

Raj



Un juego de Alex Randolph

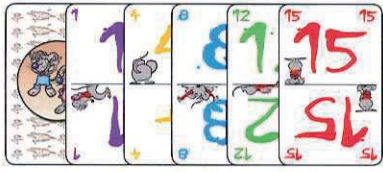
Jugadores: 2 a 5
Edad: a partir de 8 años
Duración: 20 minutos por partida aproximadamente

Componentes

75 cartas de jugador

10 cartas de ratón

5 cartas de buitre



cartas de jugador

cartas de puntuación

Resumen y objetivo del juego

Juega la carta correcta en el momento oportuno para conseguir valiosos ratones. Cuantas más cartas de ratón tengas al final de la partida, mejor. Pero cuidado, los buitres están acechando y pueden lastrarte con un montón de puntos negativos.

El jugador que consiga más puntos después de 15 rondas gana el juego.

Preparación

Cada jugador elige un color y toma el mazo correspondiente de 15 cartas de jugador que muestran valores del 1 al 15. Si hay menos de 5 jugadores, se dejan las cartas de jugador restantes en la caja.

Se mezclan las cartas de ratón y buitre (cartas de puntuación) juntas y se ponen bocabajo en un mazo en el centro de la mesa.



Desarrollo

Todos los jugadores juegan simultáneamente. Al principio de cada ronda, se muestra la primera carta de puntuación del mazo. Esta será la carta que se intentará conseguir (o tal vez evitar).

1. MOSTRAR UNA CARTA DE PUNTUACIÓN

Al principio de cada ronda, se muestra la primera carta de puntuación del mazo. Ésta puede ser una carta de ratón o de buitre.

En la primera ronda, hay en juego una carta de ratón con un valor de 6 puntos.



2. JUGAR UNA CARTA

Ahora, cada jugador elige una carta de su mano y la pone bocabajo frente a él. Cuando todos los jugadores hayan elegido su carta, se giran todas bocarriba al mismo tiempo.

Cada jugador ha elegido una carta. Ahora las giran bocarriba.



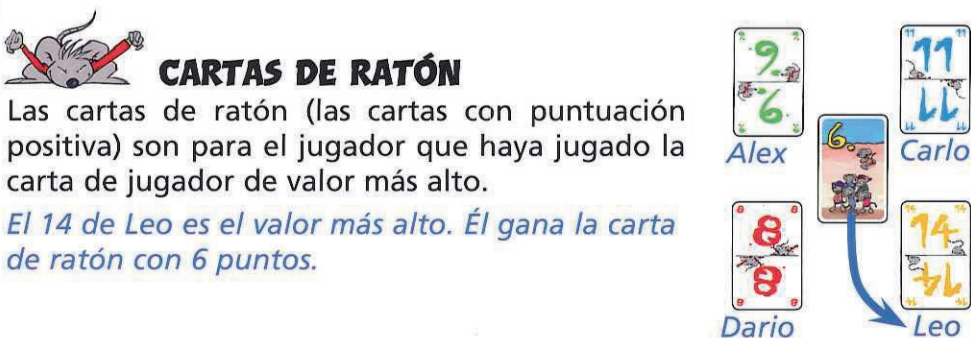
3. ADJUDICAR LA CARTA DE PUNTUACIÓN

Tras mostrar las cartas de jugador, se comprueba quien se lleva la carta de puntuación. El ganador coloca la carta de puntuación frente a sí.

CARTAS DE RATÓN

Las cartas de ratón (las cartas con puntuación positiva) son para el jugador que haya jugado la carta de jugador de valor más alto.

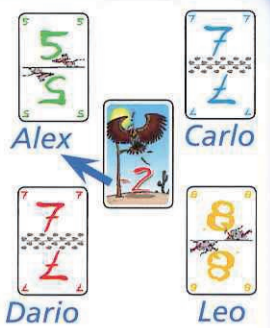
El 14 de Leo es el valor más alto. Él gana la carta de ratón con 6 puntos.



CARTAS DE BUITRE

Las cartas de buitre son para el jugador que haya jugado la carta de jugador de valor más bajo.

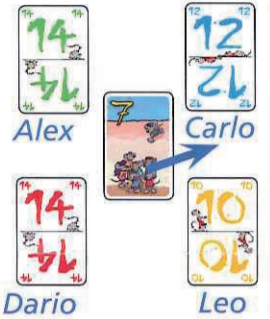
El 5 de Alex es el valor más bajo. Por ello Alex ha de tomar la carta de buitre con -2 puntos.



¿QUÉ PASA SI HAY UN EMPATE?

Si dos o más jugadores empatan con el valor más alto, cuando se disputa una carta de ratón, o con el valor más bajo, cuando se disputa una carta de buitre, estos no son tenidos en cuenta a la hora de entregar la carta de puntuación. Es decir, la carta de puntuación es para el jugador que haya jugado la segunda carta más alta/baja.

Los 14 de Alex y Dario no se tienen en cuenta porque están empatados. La carta de ratón con 7 puntos es para Carlo, que ha jugado la siguiente carta más alta (un 12).



¿QUÉ PASA SI SÓLO HAY EMPATES?

Si sólo hay empates la carta de puntuación no se entrega a ningún jugador, permanece en el centro de la mesa. En la siguiente ronda, se girará una nueva carta de puntuación y se colocará junto a la que ya está en la mesa. Se suman los valores de ambas. Si la suma es cero o positiva, el grupo de cartas se juega como si se tratase de una carta de ratón. Si la suma es negativa, el grupo de cartas se juega como si se tratase de una carta de buitre. El jugador que gane la ronda se llevará ambas cartas.

En esta ronda, la carta de ratón no es para nadie porque sólo ha habido empates.

En la siguiente ronda se jugará por dos cartas. Su suma es 3, por lo tanto se juega como si fuera una carta de ratón. Las dos cartas de puntuación serán para el jugador que juegue la carta de valor más alto.



Nota: si sólo hay empates en la última ronda, ningún jugador gana la última carta de puntuación.



4. EL FINAL DE UNA RONDA

Al final de cada ronda, cada jugador toma la carta de jugador que acaba de jugar y la pone frente a sí bocarriba en una pila de descarte, de forma que sólo pueda verse la última carta que ha usado cada jugador. Entonces se comienza una nueva ronda girando una nueva carta de puntuación.

Nota: si nadie ha ganado la carta de puntuación en juego, por darse sólo empates, las cartas de jugador se descartan igualmente. En la próxima ronda, las únicas cartas de jugador que se tendrán en cuenta serán las que se jueguen en esa misma ronda.

Final del juego

Tras 15 rondas el mazo de cartas de puntuación y las cartas de jugador se habrán agotado. Ha llegado el final del juego, momento de calcular la puntuación. Cada jugador suma los puntos que muestren las cartas de puntuación que haya obtenido, asegurándose de sumar las cartas de ratón y restar las de buitre. El jugador que haya conseguido la mayor puntuación es el ganador. Si dos o más jugadores empatan con la puntuación más alta, quedan descartados y el jugador con la segunda puntuación más alta es el ganador.

¿Crees que es injusto que no hayas ganado a pesar de haber conseguido más puntos? Prueba entonces con esta variante: Después de 15 rondas el jugador con más puntos gana el juego. Si dos o más jugadores están empatados a la cabeza, aquel que haya conseguido la carta de ratón con un valor más alto gana el juego.



Desarrollado por: **studiogiochi**