



REGLAS



SCORE™

5



Philip DuBarry
Philippe Tytgat



blue orange™
Hot Games Cool Planet

Prepárate para 12 subastas.

La mecánica es sencilla: apostar alto para ganar la carta que se está subastando. No te preocupes, no tienes porqué irte de la subasta con las manos vacías si pierdes. En cada ronda, las cartas que el ganador ha utilizado para pujar se repartirán entre los demás jugadores.

Dicho esto, ¿qué estrategia vas a utilizar para conseguir tus objetivos? ¿Arriesgarte, ir de farol o a lo seguro?

COMPONENTES

51 cartas de subasta que incluyen:

- 25 cartas iniciales, separadas en 5 grupos (A, B, C, D y E)
- 10 cartas ★
- 15 cartas ★★
- 1 carta ★★★

Anatomía de las cartas



Familia

Valor de la carta

Valor de desempate

Tipo de carta

*(A, B, C, D, E,
★, ★★ o ★★★)*

OBJETIVO DEL JUEGO

Consigue tantos puntos como puedas utilizando la carta de mayor valor que tengas de cada una de las 5 familias.

PREPARACIÓN

● Cada jugador coge 5 cartas iniciales (**A, B, C, D** o **E**) y empieza la partida con una mano que incluye

una carta de cada familia (**verde, roja, amarilla, morada** y **azul**), además de un rango de 5 valores de carta (**5, 10, 15, 20** y **25**). **1**

Si sois menos de 5 jugadores, deja las cartas iniciales que no utilizéis en la caja; no las vais a necesitar en esta partida.

● Con las 26 cartas de subasta restantes, haz un mazo de 12 cartas y colócalas boca abajo en el centro de la mesa:

- Coloca primero la carta ★★★, que será la última del mazo. **2**
- Baraja las 15 cartas ★★.
Coge 7 al azar y ponlas encima de la carta ★★★. **3**
- Baraja las 10 cartas ★.
Coge 4 al azar y ponlas encima de las 7 cartas ★★. **4**

- Deja las cartas que no utilizéis en la caja; no las vais a necesitar en esta partida.



Ejemplo de preparación de una partida de 4 jugadores.

Nota: La información sobre el tipo de carta (A, B, C, D o E y ★, ★★ o ★★★) solo sirve para preparar la partida y no tiene ninguna otra función en el juego.

¡Ya podéis jugar!

CÓMO SE JUEGA

Una partida de SCORE 5 dura 12 rondas consecutivas. En cada ronda, los jugadores intentarán ganar la carta que se está subastando.

RONDAS

En cada subasta debes seguir los siguientes 4 pasos en orden:

1- Revelar

Revela la primera carta de subasta del mazo poniéndola boca arriba en el centro de la mesa. Todos los jugadores pueden pujar por esta carta.

2- Pujar

Sin que nadie te vea, coge una serie de cartas de tu mano e intenta ganar la carta que se está subastando. Puedes utilizar tantas cartas como quieras, de una o

varias familias. Pon las cartas que hayas elegido boca abajo delante de ti, asegurándote de que el resto de jugadores pueda ver cuántas cartas estás usando para pujar. En este punto de la subasta también puedes esperar y no jugar ninguna carta de tu mano.

Ejemplo: La carta que se está subastando es verde y tiene un valor de 80. **Laura** juega 1 carta y la pone boca abajo delante de ella. **Francisco** juega 2, **Natalia** juega 2 y **Carla** juega 1.



Cuando todos los jugadores hayan jugado su(s) carta(s) y hayan comprobado cuántas cartas han jugado sus rivales, cada jugador podrá añadir o quitar cartas de su puja tantas veces como quiera. Los que no hubiesen jugado ninguna

carta antes también podrán añadir y quitar cartas en este punto.

Cuando todo el mundo haya finalizado su puja, continúa con el paso **3- Resolver la subasta.**

***Ejemplo:** Laura tiene muchas ganas de conseguir la carta que se está subastando. Decide añadir 1 carta para que su puja final sea de 2 cartas.*

***Francisco y Natalia** mantienen su puja en 2 cartas.*

*Al final **Carla** decide que no quiere participar en la subasta y vuelve a poner en su mano las cartas que había jugado.*

3- Resolver la subasta

Todos los jugadores que hayan participado en la subasta revelan a la vez las cartas que han jugado. El jugador que haya hecho la puja más alta se queda con la carta que se estaba subastando y la añade a su mano.

Nota: Todas las cartas que el ganador ha utilizado para pujar en esta subasta se quedan en la mesa.

► Si varios jugadores están empatados con la puja más alta, el que tenga el valor de desempate más alto en alguna de sus cartas reveladas gana la carta que se está subastando.

***Ejemplo:** Francisco jugó 2 cartas con un valor total de 40 y Natalia jugó 2 cartas con un valor total de 25. Carla no jugó ninguna carta. Laura jugó 2 cartas con un valor total de 50 por lo que gana la carta de la subasta (la carta verde de 80 puntos). Coge la carta y la añade a su mano.*

4- Repartir las cartas del ganador

Los jugadores que no han ganado la carta se reparten las cartas que están delante del jugador que ganó la subasta.

El jugador con la puja no ganadora más alta coge la carta que quiera de las que están delante del ganador de la subasta y la añade a su mano. El jugador con la segunda puja no ganadora más alta coge la carta que quiera de las cartas restantes, y así sucesivamente, hasta que se hayan repartido todas las cartas del ganador de la subasta.

➤ Si varios jugadores están empatados con la misma puja, el jugador con el valor de desempate más alto en alguna de sus cartas reveladas elige primero.

Importante: Los jugadores que no hayan jugado ninguna carta en esta subasta también recibirán cartas del ganador, pero lo harán después de todos los jugadores que sí hayan participado. Si varios jugadores no participaron en la subasta, estos revelan la carta de su mano con el valor de desempate más alto para decidir quién elige primero.

Nota: En algunos casos habrá jugadores que no cojan ninguna carta en este paso.

Ejemplo: **Francisco** pujó un total de 40, así que elige primero. Coge la carta de **Laura** con valor de 30.

Natalia es la siguiente porque pujó 25 y elige la carta de Laura con valor 20. Ya no quedan cartas delante de Laura, así que **Carla** no puede coger ninguna.

Nota: Si el número de cartas que hay que repartir es mayor que el número de jugadores, los jugadores siguen turnándose en el mismo orden hasta que se hayan repartido todas las cartas.

Ejemplo: **Laura** tiene 5 cartas delante de ella. Las cartas de Laura se reparten entre los otros jugadores de la siguiente manera:

Francis (40) coge una carta.

Natalie (25) coge una carta.

Carla (0) coge una carta.

Después **Francisco (40)** coge otra carta.

Y **Natalia (25)** coge la última carta.

Los jugadores que aún tienen cartas delante de ellos las cogen y las devuelven a su mano. Aquí termina la subasta.

Empieza una nueva ronda.

Subasta final: La última carta que se subasta es la carta ★★★ con un valor de **75**. Este comodín puede ser de cualquier color: el jugador que lo gane decidirá en qué familia lo incluirá a la hora de calcular la puntuación final cuando acabe la partida.



FIN DE LA PARTIDA

La partida termina tras 12 rondas, cuando ya no quedan cartas de subasta en el mazo. Todos los jugadores revelan la carta de mayor valor de cada una de las familias que tienen en la mano. Todas las demás cartas con valores inferiores se descartan.

RECORDATORIO: La carta ★★★ con valor de 75 es un comodín de color. El jugador que tenga esta carta elegirá **en qué familia la quiere incluir**. Puede elegir incluso una familia de la que no tiene ninguna otra carta.

El jugador con más puntos gana la partida. En caso de empate, el jugador con el valor de desempate más alto **en alguna de sus cartas** reveladas será el ganador.

EJEMPLO DE PUNTUACIÓN

Laura revela sus cartas: verde 5
+ morado 15 + amarillo 25 + rojo 40
+ azul 85 = **170** puntos.

Francisco revela sus cartas: decide utilizar la carta ★★★ con valor de 75 que ganó como si fuese verde. Por lo tanto tiene verde 75 + morado 45 + amarillo 55 + rojo 25 + azul 70 = **270** puntos.

Natalia revela sus cartas: verde 125 + morado 60 + amarillo 105 + rojo 20 + azul 135 = **445** puntos.

Carla revela sus cartas: verde 80 + morado 145 + rojo 115 + azul 120 = **460** puntos.

Aunque no tiene ninguna carta amarilla, **Carla** gana la partida con una puntuación final de **460** puntos.



15



© 2024 Blue Orange Edition. Score 5 y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange Edition, Francia. Juego publicado y distribuido bajo licencia Blue Orange, impasse Jean Lamour 97, 54700 Pont-à-Mousson, Francia. www.blueorangegames.eu. Traducción al español de Clara Dacosta Seijo y Gloria R. García para The Geeky Pen