



### **JUGADORES:**

2-6 (si se suma otro mazo los números se duplican, es decir pueden jugar hasta 12)

### **PREPARANDO LA PARTIDA:**


El mazo cuenta con 18 cartas bomba y 12 cartas escudo, con lo que cuantos menos jugadores jueguen habrá más bombas por jugador, si se desea antes de empezar la partida se puede armar el mazo de tal manera que queden el tripe de bombas que de jugadores y el doble de escudos (es decir, si hay por ejemplo 3 jugadores, utilizar 9 bombas y 6 escudos).

Antes de arrancar cada ronda, se reparte 1 carta a cada jugador, esta carta no debe ser mostrada al resto de los jugadores a menos que se trate de una carta especial, en cuyo caso como las reglas lo indican debe ser visible todo el tiempo para el resto de los jugadores. Si esta carta es una bomba el jugador debe devolverla al mazo y se le debe repartir otra. Una vez que todos los jugadores tienen su carta (y no es una bomba), se mezcla el mazo y el juego comienza.

En la primera ronda el primero en levantar se define por un criterio que dispongan los jugadores, el rol de repartidor es indistinto pero se sugiere que sea el jugador a la izquierda del primero que levanta.

En las sucesivas rondas, el jugador que ganó en la anterior ronda será el primero que levante en la siguiente.





### **DINÁMICA DE LA RONDA:**

Cada turno el jugador levantará una carta del mazo y se la mostrará al resto de los jugadores, si la carta es una BOMBA  y el jugador no tiene una carta de ESCUDO o ÁNGEL, este jugador está fuera de juego. Si la carta no es una BOMBA,


el jugador la incorpora a su mano. Luego el jugador puede jugar una carta de acción que ya tuviera en la mano o pasar el turno.

- No se puede jugar una carta de acción en el mismo turno que fue levantada.
- Solo se puede jugar una carta de acción por turno.
- Jugar una carta de ESCUDO cuando se levanta una BOMBA cuenta como jugar una carta de acción y por lo tanto ya no se puede jugar otra carta de acción en ese turno.



Existen 5 tipos de cartas de acción:

- Carta ESCUDO : El jugador que posea esta carta puede utilizarla para neutralizar una carta BOMBA y no quedar fuera de juego cuando la levanta. Si un jugador levanta una BOMBA y tiene una carta ESCUDO en su mano, debe descartar las dos y sigue en juego (no puede utilizar otra carta de acción en este turno y por lo tanto debe pasar luego de haber neutralizado una bomba)
- Saltea el turno : El jugador que posea esta carta puede usarla antes de levantar una carta del mazo (es la única carta que puede ser utilizada antes de levantar) para saltar su turno y no levantar carta. Si el jugador decide saltar su turno ya no puede realizar ninguna otra acción.
- Mirar el futuro : El jugador que juega esta carta puede tomar las 2 cartas de la parte superior del mazo, mirarlas sin mostrárselas a nadie y luego volver a ponerlas arriba del mazo en el orden que desee.
- Robar 2 : Cuando un jugador utiliza esta carta, el siguiente jugador en la ronda debe levantar 2 cartas del mazo en lugar de 1 en su turno.
  - o Consideraciones especiales para “Robar 2”:


- El jugador que roba las dos cartas debe hacerlo en el orden que provienen del mazo, y mostrar primero una y luego la otra.
- Si un jugador levanta una carta BOMBA como primera y no posee una carta ESCUDO o ÁNGEL en su mano, este jugador esta fuera de juego, aun cuando la segunda carta que saque sea una carta ESCUDO o ÁNGEL. En cambio, si el jugador levanta como primera carta una carta ESCUDO o ÁNGEL y como segunda carta una carta BOMBA, la primera puede ser utilizada para desactivar a la segunda. Este jugador ya no puede utilizar ninguna otra carta de acción en este turno y debe pasar.
- Si el jugador al que le aplican el roba dos posee una carta de saltea puede saltar una de las dos cartas que le toca robar pero debe robar la otra (puede ser la primera o la segunda, es a elección), asimismo si tiene 2 cartas de saltea puede saltar las dos cartas del roba 2 y pasar su turno


- Girar : Cuando un jugador juega esta carta la ronda cambia de sentido, es decir si se estaba jugando hacia la derecha pasa hacia la izquierda y viceversa, si solo quedan dos jugadores el jugador que la utiliza puede decidir jugarla para repetir su turno. Esto es opcional y el jugador que utiliza la carta debe anunciar con qué fin lo está haciendo.

Existen 4 cartas especiales:

- ANGEL GUARDIAN  → el jugador que lo posee es inmune ante la acción que desee, sea una carta BOMBA, un levanta 2, etc. Solo una vez y en el momento que lo crea conveniente. Una vez utilizada la carta ÁNGEL es descartada.
- TROGLODITA  → El jugador que lo posee puede hacer que una sola vez, y durante su turno, todos los otros jugadores levanten una carta. Una vez utilizada la carta TROGLODITA es descartada. Si luego de haberla usado, el

jugador pasa, el jugador que sigue debe levantar una carta normalmente (además de la que ya haya levantado por la utilización del troglodita)

- **LADRÓN**  → El jugador que lo posee puede robarle a otro jugador una carta de su mano (no puede mirar las cartas del rival, debe hacerlo a ciegas). No puede robar una carta especial. Una vez utilizada la carta **LADRÓN** es descartada. La carta robada puede ser utilizada en el mismo turno.

- **ASESINO**  → El jugador que lo posee puede utilizarlo durante su turno como una carta **BOMBA** contra otro jugador de su elección, si el jugador que recibe el asesino no posee una carta **ÁNGEL**, este último está fuera de juego. Es decir la única forma de neutralizar a esta carta es con un **ÁNGEL**, los escudos no sirven. Una vez utilizada la carta **ASESINO** es descartada

Cuando un jugador levanta una carta especial debe mantenerla en la mesa a la vista de todos los jugadores durante el resto del juego hasta que la utilice, una vez utilizada la carta especial debe ser descartada como todo el resto de las cartas.

Las reglas de cartas de acción no aplican a las cartas especiales, es decir:

- La carta especial puede ser jugada el mismo turno que es obtenida
- La carta especial no puede ser robada del jugador que la posee
- La carta especial puede ser jugada aun cuando ya se jugó una carta de acción en ese turno
- Puede jugarse más de una carta especial durante el mismo turno

### **SISTEMA DE PUNTUACIÓN:**

Los últimos 3 jugadores que quedaron en juego se llevan 1, 2 y 3 puntos respectivamente según su posición, es decir, el último jugador en quedar con vida 3 puntos, el anteúltimo 2 puntos y el antepenúltimo 1 punto, el resto de los jugadores no obtienen puntos en esa ronda. Gana el juego el primer jugador que consiga 10 puntos en total. (si se juega de a dos jugadores sumarán 2 y 1 punto).

**En el caso de que dos o más jugadores lleguen o pasen los diez puntos en la misma mano, en primera instancia ganará el jugador que más puntos tenga. Si empatan en puntos, se procederá a una ronda de muerte súbita. En ella, los jugadores que estén empatados procederán a sacar cartas del mazo y ni las cartas de acción ni las cartas especiales serán incorporadas a la mano de cada jugador ni tienen efecto. A medida que van sacando bombas los jugadores quedan fuera de juego y el último en quedar con vida será el ganador.**