

BUNNY DROPS



¡UN JUEGO DE CARTAS CON SALTOS
Y CAQUITAS DE CONEJO!

BUNNY DROPS: JUEGO DE CARTAS

OBJETIVO:

Consigue el mayor número de puntos alimentando a tus conejos. ¡Pero cuidado! Pierdes puntos por los conejos que no están bien alimentados, por el exceso de comida y por las bolitas no recogidas.

PREPARACIÓN:

En partidas de 2 a 4 jugadores retira las cartas marcadas con un +5.

Baraja bien las cartas y coloca la pila en la mesa mostrando el lado rosa. Coloca tres cartas a la derecha de la pila para formar la cabecera de las tres columnas y tres cartas debajo de la pila para formar la cabecera de las tres filas.

Rellena los nueve espacios entre las cabeceras con cartas de la pila, girando cada una de las cartas para que muestren la comida (fondo verde). La cuadrícula inicial debe parecerse al siguiente diseño:



ZONA DE JUEGO

Pila de robo:

Lado rosa hacia arriba

Encabezados de las columnas

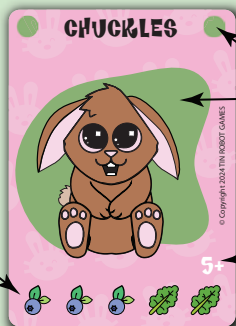


Encabezados de las filas

Lado de comida

ANATOMÍA DE LAS CARTAS:

Comida requerida.
Otorga 1 punto
por cada símbolo
si el conejito está
completamente
alimentado



Color del
conejo

Cartas para
5 y 6 jugadores

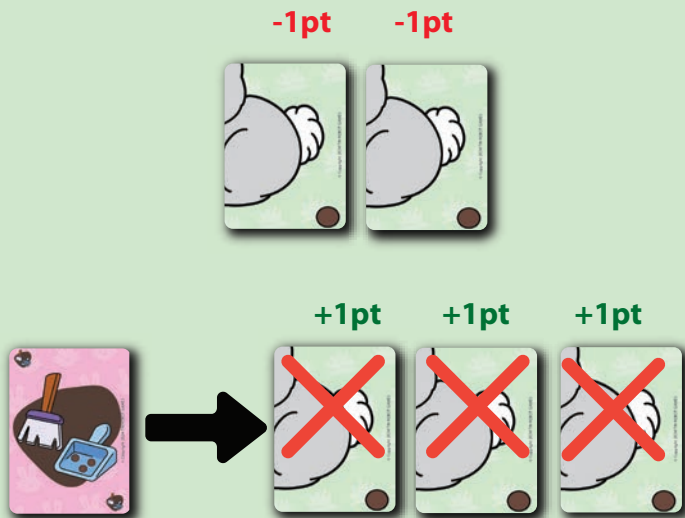
COMODINES:

Sirven como una
unidad de cualquier
tipo de comida.



BOLITAS DE CONEJO:

Cada carta de bolitas de conejo conseguida será un **punto negativo** al final de la partida, a no ser que se recoja. Las cartas de Escoba y Recogedor conseguidas limpian hasta 3 cartas de bolitas de conejo, convirtiéndolas en **+1 punto cada una**.



DESARROLLO DEL JUEGO:

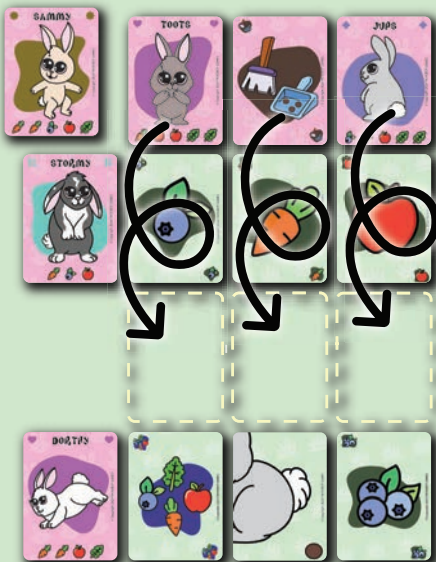
Escoger a un jugador inicial. El juego continuará en el sentido de las agujas del reloj.

Durante el turno, el jugador debe escoger una fila o una columna, coger todas las cartas de ese fila o columna y colocarlas en su área de juego mostrando el mismo lado en que estaban colocadas en la cuadrícula (la de la cabecera por el lado rosa y las de comida por el lado verde).



Rellenar los espacios vacíos de cada fila o columna:

- Si se ha escogido una fila, rellena los espacios con las cartas de la cabecera de las columnas, girándolas a su lado verde.
- Si se ha escogido una columna, rellena los espacios con las cartas de la cabecera de cada fila, girándolas a su lado verde.
- Ahora coloca nuevas cartas de la pila de robo para rellenar los espacios de las cabeceras (de izquierda a derecha y de arriba a abajo).





La partida termina cuando se completan el número de rondas correspondiente según el número de jugadores. Todos los jugadores deben tener el mismo número de turnos. Las rondas pueden controlarse mediante las cartas rosas que tienen los jugadores:

2 jugadores: 8 rondas

3 jugadores: 7 rondas

4 jugadores: 6 rondas

5/6 jugadores: 5 rondas



PUNTUACIÓN:

Un conejo se considera correctamente alimentado si se empareja con cartas de comida que coincidan con todos los símbolos que aparecen en la parte inferior de su carta.

Si un conejo necesita solo una unidad de un tipo de comida y el jugador tiene una carta con múltiples unidades, la carta solo podrá usarse para ese conejo. Cartas con más de una unidad de comida no pueden utilizarse para más de un conejo.

Los jugadores ganan 1 punto por cada símbolo de comida que aparezca en las cartas de conejo que consigan alimentar completamente.

Los jugadores restarán 2 puntos por cada conejo que no esté alimentado por completo.

Los jugadores restarán 1 punto por cada carta de comida sobrante (independientemente de cuantas unidades de comida aparezcan en la carta).

Cada carta de Escoba y Recogedor puede limpiar hasta 3 bolitas de conejo. Las bolitas de conejo recogidas otorgan +1 punto. Cada bolita de conejo no recogidas restan 1 punto.

Por último, si un jugador consigue que todos sus conejos (completamente alimentados o no) sean de diferente color, obtiene un bonus de 3 puntos.

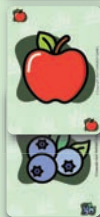
RESUMEN DE PUNTOS:

- +1 pt: Por cada símbolo de comida en las cartas de conejos completamente alimentados.
- +3 pts: Si todos los conejos conseguidos son de diferente color.
- +1 pt: Por cada carta de bolita recogida.
- 2 pts: Por cada conejo no alimentado completamente.
- 1 pt: Por cada carta de comida sobrante.
- 1 pt: Por cada de bolita de conejo no recogida.



EJEMPLO DE PUNTUACIÓN (PARTIDA DE 6 JUGADORES): PUNTUACIÓN TOTAL = 7 PUNTOS

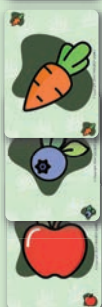
+3pts por tener colores distintos en las cartas



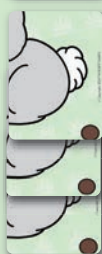
No completo
-2 pts



Completo
+4pts
(1 pto por símbolo en la carta)



Completo
+3pts
(1 pto por símbolo en la carta)



+3 pts
(3 bolitas recogidas)



No completo
-2 pts



Sobranste
-1 pt

No recogida
-1 pt

COMO GANAR:

El jugador con la puntuación más alta al final de la partida será el ganador. En caso de empate, el jugador con el mayor número de conejos gana. Si aún hay empate, el jugador con la menor cantidad de bolitas sin recoger gana.

Si todas las situaciones anteriores suceden, la partida acaba en empate.

CRÉDITOS:

Para más información en reglas y videos, visita tinrobotgames.com y síguenos en redes sociales @tinrobotgames

Diseño: Megan Staley

Ilustraciones: César Ayala Delgado

Desarrollo: James Staley

Editorial: Tin Robot Games

Editores de reglas: Andrew Gilpin & Sarah Pippy

Traducción al español: Olga Marí Juste

