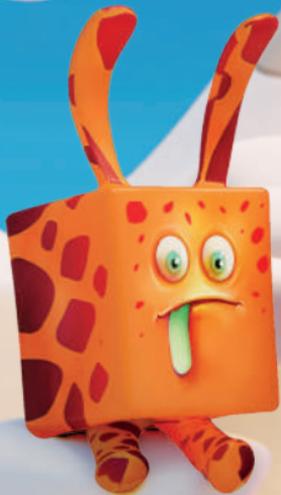


CURONEJOS



Los Cubonejos son criaturas animadas y peculiares, nacidas de caprichos creativos, y que se multiplican de forma desconcertante. Para ganar este juego, sé la primera persona en conseguir al menos 21 puntos.

PREPARACIÓN

- 1 Baraja todas las cartas. Toma 6 cartas al azar y colócalas en el centro de la mesa, boca arriba, como si fuera un **mercado**.
- 2 Reparte 6 cartas al azar a cada persona.
- 3 Forma un **mazo de robo** con las cartas restantes y colócalo en el centro de la mesa, boca abajo. Deja espacio para una **pila de descarte**.
- 4 Cada persona deja espacio en su lado de la mesa para una **colección de 6 cartas**.



CÓMO JUGAR

Comienza a jugar la persona más joven. Tras el primero, los turnos se suceden en sentido horario. En tu turno, elige entre **DIVIDIR**, **COMBINAR** o **ROBAR**. Después, opcionalmente puedes **COLECCIONAR** y finalmente **RELLENAR**.

DIVIDIR: Juega 1 carta de tu mano y colócala en la **pila de descarte**. Ahora, toma conjuntos de 2 o más cartas del mercado que tengan (sumadas) **el mismo valor total** que la carta que acabas de jugar. Cada carta en el mercado solo puede formar **parte de 1 conjunto**. No tienes la obligación de tomar todos los conjuntos posibles.

■ **Nota:** No hay límite de cartas en mano.



Ejemplo: Noah descarta un 6 de su mano y toma un conjunto de 3 + 3 y un conjunto de 1 + 1 + 4 del mercado.

COMBINAR: **Juega de 2 a 6 cartas** de tu mano con un valor total de 6 o menos. Colócalas en la pila de descarte. Toma 1 o más cartas individuales del mercado.

Cada carta que tomes debe tener un valor que coincida con la suma de todas las cartas que acabas de jugar. No tienes la obligación de tomar todas las cartas que coincidan.



Ejemplo: Martín descarta un conjunto de **1 + 2** de su mano y toma dos cartas con el valor **3** del mercado.

ROBAR: **Añade 1 carta** de tu mano boca arriba al **mercado**. Luego roba 2 cartas del mazo de robo y añádelas a tu mano.

COLECCIONAR (opcional): **Toma todas las cartas** de tu mano que tengan el mismo valor. Debes tener al menos tantas cartas como el valor de la carta. **Añade 1 de ellas a tu colección** y coloca el resto en la pila de descarte.

Por tanto, para añadir un **5** a tu colección, necesitas tener al menos 5 cartas con ese valor. Pero para un **2**, solo necesitas tener 2 cartas. Finalmente, **descarta siempre todas las demás cartas** del valor seleccionado.



Ejemplo: Noah toma todas las cartas con valor **4** de su mano. Tiene 5, que es más que suficiente. Coloca un **4** en su colección y descarta el resto.

Nota: Puedes tener un **máximo de 6 cartas** en tu colección. Si deseas añadir otra carta, coloca primero 1 carta de tu colección en la pila de descarte.

RELLENAR: Finalmente, rellena el mercado para que tenga **6 cartas boca arriba**, tomando las cartas necesarias del mazo de robo. Si ya hay 6 o más cartas en el mercado, no es necesario rellenarlo. **Si hay 10 cartas o más**, descártalas todas y forma un nuevo mercado tomando 6 cartas del mazo de robo.

Nota: Si el mazo de robo está vacío, vuelve a barajar la pila de descartar para formar un nuevo mazo de robo.

Si, al final de tu turno, **no te quedan cartas en la mano**, todo el mundo debe descartar su mano de cartas y robar **6 nuevas** del mazo de robo.

FIN DE LA PARTIDA

Ganarás inmediatamente la partida cuando tengas una colección con un valor total de, al menos, 21 puntos (por ejemplo, **1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6** o **2 + 3 + 5 + 6 + 6**).

VARIANTE SIMPLIFICADA

Para personas más **jóvenes** o para acelerar la partida, ajusta las reglas de la siguiente manera:

- 1 Retira todas las cartas de valor **6**.
- 2 Ganas inmediatamente si tienes, al menos, 1 carta de cada valor en tu colección (es decir: **1 + 2 + 3 + 4 + 5**).

VARIANTE EN SOLITARIO

También puedes jugar a Cubonejos en solitario. En esta variante, juega como lo harías con 2 o más personas, pero con el siguiente ajuste:

Antes de RELLENAR, toma la carta más a la izquierda del mercado y añádela a tu **pila de penalizaciones**. Descarta cualquier otra carta en el mercado con el mismo valor. Si el mercado está vacío, no añadas una carta a tu pila de penalizaciones. Después, rellena el mercado como de costumbre, pero coloca las nuevas cartas **a la derecha**.

La partida termina como de costumbre y siempre ganas. Sin embargo, tu puntuación final se determina por la suma de los valores de las cartas en tu pila de penalizaciones. Cuanto más baja sea la puntuación, mejor. Consulta esta tabla para saber qué tal lo has hecho:

- **80+:** Questionable
- **70-79:** Bastante bien
- **60-69:** Rendimiento peculiar
- **50-59:** Esfuerzo moderado
- **40-49:** Gran éxito
- **<40:** ¡Victoria absoluta!

CRÉDITOS

Autoría: Michiel de Wit

Ilustración: Roland MacDonald

Diseño 3D: Andrew Syrbu

Agradecimiento especial a Stijn Voets por sus geniales ideas y su esencial apoyo.

Mi enorme agradecimiento a mi amor Lidwien de Groot, por apoyarme en mis extrañas búsquedas. A mis tres hijos mayores, Amélie, Milú y Nathan, por aceptar mi extraño juego. Y por último a la pequeña Lara, que no dejó de sonreír.

Testadores: Bumblebeez Spellenwinkel, Channing Jones, Coen en Ruben, Familie Flikweert, Gideon Hoogeveen, Gerard en Thirsa de Gelder, Robin, Jan Potma, Jordi Langerak, Jorrit Faes, Lex Brouwer, Maaïke Tetelepta, Yvonne, Marja, Ronnie e Iris.

Fabricación: Fabryka Kart

Mecenas de Kickstarter: Dieter Smedts, Suzanne van Leeuwen-Simon, Nick Dixon, Ailish Kavanagh, Jens Häusig, Robert Seater, Leya Haven Schneider, David Madsley, Frederic Begouin, STEAK HENNEF, Scott Gillan, Michael Chandra, Jörg Wildt, LEO Löwenpower =^.^=, Adam Worden, Amber y Niels Sprenkeling, Daniel Tivadar, Viola ten Have.

Dirección editorial: Álex Garcigregor

Traducción: Sergio Pérez

Maquetación: Paola Prieto y Jaime González

Editado en español por Tranjjs Games, S.L.
(B-87478038) Calle Clavo 14,
28522 Rivas Vaciamadrid, Madrid.



© 2024 Gam'inBIZ

Todos los derechos reservados.



© 2024 Tranjjs Games, S.L.

tranjjsgames.com     @tranjjsgames

POSIBILIDADES PARA COMBINAR Y DIVIDIR

$$2 \leftrightarrow 1 + 1$$

$$3 \leftrightarrow 1 + 1 + 1$$

$$2 + 1$$

$$4 \leftrightarrow 1 + 1 + 1 + 1$$

$$2 + 1 + 1$$

$$3 + 1$$

$$5 \leftrightarrow 1 + 1 + 1 + 1 + 1$$

$$2 + 1 + 1 + 1$$

$$2 + 2 + 1$$

$$3 + 1 + 1$$

$$3 + 2$$

$$4 + 1$$

$$6 \leftrightarrow 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1$$

$$2 + 1 + 1 + 1 + 1$$

$$2 + 2 + 1 + 1$$

$$2 + 2 + 2$$

$$3 + 1 + 1 + 1$$

$$3 + 2 + 1$$

$$3 + 3$$

$$4 + 1 + 1$$

$$4 + 2$$

$$5 + 1$$

