

PREPARACIÓN

- 1 Baraja las cartas y reparte 7 a cada participante. No reorganices tu mano. Debes mantener el orden de las cartas tal y como te las repartieron.
- 2 Deja la carta de Valor en el centro de la mesa, mostrando el +.
- 3 Debajo de la carta de Valor, pon 2 cartas al azar una al lado de la otra, bocarriba. Esa será la Pareja principal.
- 4 Forma un mazo con las cartas restantes y colócalo bocabajo debajo de la Pareja principal.



La Pareja principal forma un número (en este caso el «68»): la carta de la izquierda representa las decenas, mientras que la carta de la derecha representa las unidades.



CÓMO JUGAR

Una partida se desarrolla a lo largo de una o varias rondas. Cuando alguien juega su última carta y provoca el final de la ronda, el resto de participantes suma el valor de las cartas que tengan en mano.

Esos puntos son los puntos de penalización.

La partida termina cuando alguien alcance o supere los 30 puntos.

Los turnos se suceden en sentido horario. Quien haya comido más mochis (o cualquier otro plato japonés) jugará en primer lugar.

En tu turno realiza una de las siguientes dos acciones:

Robar una carta

Jugar una pareja de cartas

Robar una carta

Puedes robar:

- 1 Una de las cartas de la Pareja principal.



- 2 La carta superior del mazo.



- 3 Una de tus cartas Reservadas si tienes alguna (consulta «Cartas Reservadas»).



¡Pon la carta que robes en cualquier lugar de tu mano de cartas!

Jugar una pareja

Toma dos cartas adyacentes de tu mano, sin cambiar su orden. (La de la izquierda es la cifra de las decenas, y la de la derecha la cifra de las unidades) y ponlas encima de la Pareja principal.

Cuando juegues una pareja de cartas debes seguir las siguientes restricciones:

RESTRICCIÓN DE VALOR

Si la carta de Valor está en su lado +, el número formado por tu pareja de cartas debe ser estrictamente mayor que el de la Pareja principal.

Si la carta de Valor está en su lado -, el número formado por tu pareja de cartas debe ser estrictamente inferior que el de la Pareja principal.



RESTRICCIÓN DE COLOR

Si las cartas de la Pareja principal son del mismo color, tu pareja de cartas debe ser del mismo color (pero no tiene por qué coincidir con el color de la Pareja principal). ¡Las restricciones de valor y de color son acumulables!

Ejemplo: tu pareja de cartas debe ser estrictamente inferior a 95 Y ser del mismo color.



MOCHI FELIZ

Si juegas una pareja de cartas con los mismos números, esa pareja pasa a ser un Mochi Feliz, ¡ignora cualquier restricción de valor y de color! Cuando lo juegues grita «¡Mochi Feliz!» para que todo el mundo se dé cuenta. Jugar un Mochi Feliz puede sacarte de apuros.



EFFECTOS DE LAS CARTAS

Algunas cartas te permiten aplicar Efectos al jugarlas. Existen 4 tipos de Efectos:



EFFECTOS OBLIGATORIOS

- + Dale la vuelta a la carta de Valor.
- Elige a alguien (puedes ser tú) para que robe una carta (consulta «Robar una carta»).

EFFECTOS OPCIONALES

(Cuando juegues la carta, puedes decidir activar su Efecto o no)

Todo el mundo, a la vez, pasa una carta de su mano a la persona sentada a su izquierda. Coloca la carta que has recibido en cualquier lugar de tu mano.

Descarta una carta de tu mano y colócala frente a ti, bocabajo. Ahora esa carta pasa a ser una «carta Reservada» (consulta «Cartas Reservadas»).

ATENCIÓN

- A Si al robar una carta de la Pareja principal tomas la última carta de su pila, sustitúyela por la carta superior del mazo.
- B Si al robar una carta de la Pareja principal revelas un icono de Efecto, no ocurre nada (los efectos solo se activan cuando se juegan).
- C Si las dos cartas de la pareja que juegues tienen un efecto, activa ambos efectos en cualquier orden.

Caso especial: si una de las dos cartas tiene un Efecto +, y decides aplicarlo en primer lugar, puedes robar la otra carta de la pareja de cartas que acabas de jugar y seguir activando su Efecto.

D El Efecto ← no puede activarse si no tienes cartas. Todos los jugadores deben aplicar el Efecto cuando se activa.

E Puedes descartarte de tu última carta con el Efecto ●

HAPPY MOCHI



CONTENIDO

70 cartas con valores del 0 al 9 en 7 colores



1 carta de Valor

+ anverso, - reverso



1 reglamento

OBJETIVO

Tener la puntuación más baja al final de la partida.

Deshazte de tus cartas lo más rápido posible para sumar el menor número de puntos en cada ronda, pero recuerda: ¡no puedes reorganizar tu mano!



FINAL DE LA RONDA

Cuando alguien se quede sin cartas en la mano al final de su turno, la ronda termina inmediatamente y el resto de participantes suman el valor de las cartas que les queden en la mano. Anota sus puntuaciones en una hoja de papel.




Ejemplo: Samuel tiene 3 cartas al final de la ronda. Suma sus valores: $3 + 7 + 2 = 12$.

Si tienes cartas en la mano al final de una ronda, elige una y colócala frente a ti, boca abajo. Esa carta pasa a ser una carta Reservada. Descarta las demás.

CARTAS RESERVADAS:

Pon tus cartas Reservadas frente a ti, boca abajo. Puedes miraras en cualquier momento de la partida, y además sirven como tu mazo personal.

Hay dos maneras de poner una carta Reservada frente a ti:

- 1 En tu turno, gracias al Efecto .
- 2 Al final de la ronda, cuando eliges una de las cartas que todavía te quedaban en la mano.

ATENCIÓN

No hay límite al número de cartas Reservadas que puedes tener frente a ti. No sumes su valor al final de cada ronda.

PREPARACIÓN DE LA SIGUIENTE RONDA:

No cambies la carta de Valor.

Baraja todas las cartas (excepto las cartas Reservadas) y sigue las reglas normales de preparación (consulta «Preparación»). A continuación, comienza una nueva ronda empezando por la persona sentada a la izquierda de quien ganó la anterior ronda.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina cuando alguien alcanza o supera los 30 puntos. ¡Quien tenga menos puntos gana la partida!

Samuel	Raúl	Juana
12	4	0
0	16	5
19	0	23
31	20	28



EJEMPLO DE TURNO



La carta de Valor muestra el símbolo  y la Pareja principal un 68.

Samuel juega un 57 y decide robar una carta.



Es el turno de Raúl. La Pareja principal (57) es de color amarillo, por lo que juega con una restricción de color.

Como no tiene una pareja del mismo color que además sea inferior a 57, no le queda otra que jugar la acción de robar una carta.



Juana tiene dos jugadas a su disposición para jugar por encima de la Pareja principal: puede jugar su pareja 46 morada o su Mochi Feliz 11. Prefiere jugar la pareja 46, ya que de esa manera reduce los puntos negativos de su mano y reserva su Mochi Feliz para más adelante.



AYUDA DE JUEGO



RESUMEN DE UN TURNO

ROBAR

Roba una carta de la Pareja principal, de la parte superior del mazo, o una de tus cartas Reservadas.

O BIEN

JUGAR UNA PAREJA

Juega 2 cartas adyacentes de tu mano cumpliendo con cualquier restricción.



RESTRICCIONES

VALOR

Juega una pareja mayor o menor que la Pareja principal dependiendo de lo que muestre la carta de Valor.

- Siempre se aplica -

COLOR

Juega una pareja de cartas del mismo color.

- Se aplica si la Pareja principal es del mismo color -

¡Puedes ignorar todas las restricciones si juegas un Mochi Feliz!

EFECTOS

OBLIGATORIOS



Dale la vuelta a la carta de Valor.



Elige a alguien (puedes ser tú) para que robe una carta.

OPCIONALES



Todo el mundo, a la vez, pasa una carta de su mano a la persona sentada a su izquierda. Coloca la carta que has recibido en cualquier lugar de tu mano.



Descarta una carta de tu mano y colócala frente a ti, boca abajo. Ahora esa carta pasa a ser una «carta Reservada».

Entre rondas

Si todavía tienes cartas en la mano, pon una boca abajo frente a ti como carta Reservada. Conserva tus cartas Reservadas entre rondas.

Final de la partida

¡La partida termina cuando alguien alcance o supere los 30 puntos!

Un juego de Johan Benvenuto y Romaric Galonnier
Diseño gráfico y creadora de los adorables mochi: Amélie Maréchal
Maquetación: Allison Machepy
Traducción: Moisés Busanya
Revisión: Joaquín C. Martín-Rayó



ColorADD es un lenguaje único, universal, inclusivo y no discriminatorio que permite a las personas daltónicas identificar los colores.



www.coloradd.net

