

ES

HEL VETIQ



7-99



2-5



15'

NIN JAN

Un juego de **6jizo**
Ilustraciones de **Crocotame**

REGLAS DE PIEDRA, PAPEL O TIJERA



COMPONENTS

48 cartas numeradas del -6 al 10
de 3 colores
5 ayudas de juego

OBJETIVO DEL JUEGO

Tener el mayor número de puntos al final de la partida. Los puntos se calculan sumando los valores de todas las cartas que hayas recogido durante la partida.

PREPARACIÓN

1. Baraja las cartas.
2. Coloca 3 cartas en el centro de la mesa, bocarriba. Estas son las cartas iniciales de los 3 montones que estarán en juego durante toda la partida.
3. Reparte 9 cartas a cada jugador, bocabajo. Mira tus cartas sin enseñárselas a los demás jugadores.
4. Deja las cartas restantes en la caja, sin mirarlas.



CÓMO JUGAR

Cada partida dura 9 rondas. Hay 2 fases en cada ronda:

1. Elegir una carta
2. Resolver las cartas en orden descendente

1. Elegir una carta

Cada persona elige 1 carta de su mano y la coloca bocabajo delante de ella. Cuando todos hayan elegido, se voltean las cartas al mismo tiempo.

2. Resolver las cartas en orden descendente

Los jugadores se turnan para resolver las cartas que han elegido, empezando el jugador que ha volteado la carta de mayor valor (número) y siguiendo en orden descendente.

Notas:

a. Si 2 cartas tienen el mismo valor, resuelve primero la carta «más fuerte». Importante: La fuerza de una carta la determina su **color** y no su valor, según las reglas de Piedra, papel o tijera (consulta el principio del reglamento si necesitas refrescar la memoria).

b. Si 3 cartas tienen el mismo valor, el orden del turno para resolver las cartas es el siguiente:



Ejemplo del orden del turno para resolver las cartas: Al empezar la segunda fase de una ronda, se voltean las 5 siguientes cartas:



Por lo tanto, el orden del turno para resolver las cartas en esta ronda sería:



Para resolver tu carta, compárala con las 3 cartas de los tres montones del centro de la mesa para ver si puedes vencer a

alguna de ellas.

Si un montón está formado por 2 o más cartas, compara tu carta con la que está en la parte superior del montón.

Para vencer a una carta del centro de la mesa, tu carta debe ser más fuerte según las reglas de Piedra, papel o tijera (ver principio del reglamento); **su valor numérico no se tiene en cuenta durante esta fase.**

Si tu carta gana a 1 de las 3 cartas que están en la parte superior de los 3 montones en el centro de la mesa:

a. Coge esa carta y todas las demás de su montón.

Notas:

- Si puedes vencer a varias cartas, puedes elegir el montón que prefieras.
- Si el montón que ganas tiene varias cartas, cógelas todas.
- Coloca las cartas que ganes bocarriba a tu lado.

Todos los jugadores pueden ver las cartas que han ganado los demás.

b. Coloca la carta que has resuelto en este turno donde estaba el montón que has cogido, de manera que siempre haya 3 montones de cartas en el centro de la mesa.

Si tu carta no puede vencer a ninguna de las 3 cartas que están en la parte superior de los 3 montones del centro de la mesa:

Coloca tu carta bocarriba en 1 de los 3 montones. Asegúrate de que los valores de las demás cartas del montón siguen siendo visibles.

Notas:

No hay un límite en el número de cartas de cada montón.

A continuación, empieza una nueva ronda y sigue jugando hasta que todos hayan jugado las 9 cartas de su mano inicial.

FIN DE LA PARTIDA

Cuando hayas resuelto tu última carta, suma los valores de todas las cartas que hayas ganado. Gana el jugador con más puntos. En caso de empate, el ganador se decidirá en una ronda de Piedra, papel o tijera.

Las ilustraciones del juego se inspiran en el imaginario ninja de la cultura pop (como el ninja que entrena con los ojos vendados).

EJEMPLO DE UNA RONDA

Cartas jugadas:



La persona que jugó la carta de Papel con valor 7 resuelve su carta primero. Su carta puede vencer a cualquiera de las 2 cartas de Piedra.



El tercer montón le dará más puntos. Por lo tanto, decide coger la carta de Piedra con valor 8 y colocar en su lugar la carta de Papel con valor 7.



A

La persona que jugó la carta de Papel con valor 3 gana a la otra carta de Piedra y se lleva el segundo montón (ambas cartas).



B

La persona que jugó la carta de Piedra con valor 3 vence a la carta de Tijeras y se lleva el primer montón.



C

La persona que jugó la carta de Piedra con valor -4 no puede vencer a ninguno de los montones, por lo que añade su carta al montón que quiera.



D

La persona que jugó la carta de Tijera con valor -6 vence a la carta de Papel. Coge el segundo montón y coloca en su lugar su carta de Tijera con valor -6.



E

Así quedan las cosas al final de la ronda.

NIN JAN

Traducción al español de
Clara Daosta Seijo y Xiomara Imanoni
para The Geeky Pen

