



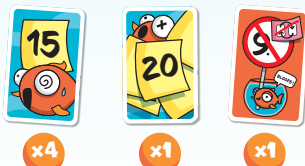
REGLAS



asmodee

En **Bloops**, empiezas memorizando 3 cartas. Parece fácil, ¿no? Hasta que te las intercambien, te añadan más cartas o hasta que te distraigas demasiado disfrutando de los errores de tus oponentes como para darte cuenta de que ¡has perdido el hilo!

El juego contiene 65 cartas, que se dividen de la siguiente forma:



¿CUÁL ES EL OBJETIVO DEL JUEGO?

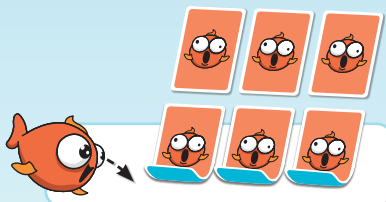
Quien tenga la **puntuación más baja** al final de la partida **gana**. Así que intenta deshacerte de tus cartas lo más rápido que puedas, con cuidado de no confundirlas, claro.

PREPARACIÓN

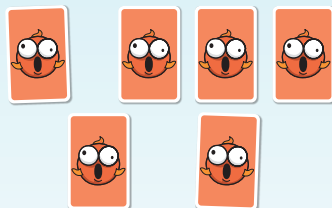
Deja la carta BLOOPS a un lado, al alcance de todos los participantes. Baraja las demás cartas y forma un mazo de robo.



Coloca 6 cartas bocabajo delante de cada participante. Después, cada uno mira en secreto las 3 cartas que tiene en la fila inferior.



A partir de ahora, puedes reorganizar tus cartas en cualquier momento durante la partida.



¡Atención! Una vez que comience la partida, ya no podrás mirar tus cartas. ¡Ahora es el momento!



¿CÓMO SE JUEGA?

Empieza la persona que se haya olvidado de algo más recientemente. Después, jugad en el sentido de las agujas del reloj... o no. Después de todo, en la pecera los peces nadan en la dirección que quieren, ¿no?

En tu turno, **roba una carta** y mírala **en secreto**.

Después, puedes:

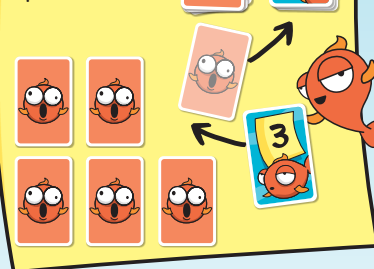
DESCARTAR LA CARTA

Colócala bocarriba en la pila de descartes.



QUEDARTE LA CARTA

Colócala **bocabajo** delante de ti y descarta 1 de tus otras cartas, bocarriba, sin mirarla primero.



Nota: si no quedan cartas en el mazo de robo, baraja la pila de descartes para crear uno nuevo.

EFFECTOS

Si descartas un 6, un 7, un 8 o un 9 **debes** aplicar su efecto **inmediatamente**.

6 = Coloca la carta superior del mazo bocabajo delante de un oponente.

7 y 8 = Mira 1 de las cartas que tienes delante de ti o 1 de las que tenga un oponente.

9 = Intercambia, bocabajo, 1 de tus cartas por 1 de uno de tus oponentes. No mires ninguna de las 2 cartas.

CONTRADESCARTAR

Cuando tú o uno de tus oponentes descartéis 1 carta, puedes responder **contradescartando** una o más cartas **idénticas**, aunque no sea tu turno.

En su turno, Flounder descarta un 6. Después, Arcoiris responde **contradescartando** el 6 que tiene delante de él.

Si, por error, revelas la carta incorrecta, vuelve a colocarla bocabajo delante de ti y **roba 1 carta como penalización** (ver Penalizaciones).

Nemo revela lo que piensa que es un 6; desafortunadamente, ¡es un 9! Por lo tanto, vuelve a poner la carta bocabajo delante de él y roba 1 carta como penalización.

Si las cartas descartadas desencadenan **efectos**, aplicadlos en el mismo orden en el que se han descartado las cartas. Mientras tanto, el resto de participantes pueden seguir **contradescartando**.

Primero, Flounder aplica el efecto de la carta 6 y, después, Arcoiris aplica el efecto de su carta 6. Flounder se acuerda de que tiene otro 6, así que lo **contradescarta** antes de aplicar su efecto.

Si no hay o no quedan efectos por aplicar, el participante al que le toque jugar puede hacerlo inmediatamente. En cuanto este participante robe una carta, **ya no se puede seguir contradescartando**.

Una vez que Flounder y Arcoiris han terminado de aplicar los efectos de sus cartas, es el turno de Nemo, que roba una carta. De repente, Dory se acuerda de que tiene un 6, pero desafortunadamente, es demasiado tarde porque Nemo ya ha robado una carta.

FIN DE LA PARTIDA

La partida puede terminar de dos formas distintas:

ALGUIEN DESCARTA LA CARTA 20



En este caso, la partida termina **inmediatamente**. Nadie juega ningún turno más.

O

ALGUIEN DICE «BLOOPS»

Di «**BLOOPS**» en voz alta al final de tu turno para desencadenar el final de la partida. **Tus oponentes juegan un turno final**.

Coloca la carta BLOOPS delante de ti; ahora eres **immune** al efecto de cualquier 9 que pueda descartarse.



Antes de decir «**BLOOPS**», asegúrate de que tienes las de ganar. Ya sabes lo que dicen, «Mejor asegurarse un "bloops" que terminar con un "ups"».



PUNTUACIÓN

Todos los participantes reveláis vuestras cartas al final de la partida.

Si tienes **3 o más estrellas** entre tus cartas, déjalas a un lado: **¡no cuentan para el recuento!**

Suma los valores de tus cartas para determinar tus puntos restantes.

Quien tenga la **puntuación más baja** gana la partida. En caso de empate, compartid la victoria y ¡jugad de nuevo!



PENALIZACIONES

Si, mientras juegas, cometes un error, roba 1 carta como penalización y colócala bocabajo delante de ti sin mirarla.

Estos son algunos ejemplos de errores frecuentes:

- Repartir las cartas de manera incorrecta.
- Mirar o revelar una carta que no toca.
- Contradescartar una carta después de que el siguiente participante ya haya robado su carta. En este caso, debes volver a poner tu carta delante de ti junto con la carta que robes como penalización.
- Mirar una de las cartas de la fila superior durante la preparación de la partida.
- Contradescartar una carta con un valor diferente al de la carta superior de la pila de descartes. En este caso, debes volver a poner tu carta bocabajo delante de ti junto con la carta que robes como penalización.
- Robar una carta sin que sea tu turno.

Seguramente, hay otras muchas formas de equivocarse; ¡ya las irás descubriendo! Cuando suceda, dependerá de ti convencer a tus oponentes de que no has cometido ningún error.



EJEMPLO DE PUNTUACIÓN FINAL

NEMO



Nemo tiene **23 puntos**.
Ha dicho «BLOOPS» en voz alta, pero no tenía ni idea de que la carta 20 estaba escondida entre sus cartas...

DORY



Dory tiene **45 puntos**.
Incluye su 11 en el recuento porque es la única carta de Estrella que tiene.

FLOUNDER



Flounder termina con **18 puntos** después de descartar sus 3 estrellas antes de hacer el recuento. Por lo tanto, ¡gana la partida!



Créditos: Diseño del juego: MontiBearnar,
Ilustraciones: Mathieu Lidon.

Maquetación de las reglas: Good Heidi
Traducción al español: Laura Castro Trullén

Revisión: Natalia Delgado Mendoza

Muchas gracias a todas las personas que han probado y revisado el juego: Valentin, Paul, Alexandra, Quentin, Ophélie, Solenne, Armelle, Sara, François, Camille, Nicolas, Kumiko, Anouk, Ulysse, Dolça, Anaïs, Flo, Gricha, Ewenn, Seb y Guillaume.



AYUDA

AL PRINCIPIO DE LA PARTIDA

Mira las 3 cartas que tienes en la fila inferior delante de ti y memorízalas sin que las vean los demás participantes.



EN TU TURNO

ROBA UNA CARTA

y, después,

DESCÁRTALA



QUÉDATELA y descarta otra carta.



CUANDO SE DESCARTA UNA CARTA

Puedes contradescartar una carta idéntica de las que tienes delante de ti inmediatamente.

SI SE DESCARTA UNA CARTA CON EFECTO

El efecto se aplica inmediatamente:



Sin mirarla, coloca la carta superior del mazo de robo bocabajo delante de un oponente.



Mira 1 carta que esté delante de ti o de un oponente.



Intercambia 1 de tus cartas por la de uno de tus oponentes, bocabajo. Es decir, no mires ninguna de las 2 cartas.
Recuerda: la carta BLOOPS te hace inmune a este último efecto.

SI COMETES UN ERROR MIENTRAS JUEGAS

Como penalización, coloca la carta superior del mazo de robo bocabajo delante de ti.

LA PARTIDA TERMINA



Si dices «BLOOPS» en voz alta.

Toma la carta BLOOPS. Todos tus oponentes juegan un turno final.



Si se descarta la carta 20.

La partida termina inmediatamente.