

BLOOM

FLORES Y ESTRATEGIA EN UN JUEGO DE DADOS

1-5 JUGADORES 8+ AÑOS

Compite con los demás jugadores recolectando las mejores flores del jardín. En tu turno, elige un dado de un grupo de dados de colores. Luego, recolecta (rodea en tu hoja) las flores del color correspondiente. ¡Pero cuidado! Hay que recolectar solo las flores del color del dado. El juego termina cuando un jugador ha recolectado todas las flores de tres colores diferentes o cuando un jugador completa cuatro jardineras. El jugador que obtenga más puntos gana el juego.

CONTENIDO

75 hojas de doble cara
6 dados

PREPARACIÓN

- Entrega a cada jugador una hoja al azar (A, B, C, D o E, según se indica en la esquina inferior derecha) junto con un bolígrafo o lápiz.
- Coloca los 6 dados en el centro del área de juego.

CÓMO SE JUEGA

Bloom se juega en varias rondas. El jugador que haya regalado una flor más recientemente comienza la primera ronda y el juego continúa hacia la izquierda. Una ronda se juega en el siguiente orden:

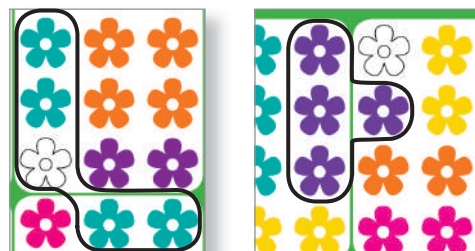
- Lanzar los 6 dados.
- Elegir dados y hacer ramos.
- Fin de una ronda.

A. LANZAR LOS 6 DADOS

Al comienzo de una ronda, el jugador inicial lanza los 6 dados para crear un grupo de dados comunes. Los dados indican el número y color de las flores que hay que recolectar.

B. ELEGIR DADOS Y HACER RAMOS

El primer jugador elige uno de los 6 dados, pasa el turno a la izquierda y el siguiente jugador elige otro dado entre los restantes y así sucesivamente hasta que todos los jugadores han elegido un dado. Luego, cada jugador recolecta una cantidad de flores igual al valor del dado del color elegido. Puedes rodear un número menor de flores, pero esto resultará en un ramo mal terminado (consulta RAMOS INCOMPLETOS).



✗

✓

Notas:

- Solo puedes rodear flores adyacentes horizontal o verticalmente.
- Puedes rodear flores atravesando jardineras adyacentes.



Ejemplo:

Julia es la jugadora inicial. Ella elige 4 y rodea 4 flores naranjas. Nadie más puede elegir 4 esta ronda.

DADO COMODÍN

Cuando eliges el dado transparente tú decides el color de las flores a recolectar.



Ejemplo:

Jorge elige 1 y decide que quiere flores rosas. Rodea 4 flores rosas.

FLORES BLANCAS

Las flores blancas pueden ser consideradas como de cualquier color.



Ejemplo:

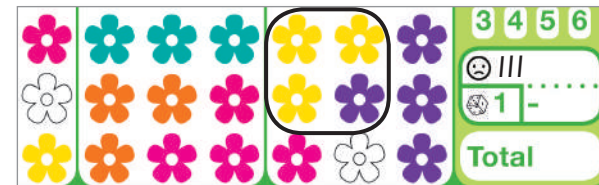
Carlos elige 4 y rodea 4 flores azules y 1 flor blanca.

RAMOS INCOMPLETOS ☹️

Un ramo no está bien si recolectas (rodeas):

- Flores en un color diferente al de tu dado.
- Un número menor de flores que el valor de tu dado.

Agrega una marca en la sección de RAMOS INCOMPLETOS en tu hoja por cada flor no deseada o faltante. Cada marca vale -1 punto.

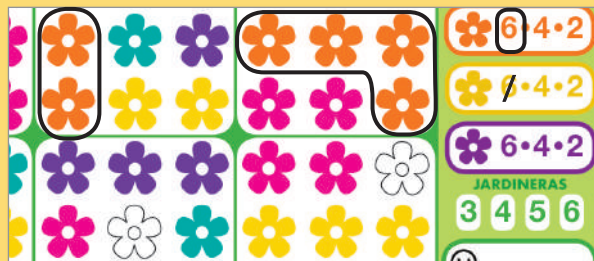


Ejemplo:

Julia elige 3 y rodea 3 flores amarillas y 1 flor morada. Ahora debe agregar 3 marcas a la sección de RAMOS INCOMPLETOS; 1 por la flor morada y 2 por las flores faltantes.

¡RAMO!

Si rodeas todas las flores de un color que hay en tu hoja, grita "¡Ramo!" y rodea el número más alto disponible del color correspondiente en la sección de puntuación. Todos los demás jugadores tachan este número. El último número (2 puntos) siempre está disponible para todos los jugadores restantes que completen ese color.

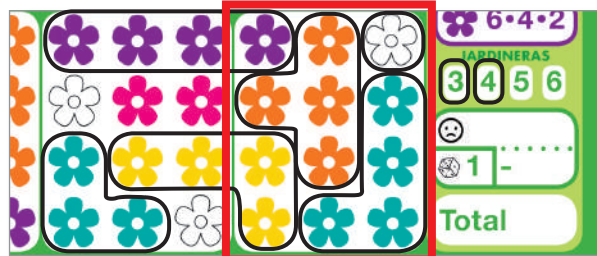


Ejemplo:

Carlos rodeó todas las flores naranjas en su hoja y marca el 6 naranjas en la sección de puntuación de flores de colores. Todos los demás jugadores tachan el 6 naranja. Ahora, el 4 naranja es el siguiente número disponible para el siguiente jugador que rodee todas las flores naranjas de su hoja.

JARDINERAS

En cada hoja las flores se dividen en seis jardineras. Una vez que recolectes (rodees) las 12 flores de una jardinera, puedes marcar el primer número disponible en la sección de puntuación de jardineras. Cuantas más jardineras consigas, más valor tiene la siguiente.



Ejemplo:

Luisa rodeó las 12 flores en una de sus jardineras. Ella ya marcó el 3, por lo que ahora ha conseguido el siguiente número (4) en la sección de puntuación de jardineras y ahora tiene 7 puntos por sus dos jardineras completas.

RE-LANZAR

Una vez por juego, puedes volver a lanzar todos los dados restantes disponibles para ti cuando sea tu turno de elegir dado. (Puedes hacer esto incluso si no eres el jugador inicial). Una vez que utilices este poder, tacha el icono de re-lanzar en tu hoja de puntuación.

Nota: cualquier re-lanzar no utilizado vale 1 punto al final del juego.

C. FIN DE UNA RONDA

Una ronda termina cuando todos los jugadores han elegido un dado y han recolectado flores. Recoge los 6 dados y dáselos al siguiente jugador (hacia la izquierda). La siguiente ronda comienza igual que la anterior, comenzando con la fase A: lanzar los 6 dados.

NOTA: En un juego de 2 jugadores, una ronda continúa hasta que ambos jugadores hayan elegido 2 dados.



FIN DEL JUEGO

Continuar jugando rondas hasta que un jugador haya conseguido tres números en la sección de color o cuando un jugador haya recolectado cuatro jardineras. Terminar la ronda para que todos los jugadores hayan tenido el mismo número de turnos. Luego cada jugador calcula su puntuación total en su sección de puntuación de la siguiente manera:

- Sumar los puntos de todos los números marcados en la sección de color.
- Sumar los puntos de todos los números marcados en la sección jardineras.
- Sumar 1 punto si no usaste tu poder de re-lanzar.
- Restar 1 punto por cada marca en la sección de ramos incompletos.

Sumar todos los puntos y el jugador que tenga más puntos gana. En caso de empate, el jugador con el menor número de ramos incompletos gana. Si todavía hay un empate, ¡jugar de nuevo!

JUEGO SOLITARIO

En un juego en solitario intentas mejorar (o igualar) tu puntuación más alta. Se aplican las reglas del juego básico, con los siguientes cambios:

- Solo juegas con los 5 dados de colores (no se incluye el transparente).
- El número más alto disponible para cada color es 4 puntos.
- Una ronda continúa hasta que hayas elegido 2 dados.
- Trata de obtener tantos puntos como sea posible en 8 rondas.

UNAS PALABRAS DE GAMEWRIGHT

El diseñador Wouter van Strien creó este inteligente juego que es en parte rompecabezas espacial y en parte un desafío de planificación visual. Con cinco diseños diferentes de hojas de puntuación, tendrás muchas oportunidades de probar tus habilidades para recolectar flores.

Juego de: Wouter van Strien



Parque Empresarial Tàctica
C/ Corretger, 127. 46980 Paterna
Valencia (Spain)



©2019 Gamewright, una división de Ceaco, Inc.
Todos los derechos mundiales reservados