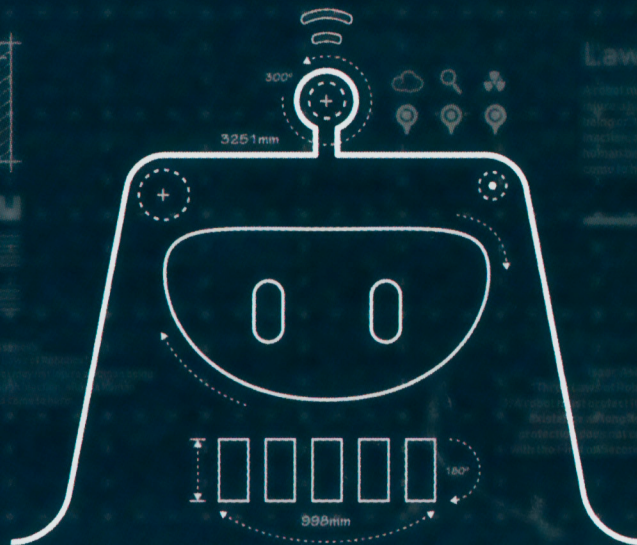


BZ1



Law 1 Law 2 Law 3

Ken Gruhl

01

MISIÓN CUMPLIDA

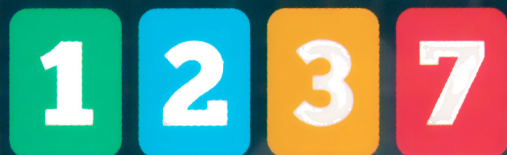
EL JUEGO COOPERATIVO

BZ1 es un superrobot de última generación especialmente programado para poner a prueba vuestra capacidad de trabajar en equipo. Ahora debéis enfrentaros a todas las misiones que tiene preparadas para vosotros. Recordad que ganaréis o perderéis todos juntos y que vuestro objetivo es cumplir todas las misiones antes de que se acaben las cartas.

⚡	DIFICULTAD	PRINCIPIANTE	NORMAL	EXPERTO	LOCURA
JUGADORES	1	12 misiones	15	18	21
	2-3	15 misiones	18	21	24
	4	12 misiones	15	18	21

Contenido

- 54 cartas de misión.
- 56 cartas numeradas del 1 al 7 en cuatro colores.



◀ Cada carta numerada aparece dos veces en el mazo.

Objetivo

Cumplir todas las misiones antes de que se acaben las cartas.

Misiones

Las misiones establecen condiciones que se deben cumplir sobre las cuatro pilas de cartas numeradas que hay en el centro de la mesa. Cada jugador añade una carta por turno con la intención de cumplir alguna misión. No será fácil porque está prohibido decir nada sobre los números o colores de las cartas que tenéis en mano.

Ningún color está repetido



Todas las cartas suman 10



Naranja suma el doble que azul



Todas las cartas son menores de 4



Nota: La cantidad de misiones a cumplir depende del número de jugadores y del grado de dificultad elegido (ver tabla pág. 1). El tiempo se acaba cuando ya no quedan cartas numeradas, ni en el mazo, ni en las manos de los jugadores.

Preparación

- ① Baraja las cartas numeradas y reparte 4 a cada jugador. Puedes mirar tus cartas, pero no puedes mostrarlas al resto de jugadores.
- ② Pon 4 cartas numeradas bocarriba en una fila en el centro de la mesa para formar 4 pilas.
- ③ Coloca el resto de las cartas bocabajo en un mazo de robo junto a las pilas centrales.
- ④ Baraja las cartas de misión y forma un mazo de misiones bocabajo. El número total de misiones dependerá de la cantidad de participantes y del grado de dificultad al que queréis jugar (ver tabla pág. 1).
- ⑤ Coloca 4 cartas de misión bocarriba en una fila junto a las pilas de cartas numeradas.
- ⑥ Reserva un hueco para las misiones cumplidas.



Nota: En la preparación de la partida o al añadir una nueva misión durante el juego, es posible que alguna de las misiones se cumpla automáticamente con la combinación existente en las pilas centrales. Dicha misión se considera cumplida, se añade al mazo de misiones cumplidas y se sustituye por una nueva.



Cómo jugar

La partida comienza con el jugador que haya comido algo naranja más recientemente y continúa hacia su izquierda. En su turno, juega una carta de su mano sobre una de las cuatro pilas centrales.

La carta debe ser del mismo color o del mismo número que la carta superior de la pila sobre la que se coloca la carta (también puede ser ambas). Después, roba una nueva carta numerada, si todavía quedan en el mazo.

Si la carta colocada completa alguna misión, retira dicha carta de misión y colócala en la pila de misiones cumplidas. Después, se reemplaza por una nueva carta de misión de la pila de misiones para que haya de nuevo cuatro misiones visibles.

Nota: Se puede cumplir más de una misión en un mismo turno.

Si la carta jugada no completa ninguna misión, es el turno del siguiente jugador. Cuando el mazo de cartas numeradas se acaba, los jugadores siguen jugando con las cartas que tienen en mano.

Fin del juego

El juego acaba cuando:

- A** Cumplís todas las misiones.
¡Enhorabuena! Habéis trabajado muy bien en equipo y habéis logrado superar la prueba del robot BZ1. Es hora de subir el reto con un nivel de dificultad superior.
- B** No podéis añadir cartas numeradas sobre las pilas centrales porque los jugadores se han quedado sin cartas en la mano o porque un jugador está bloqueado y no puede jugar legalmente ninguna de las que tiene.
Vuestro equipo ha sido derrotado. Barajad las cartas y volved a intentarlo de nuevo.

Recuerda: trabajar en equipo divide el trabajo y multiplica los resultados.

Comunicación

La comunicación entre jugadores durante la partida está limitada: no podéis decir los números o los colores que tenéis en la mano, pero sí que podéis hablar sobre las pilas donde os gustaría jugar o cuáles son las misiones que creéis que son prioritarias.

*No juegues
en esta pila* ✓

*Puedo ayudar
con esta misión* ✓

*Tengo una buena
carta para esa pila* ✓

*Yo puedo
cumplir
esa misión* ✓

Tengo un 2 rojo ✗

7 3 1 4



7 3 1 4

7 6 5 7

2 6 4 2

2 1 4 3

2 3 5 4

3 4 5

Cartas de misión:

Ningún número está repetido (el color no importa).

Ningún color está repetido (el número no importa).

Ningún número ni color está repetido.

Todas las cartas son mayores de 4 (el color no importa).

Todas las cartas son pares (el color no importa).

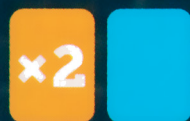
Dos cartas alternas son pares y dos impares (el color no importa).

Hay escalera de 4 cartas en cualquier orden (el color no importa).

Hay escalera de 3 cartas seguidas (ascendente de izquierda a derecha).

15

7



Todas las cartas suman 15 (el color no importa).

Las cartas verdes suman 7 (se puede cumplir con una sola carta).

Hay 3 cartas naranja (la cuarta carta no puede ser del mismo color).

Hay 2 cartas rojas adyacentes (no puede haber ni 3 ni 4 cartas juntas).

Hay 2 cartas azules no adyacentes (no puede haber cartas juntas).

2 cartas alternas son de color verde (no puede haber cartas juntas).

Todas las cartas son azules y/o naranja (puede haber un color o ambos).

Las cartas verdes suman igual que las rojas (al menos una carta).

Las cartas naranja suman el doble que las azules (al menos una carta).

Variantes

A TODA VELOCIDAD

Utiliza un temporizador a 4 minutos. Intentad completar todas las cartas de misión antes de que se acabe el tiempo. Ignorad el orden de turno, los jugadores pueden colocar cartas sin respetar los turnos.

SIN PALABRAS

Para incrementar el desafío, jugad sin hablar nada en absoluto.

MODO PEQUES

Podéis eliminar las restricciones de comunicación al jugar con los más pequeños. Probad también a jugar con las cartas descubiertas.

MODO SOLITARIO

Prueba a batir al juego tú solo. Las reglas de juego no varían. ¿Qué nivel serás capaz de alcanzar?



Edad



Jugadores



Tiempo

M: CUMPLIDA

AUTOR: Ken Gruhl

DISEÑADOR: Manu Palau



MADE IN CHINA



GAMEWRIGHT®

zacatrus!

BrainPicnic

Under license from Gamewright, a division of Ceaco, Inc. · 70 Bridge Street. Newton, MA 02458, USA · jester@gamewright.com · gamewright.com

ZACATRUS · C/ Fernández de los Ríos, 57. 28015 Madrid ESPAÑA · zacatrus.es · brainpicnic.com