



COMPONENTES

48 losetas de **Número**

Lado de Número



x15 x13 x11 x9

Parte trasera

35 losetas de **Copa** (7 por persona)

Lado de Copa



Parte trasera

15 losetas de **Bomba**

Lado de Explosión



x5 x4 x3 x3

Parte trasera

3 losetas de **Bomba Avanzada**

Lado de Explosión



Parte trasera

OBJETIVO DEL JUEGO

Si 5 de tus Copas están boca arriba al final de tu turno,
¡has ganado la partida!

PREPARACIÓN

1. Cada persona **elige uno de los 5 colores**      y toma las 7 losetas de Copa de ese color, que colocará formando una pila delante de sí **1**.

2. Mezcla las losetas de Número. A continuación, cada persona roba 3 losetas de Número  y se las lleva a la mano, sin mostrarlas al resto **2**. Forma una pila de robo con el resto de losetas de Número, boca abajo  y colócala al alcance de todo el mundo **3**.

3. Mezcla las losetas de Bomba. Forma una pila de robo, boca abajo  y colócala al alcance de todo el mundo **4**.

NOTA: Para vuestras primeras partidas os recomendamos no usar las Bombas Avanzadas (consulta la ayuda de juego).



5. La persona más joven comienza la partida.



CÓMO JUGAR

Los turnos se juegan en sentido horario.

Durante tu turno, sigue estos **3 pasos**:

PASO 1 Coloca una loseta de Número de tu mano

Coloca la loseta de Número de tu elección boca arriba, **adyacente ortogonalmente** a cualquier otra loseta (Número, Bomba o Copa).

Si tu loseta de Número está adyacente a una o varias losetas de Número en una fila o columna, suma su valor hasta encontrarte con una loseta de Bomba, de Copa o un espacio vacío.



¡ATENCIÓN!

Cuando coloques una loseta de Número, ten en cuenta:

✗: El valor total de los Números adyacentes (en la fila y/o en la columna) nunca debe ser superior a 5.

✗: La loseta de Número no se puede colocar si no está adyacente ortogonalmente a otra loseta.

✓: Si el valor total de los Números adyacentes (en la fila o en la columna) es igual a 5, ve al **PASO 2** (págs. 5-11).

✓: Si el valor total es inferior a 5, ve al **PASO 3** (pág. 12).

Ejemplos de colocación

The diagram illustrates the placement rules for numbered tiles on a grid. It shows a 3x5 grid with various tiles and their adjacent values.

- Top row:** A yellow tile with the number 3 is adjacent to another yellow tile with the number 3. A red 'X' is placed over the second 3, with the text "INCORRECTO, ya que $3+3=6$ (fila)".
- Second row:** A yellow tile with the number 1 is adjacent to a bomb tile. The bomb tile is adjacent to a yellow tile with the number 2. The 2 is adjacent to a yellow tile with the number 1. The 1 is adjacent to a yellow tile with the number 2. A green checkmark is placed over the 2, with the text "OK $2+1+2=5$ ".
- Third row:** A yellow tile with the number 2 is adjacent to a yellow tile with the number 1. A blue checkmark is placed over the 2, with the text "OK $2+1=3$ ".
- Bottom row:** A yellow tile with the number 2 is shown below the grid. A red 'X' is placed over it, with the text "INCORRECTO, ya que la loseta no está adyacente ortogonalmente a otra loseta."

PASO 2 ➡ Solo un extremo disponible

Primero, coloca una loseta de Copa de tu color, con el lado de la Copa boca arriba, en el extremo disponible.

Luego, voltea la loseta de Copa o Bomba que se encuentre en el otro extremo.

Si es una loseta de Bomba y la volteas a su lado de Explosión, **debes** activar su efecto.

Consejo: Trata de voltear tus Copas boca arriba para ganar, o voltea las de tus rivales boca abajo para prevenir su victoria.



Ejemplo: En el PASO 1, Alexis coloca una loleta de **Número 2** ①. Con ella, consigue sumar 5 en una fila (3+2). En el PASO 2 coloca una de sus **losetas de Copa** ② **en el extremo disponible** y luego voltea la loleta del otro extremo ③.

A) En este ejemplo, se voltea una loleta de Bomba



B) En este ejemplo, se voltea una loleta de Copa



PASO 2 Ambos extremos disponibles

Primero, coloca una loseta de Copa de tu color, con el lado de la Copa boca arriba, en el extremo de tu elección.

Luego, roba una loseta de Bomba de la pila y colócala en el otro extremo, con el lado de Explosión boca arriba. **Debes** activar su efecto.



Ejemplo: En el PASO 1, Alexis coloca una loseta de **Número 4** ❶. Con ella, consigue un 5 en una columna (4+1). En el PASO 2, coloca su **loseta de Copa** ❷ en el **extremo disponible de su elección**, y luego coloca **una loseta de Bomba** ❸ en el otro extremo.

NOTA: Al colocar la loseta de Bomba que ha robado, deberá desafortunadamente activar su efecto y **voltear su propia Copa** boca abajo ❹ (consulta los efectos de las losetas de Bomba en las págs. 13-14).

PASO 1

Extremo disponible

PASO 2



PASO 2 Ningún extremo disponible

Voltea las losetas de ambos extremos (eliges cuál primero), sin importar si son Bombas o Copas.

Si volteas una loseta de Bomba por el lado de Explosión boca arriba, **debes** activar su efecto.

Extremo ocupado



Espacio vacío



Extremo ocupado



Ejemplo: En el PASO 1, Alexis coloca una loseta de **Número 2** ①. Con ella, consigue un 5 en una columna ($3+2$).

Como ambos extremos están ocupados, voltea ambas losetas en el PASO 2 ②. En este ejemplo, voltea una **Copa azul** y una **Copa amarilla**.

PASO 1



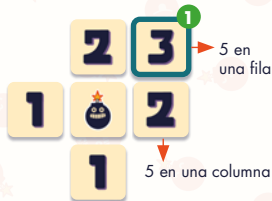
PASO 2



PASO 2 ➡ 5 en una fila + 5 en una columna

Resuelve ambas secuencias, de una en una, en el orden de tu elección.

PASO 1



PASO 2



Ejemplo: En el PASO 1, Alexis coloca una loleta de **Número 3** ①. Con ella, consigue dos «5» uno en una fila y otro en una columna (3+2).

En el PASO 2, coloca su loleta de Copa ② en un extremo disponible de su elección, y luego coloca una **loleta de Bomba** ③ en el otro extremo. Vuelve a hacer lo mismo con el otro 5 que ha conseguido en una columna (④ y ⑤).

PASO 3 Roba una nueva loseta de Número

Roba 1 loseta de Número al final de tu turno y añádela a tu mano.

CÓMO GANAR

Si, al final de tu turno, tienes al menos 5 losetas de Copa de tu color boca arriba, ¡ganas inmediatamente la partida!



EFFECTOS DE LAS BOMBAS

Cuando colocas una loseta de Bomba o la volteas a su lado de Explosión, activa su efecto inmediatamente:



Voltea cualquier **loseta de Copa** del área de juego (puede ser tuya o de un rival).



Voltea **todas las losetas de Copa** en la dirección indicada por las flechas. **Todas las losetas de Copa** presentes en las correspondientes filas y/o columnas son volteadas. Esto significa que varias losetas de Copa pueden ser volteadas a la vez.

NOTA: La persona que coloca o voltea una de estas losetas de Bomba elige la orientación de las flechas.

El efecto de la Bomba es obligatorio. Las Bombas pueden voltear las losetas de Copa a su lado boca abajo o a su lado de Copa visible. ¡Utilizad esto a vuestro favor!

Bomba avanzada



Elige **cualquier otra loseta** de Bomba en el área de juego y voltéala. Si la volteas a su lado de Explosión, **debes** activar su efecto.

PREGUNTAS FRECUENTES

P. ¿Qué sucede si consigo un 5 pero no me quedan losetas de Copa?

R. Debes colocar una loseta de Bomba en vez de una de tus losetas de Copa.

P. ¿Qué sucede si se terminan las losetas de Número de la pila?

R. Seguid jugando con las losetas de Número que os quedan en la mano. Si os quedáis sin losetas de Número en la mano, la persona que tenga más losetas de Copa boca arriba gana la partida.

En caso de empate, se comparte la victoria entre las personas empatadas.

CRÉDITOS

EDICIÓN ORIGINAL

Fabrice Puleo, diseño
Sylvain Leroy, ilustraciones
Laura Arrescurrenaga, diseño gráfico
Cédric Basso, dirección editorial
Publishing Technology & Solutions, producción

© 2026 MATAGOT



EDICIÓN EN ESPAÑOL

Paola Prieto, maquetación
Sergio Pérez, traducción y revisión
Llubí y Gema Sanz, revisión
Alexis Cavallé, dirección editorial

© 2026 TRANJIS GAMES, S.L. (B-87478038)
C/ Clavo 14, 28522, Rivas Vaciamadrid,
Madrid, España

info@tranjisgames.com [tranjisgames.com](https://www.tranjisgames.com)

    @tranjisgames

