

ZOOVERBOOKING



PASAPORTE DE REGLAS

Aerolíneas Salvajes se complace en anunciar sus nuevos ¡Vuelos Peregrinos!

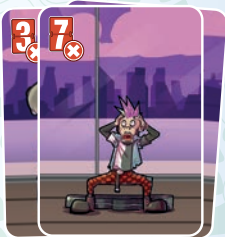
Dese prisa, las plazas dependen del tamaño de los animales y se organizan por orden de embarque. Por supuesto, no olvidamos a nuestros clientes BIP (*Bestias Importantes Panosotros*), que siempre tendrán un lugar especial en nuestros vuelos. De hecho, dos.

Ha llegado una nueva forma de viajar. Vuelos Peregrinos. Quien no corre, ¡vuela!

1 COMPONENTES



5 cartas de animal BIP
(1 de cada especie)



5 cartas de Zooverbooking
(1 de cada especie)



55 cartas de animales
(7 hipopótamos, 9 cocodrilos, 11 guepardos, 13 gacelas y 15 babuinos)

2 PREPARACIÓN

Baraja el mazo completo con las 65 cartas y **reparte 6 a cada persona**, que llevan a su mano en secreto. Coloca las cartas sobrantes bocabajo en el centro de la mesa, formando un mazo, dejando un espacio a su lado para el descarte.

3 CÓMO SE JUEGA

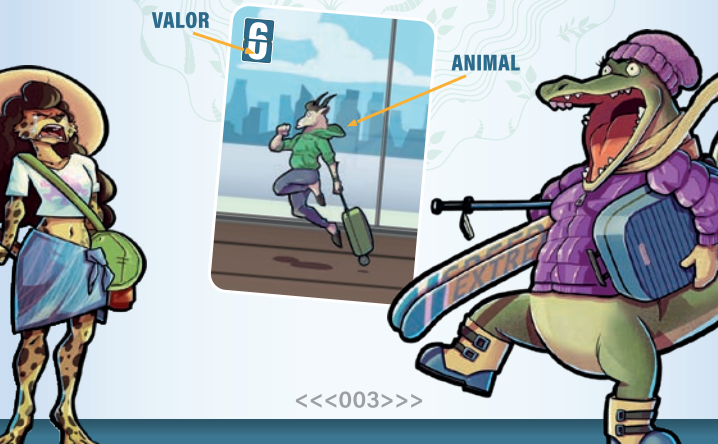
Quien haya viajado más recientemente en avión será quien comience la partida, aunque también podéis echarlo a suertes.

En tu turno, debes jugar una de las cartas de tu mano **bocarrriba delante de ti** para formar tu cola de embarque. Después, toma una carta del mazo para reponer tu mano. A continuación, el turno pasa a la persona de tu izquierda, siempre **en sentido horario**.

Seguiréis jugando cartas hasta que un **avión despegue**.

4 DESPEGUE DE UN AVIÓN

Este se produce cuando sobre la mesa, bocarrriba, y teniendo en cuenta las cartas de todas las personas, hay tantas cartas de un animal como el valor que indique la carta de dicho animal.



Ejemplo: Las **cartas de cocodrilo tienen valor 4**, por lo que se necesitarán 4 cartas de cocodrilo bocarriba sobre la mesa para que embarquen en el avión y este despegue.

Cuando un avión despegue, todas las personas que tengan cartas de ese animal sobre la mesa las puntúan, colocándolas delante de sí formando una pila, bocabajo. No se pueden mirar esas cartas hasta que la partida termine.

Cuando un avión despegue, la cola de embarque se reinicia. Esto hace que el resto de cartas sobre la mesa se descarten.

El turno pasa a la siguiente persona de la manera habitual y se continúa jugando hasta que se dispare el final de la partida.



5 ANIMALES BIP (BESTIAS IMPORTANTES PANOSOTROS)

Las cartas de animal BIP se juegan de la misma forma que el resto, pero **cuentan como 2 cartas del animal correspondiente.**

Ejemplo: Si ya hay 4 gacelas (cuyo valor es 6) y juegas la carta de gacela BIP, se alcanza el valor objetivo inmediatamente.

Podría suceder que, al jugar una carta de animal BIP, se supere el valor de dicho animal. En este caso se trata como si se hubiera alcanzado el valor objetivo.



6 ZOOVERBOOKING

Las cartas de Zooverbooking se juegan de la misma forma que el resto. Cuando alguien juega una carta de Zooverbooking, todas las cartas sobre la mesa del animal correspondiente son descartadas inmediatamente, incluida la propia carta de Zooverbooking.

Ejemplo: Si hay 4 guepardos en juego y juegas la carta de Zooverbooking de guepardo, todas las cartas de guepardo de la mesa se descartan inmediatamente.

7 EJEMPLO DE JUEGO

Gema juega una carta de **hipopótamo (valor 3)**. Carlos prefiere apostar por los **cocodrilos (valor 4)** y juega una carta de cocodrilo. Juan baja un **Babuino (valor 7)**. Dani juega la carta de **cocodrilo BIP**.

Vuelve a jugar Gema, que cambia de idea y también **juega un cocodrilo (valor 4)**.

Ahora hay 2 cartas de cocodrilo normales y la carta BIP (que cuenta como 2). Se ha **alcanzado el valor objetivo de 4** para los cocodrilos, así que suben al avión y las personas que jugaron cocodrilos puntúan sus cartas.

El hipopótamo de Gema y el babuino de Juan **se descartan**.



8 FIN DE LA PARTIDA

Cuando se toma la última carta del mazo, se sigue jugando sin reponer la mano al final de cada turno. **La partida termina en el momento en que despegue el siguiente avión.**

Si ya no es posible que un avión despegue o se han jugado todas las cartas de las manos, la partida termina.

Todas las cartas sobre la mesa se descartan.

Cada persona **suma los valores** de las cartas que ha puntuado durante la partida. Cada hipopótamo vale 3, cada cocodrilo 4 y así sucesivamente.

Los animales BIP tienen el mismo valor que los normales, no puntúan doble.

Ganará la persona que haya conseguido la mayor puntuación. En caso de empate, ganará la que haya conseguido el mayor número de cartas.

HEMOS HECHO ESTE VUELO POSIBLE:

REINER KNIZIA, autor

MARCOS L. ROJAS, ilustración

PAOLA PRIETO, diseño y maquetación

ÁLEX GARCIGREGOR, gestión de licencias

LLUBÍ Y SERGIO PÉREZ, revisión

DOMINGO CABRERO Y SANTIAGO SANTISTEBAN, editores

DAVID VAQUERO, director editorial

© Dr. Reiner Knizia, 2026. Todos los derechos reservados.

© 2025 TRANJIS GAMES, S.L. (B-87478038)

Calle Clavo 14, 28522, Rivas Vaciamadrid, Madrid, España



TRANJIS
GAMES

info@tranjisgames.com tranjisgames.com

    @tranjisgames