

# 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 Capitan 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 galletas 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!



Como se vería el comienzo de una partida

**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.



Así luciría una partida después de unos turnos

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



No queda ninguna carta excepto "El Capitán Cebolla" ¡HAS GANADO!