salto gigantesco de hasta 18 casillas. Las cartas fast track que ya se hayan jugado se sacan de la partida.

Y ahora... ¡A DIVERTIRSE!

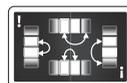
## Cartas de eventos



¡Cambia dos cartas de Schott por otra de su propia fila de cartas!



¡Todos dejan su fila de cartas sobre la mesa, cambian de lugar hacia la izquierda y siguen jugando con esas cartas!



¡Cada uno cambia dos cartas de Schott por otras de su propia fila de cartas!



Toma las dos primeras cartas del montón abierto e incluya una de ellas en su fila. ¡Deja las dos cartas que sobren en el montón de descartes!



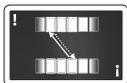
¡Avanza su ficha dos casillas!



¡Cada uno avanza su ficha una casilla!



¡Escoge a un jugador, que podrá elegir dos de sus cartas de Schott e intercambiarlas contigo!



¡Un jugador tomar una carta de su fila, la cambia por una de sus cartas y le das esta carta!



¡Responde a una pregunta (la lee quien esté sentado a su derecha) y si la aciertas, avanza dos casillas!



¡Cada jugador da al jugador de su izquierda la primera carta de Schott empezando por la izquierda! Se colocará en el hueco que quede libre.



Bitte scannen für weitere Sprachen.

Please scan for further languages.

Cherchez ici d'autres langues.

Escanear aquí para más idiomas.

Mohon dipindai untuk pilihan bahasa lainnya.

如需其他语言支持，请扫描如下二维码。



Spielefabrik Verlag GmbH

Altdorfstr. 22

88250 Weingarten

Deutschland

© 2019 Spielefabrik Verlag GmbH