

Tu furgoneta está repleta de frutas y tus clientes hacen cola para que les prepares los Smoothies más ricos y saludables. Lanza las frutas (dados) en las batidoras y elige la mejor combinación posible. Aquel jugador que al final de la partida haya conseguido servir más y mejores Smoothies se alzará con la victoria.

COMPONENTES

1 bloc de hojas, 7 dados, 4 lápices y este reglamento.

PREPARACIÓN



- Coloca en el centro de la mesa las dos partes de la caja unidas por su lado más largo, como muestra la ilustración. A partir de ahora las llamaremos batidoras (redonda y cuadrada).
- Coloca los 7 dados junto a las batidoras.
- Cada jugador coge una hoja del bloc y un lápiz.
- Cada jugador anota en su hoja el número mínimo de veces que ha de usar una fruta para que esta puntúe al final de la partida. Este número varía en función del número de jugadores:

Nº de jugadores	Número mínimo
	>6
	>7
	>8

JUGANDO

El jugador inicial será el último que haya usado una batidora y da comienzo a la partida. Smoothies se juega por turnos. Cuando se completan las 2 fases de las que consta un turno, este pasa al jugador siguiente en sentido horario y así sucesivamente. Las 2 fases del turno son: **Fase 1: Jugador activo y Fase 2: Jugadores pasivos.**

Fase 1: Jugador activo

En tu turno (jugador activo), debes llevar a cabo los siguientes pasos:

a. Lanzar los dados

Coge los 7 dados con una mano, colócala un poco por encima de la unión de las dos batidoras y deja caer todos los dados. Esto provocará que los dados se repartan entre las dos batidoras. Si una de las batidoras tiene **menos de 2 dados o algún dado ha caído fuera de las batidoras**, vuelve a lanzar todos los dados.



c. Escoger dado(s) de la batidora elegida

Por último, debes escoger **cualquier número de dados** de la batidora elegida, sumar el valor de esos dados y tachar en tu columna correspondiente a dicha suma, las casillas de cada uno de los colores usados. Ignora cualquier casilla (y todos sus efectos) que te corresponda tachar y que ya hayas tachado anteriormente.



Antonio lanza los dados sobre las batidoras, cayendo 3 en la batidora cuadrada y 4 en la redonda. A continuación, elige la batidora redonda y tacha 4 casillas en su fila de esa batidora (A). De esos 4 dados escoge el azul, el morado y el rosa que suman 14 (B), y tacha en su columna 14 las casillas de color azul, morado y rosa (C).

Fase 2: Jugadores pasivos

El resto de jugadores debe escoger **un único dado de la batidora que no ha elegido el jugador activo** y tachar la casilla correspondiente al número y color del dado seleccionado. Varios jugadores pasivos pueden escoger un mismo dado. Al igual que el jugador activo, los jugadores pasivos deben ignorar cualquier casilla (y todos sus efectos) que les corresponda tachar y que ya hayan tachado anteriormente.

Importante: Los jugadores pasivos nunca tachan casillas de sus filas de batidora.

Siguiendo con el ejemplo anterior, Hannah, como jugadora pasiva, elige el dado rojo de la batidora cuadrada y tacha la casilla roja de su columna 4.

Una vez que los demás jugadores han tenido la oportunidad de jugar su turno como pasivos, pasa el turno al jugador a la izquierda del actual jugador activo, convirtiéndose éste en el nuevo jugador activo.

b. Elegir una batidora

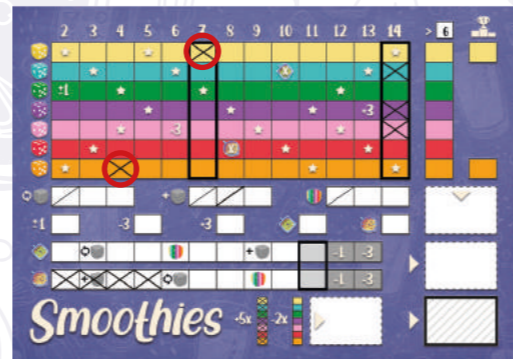
Una vez que los dados están repartidos correctamente entre las 2 batidoras, debes elegir una de ellas y tachar (de izquierda a derecha) en tu fila correspondiente a la batidora elegida, tantas casillas como dados se encuentren en dicha batidora. Si el número de dados es superior al de las casillas aún disponibles, simplemente tacha todas las casillas restantes de esa batidora. Nunca podrás elegir una batidora en cuya fila hayas tachado anteriormente todas sus casillas (eso incluye las casillas grises con puntos negativos).

Importante: Se deben tachar tantas casillas como dados se encuentren en la batidora que elijas, independientemente del número de dados que tengas intención de usar posteriormente (ver el punto siguiente).

BONUS 7 Y 14

Cada vez que la suma del valor de tus dados sea 7, además de tachar las casillas correspondientes en tu columna 7, podrás tachar inmediatamente una casilla adicional de cualquier color y número. Y cada vez que dicha suma sea 14, podrás tachar 2 casillas adicionales. Este bonus lo pueden conseguir tanto el jugador activo como los jugadores pasivos (estos últimos pueden conseguir un 7 o un 14 gracias al uso de las habilidades que se explican en la sección *Habilidades*).

Importante: Cuando taches casillas adicionales a consecuencia de este bonus, **no puedes tachar casillas de Estrella o de Habilidad** (ver Casillas Especiales). Si puedes tachar casillas de las columnas 7 y 14, pero en este caso no te otorgan nuevamente un bonus.



Antonio había sumado 14 en su turno, consiguiendo así este bonus, lo que le permite tachar 2 casillas adicionales: elige la 4 naranja y la 7 amarilla (esta última no le otorga un nuevo bonus).

CASILLAS ESPECIALES

Las casillas especiales se encuentran tanto en las filas de fruta (dados) como en las de batidora (redonda y cuadrada).

Casillas de Estrella:



Cuando taches una casilla de Estrella, debes tachar de inmediato otra casilla **adyacente ortogonalmente** a esta (nunca en diagonal).

Casillas de Habilidad:

±1/-3/+3 / / / / / /

Cada jugador empieza la partida con 3 habilidades disponibles:

/ /

HABILIDADES

Para beneficiarte de una habilidad que tengas disponible, debes tachar la casilla por completo: , indicando así que la has usado. Puedes usar varias habilidades en un mismo turno, incluso la misma varias veces.



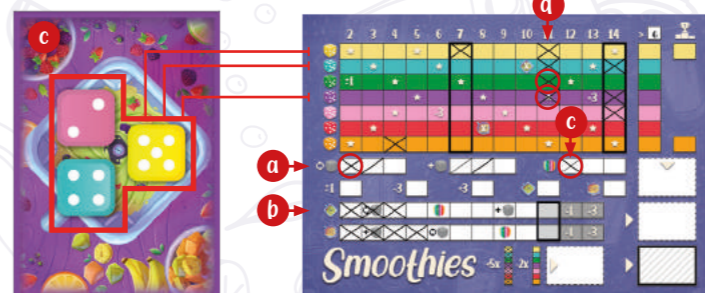
Nueva tirada: Como jugador activo, puedes volver a lanzar todos los dados de nuevo o solo los de una batidora (dentro de esa misma batidora).

Dado adicional: Como jugador pasivo, puedes elegir un dado más de la batidora.

Cambio de color: Tanto si eres jugador activo o pasivo, puedes cambiar el color de uno de los dados que has escogido.

Modificadores: Tanto si eres jugador activo o pasivo, puedes modificar en la cantidad indicada la suma total del valor de los dados que has escogido.

Batidora redonda y cuadrada: Como jugador activo, puedes tachar una casilla menos en tu fila de la batidora correspondiente.



En un turno posterior, Antonio lanza nuevamente los dados como jugador activo. Decide usar la habilidad para volver a lanzar los 3 dados de la batidora cuadrada (A). Tras esta nueva tirada, elige finalmente la batidora cuadrada y tacha 3 casillas en su fila de esa batidora (B). A continuación, usa los 3 dados para sumar 11, y la habilidad para convertir el dado rosa en morado (C) y así tachar esa casilla de Estrella de su columna 11, lo que le permite tachar una casilla adyacente ortogonalmente a esta, eligiendo la verde (D).

FIN DE LA PARTIDA Y PUNTUACIÓN FINAL

Cuando un jugador alcance o supere el límite (recuadro negro) en sus dos filas de batidoras, solo podrá seguir jugando como jugador pasivo, saltándose su turno como activo.

Importante: Si un jugador ha alcanzado o superado el límite en una sola batidora, pero no ha tachado todas las casillas grises (negativas), puede seguir eligiendo esa batidora.

La partida termina cuando todos los jugadores han alcanzado o superado el límite en sus dos filas de batidoras. Cada jugador debe entonces calcular su puntuación como sigue:

Frutas: 1 punto por cada casilla tachada en una fila, siempre y cuando se haya **superado** el número mínimo en esa fila. Las filas que no superen el número mínimo no puntúan.

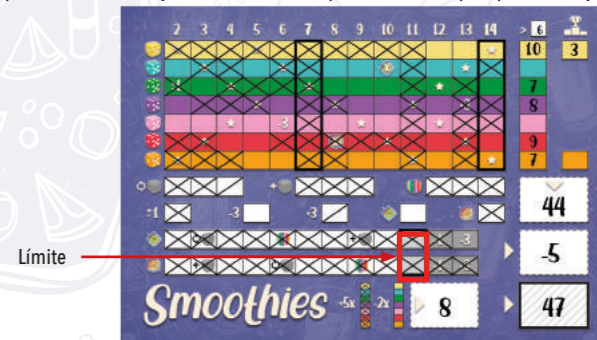
Frutas amarilla y naranja: 3 puntos para el jugador con más casillas tachadas en la fila amarilla y 3 puntos para el jugador con más casillas tachadas en la fila naranja. En caso de empate en una fila, los jugadores empatados ganan los 3 puntos.

Importante: No puedes optar a los 3 puntos adicionales si no has superado el número mínimo en esa fila.

Cientes: 5 puntos por cada columna con todas sus casillas tachadas y -2 puntos por cada columna sin ninguna casilla tachada.

Batidoras: Se restan los puntos negativos correspondientes (-1, -3) por **cada casilla gris oscuro tachada** en las filas de ambas batidoras.

Tras calcular las puntuaciones, el jugador que sume más puntos será el ganador de la partida. En caso de empate, ganará el jugador que menos bonus haya usado entre los empatados. Si el empate persiste los jugadores comparten la victoria.



Antonio ha superado el número mínimo (>6) en los siguientes colores: amarillo (10), verde (7), morado (8), rojo (9) y naranja (7). Además, es el jugador con más casillas tachadas en el color amarillo (3). Todo ello suma 44 puntos. Ha completado las columnas 7 y 11 (5+5) y no ha tachado ninguna casilla de la columna 12 (-2), lo que le reporta 8 puntos más. Finalmente, en la fila de la batidora cuadrada ha tachado una casilla gris (-1) y en la fila de la batidora redonda las dos (-1 -3), por lo que debe restar 5 puntos. En total, su puntuación es de 47 puntos (44 + 8 - 5).

MODO SOLITARIO

Puedes jugar a Smoothies en modo solitario sin apenas modificar las reglas básicas. Simplemente, en cada turno serás primero jugador activo y luego pasivo, completando así ambas fases. El número mínimo en cada partida será siempre >6 (ver Preparación) y, antes de empezar a jugar, deberás marcarte un objetivo:

Fácil	Normal	Difícil	Imposible
>55	>60	>65	>70

Si tu puntuación final no supera el objetivo elegido, perderás la partida. A la hora de calcular tu puntuación final, no tengas en cuenta los 3 puntos adicionales de las frutas amarilla y naranja. ¡Suerte!

CRÉDITOS



© Ludonova, 2019.
Todos los derechos reservados.
San Pablo 22 - Córdoba - España
www.ludonova.com

Autores: Sheila Santos & Israel Cendrero
Ilustraciones: Michel Verdu
Diseño gráfico y maquetación: David Prieto
Desarrollo y reglamento: Juan Luque & Rafael Sáiz

Sheila Santos & Israel Cendrero quieren dar las gracias a todos aquellos que han colaborado en las pruebas del juego, y en particular a Pep y Nani por ejercer de "influencers", y a David por tener el Instagram abierto cuando debía.

Ludonova quiere agradecer a Antonio Varela, Carlos Romero, David Ferrero, José Merlo, Paco Cantarero y Paco Salas su colaboración en las pruebas del juego.