

EL CAPITAN CEBOLLA

Un juego de cartas recomendable para 3 o 4 valientes caballeros (o cebollas guerreras), tan fácil de aprender como pelar una cebolla (menos de 5 minutos) y con partidas rápidas y emocionantes de unos 15 minutos.

Olvídate de la monotonía, porque no hay dos partidas iguales. Cada batalla será un reto diferente que pondrá a prueba tu estrategia y astucia.

¿Estás preparado para convertirte en el campeón del reino siendo proclamado "El Capitán Cebolla"? ¡Reúne a tus amigos y enfréntate al desafío!

CÓMO JUGAR

En cada turno, los jugadores realizarán acciones utilizando las cartas del mazo para proteger al Capitán Cebolla o arrebátárselo a sus oponentes. Con dinámica sencilla pero cautivadora, este juego ofrece diversión y desafíos estratégicos.

¿Serás capaz de proteger al Capitán Cebolla de los intentos de tus oponentes por arrebátártelo?

RESUMEN

Preparación: Cada Jugador recibe 1 carta de acusación



Las cartas de acusación tienen como título "Acusación" (qué sorpresa...) y además son gatetes policía ¡(Qué sorpresa!)

Además de una carta "Acusación" recibes otras 3 cartas aleatorias que no sean de efecto inmediato.



Las cartas de efecto inmediato tienen este icono, si sacas una como esta, devuélvela y saca otra (Y si, puedes comenzar con más de una acusación si sacas otra)

Tras esto, el Capitán Cebolla debe colocarse aleatoriamente entre las 5 primeras cartas del montón principal.

¡Preparación finalizada, ahora a jugar!



Turnos: No importa quién comience a jugar ni el orden de los turnos, pero podemos recomendar que empiece la última persona que haya comido cebolla en el sentido de la mano que uso para comerla (*qué ingeniosos somos*). En el turno de cada jugador, este deberá realizar obligatoriamente una de estas acciones:

- **1 - Robar una carta del montón principal.** No puedes realizar esta acción si ya tienes 5 cartas en tu mano o si ya no quedan cartas que robar, además, si sacas una carta de efecto instantáneo, su efecto se activa inmediatamente y se envía al montón de descartes. (Sabemos que sois listos, pero: montón principal = pila de cartas para robar).
- **2 - Usar una de las cartas que tengas en la mano.** Tras eso se envía al montón de descartes.



Algunos ejemplos de las cartas que podrías encontrar

- **3 - Descartar una carta de tu mano.** (Puedes descartar en el mismo turno la que acabaras de robar si no te gusta)

Solo se puede pasar turno cuando no sea posible realizar ninguna de esas 3 acciones.



FINAL DE PARTIDA: Cuando únicamente quede en juego la carta del Capitán Cebolla, quien la tenga en su mano, habrá ganado la partida.

