

Un pequeño y delicioso juego de cartas de tentar a la suerte

Bonbon

¿cuántos puedes comer?



Reglas



 Bianca Papalardo

**KOLLIN
GOLEM**



 G. & S. Pedrazzoli

Introducción y objetivo del juego

En *Bonbon* trateréis de comer los bombones más deliciosos. En cada ronda robarás bombones (*cartas*) para comértelos y conseguir puntos. Pero ten cuidado de no empacharte (*superar tu límite personal*) o de que os pillen robando bombones (*superar el límite colectivo*), porque algunos bombones tendrán efectos especiales que no te dejarán planificar tal como tu querías... Tendrás que saber elegir cuándo has comido suficiente y es momento de plantarse.

En cada ronda el jugador con más puntos ganará una ficha de bombón. El primer jugador que consiga 3 fichas de bombón, ganará la partida.

Contenido



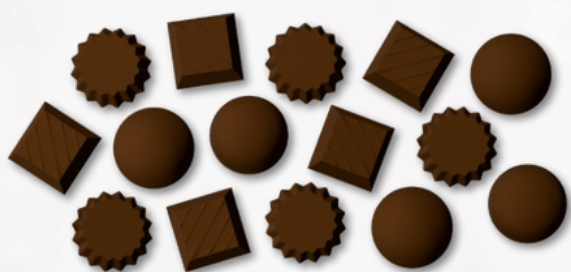
54 cartas de bombón



6 losetas de bonus



12 fichas de puntos



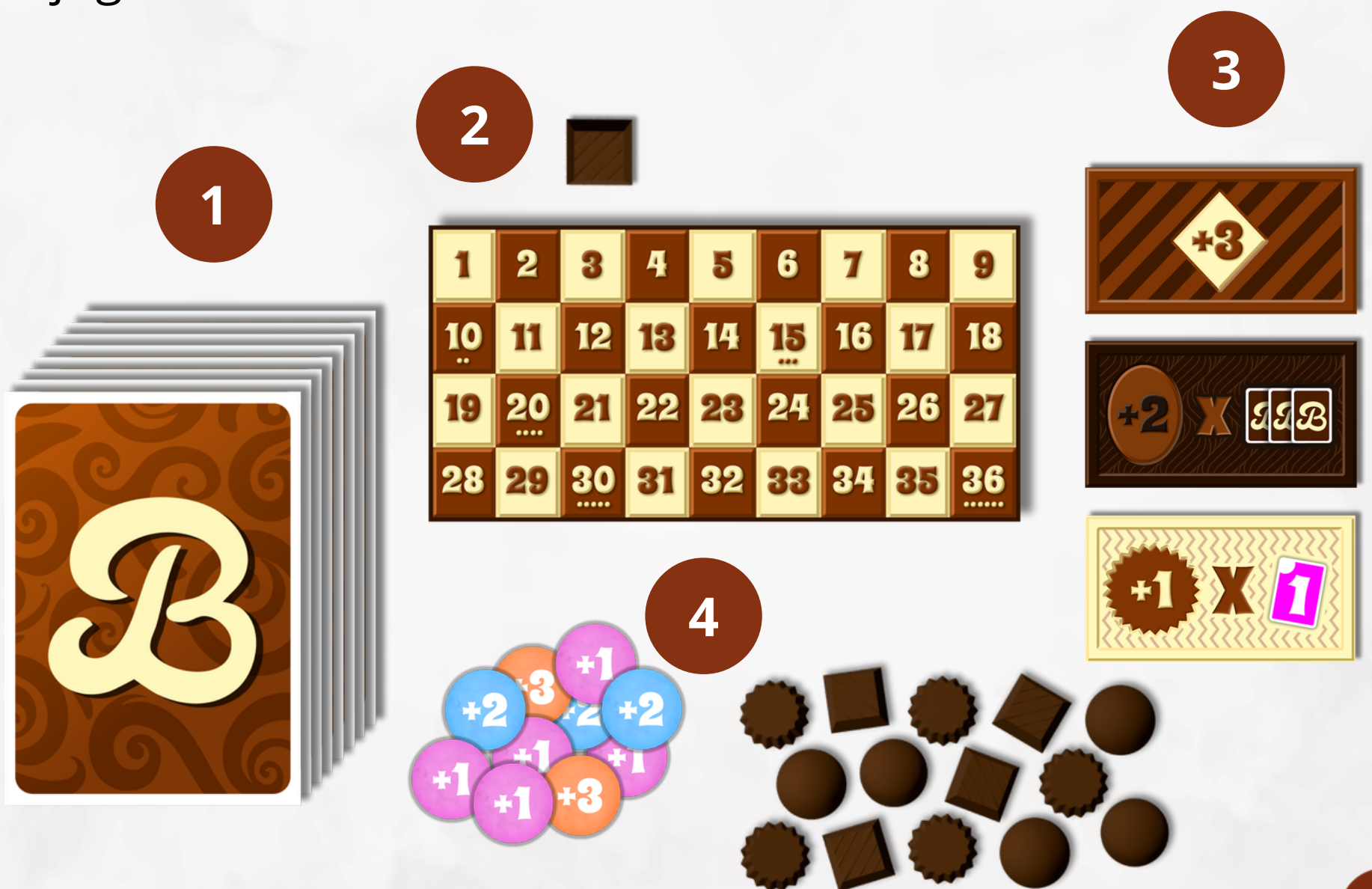
15 fichas de bombón



1 tablero de límite colectivo

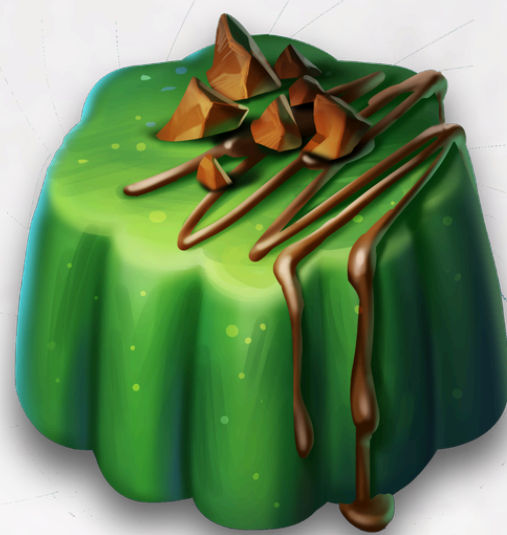
- 1 Baraja todas las cartas de bombón y forma un mazo al alcance de todos los jugadores con las cartas bocabajo.
- 2 Coloca el tablero de límite colectivo en un lugar donde todos los jugadores puedan verlo y sitúa a su lado un cubo de madera que será la ficha de límite colectivo.
- 3 Baraja las losetas de bonus y coloca tres al azar cerca del tablero de límite colectivo.
- 4 Deja las fichas de bombón y las fichas de puntos al alcance de todos.

El último jugador que haya comido chocolate será el jugador inicial.



Objetivo del juego

Ganar 3 rondas.



Secuencia del juego

Bonbon se juega en varias rondas. En cada ronda, empezando por el jugador inicial, cada jugador realizará un turno. En su turno, los jugadores pueden:

Robar una carta

o

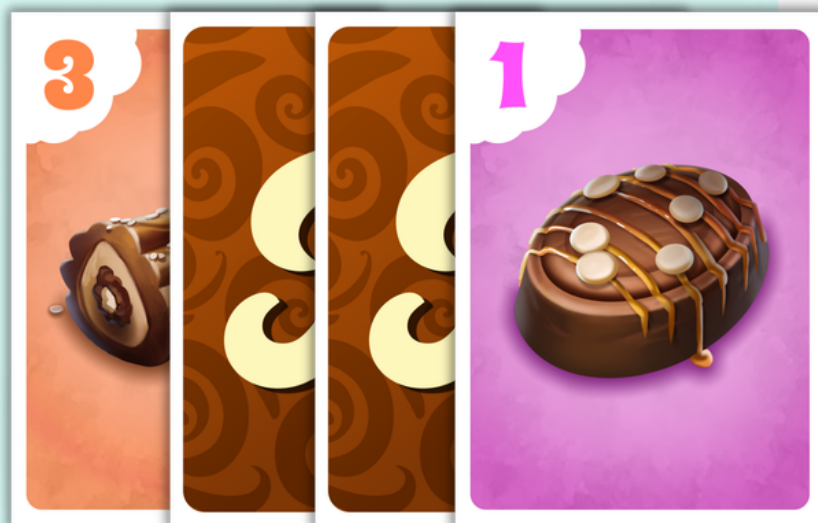
Plantarse

Tras robar una carta o plantarse, el turno pasa al siguiente jugador a su derecha.

Robar una carta

Roba una carta del mazo y juégala frente a ti, a la derecha de la última carta que hayas jugado.

Puedes elegir jugar la carta bocarriba o bocabajo.



¡Cuidado! Algunas cartas te obligarán a jugarlas bocarriba o revelar las jugadas bocabajo (ver **cartas especiales**).

Las cartas tienen un valor impreso que contará para la puntuación de esa ronda. Además, las cartas que juegues bocarriba afectarán a dos límites que se deben respetar en todo momento: el **límite personal** y el **límite colectivo**.

Límite personal

El valor de las cartas jugadas bocarriba de un jugador nunca puede ser mayor que 10. Si al jugar una carta la suma de las cartas bocarriba de un jugador supera este límite, queda eliminado de la ronda.

Ejemplo



El valor de las cartas bocarriba de este jugador suma 10, por lo que aún no ha superado su límite personal. Al llegarle el turno decide robar una carta. Por desgracia, la carta que le ha tocado le obliga a jugarla bocarriba, superando su límite personal, y quedando eliminado de la ronda.

Límite colectivo

El valor de las cartas jugadas bocarriba por todos los jugadores no podrá superar el límite establecido en función del número de jugadores de la partida.

Jugadores	2	3	4	5	6
Puntos	10	15	20	30	36

Cuando un jugador juegue una carta bocarriba, avanza el marcador en el tablero del límite colectivo tantos espacios como el valor de la carta.

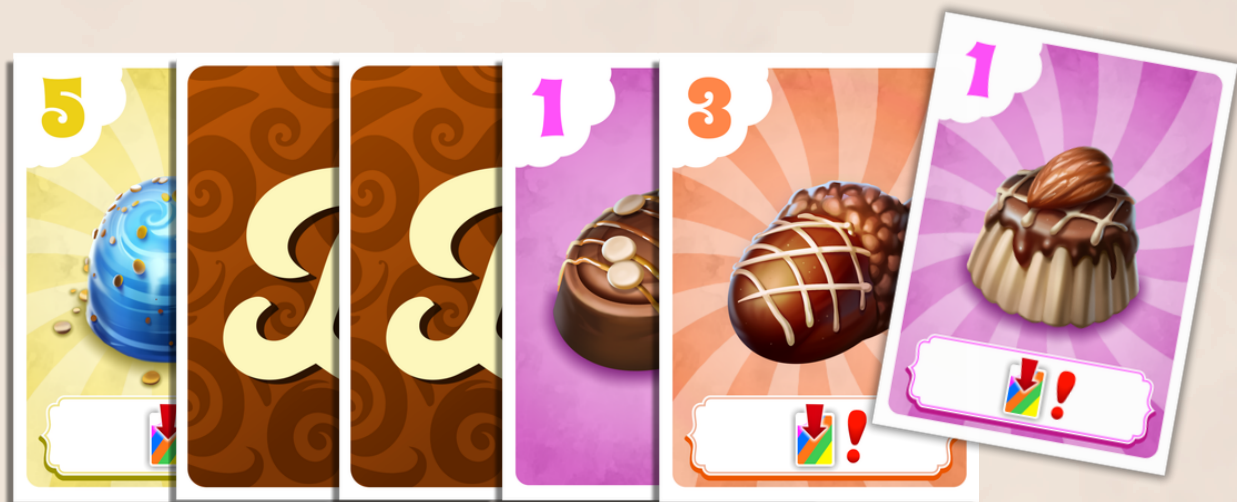
En el momento en el que se supere el límite colectivo la ronda termina inmediatamente y el jugador activo queda eliminado de la ronda.

Los demás **jugadores que no se hayan plantado**, si jugaron su última carta bocabajo, deben descartarla. Deberán repetir este proceso hasta llegar a la última carta bocarriba que hayan jugado.



Ejemplo

1



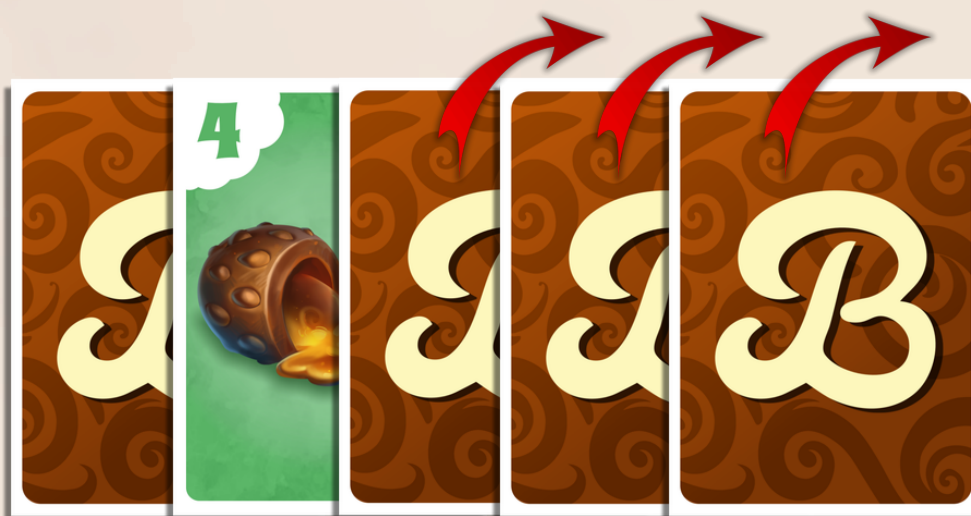
Ana roba un 1 que debe jugar bocarriba. Al jugarlo, el valor de todas las cartas bocarriba es 16, superando el límite colectivo, que en partidas de 3 jugadores es 15. La ronda termina inmediatamente y Ana queda eliminada.

2



Juan, como ya se había plantado, no debe descartar ninguna carta.

3



Cris, como no se había plantado aún, debe descartar su última carta porque la jugó bocabajo. Como la siguiente también la jugó bocabajo, debe descartarla. Repite este proceso hasta llegar a la última carta que jugó boca abajo, el 4.

Plantarse

Si decides plantarte, no robas más cartas durante la ronda actual y esperas a que finalice la ronda para revelar tu puntuación.

El primer jugador en plantarse en cada ronda podrá elegir una de las tres losetas de bonus disponibles, la cual le dará puntos extra en la fase de puntuación.

Final de una ronda

Una ronda termina inmediatamente si ocurre una de las siguientes situaciones:

- Cada jugador se ha plantado o ha sido eliminado
- Se supera el límite colectivo

A continuación llevad a cabo la puntuación para determinar el ganador de la ronda (ver **Puntuación**), que obtendrá una ficha de bombón.

Si un jugador obtiene su tercera ficha de bombón, gana la partida. Si no es el caso:

- Reemplazad la loseta que escogió el primer jugador en plantarse por una loseta nueva.
- Devolved todas las cartas al mazo y barajadlo.
- Comenzad una nueva ronda. El jugador inicial será el último en haber robado una carta en la ronda anterior.

Puntuación

Al acabar la ronda, cada jugador que no hayan sido eliminado sumará puntos de la siguiente manera:

- Por cada set de cartas consecutivas boca abajo que haya jugado, suma tantos puntos como el número de cartas menos 1. Coge fichas de puntos por el valor correspondiente.
- Revela las cartas boca abajo y suma el valor de todas las cartas que hayas jugado.
- El primer jugador en plantarse, suma los puntos de la loseta que haya robado al plantarse.

El jugador con más puntos gana la ronda y obtiene una ficha de bombón. En partidas de 5 o 6 jugadores los dos jugadores con más puntos obtienen una ficha de bombón.

En caso de empate gana

- Quien haya jugado más cartas (sin contar ceros).
- Quien haya jugado más cartas bocarriba.

Si el empate persiste, todos los jugadores empatados ganan la ronda.

El **límite personal** de los jugadores se reduce en 1 por cada ficha de bombón que tengan.

Ejemplo



Lucía solo ha jugado 1 carta bocabajo, por lo que no coge ninguna ficha de puntos. Voltea su carta bocabajo y suma el valor de todas sus cartas. En total suma 10 puntos.



Nico jugó dos cartas bocabajo seguidas, por lo que coge una ficha de 1 punto. Voltea sus cartas bocabajo y suma el valor de todas sus cartas (9). Además, como fue el primero en pasar suma los puntos de la loseta que eligió (3). En total suma 13 puntos.



Sofía jugó 3 cartas bocabajo seguidas, por lo que coge una ficha de 2 puntos. Voltea sus cartas bocabajo y suma el valor de todas sus cartas (11). En total suma 13 puntos, pero como jugó más cartas que Nico, Sofía gana esta ronda y roba una ficha de bombón. Ahora su límite personal es de 9 puntos.

Cartas especiales

Ceros

Deben jugarse bocarriba y si se juega al lado de una o más cartas que estén boca abajo estarás obligado a darle la vuelta a esas cartas hasta la última carta boca arriba que hayas jugado.



Las cartas que reveles a causa de jugar un 0, afectan a tu **límite personal** y al **límite colectivo**.

Después de jugar un cero, **puedes** jugar otro turno.

Ejemplo



*Este jugador roba un cero. Debe jugarla bocarriba, y como la última carta la jugó bocabajo, debe darle la vuelta y avanza 1 espacio la ficha de **límite colectivo**. Además la siguiente también la jugó bocabajo, por lo que le dará la vuelta y avanzará la ficha de **límite colectivo** 4 espacios. Como la siguiente la jugó bocarriba, se detiene ahí. A continuación decide robar otra carta y jugarla bocarriba. Ahora sus cartas boca arriba suman 9 y aún no supera su **límite personal** de 10.*

Bocarrriba obligatorio

Estas cartas deben jugarse boca arriba siempre.



Efectos especiales

Algunas cartas te permiten realizar un efecto especial **solo si las juegas bocarrriba**. Los jugadores que se hayan plantado no podrán ser objetivo de ninguno de los efectos de estas cartas.

A continuación se explican sus efectos:



Si juegas esta carta bocarrriba, puedes plantarte inmediatamente y robar una loseta disponible, incluso si no eres el primer jugador en plantarse.

Si juegas esta carta bocarriba, puedes darle la vuelta a una carta bocabajo de otro jugador. La puntuación de esa carta cuenta para los límites. Si supera su **límite personal**, quedará eliminado. Pero si se supera el **límite colectivo** tú quedarás eliminado. Si la carta revelada tiene un efecto especial **no se realiza**.



Si juegas esta carta bocarriba, puedes intercambiar dos cartas cualesquiera (incluida esta) entre dos jugadores, incluido tú.

Si juegas esta carta bocarriba, puedes robar otra carta más después de jugarla.



Si juegas esta carta bocarriba, puedes poner bocabajo otra carta bocarriba de cualquier jugador, incluido tú.

Puntuación de las losetas



Suma 3 puntos.

Suma 1 punto por cada 0 que hayas jugado esta ronda.



Suma 1 punto por cada carta que tengas bocarriba esta ronda (los 0 no cuentan).

Suma 1 punto por cada carta con valor 1 que hayas jugado esta ronda.



Suma 2 puntos por cada conjunto de cartas que hayas jugado bocabajo esta ronda.

Suma 1 punto por cada carta con una ilustración diferente que hayas jugado esta ronda (los 0 no cuentan).



Resumen de una ronda

Turno de jugadores

- Robar una carta
- Plantarse

Comprobar fin de ronda

- Límite colectivo superado
- Cada jugador se ha plantado/eliminado

Puntuación

- Set cartas bocabajo
- Cartas jugadas
- Loseta

Créditos

Diseñadores del juego: **G & S Pedrazzoli**

Arte: **Bianca Papalardo**

Diseño gráfico: **Santiago Pedrazzoli**

Jefe de proyecto: **Gonzalo Pedrazzoli**

Jefe de producción: **Agustín Pedrazzoli**

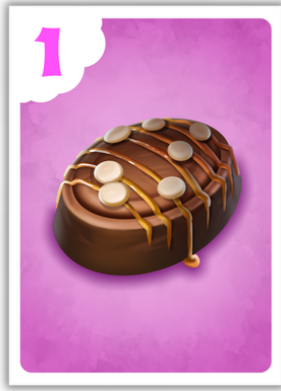
Traducción: **Santiago Pedrazzoli**

Editado y distribuido por **ROLLIN GOLEM**



Proporción de cartas

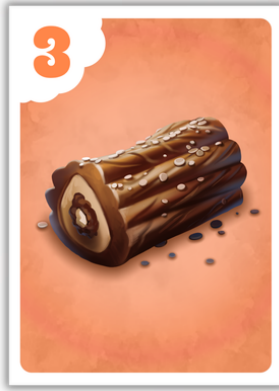
29 Cartas normales



x8



x8



x8



x3



x2

8 bocarriba obligatorio



x2



x2



x2



x1



x1

10 Cartas con efectos especiales (2 de cada una)



7 Ceros

