

Y LO DEBE COLOCAR SEPARADO O AL LADO DEL KILTRO DE ATAQUE, COMO SI FUERA UN NUEVO ATAQUE.

AL CONTROLAR EL ATAQUE, LOS ROLES DE LOS JUGADORES SE MUEVEN HACIA LA DERECHA. POR LO TANTO, EL DEFENSOR PASA A SER EL NUEVO ATACANTE Y EL JUGADOR A SU DERECHA EL NUEVO DEFENSOR.

EL NUEVO DEFENSOR SE ENFRENTARÁ A 2 KILTROS DE ATAQUE, QUE PUEDE DEFENDER O CONTROLAR (O TAMBIÉN DEFENDER UNO Y CONTROLAR OTRO).

SI CONTROLA, NUEVAMENTE SE CAMBIAN DE NUEVO LOS ROLES Y EL NUEVO DEFENSOR TENDRÁ QUE DEFENDER 3 KILTROS DE ATAQUE Y ASÍ SUCESIVAMENTE.

## Σ PILLERÍAS Ξ

LAS PILLERÍAS PUEDEN SER USADAS EN CUALQUIER MOMENTO DEL JUEGO, SIN IMPORTAR SI ES TU TURNO O NO Y CUANTAS VECES QUIERAS.

AL USARLAS SE APLICAN SUS EFECTOS Y LUEGO SE DESCARTAN.

ADEMÁS, LLEVAN UN CERO NEGRO EN LAS ESQUINAS, ESTO ES PORQUE, EN VEZ DE APLICAR SU EFECTO, PUEDEN SER JUGADAS COMO UN KILTRO NEGRO DE NÚMERO CERO.

POR LO QUE SIEMPRE HABRÁN CARTAS PARA COMENZAR UN ATAQUE O REALIZAR UNA DEFENSA.

REVISEMOS CADA UNA...

## PULGOSO

SIRVE PARA ROBAR UNA CARTA AL AZAR DE LA MANO DE UN JUGADOR Y DÁRSELA A OTRO.

COMO UNA PULGA QUE SALTA ENTRE 2 PERROS.



CUANDO USES PULGOSO DEBES ELEGIR 2 JUGADORES, UNO DE ELLOS DEBE ROBAR UNA CARTA AL AZAR Y OTRO SE DEBE DEJAR ROBAR.

PUEDES ELEGIR 2 JUGADORES CUALQUIERA, INCLUSO TÚ MISMO.

## GALLETA

SIRVE PARA ROBAR UNA CARTA DE LA MESA Y DÁRSELA A UN JUGADOR.

CÓMO UNA GALLETA ATRAE A UN PERRO.



CUANDO USES GALLETA DEBES ELEGIR UN KILTRO DE LA MESA Y SUBIRLO A LA MANO DE ALGÚN JUGADOR. INCLUSO PUEDES SER TÚ MISMO.

SI QUEDA UN KILTRO SOLITARIO EN LA MESA, PASARÁ A SER UN KILTRO DE ATAQUE. POR LO QUE DEBERÁ

## CHANCLETAZO

SIRVE PARA ELIMINAR LA ÚLTIMA JUGADA, COMO SI NUNCA SE HUBIERA JUGADO, DESCARTANDO LA CARTA DE DICHA JUGADA.

PUEDE INCLUSO ELIMINAR LA JUGADA EN QUE SE USÓ OTRO CHANCLETAZO.

COMO UN CHANCLETAZO DE AQUELLOS.



EJEMPLO:

IMAGINA QUE TE ESTÁN ATACANDO CON UN KILTRO 8 AZUL Y TÚ CONTROLAS CON UN KILTRO 8 NEGRO, PASANDO A SER EL NUEVO ATACANTE, PERO UN JUGADOR JUEGA CHANCLETAZO ELIMINANDO TU ÚLTIMA JUGADA.

POR LO QUE EL KILTRO 8 NEGRO SE DESCARTA Y TÚ VUELVES A SER EL DEFENSOR, COMO SI NUNCA HUBIERAS CONTROLADO.

AHORA, SI INMEDIATAMENTE USARAS UN SEGUNDO CHANCLETAZO, ELIMINARÍAS LA ÚLTIMA JUGADA, QUE FUE EL PRIMER CHANCLETAZO.

ENTONCES SE DESCARTARÍA EL PRIMER CHANCLETAZO COMO SI NUNCA HUBIERA OCURRIDO, Y TU KILTRO 8 NEGRO VUELVE A LA MESA EFECTUANDO EL CONTROL.

## FIN DEL JUEGO IIII

PARA GANAR Y DAR FIN AL JUEGO TIENEN QUE DARSE 2 COSAS:

- 1.- QUE UN JUGADOR SE QUE QUEDE SIN CARTAS.
- 2.- QUE SE ACABE LA RONDA.

ES IMPORTANTE QUE SE DEN AMBAS, PUES PUEDE SUCEDER QUE DURANTE LA RONDA UN JUGADOR SE QUEDE SIN CARTAS, PERO SI SE HACEN TANTOS CONTROLES COMO PARA QUE EL ATAQUE LE LLEGUE DE VUELTA NO TENDRÁ CARTAS PARA DEFENDER Y PERDERÁ LA RONDA.

PERO HAY UN DETALLE:

SIEMPRE PUEDES ATACAR CON UN CONTROL, PERO SI YA ESTÁS ATACANDO Y AL DEFENSOR NO LE QUEDAN CARTAS, NO PUEDES SEGUIR ATACÁNDOLO.

## MODOS DE JUEGO

### 1 CONTRA 1

SI SOLO TIENES UN COMPAÑERO CON EL QUE JUGAR KILTROS, PUEDEN HACERLO SI HACEN ESTA PEQUEÑA MODIFICACIÓN:

SIN IMPORTAR SI EL DEFENSOR PIERDE LA RONDA, IGUAL LE TOCA COMENZAR ATACANDO LA SIGUIENTE RONDA.

## MANADAS

SI SON SUFICIENTES JUGADOR PARA HACER PAREJAS O TRÍOS, ES LA FORMA MÁS ENTRETENIDA JUGAR Y CON LA QUE MÁS ESTRATEGIAS SE HACEN.

LAS MANADAS SON PAREJAS O TRÍOS QUE DEBEN SENTARSE ALTERNADAMENTE, DE MODO QUE LOS MIEMBROS DE UNA MISMA MANADA NO SE ATAQUEN.

PARA GANAR EN ESTE MODO, BASTA CON QUE UNO DE LOS MIEMBROS DE LA MANADA GANE, PARA QUE LA MANADA COMPLETA GANE. POR LO QUE EL EQUIPO TIENE QUE EMPUJAR A LOS MEJORES JUGADORES ADELANTE.

Y POR ÚLTIMO, LOS MIEMBROS DE UNA MANADA PUEDEN AYUDARSE. UN JUGADOR PUEDE PEDIR UNA CARTA A CADA UNO DE SUS COMPAÑEROS QUE JUEGUEN UNA CARTA COMO SI ÉL LA HUBIERA JUGADO.

Y CADA VEZ QUE SE REALICE UN CONTROL, LOS MIEMBROS PUEDEN VOLVER A AYUDARSE.

VIDEO TUTORIAL   
KILTROS.CL/REGLAS



ILUSTRADO POR @TAMAFENIX

# KILTROS

## ELEMENTOS

### KILTROS

KILTRO SIGNIFICA "PERRO CALLEJERO" EN MAPUDUNGÚN Y SON LAS CARTAS QUE VAN DEL 1 AL 9, PUEDEN TENER 4 COLORES: AZUL, VERDE, FUCSIA Y NEGRO.

SIRVEN PARA ATACAR, DEFENDER Y CONTROLAR.



LOS KILTROS NEGROS PUEDEN DEFENDER A CUALQUIER KILTROS COLOR, PERO ESO LO VEREMOS EN OTRO MOMENTO.

### PILLERÍAS

PILLERÍA SIGNIFICA HÁBIL ENGAÑO Y SON LAS CARTAS BLANCAS.

EXISTEN 3 TIPOS: PULGOSO, GALETA Y CHANCLETAZO.



LAS PILLERÍAS PUEDEN SER USADAS EN CUALQUIER MOMENTO DEL JUEGO, SIN IMPORTAR SI ES TU TURNO O NO Y CUANTAS VECES QUIERAS.

## PREPARACIÓN

SE SIENTAN DE 3 A 9 JUGADORES Y SE REPARTEN 9 CARTAS A CADA UNO Y EL RESTO VA AL CENTRO DE LA MESA.

SE DESIGNA UN ESPACIO PARA EL DESCARTE DONDE IRÁN LAS CARTAS DESCARTADAS.

DURANTE EL JUEGO IRÁN ROBANDO CARTAS DEL MAZO. SI SE LLEGAN A ACABAR SE SIGUE JUGANDO CON LAS QUE QUEDAN EN LAS MANOS.

## INICIO DE LA RONDA

LA RONDA LA COMIENZA EL ATACANTE. EL PRIMER ATACANTE SERÁ EL JUGADOR QUE TIENE MÁS MASCOTAS.

SIEMPRE HABRÁ UN SOLO JUGADOR ATACANTE Y UN SOLO JUGADOR DEFENSOR, PERO IRÁN CAMBIANDO LOS ROLES DURANTE LA RONDA.

COMO EL JUEGO SIEMPRE SE JUEGA HACIA LA DERECHA (CONTRARELOJ), EL DEFENSOR SIEMPRE ES QUIEN ESTÁ A LA DERECHA DEL ATACANTE.

## PRIMER ATAQUE

EL ATACANTE COMIENZA LA RONDA JUGANDO UN KILTRO SOBRE LA MESA.

LUEGO, EL DEFENSOR, PUEDE DEFENDER O CONTROLAR ESE KILTRO DE ATAQUE.

TAMBIÉN PUEDE OPTAR POR NO HACER NADA Y PERDER LA RONDA.

## DEFENDER

PARA DEFENDER UN KILTRO DE ATAQUE EL DEFENSOR TIENE QUE:

JUGAR, ENCIMA Y PERPENDICULARMENTE AL KILTRO DE ATAQUE, UN KILTRO DEL MISMO COLOR Y NÚMERO SUPERIOR AL KILTRO DE ATAQUE.

SI EL KILTRO DE ATAQUE ES DE COLOR VERDE, AZUL O FUCISA, ENTONCES TAMBIÉN PUEDE DEFENDERSE CON UN KILTRO NEGRO DE CUALQUIER NÚMERO.

## SEGUIR ATACANDO

SI ES QUE ESTÁN DEFENDIDOS TODOS LOS KILTROS ATACANTES QUE SE HAN JUGADO Y AL DEFENSOR AÚN LE QUEDAN CARTAS EN LA MANO, EL ATACANTE PUEDE REALIZAR OTRO ATAQUE, PERO PARA ELLO SE DEBE SEGUIR ESTA REGLA:

EL SIGUIENTE KILTRO DE ATAQUE DEBE TENER EL MISMO NÚMERO DE ALGUNO DE LOS KILTROS QUE ESTÁN EN LA MESA. NO IMPORTA EL COLOR.

EJEMPLO: SI SE INICIÓ LA RONDA ATACANDO CON UN KILTRO 2 VERDE Y EL DEFENSOR LO DEFENDIÓ CON UN KILTRO 4 VERDE. EL ATACANTE PUEDE VOLVER A ATACAR CON UN KILTRO 2 O 4 DE CUALQUIER COLOR.

SI ES QUE NO CUMPLE ESA REGLA, NO PUEDE SEGUIR ATACANDO.

SI EL DEFENSOR HA PODIDO DEFENDER TODOS LOS KILTROS DE ATAQUE, Y EL ATACANTE NO QUIERE O NO PUEDE SEGUIR ATACANDO, EL DEFENSOR GANA LA RONDA, DE LO CONTRARIO PIERDE LA RONDA.

## SI EL DEFENSOR GANA LA RONDA

1.- TODAS LAS CARTAS DE LA MESA SE DESCARTAN.

2.- SI A UN JUGADOR NO LE QUEDAN CARTAS EN LA MANO ¡GANA EL JUEGO!

... PERO SI NO ES EL CASO.

3.- TODOS LOS QUE TIENEN MENOS DE 9 CARTAS EN LA MANO, ROBAN HASTA TENER 9. COMIENZA ROBANDO EL ÚLTIMO DEFENSOR Y LUEGO LOS JUGADORES A SU IZQUIERDA (A FAVOR DEL RELOJ).

4.- COMO EL DEFENSOR GANÓ LA RONDA ANTERIOR, ÉL COMIENZA ATACANDO LA SIGUIENTE RONDA.

## SI EL DEFENSOR PIERDE LA RONDA

1.- TODAS LAS CARTAS DE LA MESA SE LAS LLEVA EL DEFENSOR A SU MANO.

2.- SI A UN JUGADOR NO LE QUEDAN CARTAS EN LA MANO ¡GANA EL JUEGO!

... PERO SI NO ES EL CASO.

3.- TODOS LOS QUE TIENEN MENOS DE 9 CARTAS EN LA MANO, ROBAN HASTA TENER 9. COMIENZA ROBANDO EL ÚLTIMO DEFENSOR Y LUEGO LOS JUGADORES A SU IZQUIERDA (A FAVOR DEL RELOJ).

4.- COMO EL DEFENSOR PERDIÓ LA RONDA ANTERIOR, COMIENZA ATACANDO EL JUGADOR A SU DERECHA, INICIANDO LA SIGUIENTE RONDA.

## CONTROL

CUANDO ERES DEFENSOR, ADEMÁS DE DEFENDER O NO DEFENDER UN KILTRO DE ATAQUE, PUEDES CONTROLARLO.

PARA CONTROLAR UN KILTRO DE ATAQUE EL DEFENSOR DEBE: JUGAR UN KILTRO QUE TENGA EL MISMO NÚMERO DEL KILTRO ATACANTE. NO IMPORTA EL COLOR.