



**MODO PARA 2 JUGADORES:
"POZO FANTASMA"**

VARIANTE DE JUEGO

- Utilizá las 27 cartas de Animales, y repartilas en 3 pozos en cantidades iguales. Cada jugador tiene un pozo de animales, y habrá un “Pozo fantasma” al alcance de ambos.

JUGADOR 1
(POZO Y MANO)



3 Ó 4 FICHAS Y
BARAJA DE
JUGADORES

POZO "FANTASMA"



JUGADOR 2
(POZO Y MANO)



● Podés colocar **3 o 4 fichas** de Carroña, y repartí 4 cartas de la baraja de Jugadores a cada jugador.

● Si aparece algún Animal Carroñero en algún pozo al inicio del juego, envíalo al fondo de su respectivo pozo.

● Cada jugador, en su turno, podrá elegir entre alimentar (tomar) del **pozo de su oponente** ó del **"Pozo Fantasma"**.



- Cada vez que una carta de Animal Carroñero sea descubierta en el Pozo Fantasma, ¡Ese pozo se roba una ficha de Carroña! Esa(s) ficha(s) quedará(n) fuera de juego. Esto puede desatar el final de partida si es la última de la reserva.

POZO "FANTASMA"



● El jugador que descubrió la(s) carta(s) de Animal Carroñero en el Pozo Fantasma, **se la lleva al fondo de su propio pozo.**

Repetir lo anterior si aparece otro Animal Carroñero.



● Si se agota el Pozo Fantasma, ambos jugadores continuarán la partida alimentando de los pozos del contrario como sucede en las **reglas estándar**.



POZO "FANTASMA" Y FICHA(S)
FUERA DE JUEGO.





Aclaración: “En Mal Estado” permite robar una carta del pozo del oponente y llevarlo al **Pozo Fantasma**, y viceversa. Una vez que el **Pozo Fantasma** se termine, “En Mal Estado” hace que robes una carta del pozo del oponente.