

# Bingo!

## LA RESIDENCIA

Autor: Hugo Morón Arroyo



20-45m



2-4 jugadores



Edad 8+

Género/Ambientación: Juego familiar. Movimiento por dados. Subastas  
Los jugadores son abuelos en una residencia. El mejor pasatiempo está en peligro: las bolas del bingo se han perdido y hay que recuperarlas!

### Descripción:

Cada jugador empieza en su dormitorio y *tendrá que recorrer la residencia* para buscar en sus diferentes estancias las bolas del bingo.

Mediante dados y cartas se mueven y realizan acciones, buscan en las estancias y *boicotean* al resto de jugadores. Cuando hay subasta, todos pujan por llevarse la bola ganadora. Cada vez que se consigue una bola se ganan puntos.

### Componentes:

Tablero

90 cartas bingo

10 cartas de objetivo

8 cartas de ayuda (2 para cada jugador)

4 meeples (rojo, verde, amarillo y azul)

20 dados de 6 caras (5d6 de cada color)

37 bolas de puntuación.

### Cómo jugar a Bingo!

El orden de juego será de mayor edad a menor.

El jugador activo comprueba que tiene al menos 4 cartas en la mano. De no ser así roba hasta tener 4. También comprueba si tiene carta de Objetivo, de no ser así roba una carta de Objetivo.

El jugador activo *coge los dados y los tira*. Elige dos de esos dados. Con uno moverá tantas casillas como indique el número. Con el otro número hará la habilidad de ese número.

Si gasta el movimiento y termina en una estancia, el jugador roba 1 carta del mazo y deja un dado de su color en la estancia.

Ahora esa estancia y el dado no se pueden utilizar por este jugador.

Si se completa el objetivo, se descubre la carta y se obtienen tantos puntos como ésta indique.

Si no hay Subasta al final del turno, juega el siguiente en edad.

Si hay Subasta, el jugador activo elige una de las 5 cartas para subastar. Todos los jugadores pujarán por esa bola con sus cartas.

A la de 3, todos mostrarán su carta pujante, y la carta que más se aproxime a la elegida ganará la puja.

El ganador obtiene un punto de victoria y se realizan las habilidades descritas tanto en la carta subastada como en la ganadora.

*Las cartas jugadas y la de Bingo se descartan.*

Se repone desde el mazo de Bingo, el hueco que hubiese.

Los demás jugadores robarán 1 carta del mazo antes de continuar con el siguiente turno.

### Quien consiga 10 puntos gana la partida.

Si el mazo de Bingo se acaba, ganará quien tenga más puntos.

• En el patio recuperas dados

• Al entrar en estancia robas 1, y dejas uno de tus dados

**Eliges 2:**

- Uno para mover
- Otro para habilidad

- 1: A jugar! Hay subasta al final del turno.
- 2: Vuelve a lanzar este dado y utilízalo para mover más.
- 3: Si estás en el pasillo, roba 1 del mazo.
- 4: Cambia un dado de sitio.
- 5: Salta un cruce. (no pagas carta)
- 6: Roba +1 en estancia.

\*Si salen dobles se puede mover, utilizar la habilidad y repetir una de estas dos.

• Al completar el objetivo te llevas puntos

• La elegida es la subastada. Todos pujan.

• El ganador se lleva 1 punto y realiza las habilidades.