

ZUMOS

Rico, refrescante y nutritivo...
¿Qué hay mejor que un buen zumo?

Como Maestros Zumeros debéis exprimir
lo mejor de las frutas que tenéis en
vuestros puestos.

El primero en hacer más y mejores
zumos ganará. Pero cuidado, con cestos
rotos será más difícil alcanzar el objetivo.

COMPONENTES

10 cartas Maestros Zumeros



Normal

Especialista

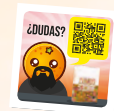
120 cartas de Zumos



8 cartas de ayuda



carta
SmartTroll



carta
Naranjivi



SmartTroll



Jugador 1



Mazo de juego



Jugador 2



Jugador 3



Jugador 4

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

A Baraja las cartas de Zumos y coloca el mazo en el centro de la mesa.

B Se entrega a cada jugador una carta de Maestro Zumero. Se coloca por el lado normal.

C El último que haya tomado fruta recibe la carta Smart Troll (Jugador inicial).

CÓMO JUGAR

1. Cada jugador roba 2 cartas del mazo de juego. Cada jugador elegirá una de ellas para sí y dará la otra al jugador que tiene a la derecha. La acción de entregar la carta la deben realizar todos los jugadores a la vez.

2. Cuando todos los jugadores tengan sus 2 cartas, las colocan en su zona de juego en el orden que deseen. Deben colocar las cartas adyacentes de forma ortogonal a otras que ya estén, o a la de Maestro Zumero. Un jugador podrá tener hasta 4 filas y 4 columnas (16 cartas) en su zona de juego.



Jugada Correcta



Jugada Incorrecta



3. Cuando todos los jugadores han terminado de colocar sus cartas, y antes de volver a robar, se pregunta: “¿Alguien tiene Zumo?”.

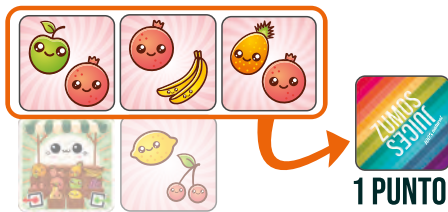
Todos los jugadores que tengan 3 o más frutas ortogonalmente adyacentes en su zona de juego **DEBEN** decir: **“¡Tengo Zumo!”**. En ese momento **pasamos a Puntuación**.

Si nadie tiene Zumo, volvemos al paso 1.

4. Puntuación. Todos los jugadores puntúan a la vez:

El jugador con un Zumo de 3 frutas gana 1 punto. Retira las 3 cartas de su zona y se queda con 1 (la coloca bocabajo a un lado, en su zona de puntuación). Coloca las 2 restantes en una pila común de descartes.

Si tiene un Zumo de 4 frutas, gana 2 puntos y rompe un cesto de fruta al jugador de su izquierda. Retira las 4 cartas y coloca 2 en su zona de puntos, otra en el mazo de descartes y la última en la zona de juego del jugador de su izquierda, bocabajo y cumpliendo las normas de colocación. De esta forma, le quita un hueco en su zona de juego.



El jugador que tiene un Zumo de 5 o 6 frutas gana 3 puntos, rompe un cesto de fruta al jugador de la izquierda y repara uno de los suyos. Recoge las cartas de su tablero, coloca 3 bocabajo en su zona de puntuación. Rompe un cesto colocando una carta bocabajo en la zona de juego del jugador de su izquierda. Puede retirar uno de los cestos rotos de su zona de juego y dejarlo en la pila de descartes con las cartas restantes.



+1 PUNTO



+2 PUNTOS +1 BLOQUEO



+3 PUNTOS +1 BLOQUEO -1 BLOQUEO

5. Una vez terminada la fase de puntuación, se pasa la carta de Smart Troll (Jugador inicial) al siguiente jugador en sentido horario. Acto seguido se comprueba la condición de final de partida.

Si no se cumple ninguna, se vuelve al paso 1.

FINAL DE PARTIDA

La partida acaba cuando un jugador alcanza o supera los 8 puntos. Si dos jugadores llegan durante el mismo turno, gana el que más puntuación final haya obtenido.

Un jugador no puede colocar más de 16 cartas en su zona de juego. En el momento en que llegue a 16, se continúa jugando hasta terminar el turno, pero acto seguido se cuentan los puntos de todos los jugadores.

En ambas situaciones, en caso de empate, gana el jugador con menos cartas en su zona de juego. Si además tienen el mismo número de cartas, gana el que menos cestos rotos tenga. Si el empate persiste, se juega otra partida para deshacerlo iseguro que hay hueco para echar otra!

CASOS ESPECIALES



Si alguna de las cartas puntuadas tiene un **complemento** (Café, Verduras, Leche, Guindilla, Hielo) se activará una acción especial (ver Complementos). Esto se hará por orden de juego, es decir, empezando por el jugador con la carta del Smart Troll y en sentido horario.



Si alguno de los zumos que vamos a puntuar **comparte carta con otro**, se **puntúan TODOS de forma independiente**. Acto seguido, se retiran las cartas del tablero.

Si al retirar cartas de la zona de juego **ALGUNA** no está **adyacente ortogonalmente** a las demas, el **jugador deberá recolocarla**. Esta colocación se hace moviendo todas las cartas de zumo en cualquier dirección, de forma ortogonal. Repite este proceso hasta que las cartas estén correctamente conectadas. Si dicho movimiento genera otro zumo, se **puntúa inmediatamente**.

COMPLEMENTOS



Leche

Todos los demás jugadores rompen uno de sus cestos de frutas.



Hielo

Todos los demás jugadores descartan una de sus cartas de zumo que tenga un complemento.



Verduras

Puedes intercambiar dos de las cartas de tu zona de juego.



Guindilla

Rompe un cesto de fruta al jugador de tu izquierda y arregla uno de tus cestos rotos.



Café

Roba y juega inmediatamente una carta.

Usa las cartas de ayuda para ver cuáles son los efectos de cada complemento.



MODOS DE JUEGO ADICIONALES

Maestro Zumero Especializado

Al preparar la partida, se pone una carta inicial al azar por el modo especialista. El juego transcurre de la misma forma, pero, al terminar la partida, los jugadores se puntúan un punto de victoria adicional por cada fruta que tengan en su zona de puntuación que coincida con la fruta de su carta inicial.

Modo Express

El juego se acaba al llegar a 5 puntos.

Modo Marathon

El juego se acaba al llegar a 16 puntos.

cartas Maestros Zumeros



Normal



Especialista

Cientes Habituales

Al preparar la partida, se pone una carta inicial al azar por el modo especialista. El juego transcurre de la misma forma, pero, para puntuar, los jugadores pueden usar la fruta que tengan en su carta inicial, aunque esta nunca puede retirarse del tablero. Por tanto, es como si los jugadores tuvieran una ventaja para crear zumos de un tipo en concreto, el que les marque su carta de inicio. El juego se acaba al llegar a 10 puntos.