

## SWEET TAKES – MANUAL DE INSTRUCCIONES

### Juego de cartas de bazas para 2 a 5 jugadores

Edad recomendada: 8+

Duración: 30 minutos

### OBJETIVO DEL JUEGO

**Sweet Takes** es un juego de cartas por bazas que se juega en 12 rondas.

En cada ronda, los jugadores juegan una carta de su mano o de su reserva secreta.

¡La carta del primer jugador determina el palo que los demás deben seguir... si pueden!

Juega la carta más alta de un palo y gana esa baza, añadiendo todas las cartas de ese palo a tu pila de puntuación.

**¡Quien tenga más puntos después de 12 rondas gana la dulce victoria!**

### PREPARACIÓN

- Determina cuántos palos se usarán según el número de jugadores:

Número de jugadores	Palos que se usan
2	3
3	4
4	5
5	6

- Baraja los palos seleccionados y reparte **9 cartas a cada jugador**. Los jugadores pueden mirar sus cartas (¡pero no mostrarlas!).
- Reparte a cada jugador **3 cartas boca abajo** para su **reserva secreta**. ¡Nadie puede ver esas cartas hasta que las juegue!
- Si sobran cartas, devuélvelas a la caja.

### ¿QUÉ ES UNA BAZA?

Una **baza** se compone cuando cada jugador juega una carta boca arriba en el centro del área de juego.

El jugador que haya jugado la **carta más alta de un palo** gana la baza y recoge todas las cartas de ese palo.

**Cuanto más cartas ganes, más puntos obtienes.**

### CÓMO JUGAR UNA RONDA

¿Quién empieza?

Empieza quien **comió dulces más recientemente**. Entrega la carta de turno a ese jugador. El juego continúa en sentido horario.

**Si eres el primer jugador en la ronda:**

- Tú decides el **palo inicial**.
- Todos los demás deben jugar una carta de ese palo, si pueden.
- Si prefieren no hacerlo, pueden jugar una carta de la reserva secreta (sin mirarla).
- Juega una carta de tu mano o de tu reserva secreta boca arriba en el centro. ¡No mires la carta secreta antes de jugarla!

**Si eres el segundo jugador:**

- Juega una carta de tu mano o de tu reserva secreta.
- Si juegas desde la mano, **debes seguir el palo inicial si puedes**.
- Si no puedes, juega cualquier carta (esto define el **palo secundario**).
- Si usas la reserva secreta, no mires la carta.

**Si eres el tercer, cuarto o quinto jugador:**

- Juega una carta de tu mano o de tu reserva secreta.
- Si juegas desde la mano:
  - Debes seguir el palo inicial si puedes.
  - Si no puedes, debes seguir el palo secundario si puedes.
  - Si no puedes ninguno, juega cualquier carta.
- Si juegas desde la reserva secreta, no la mires.

---

**RECOGER CARTAS PARA PUNTUAR**

- El jugador con la carta **más alta del palo inicial** recoge **todas las cartas jugadas de ese palo**.
  - Luego, el jugador con la carta más alta del **palo secundario** recoge las de ese palo.
  - Finalmente, el jugador con la carta más alta del **palo restante** recoge esas cartas (si las hay).
  - Las cartas recogidas se colocan en tu **pila de puntuación**:
    - La carta de mayor valor de cada palo se coloca **boca arriba**.
    - Las demás cartas del mismo palo se colocan **boca abajo**.
-

## SIGUIENTE RONDA

- Si **solo un jugador ganó cartas**, él comienza la siguiente ronda (aunque ya haya empezado la anterior).
  - Si varios jugadores ganaron cartas, el **último jugador en orden de turno que ganó una baza** empieza la siguiente ronda.
  - Pásale la carta de turno a esa persona.
- 

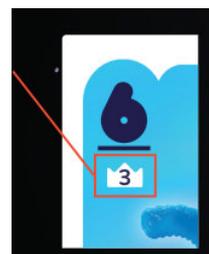
## ¿QUÉ PASA SI TE QUEDAS SIN CARTAS?

- Si ya no tienes cartas en la mano pero aún tienes en tu reserva secreta, **debes jugar una de la reserva**.
  - Si no te quedan cartas en la reserva pero sí en la mano, **debes jugar una de la mano**.
- 

## FIN DEL JUEGO – ¿QUIÉN GANA?

El juego termina tras **12 rondas**. Entonces:

1. Suma los puntos de todas las cartas **boca arriba** en tu pila de puntuación.
2. Cada carta **boca abajo** vale **1 punto adicional**.
3. El jugador con **más puntos totales gana**.



En caso de empate:

- Gana quien tenga **más cartas** en su pila de puntuación.
  - Si el empate persiste, ¡los jugadores comparten la dulce victoria!
- 

## MODOS ALTERNATIVOS DE JUEGO

**Modo Torneo – 3 Sets de 12 Rondas:**

- Juega **3 sets** de 12 rondas cada uno.
- Tras cada set, los jugadores **recolectan todas las cartas por separado según su palo**.
- Puedes cambiar palos no usados entre sets.
- El jugador con el mayor total de puntos **tras los 3 sets gana**.
- En caso de empate:
  - Gana quien tenga más puntos en el **tercer set**.

- Si sigue empatado, gana quien tenga **más cartas**.
  - Si aún sigue el empate, ¡comparten la victoria!
- 

## CONTENIDO DEL JUEGO

- 60 cartas Sweet Takes (10 por cada palo):
    - 10 anillos morados
    - 10 gusanos azules
    - 10 estallidos verdes
    - 10 ositos amarillos
    - 10 espirales blancas
    - 10 botones rosas
  - 1 carta de seguimiento de turno
- 

## CREDITOS

- Diseño del juego: **Hisashi Hayashi**
- Ilustraciones: **Luke Lucas**
- Fabricado por: **Hasbro SA**
- Contacto consumidor:
  - EE.UU./Canadá: 1-800-255-5516
  - Australia/Nueva Zelanda: [hasbro.com](https://www.hasbro.com)
  - Reino Unido: 00800 22427276 / [consumer\\_affairs@hasbro.co.uk](mailto:consumer_affairs@hasbro.co.uk)
- Representado en Europa por Hasbro NL y Hasbro UK.
- © 2025 Hasbro. SWEET TAKES y HASBRO son marcas registradas.