

# MODO BATALLA

4 años y más de madurez al sol



## OBJETIVO DEL JUEGO

¡Obtener todas las cartas de tus oponentes para convertirte en el Campeón absoluto del **JUGO'RING**!

Orden de fuerza de las cartas:

-2 → -1 → 0 → 1 → 2 → 3 ... → 15 → 16  
 (la semilla del ring) (la carta más fuerte)

> Aquí, no hay cartas bonus. Solo los números, como un verdadero coulis sencillo.

## CONFIGURACIÓN

Retira las cartas de Smoothie y Bonus del mazo, dejando solo las cartas de Frutas numeradas (de -2 a 16).

Mezcla y reparte todas las cartas,

equitativamente, boca abajo, a los jugadores.

Cada jugador apila sus cartas frente a él, sin mirarlas ni ordenarlas.



## DESARROLLO DE UN TURNO

El más joven comienza: voltea la primera carta de su pila y la coloca en el centro de la mesa. Cada jugador hace lo mismo. Voltea tu carta, alinéala en el centro como un puesto de frutas listas para pelear. La carta más alta gana todas las cartas colocadas.

El ganador coloca estas cartas debajo de su mazo, boca abajo, para que maduren.

## ¡BATALLA!

Si dos jugadores (o más) voltean el mismo valor, cada uno coloca una segunda carta encima de la primera (siempre visible). Quien tenga la carta con el valor más alto en esta segunda batalla se lleva todo..

## FIN DE PARTIDA

Continúa volviendo tus cartas en cada turno.

¡El primero que logre recoger todas las cartas (y por lo tanto dejar a los demás jugadores sin cartas) gana la partida!

# ¡Jugo Lucha!

¡Descubre Jugo Lucha,  
el juego donde las frutas se enojan!  
(y reciben un tremendo golpe de jugo)

En la arena del Jugo Ring, sandías musculosas y bananas bromistas se enfrentan para ser coronadas campeonas.

¡Sé muy prudente: un simple pepita puede eliminarte...  
o impulsar tu naranja favorita a la cima!

Te esperan **3 modos** supervitaminados:

### Batalla

(a partir de 4 años):

¡La versión más frutal del gran clásico!

Revela tus cartas,  
¡la más fuerte se lleva el truco!

### Smoothie

(a partir de 7 años):

¡Prepara tus deliciosos y jugosos smoothies mientras bloqueas el camino hacia la victoria de tus oponentes!

¡Es diabólicamente jugoso!

### Champion du Jugo'Ring

(a partir de 12 años):

¡Elimina o acumula puntos con tus Frutas... sin que te atrapen la pulpa!



¿Listos para hacer explotar la compota?



# Reglas del juego

¡Entra en el Jugo Ring y gana el cinturón del huerto,  
sin importar tu edad!



Editado por Topi Games  
9 rue Pasteur 94130 - Nogent-sur-Marne - FRANCE  
www.topi-games.com

contact@topi-games.com

Autor : Léo Le Bouquin  
Diseño e ilustración : Caroline Bordier

# MODO SMOOTHIE

7 años y con mucha madurez al sol



## OBJETIVO DEL JUEGO

Cada jugador tiene 3 Smoothies secretos (o visibles, según la ambientación).

Toma 2 Smoothies por jugador para una partida rápida.

Realiza tus 3 combos antes que los demás para ganar... o consíguelo instantáneamente si completas la receta a 100 puntos (el "gran vino" del huerto) ¡

## CONFIGURACIÓN

Distribución de Cartas (según el número de jugadores):

1 - Cada jugador recibe 9 cartas de Frutas en su mano.

2 - Cada jugador recibe 2 cartas de Bonus/Malus.

3 - Cada jugador recibe 2 o 3 cartas de Smoothies al azar.

Coloca la pila de cartas (boca abajo) en el centro.

Deja espacio para una zona de descarte central compuesta al inicio por 8 cartas y prepárate para gritar "¡SMOOOTHIIIEEE!" de vez en cuando. Cambia la pila de descarte tan pronto como todos los jugadores hayan terminado su turno.

## ACCIÓN POSIBLE DURANTE UN TURNO

1 - Coloca las cartas de Frutas correspondientes a las recetas que debes realizar sobre tus cartas de Smoothie respectivas.

2 - Juega 1 carta Bonus/Malus por turno y luego colócala en la pila de descarte una vez jugada. (Lo importante es causar confusión o proteger tus tesoros frutales.) Para información, no puedes destruir un Smoothie ya terminado.

3 - Puedes intercambiar en la pila de descarte una carta o varias siempre que sean: del mismo color (Por ejemplo, Limón-Xpress rojo por una Mango Mango roja).

4 - Si no puedes jugar una carta durante tu turno, descarta una carta y toma una del mazo.

FIN DEL TURNO:

- Roba tantas cartas de la pila de descarte hasta tener 9 cartas, ya sea de las cartas del mazo o de la pila de descarte central. ¡Ya sientes la adrenalina de un verdadero mercado de frutas, admítelo!
- Pasa la mano a tu vecino, pero cuida bien tus cartas: ¡un pequeño pillo podría robarte la Fresa que te faltaba!

## HACER TU SMOOTHIE

Si tienes las frutas requeridas para uno de tus 3

Smoothies, colócalas frente a ti y grita:

"¡SMOOOTHIIIEEE!"

Suma los puntos indicados en tu carta de Smoothie.

## FIN DE LA PARTIDA

En cuanto un jugador complete sus 3 Smoothies (o 2 para la versión rápida), la partida se detiene. ¡Quien tenga más puntos gana!  
¡Cuidado, un jugador puede robarte el protagonismo y ganar la partida si logra hacer el Smoothie Último de 100 puntos!



# MODO CAMPEÓN DEL JUGO RING

12 años y más de madurez al sol



## PRINCIPIO GENERAL

Un jugador se hace con una hoja y un bolígrafo. Anota el número de cada jugador en una columna para registrar los puntos a medida que avancen las rondas.

El que tenga menos puntos gana la partida. Para una partida rápida, pueden apuntar a un puntaje de 50 puntos para finalizar la partida. Para una partida más larga, pueden apuntar a un puntaje de 100 o 200 puntos para terminar la partida. ¡Pero atención! Si alcanzan exactamente 50, 100, 150 o 200 puntos, ¡puff! un pequeño golpe de sol — ¡pierden 50 puntos de inmediato! Hagan varias rondas por partida.

## OBJETIVO DEL JUEGO

Obtener menos de 6 puntos en la mano y luego gritar

«¡Jugo Lucha!» para ganar la ronda.

Pequeña trampa: si, en el momento en que declares "¡Jugo Lucha!", otro jugador tiene menos puntos que tú, ¡zas! pierdes y sufres una penalización de 30 puntos que se suma a tu puntaje.

Al final de la ronda, cada uno anota el número de puntos que ha obtenido en la ronda.

Por ejemplo, si un jugador al final de la ronda tiene 3 cartas, un 3, un 8 y un 12, anota 23 puntos.

La partida termina en cuanto un jugador supera los 50, 100, 150 o 200 puntos según el objetivo establecido al principio de la partida. Quien tenga menos puntos gana la partida.

## CONFIGURACIÓN

Retire las cartas de Smoothie y Bonus-Malus del mazo. Las otras cartas (Frutas numeradas del -2 al 16) constituyen el juego básico. Distribuyan 6 cartas a cada jugador. Las cartas restantes forman el mazo, boca abajo. Volteen la primera carta del mazo y colóquela al lado, boca arriba: es la pila de descarte.

## DESARROLLO DE UNA RONDA

El jugador mayor (o el más verde, tú decides) comienza.

Descarta 1 carta de su mano, luego roba una carta, ya sea del mazo (boca abajo) o de la carta visible de la pila de descarte. Luego te toca al siguiente jugador jugar (descartar una carta y luego robar una).

El juego continúa de esta manera en modo "descarte-robo" hasta que un jugador haya acumulado menos de 6 puntos en su mano y se sienta listo para gritar «¡Jugo Lucha!»

- Si nadie tiene menos puntos que él, gana la ronda.
- Si alguien tiene aún menos puntos, caen 30 puntos de penalización sobre aquel que gritó demasiado rápido. (Triste final si te supera un pequeño pillo que ya tenía -2 puntos sin decir nada...)

## REGLA DE ORO

Para acelerar la pérdida de cartas y tener menos de 6 cartas en la mano, puedes deshacerte de varias cartas de una sola vez:

### VALOR DE LA CARTA = NÚMERO

La carta "1" vale 1 punto, la carta "12" vale 12 puntos, etc. Cuanto menos tengas, menor será tu puntaje en la mano.

### DESCARTAR DOBLES, TRIPLES, CUÁDRUPLES

Si tienes 2, 3 o 4 ejemplares idénticos (mismo número, misma fruta), puedes descartarlos todos de una vez. Solo robas una carta a cambio.

Ejemplo: "Desecho mis 3 Fresas Furiosas ... y solo recupero una carta. ¡Yuju!"

### SECUENCIA DE 3

Si 3 cartas de tu mano son consecutivas y son del mismo color (por ejemplo: rojo), puedes descartarlas juntas. Luego, robas 1 sola carta (de la pila de descarte visible o del mazo oculto). Consejo sabroso: si tu secuencia era 6, 7, 8, un oponente puede más tarde robar el 6 o el 8 del descarte (si están en la cima), pero no la carta del medio.

### COMBO DE DESCARTE JUSTO DESPUÉS DE ROBAR

Si acabas de robar una carta idéntica a la que acabas de descartar (y aún no ha sido cubierta por el descarte del siguiente jugador), puedes descartarla también.

En resumen, haces un reciclaje instantáneo: "Oh, ¿es la misma Sandía que acabo de descartar? ¡Vamos, la tiro también!"

## FIN DE RONDA & CONTEO DE PUNTOS

Tan pronto como alguien grite "¡Jugo Lucha!" y gane la ronda si tiene menos puntos en la ronda, se anotan sus puntos + los de los demás.

Continúe las rondas hasta que alguien alcance el objetivo (50, 100, 200). El ganador final es aquel que, a pesar de todas estas peripecias frutales, termine con el menor número de puntos anotados en la hoja de puntuación.

El gran perdedor es aquel que haya superado los 50, 100 o 200 puntos, según lo que hayan establecido como puntaje a superar al inicio de la partida.