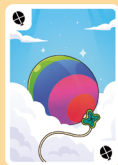
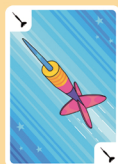


COMODINES



Globo Multicolor: Utiliza esta carta para reemplazar el color de las cartas de globo por el solicitado manteniendo su valor. Esta carta se juega acompañada de un globo.

En caso de empate numérico, un globo multicolor no puede vencer a uno del mismo número que si cumpla con el color solicitado.



Dardo: Utiliza esta carta para reventar otro globo que haya sido recién jugado. Se puede utilizar en cualquier momento, incluso fuera de tu turno.

Solo puedes jugar un comodín de dardo por ronda, y puede ser en cualquier momento. Si el globo jugado no es reventado al instante, ya no podrá ser reventado en un siguiente turno.



Consultar Tienda: Utilízala para tomar cartas de la "Tienda de Globos". Levanta las 3 primeras, selecciona una y consérvala en tu mano. Las otras 2 las ordenas de la manera que quieras y devuélvelas boca abajo en la parte superior del mazo. Luego, juega un globo desde tu mano, sea el recién robado, o uno que ya tenías.



Súper Globo: El súper globo, al ser el único de valor 10, supera cualquier carta y puede ser utilizado como cualquier color. La única excepción es que cuando haya que jugar en la categoría de bazas menores, es derrotado por cualquier otro número.

El super globo también puede ser reventado por el dardo, como cualquier otro globo.

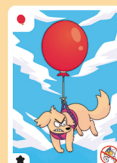
ANIMALES ESPECIALES



Bazas Menores: A diferencia de los otros animales, estos piden palos de menor tamaño. Quien juegue el número menor, gana la baza.



Identifícalos por este símbolo.



Mala Convivencia: Estos animales tienen la particularidad de que no pueden compartir espacio entre ellos. Si ganaste una baza de perro, no podrás llevarte el gato o viceversa, de lo contrario perderás a ambos animales. Lo mismo ocurre en el caso del cocodrilo y la cebra, o del hipopótamo y el elefante.



Peso Pesado: Estos animales, por su tamaño, necesitan dos tipos de globos. En tu turno tendrás que jugar uno de los dos colores solicitados, y luego esperar a que todas las personas hagan lo mismo para jugar el color siguiente. Quien sume el mayor valor entre ambos globos requeridos, ganará la baza. Si nadie consigue en sus dos turnos lograr la combinación de colores, se continúa hasta que algún jugador cumpla el requisito, luego de que todos hayan jugado su turno. En caso de empate entre dos o más personas, el animal es descartado.



Zorro: Quien gane la baza del zorro robará al azar una carta de la mano de cada jugador. Si al cumplir esta acción superas el límite de seis cartas en mano, deberás aplicar la regla de límite de cartas en la mano.



Tortuga: ¡Que lenta llevas la fila! Luego de que una persona gane la tortuga, revela dos cartas de animal. Quien sea el jugador inicial de una nueva ronda, decide cuál de los dos animales será por el que se inicia la baza. Cuando una persona gane este animal, se podrá, recién, jugar por el segundo.



León: Quien gane la baza del león activa su rugido. El resto de los jugadores pierde su mano completa al estallar por el rugido. Todos los jugadores afectados descartan su mano y roban 3 cartas del mazo de "Tienda de Globos". Solo en esta ronda, las personas que perdieron su mano, no repondrán con una extra desde la tienda.



Mono: Quien gane la baza del mono podrá llevarse a la mano cualquiera de las cartas de globo que fueron jugadas en esta baza.

MODOS EXTRA

Una vez dominado el juego, se sugieren 2 nuevas mecánicas para mayor dificultad.

Modo Camaleón

Utiliza el Comodín Multicolor para cambiar el color de uno de tus globos, o el de otra persona.

En el caso de modificar el color de otra persona, debe ser utilizado inmediatamente se juegue una carta a la mesa, independiente de que sea o no tu turno.

Modo Coleccionista

Quien consiga primero los 4 colores de globos (rojo, azul, morado y verde) será el jugador o jugadora que obtenga la victoria.

Si nadie consigue los 4 colores antes que se acaben las cartas de animales, se adjudicará la victoria quien tenga más animales en su colección personal.



REGLAMENTO

Como todos los años, el parque de diversiones más famoso entre los animales acaba de llegar. Su principal atracción "GloBUM!", es la más esperada, y garantiza a sus visitantes lograr vivir la mejor experiencia de sus vidas, poder volar por primera vez atados a un grupo de globos. La fila para entrar es larga, y hay asistentes que requieren una mayor atención para lograr que tu colección de globos soporte el tamaño y peso de cada uno, por lo que tendrás que hacerte cargo de ellos, consiguiendo hacer circular más rápido que tus compañeros o compañeras, la fila de entrada.

OBJETIVO DEL JUEGO

Consigue ser la primera persona en obtener la cantidad de globos requeridos según el número de participantes.

CONTENIDO

47 cartas de Tienda de Globos

-36 cartas de globos
(numeradas del 1 al 9 en 4 colores)
-11 cartas de comodines
(4 de Dardo, 3 de Consultar Tienda,
3 de Globo Multicolor, 1 de Súper Globo)

18 Cartas de animales

1 Token de jugador o jugadora inicial

1 Manual de Instrucciones



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Baraja todas las cartas de globos y de comodines, formando una pila de robo (Tienda de Globos).

Reparte cinco cartas a cada participante. Las restantes colócalas al alcance de todos los jugadores y jugadoras, boca abajo.

Baraja todas las **Cartas de Animales**, revela la primera y forma una pila boca abajo, que simbolizará la "Fila de Entrada". Ubica este mazo arriba de la "Tienda de Globos".

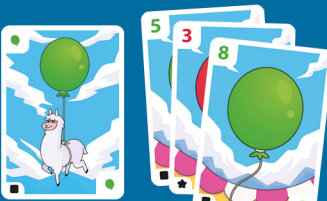
DESARROLLO DE LA PARTIDA

La partida se desarrolla en una serie de rondas. Comienza la última persona en inflar un globo, quien recibirá el token de jugador o jugadora inicial.

La persona jugará una carta de su mano intentando cumplir el requerimiento del animal en juego. Aunque también podrá, estratégicamente, jugar cualquier otra carta, reservando su mano para una nueva baza. Continúa el jugador o jugadora de la izquierda, quien repite la secuencia intentando superar el valor de la carta ya jugada sobre la del participante anterior.

Si alguna persona no tiene ninguna carta de ese color, puede jugar la que quiera, sin posibilidad de ganar la baza y automáticamente repone una carta a su mano desde la "Tienda de Globos".

En el ejemplo, el jugador inicial soltó un globo de nivel 5, el siguiente al no tener globos de color verde, decidió jugar un globo rojo, por lo que deberá tomar una carta de la tienda. El tercer jugador gana la baza por jugar la carta de mayor valor.



Si una persona cuenta con una carta comodín en su mano, podrá jugarla acompañada posteriormente de una carta de globo, sea o no del color solicitado.

Un jugador puede jugar sólo un comodín por turno. Esta acción es opcional.

En caso de que una persona sólo tenga comodines en su mano, antes de jugar podrá descartar todas sus cartas y robará las tres primeras del mazo de globos. Esta regla no se aplica si en su mano tiene la carta de "Consultar Tienda".

Cualquier jugador o jugadora, puede descartar su mano, y robará las tres primeras cartas del mazo, **pero perderá su turno.**

La ronda sigue hasta que todas las personas hayan jugado una carta.

La persona que **haya jugado el palo más alto o más bajo**, según el requisito de la carta, se quedará con el animal revelado, dejándolo frente a ella y visible para el resto de jugadores.

En caso de empate entre dos o más personas, el animal es descartado.

A continuación, se repone una carta a cada persona, y se descubre un nuevo animal desde la "Fila de Entrada". El token de jugador inicial pasa al jugador o jugadora de la izquierda. Esto se repite al final de cada ronda.

Al finalizar una ronda, si una persona queda con un número inferior a tres cartas en mano, debe reponer hasta completar el mínimo de tres.

*****En el caso de que el mazo de globos se acabe, baraja las cartas descartadas y forma una nueva pila de robo*****

LÍMITE DE CARTAS EN LA MANO

*Si una persona supera el límite de seis cartas en la mano, **tendrá que jugar con la mano que sostiene las cartas en alto**, como si la fuerza de los globos la estuviera levantando, hasta que reduzca su número de cartas a seis o menos. De lo contrario, si baja la mano, todas sus cartas revientan perdiéndolas, y a continuación robará las tres primeras de la "Tienda de Globos", pudiendo jugar si aún no es su turno.*



FINAL DE LA PARTIDA

Quien consiga obtener primero la cantidad de globos de animales requeridos, según el número de jugadores, será la persona ganadora de la partida.

- **En partidas de 2 jugadores**, el primero que consiga 5 globos.

- **En partidas de 3 a 5 jugadores**, el primero que consiga 4 globos.



La persona ganadora consiguió cuatro globos, uno de la llama, uno del zorro y los dos globos del elefante.

UN JUEGO AMIGABLE

GloBUM! está especialmente diseñado para asegurar una experiencia inclusiva en personas daltónicas.

En lugar de depender únicamente de colores para identificar globos, se han incorporado símbolos en partes claves del juego. Estos proporcionan una forma inequívoca de diferenciación entre elementos, facilitando su experiencia.



PALABRAS DEL AUTOR

Gracias por elegir **GloBUM!** como tu nuevo juego. Nos hemos divertido mucho en este proceso, y como nunca se está solo detrás de cada gran proyecto, ocupo este espacio para agradecer a quienes lo apoyaron desde el inicio: A Vero, por entender esta pasión; a Meeple Angel, Poche y Organn, mis cachorritos celestiales; a Enzo, lo volviste a lograr capo; a Jonathan, por su magistral ambiente sonoro; y a mi pequeño Tommy, por ayudarme a seguir jugando. Cada vez disfruto más hacer juegos para todas y todos Uds.

CRÉDITOS

Diseño: Eitel Saavedra Díaz
Ilustración: Buuillustraciones
Diseño Gráfico: Eitel Saavedra Díaz
Edición: Andrés "Organn" Navarro
Revisión Manual: María Josse Sánchez
Banda Sonora: Jonathan Márquez G.



FLOTA CON LA
MÚSICA DEL JUEGO