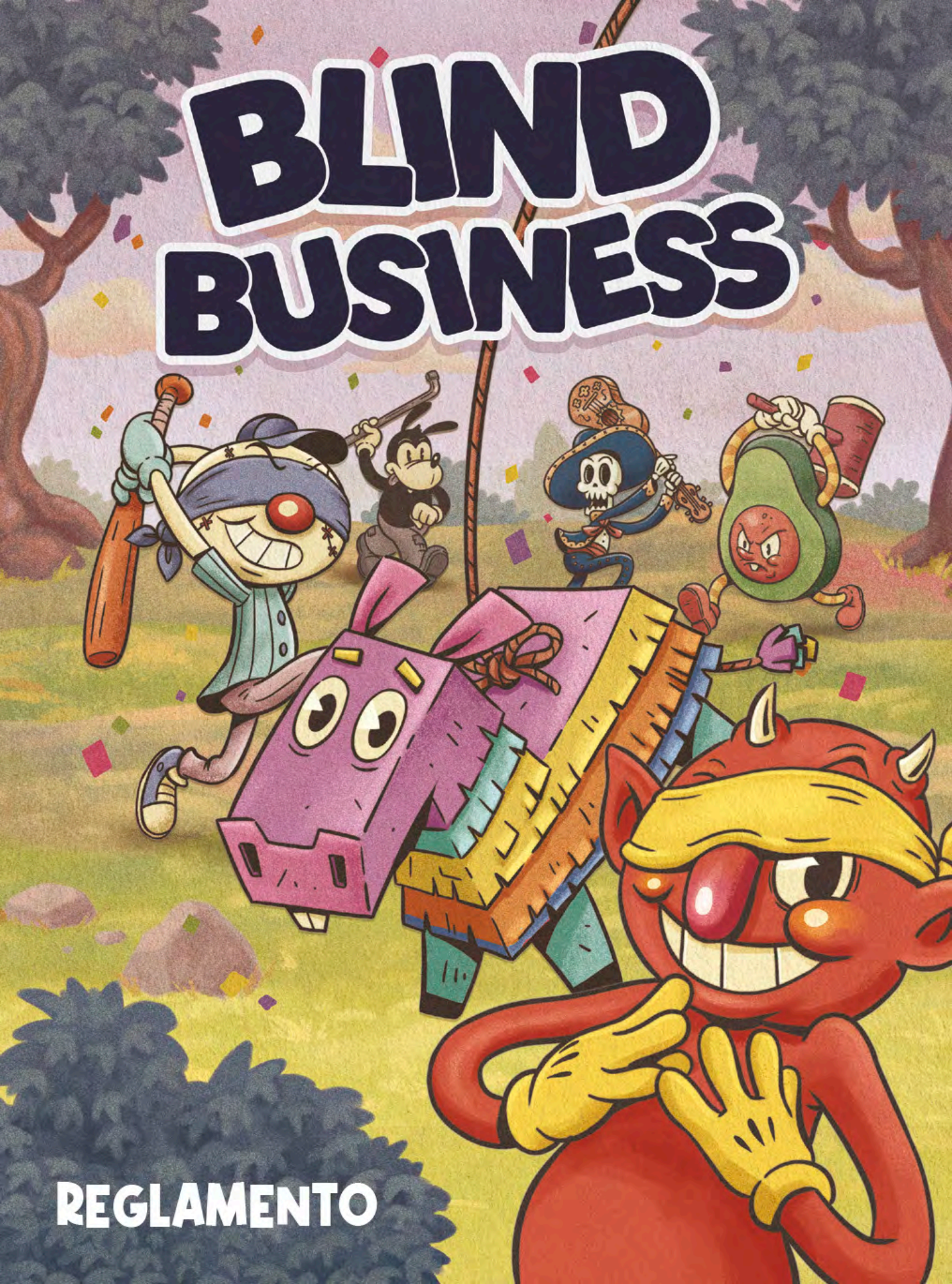
BLIND BUSINESS



REGLAMENTO



¡FIESTA MAYOR EN RICKY TOWN!

¡La alegría se siente en el aire! Y Ricky está también ahí, en el aire... colgando, como no podría ser de otra manera, pues es la mascota y símbolo del pueblo, una enorme piñata en forma de burro. Como cada año, el alcalde está a punto de dar inicio a las fiestas: todas las vecinas y vecinos están invitados a participar y a hacer que Ricky bese el suelo.

Pero, por sí solo, nadie será capaz de derribar a Ricky, así que tendrás que reunir a los mejores compañeros, provenientes de los cuatro barrios del pueblo, para que cada uno de ellos te aporte su propia habilidad y te ayude a lograr este objetivo. Arrebata a los mejores y más expertos rompedores de piñatas de las manos de tus competidores y quédatelos en tu equipo. Pero, cuidado, pues hasta el último momento nunca se sabe quién puede acabar yendo a los equipos rivales. Date prisa y haz que Ricky reviente antes de que lo hagan los demás. Solo así ganarás todos los caramelos que lleva dentro, el gran trofeo, ¡y la mayor fama en Ricky Town!

¡Esto va a ser la monda! ¡Véndate los ojos, agarra la vara y disfruta con tus amigos de la mejor (y más tonta) fiesta de piñatas del año!

Blind Business es un juego de cartas para 2 a 5 jugadores, que se juega en 15-30 minutos y en el que, para ganar, tendrás que hacer tratos con los rivales y obtener cinco cartas de valores consecutivos o bien anotar la mayor cantidad de puntos.

COMPONENTES



50 cartas
(del 1 al 11 y una «El polivalente» de cada color, más dos cartas «Entrenador»)



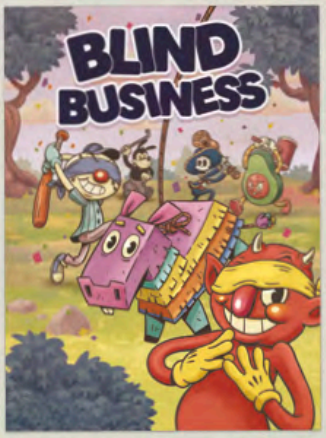
1 carta «Trofeo» A / «Jugador activo» B



10 cartas de ayuda
(2 por jugador)



4 cartas «OK»



1 reglamento



PREPARACIÓN

Al azar, determinad qué jugador empieza a jugar. Este toma la carta de jugador activo y la deja frente a sí, en su zona de juego. Dejad a un lado las cartas de OK, entregad a cada jugador sus dos cartas de ayuda (dejad el resto en la caja) y barajad las 50 cartas restantes. Según el número de jugadores, eliminad al azar una cierta cantidad de cartas, sin mirarlas. Luego, jugad el número indicado rondas (también en función del número de jugadores):

N.º de jugadores	N.º de cartas eliminadas	N.º de rondas
2	18	6
3	8	5
4	2	4
5	0	3

Formad un mazo con todas las cartas restantes y repartid cuatro a cada jugador. Cada uno examina su mano para ver con qué cartas comienza a jugar, tras lo cual debe mezclarlas (hasta no saber cómo están dispuestas) y entonces muestra su mano a los demás. Mantén así tu mano, de modo que **todos los jugadores puedan verla, pero tú no.**



LA PARTIDA

¡Reventemos esta piñata!

En su turno, el jugador activo (**el «solicitante»**) mira todas las cartas en las manos de sus oponentes y pide una carta a cualquier rival (**el «receptor»**), tocándola. El **receptor** puede **aceptar** o **rechazar** esta propuesta diciendo «sí» o «no»:

→ Si el **receptor** **rechaza** la propuesta, el **receptor** gana la carta que el **solicitante** le ha pedido y la deja en su zona de juego (para puntuarla al final de la partida). A continuación, el **solicitante** elige una de las restantes tres cartas en la mano del **receptor**, la que desee, y la deja en su zona de juego.

→ Si el **receptor** **acepta** la propuesta, acto seguido pide a cambio una carta de la mano del **solicitante**, tocándola. El **solicitante** puede **aceptar** o **rechazar** esta propuesta:

- Si el **solicitante** la **acepta** (por lo que ambos han aceptado las respectivas propuestas), cada jugador gana la carta que ha pedido y la deja en su zona de juego.

- Si el **solicitante** la **rechaza**, cada jugador gana la carta que el otro jugador ha pedido (es decir, el **solicitante** gana la carta de su mano y el **receptor** gana la carta de su mano, aquella que el rival ha tocado).

Cada jugador deja la carta que ha ganado en su zona de juego. Distribuidlas en filas según su color; las puntuaréis al final de la partida.

Tras concluir esta jugada, los jugadores roban una nueva carta del mazo, sin mirarla, y la añaden a su mano para volver a tener cuatro cartas.

La partida continúa en sentido horario, con el turno del jugador sentado a la izquierda del anterior **solicitante**. Este jugador toma la carta de jugador activo y es ahora el nuevo **solicitante**.

¿QUIÉN GANA EL GRAN TROFEO?

Hay dos formas de llevarse el gran trofeo de Ricky Town:

- ✓ **Asestando el golpe perfecto, o bien**
- ✓ **Demostrando tener la mejor técnica.**



EL GOLPE PERFECTO

Victoria automática: cinco cartas consecutivas

Durante el turno de cualquier jugador, tras haber ganado la carta y haber aplicado su habilidad, si cualquier jugador tiene cinco números consecutivos de un mismo color (p. ej., 4, 5, 6, 7 y 8 del **parque**), la partida termina de inmediato y ese jugador es el ganador.

La carta «El polivalente» de cada color te puede ayudar a lograrlo (consulta el apartado de las habilidades de cada carta). Si dos jugadores logran formar una serie de cinco cartas consecutivas a la vez, ambos comparten la victoria. Si nadie logra una victoria automática durante la partida, seguid jugando hasta concluirla y proceded a calcular la puntuación final.

EL POLIVALENTE



LA MEJOR TÉCNICA

Puntuación al final de la partida

La partida termina cuando ya no quedan cartas en el mazo, lo que ocurre tras un determinado número de rondas que depende de la cantidad de jugadores (v. pág. 4). Así, al concluir el último turno, los jugadores que hayan ganado una carta durante ese turno repondrán su mano y, entonces, el mazo se habrá agotado y podréis proceder con la puntuación final.

Los jugadores puntúan las cartas presentes en su zona de juego (las cartas de la mano **no** se puntúan). Para cada color, **multiplica la cantidad de cartas** que tienes de ese color **por el valor de la carta de valor más alto** de ese color (las cartas «Entrenador» y «El polivalente» no tienen ningún valor). Por ejemplo, si tienes cuatro cartas del **parque** y, de estas, el valor más alto es 11, obtienes 44 puntos por las cartas de ese color. Suma tu puntuación de los cuatro colores: ¡quien tenga más puntos es el ganador!

Importante: podéis descargar la aplicación de Devir en vuestros móviles (disponible para Android y iPhone); os ayudará a calcular vuestra puntuación, ¡y es gratuita!





11x4=44 puntos



5x3=15 puntos



3x2=6 puntos



4x2=8 puntos

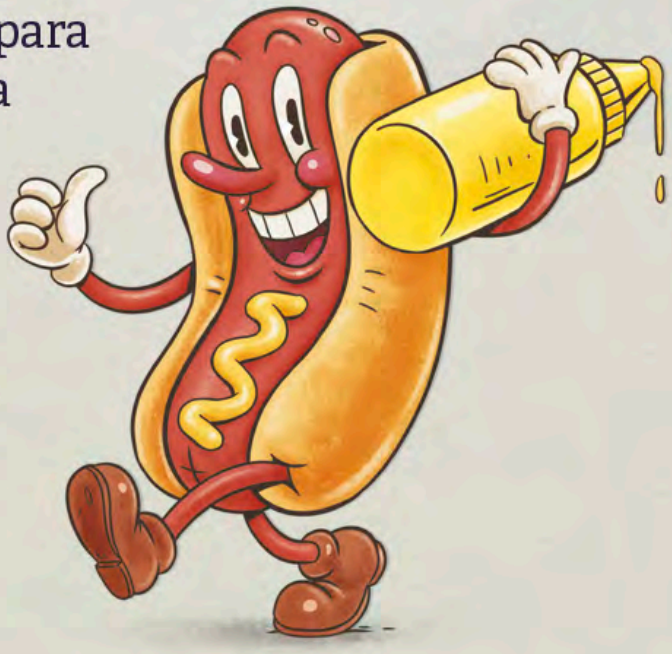
TOTAL DE PUNTOS: 44+15+6+8= 73 puntos

HABILIDADES ESPECIALES DE LOS COLORES

Los cuatro barrios de Ricky Town

Si bien podéis jugar partidas sencillas y familiares con las reglas que hemos visto hasta ahora, os recomendamos que juguéis con las habilidades especiales de cada color (y también las de cada carta). **Cuando lleguéis al final de la partida, antes de contar los puntos, aplicad las siguientes habilidades de los colores, en el orden indicado**. Las cartas «Entrenador» se cuentan como si fueran del color al que han sido asignadas. Los «1» cuentan solo como una carta al determinar quién tiene más cartas de ese color.

Si varios jugadores empatan al determinar quién tiene más cartas del **parque** o del **paseo marítimo**, todos esos jugadores obtienen la bonificación que correspondería a la posición inferior. Así, dos jugadores que empaten a más cartas del **paseo marítimo** obtienen la bonificación correspondiente a la segunda posición, que en una partida para 2-3 jugadores es cero y, en una para 4-5 jugadores, es de 10 puntos para cada uno. Si dos jugadores empatan en la segunda posición, se llevan el premio de la tercera posición: nada.



EL PARQUE

2/3 jugadores: *quien tenga más cartas del* ***parque*** *al final de la partida puede examinar su mano y añadir una carta de su mano a su zona de juego. Esta habilidad se aplica antes de que se activen las habilidades de ciertas cartas individuales. Además, si hace que alguien tenga cinco cartas consecutivas, ese jugador gana la partida de inmediato.*

4/5 jugadores: *además de la anterior habilidad, quien tenga la segunda mayor cantidad de cartas del* ***parque*** *al final de la partida obtiene 10 puntos adicionales.*

EL PASEO MARÍTIMO

2/3 jugadores: *quien tenga más cartas del* ***paseo marítimo*** *al final de la partida obtiene 10 puntos adicionales.*

4/5 jugadores: *quien tenga más cartas del* ***paseo marítimo*** *al final de la partida obtiene 20 puntos adicionales y, quien tenga la segunda mayor cantidad, 10 puntos.*

LA ESTACIÓN

EL BARRIO VIEJO

Cada jugador cuenta cuántas cartas tiene de la ***estación*** *y cuántas del* ***barrio viejo****. A partir de estas cantidades, el jugador obtiene 7 puntos adicionales por cada pareja de cartas de estos dos barrios. Por ejemplo, si tienes 4 cartas de la* ***estación*** *y 2 del* ***barrio viejo****, obtienes* $7 \times 2 = 14$ *puntos adicionales.*

HABILIDADES DE CADA CARTA

Los distintos miembros del equipo

Cuando **ganes** una carta, déjala en tu zona de juego. Acto seguido, **debes** ejecutar el efecto específico de esa carta, según cuál sea su valor. Estas habilidades son las mismas para cada color.



ENTRENADOR: se considera una carta sin valor prefijado y puedes asignarla a cualquier color. Cuando la ganes, déjala en la fila de un color del cual ya tengas al menos una carta o bien déjala sola (hasta el momento en que decidas asignarla a la fila de un nuevo color, cuando ganes la primera carta de ese color). En definitiva, es un comodín sin número y sin color.



1 - LOS GEMELOS: durante la puntuación final, al multiplicar la cantidad de cartas por el valor de la carta de valor más alto de ese color, el «1» cuenta como dos cartas de ese color. Por ejemplo, si tienes el «1» y el «10» de un mismo color, obtienes 3 × 10 = 30 puntos, pues el «1» cuenta como dos cartas.



2 - EL TIPO POSITIVO: cuando ganes un «2», toma de inmediato una carta «OK». En cualquier momento, puedes descartar esta carta «OK» al pedir una carta a un rival (antes de que te responda «sí» o «no») para obligarlo a **aceptar** tu propuesta. Si por alguna razón te descartas del «2» antes de gastar la carta «OK», no la pierdes.



3 - EL ESTAFADOR: cuando ganes un «3», una vez que los jugadores hayáis robado una carta para reponer vuestra mano, puedes intercambiar tu mano por la de otro jugador. Los jugadores que hayan intercambiado la mano deben barajar sus nuevas cartas antes de mostrarlas a los demás. En una misma jugada, si los dos jugadores ganan un «3», el jugador activo intercambia su mano en primer lugar y, después, el otro jugador.



4 - EL TRAMPOSILLO: cuando ganes un «4», puedes examinar tu mano después de robar una carta; luego, baraja tus cartas.



5 Y 6 - LOS ENAMORADOS: durante la puntuación final, si tienes las cartas «5» y «6» del mismo color, obtienes 5 puntos adicionales (atención: obtienes 5 en total, no 5 por cada carta de la pareja de enamorados).



7, 8 Y 9 - LOS TRANSEÚNTES: durante la puntuación final, si tienes las cartas «7», «8» y «9» del mismo color, obtienes 10 puntos adicionales (atención: obtienes 10 en total, no 10 por cada carta de transeúnte).



10 - LA HERRAMIENTA JUSTA: cuando ganes un «10», si eres el **jugador que tiene más cartas en total** en su zona de juego **(sin empatar con nadie), debes descartar una carta cualquiera** (a tu elección) de las que tienes en tu zona de juego. Comparad el número de cartas después de que los dos jugadores hayáis ganado una carta tras la jugada, pero antes de que nadie se descarte de alguna carta debido a un «10» o a un «11». Si debes descartar una carta, hazlo antes de comprobar la formación de una serie de cinco cartas consecutivas.



11- EL ESPONTÁNEO: cuando ganes un «11», si eres **el jugador que tiene más cartas en total** en su zona de juego **(aunque sea empatado con otro jugador), debes descartar una carta cualquiera** (a tu elección) de las que tienes en tu zona de juego. Comparad el número de cartas después de que los dos jugadores hayáis ganado una carta tras la jugada, pero antes de que nadie se descarte de alguna carta debido a un «10» o a un «11». Si debes descartar una carta, hazlo antes de comprobar la formación de una serie de cinco cartas consecutivas.



EL POLIVALENTE: puedes usarla como cualquier número de su color, **pero únicamente con el objetivo de conseguir cinco cartas consecutivas**. No hace falta que le asignes un número específico cuando la ganes, ya que puedes decidirlo más adelante y usarla como el número que necesitas para

lograr la serie de cinco cartas y obtener así la victoria automática; en cualquier otro caso, cuenta como una carta más de su color. Por ejemplo, si tienes las cartas de «5», «6», «8», «9» de la **estación** y el polivalente rojo, ganas la partida automáticamente, pues usas el polivalente como si fuera un «7». Si no la usas para lograr la victoria automática, considera el polivalente como una carta de su color, pero sin número.

CONSEJOS DE ESTRATEGIA

★ Acepta el trato que te propone el rival si quieres alguna de las cartas que tiene en su mano. Recházalo si crees que lo que tienes en tu mano es mejor que lo que ves en la suya.

★ Si tienes una carta de valor alto de un determinado color, intenta ganar muchas cartas de ese color, con independencia del valor de estas.

★ Si tienes una carta polivalente, procura obtener alguna carta «OK»; te ayudará a ganar la partida, asegurándote la obtención de cinco cartas consecutivas.

★ Hacia el final de la partida, evita pedir cartas a los jugadores que ya tengan muchas en su zona de juego, para no aumentar sus posibilidades de ganar.

★ Podéis jugar a *Blind Business* sin mediar palabra, o todo lo contrario, discutiendo y faroleando cuanto queráis al pedir cartas. Probadlo de las dos maneras y jugad como más os guste.



CRÉDITOS

Autor: Andrew Roy
Ilustraciones: Carlos Ureta (Meeple Foundry)
Diseño gráfico: Meeple Foundry
Traducción: Marià Pitarque
Edición: David Esbrí

Devir Contenidos S.L.
Rosselló 184
08008 - Barcelona

www.devir.com