



COMPONENTES

Dados de Ingredientes

40 dados divididos en 4 colores:

- 10 Café — Chocolate / Canela / Café
- 10 Rojos — Frambuesa / Mermelada / Frutos rojos /Red Velvet
- 10 Amarillos — Vainilla / Crema pastelera / Limón
- 10 Verdes — Pistacho / Menta / Manzana

El número del dado representa la calidad del ingrediente:

- 1 = Muy mala calidad
- 6 = Excelente calidad

Cartas de Receta

Cada receta muestra:

- Nombre del postre.
- Espacios de colores donde colocar dados.
- Color dominante decorativo.
- Cantidad de ingredientes requeridos.

Las recetas pueden requerir:

- 2 ingredientes
- 3 ingredientes
- 4 ingredientes
- 5 ingredientes

Importante:

Dulce Venganza

En la feria del barrio no basta con cocinar bien.

También hay que sobrevivir a ingredientes sospechosos, recetas arruinadas y rivales demasiado competitivos.

En **Dulce Venganza**, de 2 a 5 jugadores compiten por convertirse en la mejor repostera de la kermés completando recetas, utilizando ingredientes de alta calidad y saboteando cuidadosamente los postres de sus oponentes.

- Las recetas de 2, 3 y 4 ingredientes nunca repiten colores.
- Solo las recetas de 5 ingredientes pueden repetir colores.

Fichas de Galleta

Representan Sobornos dulces para los jueces que permiten modificar las reglas durante tu turno.

Tablero de Puntaje y marcadores de avance

Se utiliza para registrar los puntos de todos los jugadores.

Bolsa para los dados

OBJETIVO DEL JUEGO

Obtén más puntos que tus rivales completando recetas de alta calidad.

Cuando un jugador completa su séptima receta marca la última ronda. Al terminar la ronda se miden las mayorías y se ve quien juntó más puntos.

PREPARACIÓN

1. Repartir las recetas iniciales

Antes de barajar el mazo, cada jugador recibe:

- 1 receta de 4 ingredientes
- 1 receta de 5 ingredientes

Las coloca bocarriba frente a sí. Deben ser de distinto color de fondo.

2. Preparar el mazo

Baraja todas las recetas restantes.

Revela 5 recetas para formar el Mercado de Recetas.

3. Preparar los dados

Coloca todos los dados en la bolsa. Luego:

- Saca 9 dados al azar.
- Forma 3 grupos de 3 dados.
- Déjalos visibles en el centro de la mesa.

Esto forma el Mercado de Dados. Siempre habrá 3 grupos de 3 dados al inicio del turno de cada jugador.

4. Fichas de galletas

Cada jugador recibe 4 Fichas de Galleta.

5. Jugador inicial

Comienza quien haya horneado algo más recientemente.

RESUMEN DEL JUEGO

Durante tu turno:

1. Eliges un grupo de dados.
2. Lanzas esos dados.
3. Colocas los dados en recetas.
4. Se puntúan las recetas completadas.
5. Tomas nuevas recetas si es necesario y reponer dados en el mercado

CÓMO FUNCIONAN LAS RECETAS

Cada espacio acepta un dado del color indicado.

Ejemplo:

Una receta podría requerir:

- 1 rojo
- 1 amarillo
- 1 verde
- 1 marrón

Solo pueden colocarse dados del color correspondiente.

PUNTUACIÓN DE LAS RECETAS

Cuando una receta se completa:

1. Suma todos los valores de los dados de la receta.
2. Suma ese total en el tablero.
3. Devuelve los dados a la bolsa.
4. Guarda la receta en tu área de recetas completadas.

Ejemplo

Una receta de 2 ingredientes puede obtener contiene: 6 + 6

Puntúa **12 puntos**

Otra receta de 5 ingredientes puede obtener: 1+2+3+2+4

También puntúa **12 puntos**

Las recetas pequeñas son más rápidas de completar, aunque también pueden cerrarse muy rápido fuera del turno.

RECETAS PREMIUM

Si todos los dados de una receta tienen valor **4 o más** la receta obtiene **+3 puntos**

Ejemplo

Una receta contiene 4+5+6+4 Suma 19 puntos

Además, recibe +3 puntos de Receta Premium (todos los valores sobre 4 puntos)

Total **22 puntos**

EJEMPLO DESARROLLO DEL TURNO

Cada turno tiene cuatro fases.

FASE 1 — ELEGIR INGREDIENTES

Elige uno de los tres grupos del Mercado de Dados. Toma los 3 dados de ese grupo y lánzalos.

FASE 2 — COLOCAR DADOS

Debes colocar todos los dados obtenidos. Los dados pueden colocarse en tus recetas o en las recetas de otros jugadores. Siempre respetando los colores indicados.

Regla: La comida no se tira. Si un dado puede colocarse legalmente en alguna receta activa de cualquier jugador **Debe colocarse.**

Solo si un dado no puede colocarse en ninguna receta activa, se devuelve inmediatamente a la bolsa.

SABOTAJE

Puedes colocar dados en recetas rivales para:

- Reducir su puntaje posible final.
- Impedir una Receta Premium.
- Forzar el cierre de una receta.
- Acelerar el final de la partida.

Pero recuerda que completar recetas rivales también puede beneficiarlos, ya que aun cuando sume pocos puntos, de todas maneras, suma.

FASE 3 — COMPLETAR RECETAS

Cuando una receta queda llena se puntúa inmediatamente. Los dados vuelven a la bolsa. La receta se guarda como completada.

Esto ocurre durante el turno del mismo jugador o, fuera de turno, como consecuencia de un sabotaje.

FASE 4 — NUEVAS RECETAS

Después de puntuar elige inmediatamente una nueva receta del Mercado. Repón inmediatamente el Mercado de Recetas por cada receta tomada hasta volver a tener 5 cartas visibles.

Reponer el Mercado de dados

Después de elegir un grupo saca nuevos dados de la bolsa y completa nuevamente los grupos hasta tener 3 grupos de 3 dados.

FICHAS DE GALLETA

Durante tu turno puedes usar Fichas de Galleta para obtener ventajas especiales. Puedes usar varias en el mismo turno. Con estas puedes:

Un Toque de Azúcar

Vuelve a lanzar cualquier cantidad de los dados obtenidos este turno antes de colocarlos.

Cambio de Recetas

Descarta todas las recetas del Mercado. Luego revela 5 nuevas recetas.

Innovación

Puedes colocar un dado en un espacio, aunque el color del dado no coincida con el color requerido. El valor del dado se mantiene normalmente.

Ingrediente Extra

Obtén y lanza un dado adicional este turno. Este dado lo tomas directamente de la bolsa de dados a tu elección. Ese dado sigue las reglas normales de colocación.

REGLAS IMPORTANTES

Los dados no se mueven. Una vez colocado un dado en una receta no puede cambiar de espacio o retirarse.

El dueño de la receta siempre puntúa. No importa quién colocó los dados. Los puntos siempre pertenecen al dueño de la receta.

Debes usar los dados que puedas colocar. Si existe un espacio legal para un dado debe colocarse.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando un jugador completa **7 recetas**. Se termina la ronda actual para que todos los jugadores tengan la misma cantidad de turnos.

Luego se realiza la puntuación final.

BONOS FINALES

Mayorías por Color Dominante

Cada receta posee uno de los siguientes colores dominantes:

- Marrón
- Rojo
- Amarillo
- Verde

Al final de la partida el jugador con más recetas completadas de cada color obtiene **+5 puntos**

Cada color se evalúa por separado.

Si 2 jugadores empatan en mayoría de color dominante, todos los empatados obtienen **+3 puntos**

Ejemplo

Ana tiene:

- 3 recetas rojas
- 2 amarillas

Carla tiene:

- 2 recetas rojas
- 4 amarillas

Ana recibe:

+5 puntos por mayoría roja.

Carla recibe:

+5 puntos por mayoría amarilla.

DESEMPATES EN PUNTAJE FINAL

Si dos o más jugadores empatan en puntos gana quien haya completado más recetas.

Si el empate continúa, gana quien conserve más Fichas de Galleta. Si aún persiste el empate, los jugadores comparten la victoria.

CONSEJOS PARA TU PRIMERA PARTIDA

- Las recetas pequeñas son rápidas y pueden otorgar puntos fáciles.
- Un solo dado de valor bajo puede arruinar una Receta Premium.
- A veces sabotear una receta vale más que mejorar una propia.
- Observa los colores dominantes que coleccionan tus rivales.

En **Dulce Venganza** no basta con cocinar bien. También debes saber cuándo mejorar tus recetas, cuándo aprovechar una oportunidad y cuándo arruinar discretamente el postre perfecto de alguien más.

¡Que comience la competencia!