

CANDY HUNTERS

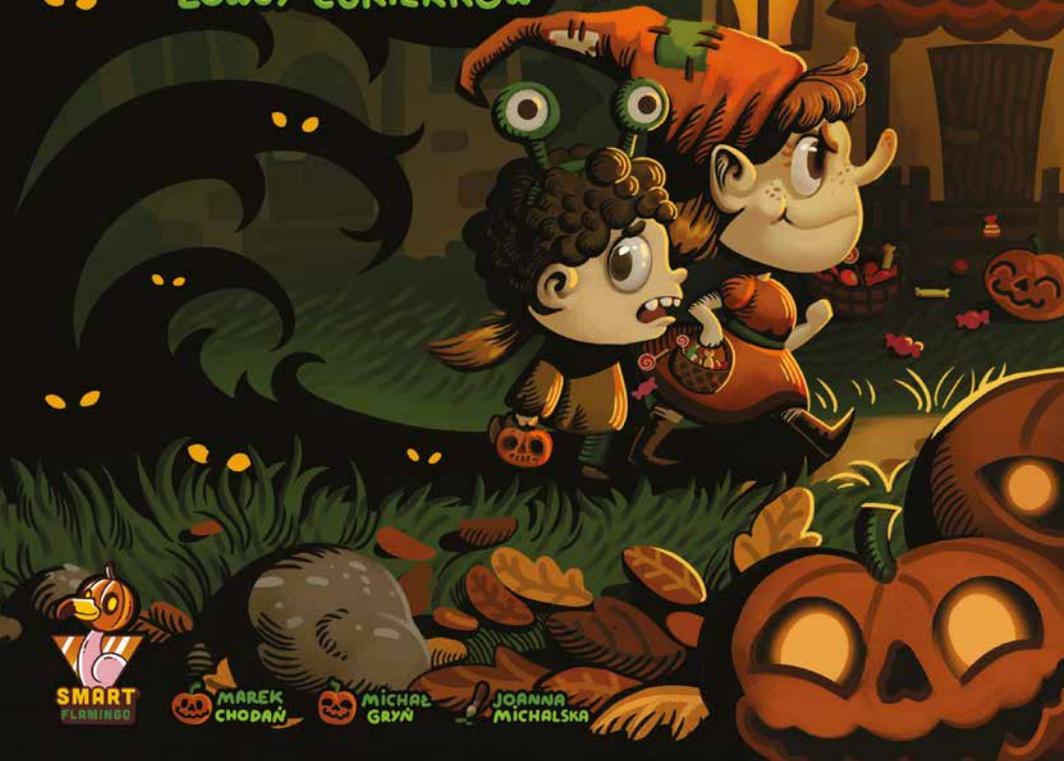
ŁOWCY CUKIERKÓW

1-4



30 MIN

8+



MAREK CHODAN

MICHAŁ GRYN

JOANNA MICHALSKA



Componentes



4 juegos de 9 losetas de Edificio de cada color



28 cartas de Patrón normal



20 cartas de Rompecabezas a doble cara



8 cartas de Patrón embrujado



4 cartas de referencia



4 peones de Fantasma



10 marcadores de Susto de madera (-1 punto de victoria)



5 marcadores de Susto de cartón (-2 o -3 puntos de victoria)



4 juegos de 5 fichas de Peque de cada color

Preparación

- Coloca losetas de Edificio iniciales y los peones de Fantasma como se muestra en la imagen de al lado. No se pueden colocar losetas del mismo color borde con borde.
- Separa las losetas de Edificio en pilas por colores y coloca las 4 pilas junto a la zona de juego.
- Deja los marcadores de Susto junto a la zona de juego.
- Cada jugador coge un juego de 5 fichas de Peque de un mismo color.
- Baraja las cartas de Patrón normal y colócalas boca abajo a la zona de juego. A continuación, cada jugador roba 2 cartas de Patrón normal, que formarán sus manos de cartas (deben mantenerse en secreto).



Juego avanzado: Patrones embrujados

Después de jugar unas cuantas partidas, puedes introducir un nuevo elemento en el juego: las cartas de Patrón embrujado. Para hacerlo, baraja estas cartas y reparte 1 a cada jugador (debe mantenerse en secreto). Guarda el resto de las cartas de Patrón embrujado en la caja; no se usarán durante la partida.

Mecánicas

La partida dura 6 rondas. Durante una ronda, los jugadores se turnan en sentido horario, empezando por el jugador inicial. El jugador inicial es la persona que haya comido más dulces el día de la partida.

En su turno, un jugador realiza las siguientes acciones en orden:

- 1 Colocar 1 Edificio
- 2 Mover 1 Fantasma
- 3 Puntuar 1 Patrón
- 4 Intercambiar 1 Patrón normal
- 5 Colocar 1 Peque (se omite en la última ronda)

1. ACCIÓN: Colocar 1 Edificio

Coloca una loseta de Edificio de cualquier color al LADO (no basta con que entre en contacto una esquina) de un Edificio ya colocado en la mesa.

- ! Las losetas se consideran **adyacentes** si están conectadas por un borde (no por una esquina).

En el caso inusual de que se agoten las losetas de un color determinado, el jugador tiene que elegir un Edificio de otro color para colocarlo.

2. ACCIÓN: Mover 1 Fantasma

Puedes mover 1 Fantasma hasta 2 veces. Para hacerlo, muévelo a la loseta adyacente (cruzando un borde, no una esquina). Puedes mover 1 Fantasma 2 veces, 2 Fantasmas 1 vez, 1 Fantasma 1 vez o no mover ninguno.

Si un Fantasma se mueve a una loseta con una ficha de Peque, mueve esa ficha a cualquier loseta de Edificio vacía adyacente, incluida la loseta en la que empezó el movimiento el Fantasma. La ficha de Peque no se puede mover a una loseta con una ficha de Fantasma o una ficha de Peque diferente.

Si el Fantasma se mueve a una loseta con otro Fantasma, mueve

ese otro Fantasma 1 vez a cualquier loseta adyacente. El otro Fantasma se puede mover a cualquier loseta adyacente, incluso a una en la que haya un Peque o un Fantasma. En tal caso, se produce una reacción en cadena: aplica los efectos del movimiento del Fantasma descritos antes.

- ! Una sola loseta **SOLO** puede contener 1 Peque o 1 Fantasma. Si el movimiento de un Fantasma fuera a provocar una situación imposible, es decir, que un Peque o un Fantasma no pudiera moverse a ninguna otra loseta, ese movimiento está prohibido.

3. ACCIÓN: Puntuar 1 Patrón

Solo puedes puntuar 1 carta de Patrón durante esta acción. Puede ser un Patrón normal o un Patrón embrujado (en caso de que la partida incluya Patrones embrujados). Los Patrones normales te dan 2 puntos de victoria al final de la partida y los Patrones embrujados 5 puntos de victoria cada uno.

Cómo puntuar 1 patrón (general)

Si alguna de tus cartas de Patrón coincide con el modo en que están dispuestas las losetas de Edificio en la mesa:

- Revela esa carta de Patrón y ponla bocarriba frente a ti.
- Si hay alguna ficha de Peque en cualquier loseta de Edificio designada por la carta de Patrón, esa ficha de Peque se devuelve a su propietario junto con la loseta de Edificio. Se voltea la loseta de Edificio para ponerla

por su lado de dulce y se coloca sobre ella la ficha de Peque. Las fichas de Peque reclamadas así ya no se utilizarán durante la partida: esos peques están ocupados zampándose los dulces.

- Coge 1 marcador de Susto por cada Fantasma que hubiera en cualquiera de las losetas de Edificio designadas por el patrón.
- Si era un Patrón normal, roba 1 nueva carta de Patrón normal y añádela a tu mano.

! **Importante:** Puedes girar el Patrón para encararlo como quieras, pero no darle la vuelta como si lo vieras «en espejo».

Después de puntuar un Patrón, podrían quedar «agujeros» en la zona de juego. Las losetas de Edificio separadas por estos «agujeros» siguen siendo parte de la partida y siguen todas las reglas habituales.

Puntuar un Patrón embrujado (avanzado)

- Las cartas de Patrón embrujado incluyen Fantasmas. Estos Fantasmas tienen que estar situados en ciertos lugares del patrón pero sobre cualquier loseta de Edificio y no otorgan marcadores de Susto. Los Edificios en los que están estos Fantasmas no se consideran parte del Patrón que puntúa.
- Cuando puntúas un Patrón embrujado puedes ignorar hasta 3 requisitos relacionados con losetas de Edificio o Fantasmas, pero por cada 1 que ignores obtienes 1 marcador de Susto.
- Después de puntuar una carta de Patrón embrujado, no robes una nueva carta de Patrón.

Ejemplo:

Un jugador puntúa un Patrón embrujado. En la zona de juego le faltaría un Edificio azul (A) y un Fantasma está en una ubicación incorrecta (B). El jugador puede ignorar hasta 3 elementos de la carta de Patrón embrujado y obtener el mismo número de marcadores de Susto. En este caso, el jugador obtiene 2 marcadores de Susto. La carta de Patrón embrujado siempre vale 5 puntos de victoria.



4. ACCIÓN: Intercambiar 1 Patrón normal

Opcionalmente, puedes descartar 1 de tus cartas de Patrón normal y robar 1 nueva. Coloca la carta descartada debajo del mazo.

5. ACCIÓN: Colocar 1 Peque

Coloca 1 de tus fichas de Peque en cualquier loseta de Edificio vacía. Esto se omite en la última ronda.

Fin de la partida y puntuación

Después de 5 rondas completas, cuando todos los jugadores se queden sin fichas de Peque, jugad una ronda más omitiendo el paso 5 (Colocar 1 Peque). Después de esa ronda, la partida termina y quien tenga más puntos de victoria

gana. Los puntos se calculan de la siguiente manera:

- 2 puntos de victoria por cada Patrón normal completado
- 5 puntos de victoria por cada Patrón embrujado completado (en el juego avanzado)
- 2 puntos de victoria por el primer dulce de un color dado
- 1 punto de victoria por cada dulce adicional de ese mismo color
- -1 punto de victoria por cada marcador de Susto

En caso de empate, sigue estos criterios para los jugadores empatados por orden hasta que se rompa el empate:

- Gana quien tenga menos Patrones completados (simplemente cuenta el número de todas las cartas de Patrón de cada jugador).
- Gana quien tenga menos marcadores de Susto.
- Gana quien tenga más colores de dulces distintos.

Si con todo lo anterior no se determina un ganador, la partida termina en empate.

El peón de Fantasma grande

El peón de Fantasma grande era una exclusiva solo para mecenas de nuestra campaña de mecenazgo. Sin embargo, si quieres, puedes usar las reglas del Fantasma grande en tus partidas, usando cualquier pieza adecuada para representar el peón de Fantasma grande.

Reglas del Fantasma grande

- Coloca el Fantasma grande junto a la zona de juego durante la preparación de la partida.
- Cada vez que se añade una loseta de Edificio a la zona de juego, el Fantasma grande debe colocarse sobre ese Edificio.
- El Fantasma grande sigue todas las demás reglas relacionadas con los Fantasmas y su movimiento e impacto al puntuar.

Rompecabezas de Candy Hunters

Les casse-têtes à résoudre soit Aquí tienes unos rompecabezas para jugar en solitario o en cooperativo con amigos o niños

Los enigmas presentados en las cartas de Rompecabezas usan reglas ligeramente modificadas del juego básico. Cada carta muestra la zona de juego en mitad de una partida y te reta a descubrir los movimientos que te permitirán reunir el número requerido de puntos de victoria en un número determinado de rondas. Cuando pruebes a resolver un Rompecabezas, usa componentes para un solo jugador, independientemente del número de personas que intenten resolverlo. Se considera que todas las acciones las realiza un solo «jugador».

Estos Rompecabezas te ayudarán a familiarizarte con el juego, mejorar tus habilidades de recono-

cimiento de patrones y descubrir jugadas inteligentes. También puedes resolverlos con amigos o niños.

Objetivo

La carta de Rompecabezas muestra el número de puntos necesarios para ganar ① y el número de rondas que tienes para completar el reto ②. Ganas puntos según las reglas básicas del juego y los Patrones disponibles se indican en la parte inferior de la carta ③.



Cada Rompecabezas tiene un número y un nivel de dificultad ④ que van desde muy sencillo a muy difícil.

Reglas especiales

El turno del jugador que resuelve el Rompecabezas es muy similar al de una partida normal, solo tienes que saltarte la 5ª acción: Colocar 1 Peque.

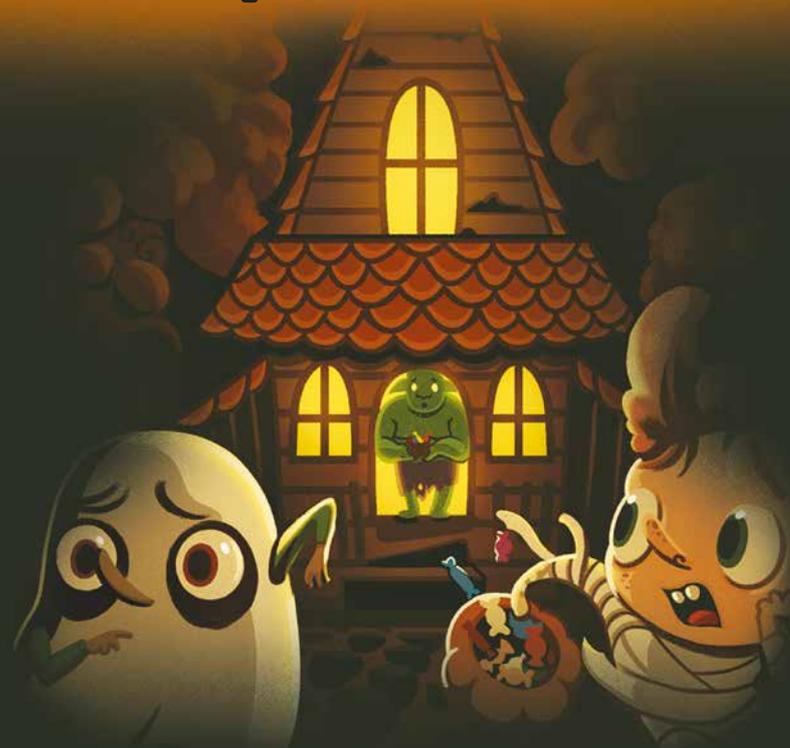
Todas las fichas de Peque que aparecen en una carta de Rompecabezas pertenecen al jugador que lo resuelve.

El Rompecabezas se considera resuelto si consigues reunir el número de puntos requerido en el número de rondas requerido sin hacer trampas ni romper las reglas.

④ Nivel de dificultad

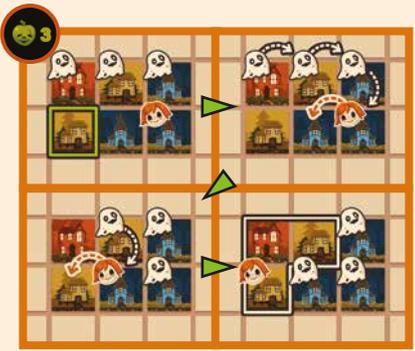
Muy sencillo Muy difícil

Soluciones de Rompecabezas



¡Buena suerte!





2



3



5



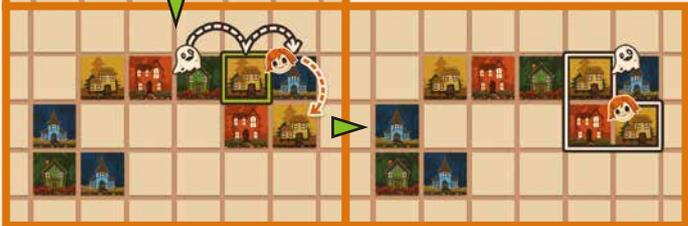
4



6



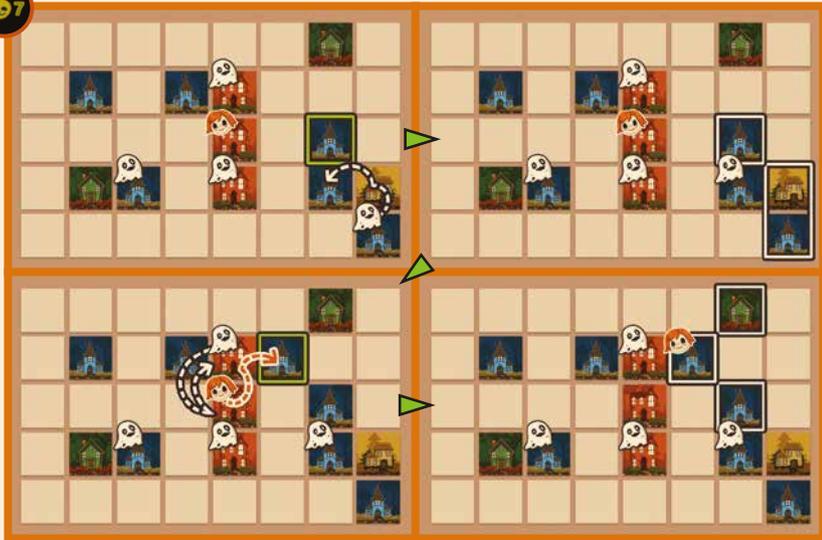
16



17



7



8



1



2



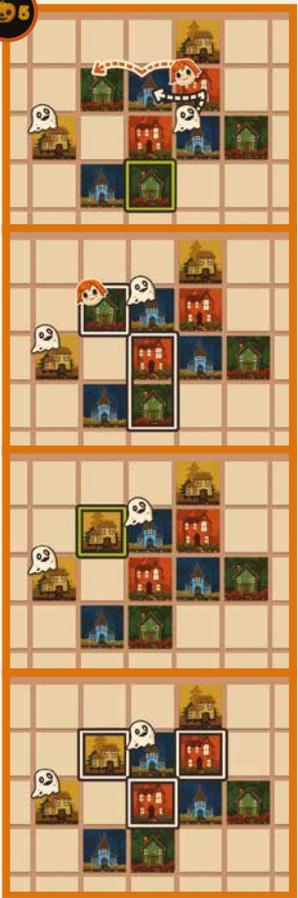
3



4



5



6



7



8



2



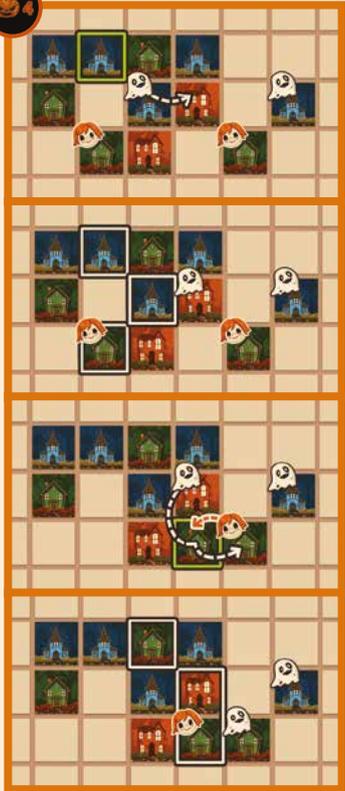
3



1



4



5



6



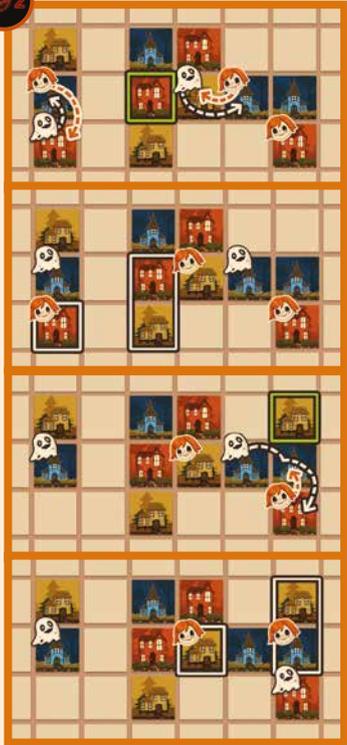
7



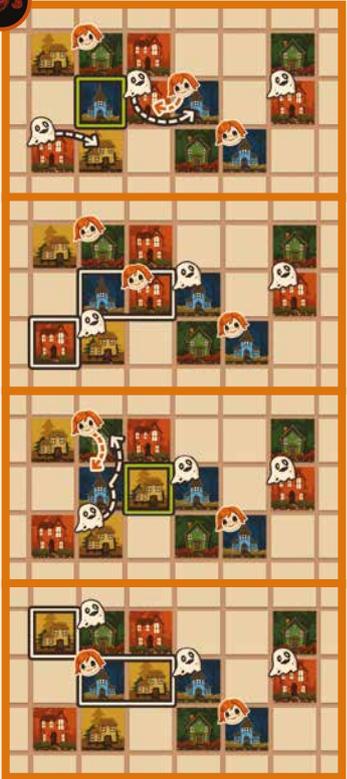
A 3x2 grid of 6 5x5 grids showing a ghost's path through a maze of houses. The path is indicated by a dashed line and a solid line. Green and white boxes highlight specific cells.

A 2x2 grid of 4 5x5 grids showing a ghost's path through a maze of houses. The path is indicated by a dashed line and a solid line. Green and white boxes highlight specific cells.

2



3



4



Editorial



Diseñadores

Marek Chodań, Michał Gryń

Ilustraciones

Joanna Michalska

Gestor de proyectos

Krzysztof Głoński

Director de producción

Adam Foland

Maquetación

Mateusz Czekala

Traducción al español

Ángel Martínez Murillo

Si tienes alguna duda de reglas o te faltan componentes,
escríbenos a contact@smartflamingo.pl
www.smartflamingo.pl