

1

# Candy Time

NUEVO MODO DE JUEGO

## CANDY EXPRESS

Sé el más rápido en construir una cuadrícula de 9 losetas en la que todos los caramelos encajen perfectamente

Brain Picnic



### Preparación

Coloca todas las losetas boca abajo sobre la mesa y añade una *Ficha Caramelo* en el centro.

### Modo de juego

Cada jugador toma 6 losetas y todos les dan la vuelta a la vez. Rápidamente deben unir sus losetas de forma que los caramelos de los bordes encajen entre sí. El objetivo es construir una cuadrícula de 3x3, así que **no deben salirse de esa cuadrícula.**

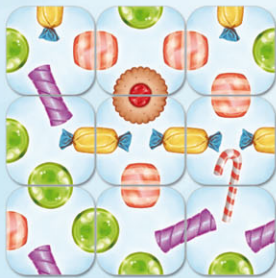
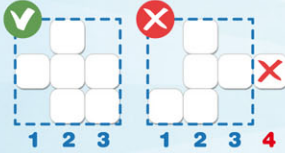
Después de encajar sus 6 losetas iniciales, los jugadores pueden empezar a darle la vuelta a las del centro hasta encontrar las 3 que les faltan para completar la cuadrícula. Una vez completada correctamente, el jugador más rápido en tomar la *Ficha Caramelo* gana esta ronda.

En ese momento se inicia otra ronda poniendo todas las losetas en el centro de la mesa y añadiendo una nueva *Ficha Caramelo*.

### Fin de la partida

Gana el primer jugador que consigue 2 *Fichas Caramelo*.

**Atención:** Está permitido recolocar las losetas de la cuadrícula.



2

# Candy Time

NUEVO MODO DE JUEGO

## CANDY COMBO

¿Estás preparado para subir el nivel? Candy Combo añade más interacción y estrategia al Candy Time de siempre

Brain Picnic



### Preparación

Toma 26 losetas al azar y colócalas boca arriba sobre la mesa tal como muestra la imagen. **No importa que los caramelos de los bordes encajen o no.** Deja las losetas restantes boca abajo al alcance de todos. Después, cada jugador toma 3 losetas que serán su mano inicial.

### Modo de juego

Se juega por turnos y en sentido horario. Se elige al azar el jugador inicial. En su turno, el jugador coloca una de las losetas de su mano junto a las que están en la mesa. **La única condición es que debemos completar al menos un caramelo.** Está permitido colocar la loseta en un hueco en el que los caramelos no encajen por todos los bordes que tocan. Es suficiente con que complete uno de ellos. Por ejemplo, se puede colocar una loseta que toca otras tres, pero que solo completa correctamente uno de los caramelos.

### Recogida de caramelos

Solo recogemos una loseta de la mesa al completar un caramelo básico. La loseta de nuestra mano que colocamos en la mesa **se queda en la mesa,** y nos llevamos las correspondientes a los caramelos completados correctamente. Si completamos 1 caramelo básico, tomamos 1 loseta; si completamos 2 caramelos básicos, tomamos 2 losetas, etc.

CARAMELOS BÁSICOS



Fresa Menta Limón Nube

3



CAREMOS ESPECIALES

### Bastón de Caramelo

Cada vez que completamos\* uno recibimos una *Ficha Caramelo* por valor de 2 puntos. **Ambas losetas que lo componen se quedan en la mesa.**

### Galleta

Al completar\* una galleta podemos jugar otra loseta de nuestra mano. **Ambas losetas que la componen se quedan en la mesa.** Está permitido completar varias galletas seguidas en el mismo turno. No podemos colocar losetas extra si ya no nos queda ninguna en la mano. Solo podemos reponer losetas al final del turno.

\*En la mesa, no en el puzle personal.

### Botín de caramelos

Los jugadores no apilan las losetas que recogen del centro de la mesa —como en el modo básico de Candy Time— sino que las utilizan para construir un puzle que será su **botín de caramelos.**

Cada jugador construye su propio puzle-botín y recibe puntos por los caramelos completados correctamente. **Las losetas del puzle deben encajar perfectamente por todos los lados.** Por tanto, no está permitido colocar una loseta junto a otra si el caramelo del borde no coincide.

Los jugadores deciden al final de su turno cómo colocar las losetas en el puzle, y deben pensarlo bien porque no podrán cambiarlas de posición más adelante. Si no es posible juntar 2 losetas, estas se colocan con un espacio en medio que se podrá rellenar en turnos futuros.

### Fin del turno

Después de jugar una loseta y añadir a su puzle los caramelos recogidos de la mesa, el jugador debe reponer su mano hasta volver a tener 3 losetas, siempre que quede alguna disponible para robar. Aquí termina su turno y empieza el del jugador a su izquierda.

### Fin de la partida

El juego termina cuando todos los jugadores se quedan sin losetas en la mano. Si algún jugador tiene una loseta que no puede combinar con ninguna de las de la mesa, la coloca en su puzle y se acaba la partida.

El jugador con más puntos en su botín es el vencedor. En caso de empate, comparten victoria.

**Atención:** Un jugador pasa el turno si no le quedan losetas en la mano o si las que tiene no encajan con ninguna de las de la mesa.

4

# Candy Time

NUEVO MODO DE JUEGO

## CANDY COMBO

¿Estás preparado para subir el nivel?

BrainPicnic.com

PUNTUACIÓN NIVEL 1

Cada caramelo completado correctamente en el puzle-botín vale 1 punto; las galletas y los bastones de caramelo también.

PUNTUACIÓN NIVEL 2  
(NIVEL 1 + 2)

Los jugadores obtienen 5 puntos extra si completan 5 caramelos diferentes en una misma línea o columna de su puzle. Si esa línea o columna tiene más de 5 elementos, alguno de ellos puede estar repetido. Los jugadores obtienen 8 puntos extra si completan los 6 tipos de caramelos diferentes en una línea o columna. Nota: Está permitido contar un mismo caramelo para completar un combo horizontal y otro vertical.

PUNTUACIÓN NIVEL 3  
(NIVEL 1 + 2 + 3)

NUEVO

ikonikus

Jugar con las emociones nunca ha sido tan divertido

MIX IT  
MONSTER EDITION