# Punch Bowl


WHEN LIFE GIVES YOU GIANT FRUITS
PUNCH BOWL
RUNAWAY PARADE GAMES
MAKE GIANT PUNCH

ES Español

TEXTO E INTRODUCCIÓN

Cuando la vida te da frutas gigantes, haz un ponche gigante.
Nadie sabe cuándo empezaron a crecer las frutas gigantes, pero todos están de acuerdo en que hacen un ponche legendario. Conviértete en el líder de una de las cuatro facciones —naranja, limón, uva o fresa— y guía a un grupo de juerguistas a la victoria.
Compite con las otras facciones para llevar los ingredientes más deseados a tres enormes poncheras antes de que sean servidas. Pesca las frutas de tus oponentes, añade montones de las tuyas e introduce ingredientes especiales para inclinar la balanza. Cuando se sirve un ponche, el ganador añade una parte a su taza, junto con codiciados cubitos de hielo para obtener diferentes bonificaciones.
¿Podrás superar a tus oponentes para ganar la gloria eterna y una taza de ponche rebosante?

Diseñado por Gwen Ruelle & Sam Bryant
Arte por Kevin Ruelle
©2025 Runaway Parade Games LLC. Todos los derechos reservados.

COMPONENTES

68 Gemas de fruta: 17 naranjas, 17 limones, 17 fresas y 17 uvas

4 Tableros de reserva: Guarda tus frutas y cartas de juerga

3 Poncheras: Compite por añadir las mejores frutas a los tres ponches de la mesa

1 Dado de servicio: Para hacer avanzar los ponches

20 Cubitos de hielo: Para otras bonificaciones

4 Seltz: Para bonificaciones de seltzer

4 Tazas: ¡Llena tu taza para ganar!

1 Huerto: Un fondo común de frutas

48 Cartas de juerga: 4 mazos de 12 cartas cada uno

18 Recetas: Muestran las características de un ponche

3 Cucharones: Indican que un ponche está listo para servir

6 Anillos de oro: Marcan los ingredientes especiales

## RESUMEN DEL JUEGO

Punch Bowl se juega a lo largo de una serie de rondas. En cada ronda, robarás tres cartas de juerga de tu mazo y elegirás una para jugar, una para guardar para más tarde y una para eliminar por completo del juego. Las cartas pueden añadir frutas a los tres ponches y manipularlos de varias maneras. Roba frutas a otros jugadores, intercambia con el huerto o cambia el ingrediente especial para hacer que ciertas frutas valgan más. Cuando se sirve un ponche, quien tenga el valor más alto de fruta puede añadir frutas a su taza, ganando puntos. Además, gana seltz y cubitos de hielo por alcanzar varias bonificaciones. Pero asegúrate de usar todas tus frutas, ya que las que queden pudriéndose en tu reserva al final del juego valdrán puntos negativos.

## OBJETIVO

¡El jugador con la taza de ponche más rebosante —el total más alto de frutas, cubitos de hielo y seltz en su taza— gana la partida! Ver detalles de puntuación en la pág. 11.

TÉRMINO IMPORTANTE

Cuadrante: Tu cuadrante es la sección triangular de cada ponche que coincide con tu facción. Al añadir fruta, añádela a tu cuadrante a menos que se indique lo contrario. Ejemplo: En la imagen (derecha), el cuadrante del jugador limón está delineado en azul.

PREPARACIÓN

1. Coloca los tres ponches en el centro de la mesa, al alcance de todos los jugadores. Cada ponche debe estar alineado de la misma manera. Ejemplo (arriba): El cuadrante del limón en cada tablero está en la parte superior izquierda.
2. Baraja las recetas y coloca una carta boca arriba al lado de cada ponche. Coloca las cartas restantes boca abajo en un mazo a un lado.
3. Deja a un lado los cubitos de hielo, los cucharones y los anillos de oro en pilas separadas.
4. Coloca el huerto a un lado de los ponches y pon fruta en el huerto según la tabla:

   2–3 jugadores: 4 frutas de cada tipo (16 frutas en total)

   4 jugadores: 5 frutas de cada tipo (20 frutas en total)
5. Coloca una taza y un tablero de reserva frente a cada jugador. Devuelve el resto a la caja.
6. Dale a cada jugador un mazo de 12 cartas de juerga que coincida con el cuadrante de fruta orientado hacia ellos (su facción). Cada jugador baraja sus cartas y las coloca boca abajo en el espacio "juerga" de su reserva. Retira el mazo de espíritus (ver pág. 12 para el modo en solitario).

7. Dale a cada jugador tres frutas de cada tipo y un seltz. Cada jugador añade sus frutas a los espacios correspondientes de su reserva y coloca el seltz en la esquina superior derecha.
8. Cuando termines de preparar tu reserva, ¡levanta tu taza para hacer un brindis! El primer jugador en hacerlo coge el dado de servicio y se convierte en el primer jugador.

## DESARROLLO DEL JUEGO

Cada ronda tiene tres pasos: Selecciona tus cartas, Haz una acción y Haz avanzar un ponche.

## SELECCIONA TUS CARTAS

Todos los jugadores hacen simultáneamente lo siguiente:

1. Roba las tres primeras cartas de tu mazo de juerga. (Si está vacío, baraja tu pila de Descanso).
2. Elige una carta para JUGAR, una para DESCANSER y otra para DESCHARTAR (eliminar).

   JUGAR: Conserva esta carta en tu mano para jugarla esta ronda.

   DESCANSER: Guarda esta carta para más adelante. Colócala boca arriba en el espacio Descanso.

   DESCHARTAR: Coloca esta carta boca abajo al lado de tu reserva. Se elimina del mazo para el resto del juego.
3. Espera a que todos los jugadores tengan una carta en la mano antes de continuar.

## HAZ UNA ACCIÓN

Comenzando por el primer jugador y en el sentido de las agujas del reloj, juega tu carta seleccionada de arriba a abajo. Luego, descártala boca arriba en tu pila de Descanso.

## HAZ AVANZAR UN PONCHE

El primer jugador tira el dado de servicio: Tira el dado. Haz avanzar el ponche correspondiente al símbolo O vuelve a tirar (debes aceptar el segundo resultado).
Haz avanzar el ponche: Si la ponchera no tiene cucharón, colócalo. Si la receta tiene un icono de cucharón, realiza la acción inmediatamente.
Si la ponchera ya tiene un cucharón, síervela inmediatamente y puntúala (ver pág. 8).
Pasa el dado: Pasa el dado de servicio al jugador de la izquierda.

## INGREDIENTES ESPECIALES Y SERVICIO

## INGREDIENTES ESPECIALES

Todas las frutas valen un punto, a menos que sean un ingrediente especial (valen dos puntos).

Establecer: La primera fruta añadida a un ponche sin ingrediente especial fijado se convierte en ingrediente especial y recibe un anillo de oro.

Cambiar/Mover: Si retiras o mueves una fruta con anillo de oro, retira el anillo. Esa fruta deja de ser ingrediente especial.

## SERVIR UN PONCHE

Cuando se sirve un ponche:

1. Resuelve las acciones de servir de la carta de receta.
2. Puntúa el ponche (1.er y 2.º lugar).
3. El ganador coge HASTA el número de frutas indicado en la receta de su cuadrante y las añade a su taza.
4. Otorga la bonificación de facción y los seltz.
5. Mueve las frutas restantes al huerto.
6. Reemplaza la receta por una nueva.

## BONIFICACIONES Y CUBITOS DE HIELO

Bonificación de receta: El primer jugador en conseguir la combinación de frutas requerida gana inmediatamente dos cubitos de hielo para su taza.

Bonificación de facción: Si ganas un ponche cuyo ingrediente especial coincide con tu facción, recibes un cubito de hielo.

Seltz: Se puede colocar en un ponche en lugar de una fruta. Quien gane ese ponche se lleva TODOS los seltz presentes a su taza (cada seltz en la taza vale 2 puntos al final). Si te queda el seltz en la reserva al final, ¡pierdes 2 puntos!

## FIN DEL JUEGO Y PUNTUACIÓN FINAL

El juego termina si un jugador se queda sin frutas ni seltz en su reserva O si no puede robar 3 cartas al inicio de la ronda.

## PUNTUACIÓN FINAL

1. Sirve inmediatamente los 3 ponches y puntúalos.

2. Cuenta todo lo que hay en tu taza: Frutas y cubitos de hielo = 1 punto cada uno; Seltz = 2 puntos cada uno.

3. +1 punto por cada tipo de fruta que hayas agotado por completo de tu reserva.

4. -1 punto por cada fruta que te quede en la reserva (¡está podrida!). -2 puntos si aún tienes tu seltz.

## CINCO JUGADORES Y MODO EN SOLITARIO

5 Jugadores: Utiliza el mazo con anillos de oro en el reverso. El 5.º jugador usa las cartas de círculo en el centro de los ponches como su cuadrante.

Modo en solitario: Juegas contra los Espíritus del Ponche. ¡El espíritu gana todos los empates! Roba una carta del mazo de espíritu en cada turno. Necesitas al menos 10 puntos finales tras restar los puntos del espíritu para ganar.