

FOXY



REGLAMENTO

FOXY



COMPONENTES



48 cartas en 4 entornos diferentes (*campo, sabana, océano y bosque*)



1 carta de Zorro



1 carta de cómic (*no se usa en el juego*)



1 tablero central: contar animales / resumen del juego



5 tableros



5 rotuladores



Este reglamento

OBJETIVO DEL JUEGO

Foxy es un juego de memoria para todo el mundo. Hay que prestar atención a los diversos animales que aparecerán en las cartas reveladas e intentar recordar cuántos del mismo tipo has visto hasta ese momento. ¿Tendrás la astucia de un zorro?

PREPARACIÓN

1. Dale un rotulador y un tablero a cada persona. Es posible jugar con más de 5 personas, utilizando más de una caja o descargando e imprimiendo los tableros adicionales disponibles en el enlace, al final de este reglamento.
2. Baraja las 48 cartas, dejando a un lado la carta de Zorro. Luego, toma 19 cartas sin revelarlas y devuelve las otras 19 a la caja (no se usarán en esta partida). Añade la carta de Zorro, baraja este mazo de 20 cartas y colócalo en el centro de la mesa, boca abajo.
3. Coloca el tablero central sobre la mesa, mostrando el lado de resumen.



ANATOMÍA DE UNA CARTA: cada carta representa hasta 2 animales únicos del entorno mostrado, y a veces también 1 gato (que puede aparecer en cualquiera de los 4 entornos).



CÓMO SE JUEGA

Al comienzo de cada turno, cualquier persona revela la primera carta del mazo, colocándola boca arriba en el centro de la mesa para que sea visible para todo el mundo. Después, cada persona debe escribir un Número Estimado en su tablero, en la casilla correspondiente al turno actual, **sin ser visto por el resto.**

Cada tablero contiene 20 casillas numeradas, correspondientes a los 20 turnos de la partida y, por lo tanto, a las 20 cartas que se van a revelar. El Número Estimado debe escribirse en la casilla correspondiente al turno actual, que será la primera vacía en el orden de numeración.

Se recomienda verificar el número del turno actual (y de la casilla correspondiente) diciéndolo en voz alta para que todo el mundo lo escuche. De esta manera, te asegurarás de que nadie haya omitido accidentalmente una casilla o turno. Después de que todo el mundo haya escrito en secreto el Número Estimado en sus tableros, la partida continúa revelando otra carta del mazo, colocándola **boca arriba sobre la carta anterior.**

Sigue de esta manera hasta que hayas revelado las 20 cartas del mazo.



EL NÚMERO ESTIMADO

Cada carta contiene de 1 a 3 animales. En cada turno, tendrás que estimar **cuántos animales del mismo tipo** de los que están en la carta están presentes en todas las cartas reveladas hasta ese momento, incluida la carta que se acaba de revelar. Por ejemplo, si la carta revelada en este turno contiene 2 animales, debes estimar cuántos animales de ambos tipos han aparecido hasta ahora y sumarlos. Esta estimación corresponde al **Número Estimado**, que tienes que escribir en la casilla del turno actual.

Cada Número Estimado te otorgará puntos al final de la partida solo si la estimación es **igual o menor** al número real de animales presentes entre las cartas reveladas hasta ese momento.

En caso de duda, puedes optar por ser prudente y escribir un valor más bajo. Sin embargo, cuanto más cercano sea el Número Estimado al número exacto, más puntos obtendrás.



EJEMPLO 1: en este turno, la carta revelada muestra un oso y un gato. Debes recordar el número total de osos y gatos que han aparecido hasta este momento, incluidos los de la carta que acaba de ser revelada. Si recuerdas haber visto 3 osos y 2 gatos, puedes escribir el número 5 en la casilla correspondiente.



CARTA DE ZORRO

Cuando se revela la carta de Zorro, debes estimar el número de animales **diferentes** que has visto hasta ese momento. El Zorro **NO** se incluye en esta estimación.



EJEMPLO 2: en este turno, la carta revelada muestra el Zorro. Si recuerdas haber visto 7 animales diferentes hasta ese momento, podrías escribir 7 en la casilla de este turno. También puedes optar por ser prudente y escribir un número menor.



ACCIONES PROHIBIDAS

- No puedes mirar las cartas que están debajo de la última carta revelada.
- No puedes escribir ninguna información que no sea el Número Estimado. Por ejemplo, no puedes escribir $5+3$ ni añadir notas que te ayuden a recordar el número de animales que has visto en ese turno.

APOSTAR AL NÚMERO ESTIMADO EXACTO

Cada persona, solo una vez por partida, puede optar por **rodear** el Número Estimado que acaba de escribir. Durante el recuento final de puntos, si esta estimación es exactamente correcta, **duplicará** los puntos ganados en ese turno. Si la estimación es incorrecta, ya sea más alta o más baja, esa persona no ganará puntos en ese turno.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina después de haber revelado las 20 cartas del mazo. Para calcular la puntuación, cualquier persona toma el mazo de cartas reveladas y, sin cambiar su orden, lo voltea boca abajo.

Revela las cartas de una en una y verifica cuántos animales representados en esa carta has visto hasta ese momento, incluida esa carta.

Coloca el tablero central mostrando el lado de contar animales: cada vez que voltees una carta, por cada animal en ella, escribe una **X** con un rotulador en la fila correspondiente. De esta manera, siempre sabréis el número exacto de animales revelados hasta ese momento.

EJEMPLO 3: la última carta revelada muestra un cerdo, un gato y una gallina. Escribe una **X** en las tres filas correspondientes. Luego, cuenta el número de **X** en las tres filas para verificar cuál es el valor máximo para el Número Estimado de ese turno. En este caso es **5**.



Tras revelar cada carta, cada persona verifica su Número Estimado en dicho turno.

- Si el Número Estimado es **igual** o **menor** que el número exacto, obtén una cantidad de puntos **igual** a tu Número Estimado (*cuanto mayor sea el Número Estimado, más puntos obtendrás*);
- Si el Número Estimado está **rodeado** y es exactamente correcto, obtén el **doble** de esa cantidad de puntos (*esto es posible solo una vez por partida para cada persona*);
- Si el Número Estimado es **mayor** que el número exacto, **no obtienes puntos**. Tacha el Número Estimado con una **X**.

Cuando hayáis verificado cada casilla, cada persona suma el total de puntos que ha obtenido. La persona con más puntos gana la partida. En caso de empate, la persona con la mayor cantidad de puntos obtenidos al rodear un Número Estimado es la ganadora (*ver APOSTAR AL NÚMERO ESTIMADO EXACTO, pág 5*). Si persiste el empate, la persona con la menor cantidad de Números Estimados tachados gana la partida.

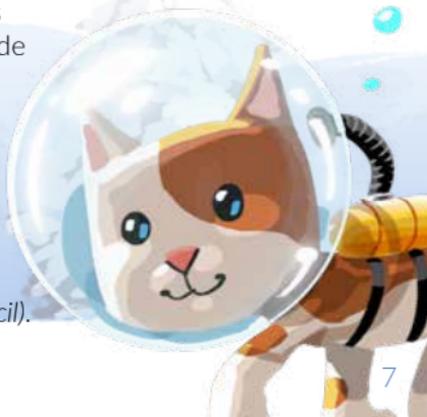
EJEMPLO 4: continuando después del ejemplo anterior, el Número Estimado correcto para ese turno es 5.

- Fernando ha escrito 3 durante ese turno, ya que no quería arriesgar. Obtiene 3 puntos. Su Número Estimado es menor que el exacto.
- Alicia ha escrito 5, así que obtiene 5 puntos. Su Número Estimado es igual al número exacto.
- Noe ha escrito 6, por lo que su Número Estimado es mayor que el número exacto. Obtiene 0 puntos.
- Por último, Mario ha escrito 4 y ha rodeado el número con la esperanza de duplicar sus puntos. Sin embargo, en este caso, su Número Estimado no es igual al exacto. Obtiene 0 puntos. Si hubiera escrito 5, el Número Estimado correcto, habría duplicado esa cantidad, obteniendo 10 puntos.

VARIANTES

Al inicio de la partida, puedes optar por utilizar una o más de las siguientes variantes.

- Cuando se revela una carta de Zorro, en lugar del número de animales diferentes vistos hasta ese momento, hay que adivinar qué tipo de animal se ha visto más veces que los demás, estimando su número total.
Por ejemplo: si alguien cree que ha visto 6 gatos, 6 osos, 4 delfines y 3 cerdos, su Número Estimado será 6.
- Cuando se revela una carta de Zorro, en lugar del número de animales diferentes vistos hasta ese momento, hay que estimar cuántas veces hubo solo un animal en las cartas anteriores.
Por ejemplo: si un jugador piensa que ha visto 5 cartas con solo 1 animal cada una antes del Zorro, su Número Estimado será 5.
- Cuando se revela una carta de Zorro, considérala como si fuera un solo gato. En lugar del número de animales diferentes, tendrás que estimar el número de gatos vistos hasta ese momento.
- Obtienes puntos solo si el Número Estimado es exactamente correcto. No se obtienen puntos si el Número Estimado es menor que el número exacto (*modo difícil*).
- En cada turno, la última persona en escribir el Número Estimado en la casilla del turno debe decir ese número en voz alta (*modo fácil*).



JUGAR CON MÁS DE 5 PERSONAS Y MODO SOLITARIO

Dado que todo el mundo juega simultáneamente, no hay un límite real para el número máximo de personas, siempre y cuando puedan ver la carta revelada (esto incluso se puede hacer de forma remota usando una cámara web). **Para jugar con 5 o más personas**, solo tienes que darle a cada persona adicional un tablero/ hoja para escribir sus Números Estimados. Puedes hacerlo utilizando dos o más juegos, o descargando el pdf imprimible del tablero usando el código QR que ves aquí (o yendo a tranjisgames.com/shop/trg-100fox-foxy-994). Para ganar en el **modo solitario**, la suma total de tus Números Estimados no puede desviarse en más de **5 puntos** de la suma de los números exactos. *Por ejemplo: si escribiste 5 pero el número exacto para ese turno fue 7, te has desviado en 2 puntos. Así que solo te quedan 3 puntos de desviación hasta que falles.*



AGRADECIMIENTOS

Gracias al grupo Fappy Brain, al grupo Rimini's Tana dei Goblin, Martino Chiacchiera, Guido Albin, Marta Ciaccasassi, Daniele Tascini, Gabriele Mari, Giacomo Di Fabio, Andrea Bellavista, Gabriele Bubola, Andrea Mezzotero, Filippo Landini, Ciro Faccioli y Sara Drilli, Chiara Gherardi y a Lorenzo Gherardi y Martina Gherardi por su ayuda a testear y desarrollar el juego.

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN ORIGINAL

Foxy © 2025 Zerosem S.R.L.

Edizioni GateOnGames

Autoría: David Spada

Ilustración: Stefano Tartarotti

Desarrollo: Christian Giove

Supervisión: Mario Cortese

Diseño gráfico: Margherita Cagnola

Revisión: Francesca Gherardi, Giacomo Maltagliati,

Sara Gianotto, Sollenda Cacini

Traducción internacional: Thomas Mazzantini

Recursos adicionales: Freepik icons

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN EN ESPAÑOL

Dirección editorial: Álex Garcigregor

Traducción: Sergio Pérez

Maquetación: Tizdeus

© 2025 Tranjis Games, S.L. (B-87478038)

Calle Clavo 14, 28522 Rivas Vaciamadrid, Madrid.

