ludoty

ROQUE GUZMAN

Cartitas



1-5 · 30' · +10

REGLAMENTO V1.5

Cartitas

¡LAS CARTITAS ESTÁN LISTAS!

ESTA VEZ, LAS CARTITAS QUE OBTENGAN EL MAYOR PUNTAJE SERÁN LIBERADAS POR LOS JUGADORES.

¿ESTÁS LISTO PARA AYUDAR A LAS CARTITAS?



OBJETIVO

COMBINA TUS CARTITAS PARA OBTENER LA MAYOR CANTIDAD DE PUNTOS. APROVECHA LAS CARTITAS ESPECIALES PARA POTENCIAR TU ZONA DE JUEGO.
AL FINAL DE LA PARTIDA, QUIEN TENGA MÁS PUNTOS GANA EL JUEGO PARA LIBERAR A LAS CARTITAS.

Cartitas

COMPONENTES

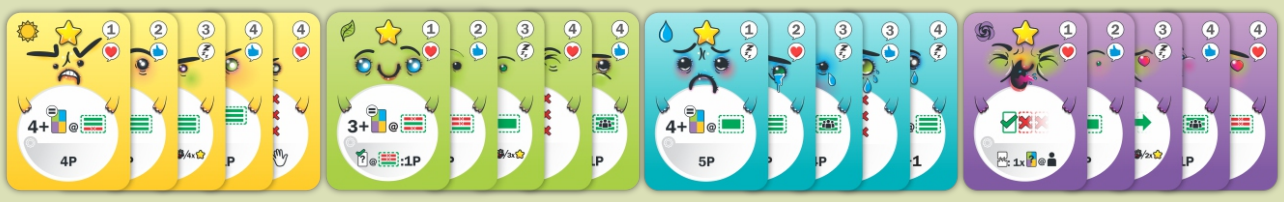
AL ABRIR LA CAJA DE "CARTITAS" ENCONTRARÁS 3 MAZOS DE CARTAS.

48 CARTAS COMUNES — MAZO 1



SON LAS CARTITAS CON 

20 CARTAS ESPECIALES — MAZO 2

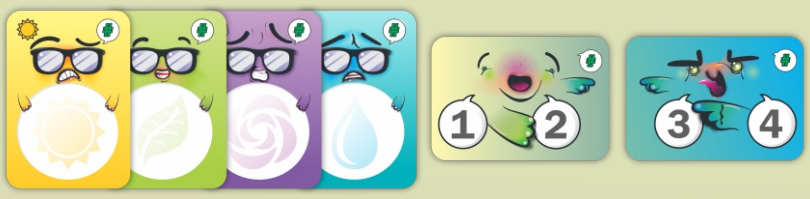


SON LAS CARTITAS CON 

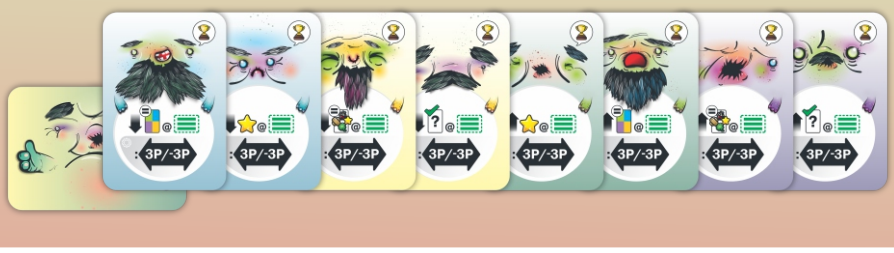
11 CARTAS MÓDULO: CLONADAS — MAZO 3



6 CARTAS MÓDULO: NUMERADAS



9 CARTAS MÓDULO: REFORZADORAS





8 CUBITOS

Los cubitos están en el compartimento de la caja.



1 BLOCK

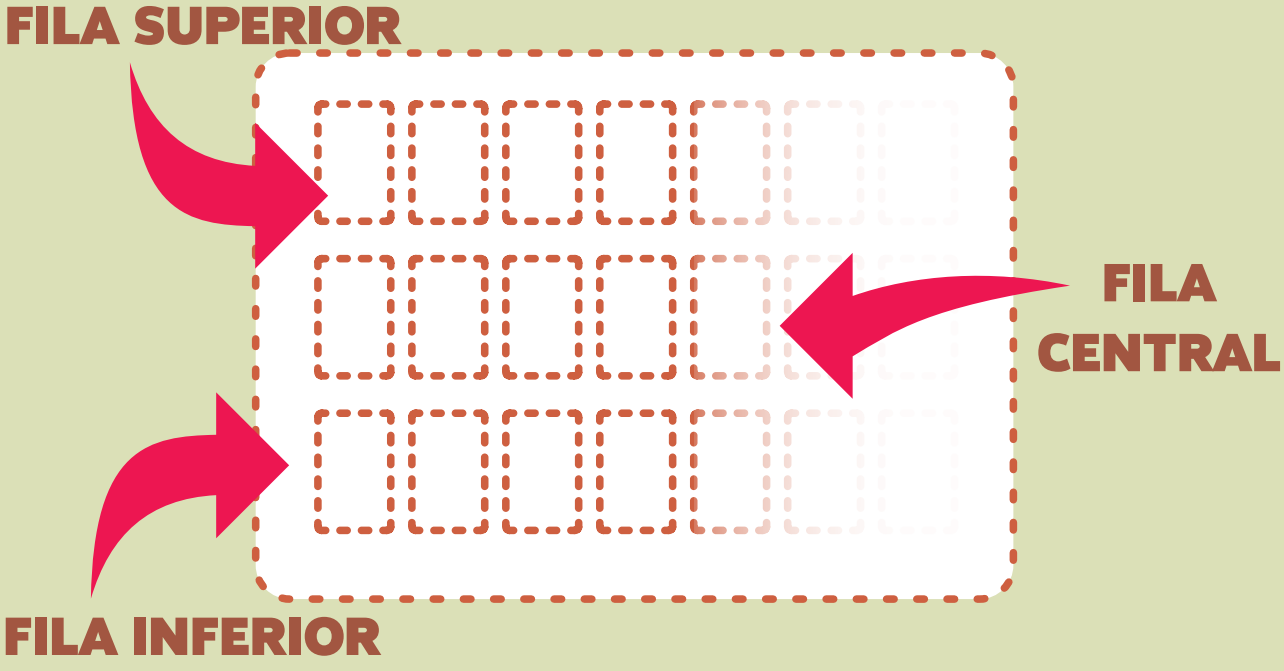
JUEGO POR MÓDULOS

CARTITAS ES UN JUEGO QUE PODES JUGAR CON SU MODO BASE O CON ALGUNO DE LOS MÓDULOS.
COMIENZA EN TUS PRIMERAS PARTIDAS CON EL MODO BASE Y A MEDIDA QUE HAYAS JUGADO, PRUEBA UNO A UNO LOS MÓDULOS.

Cartitas

ZONA DE JUEGO

EN CARTITAS, SUMAS PUNTOS JUGANDO CARTAS EN TU ZONA DE JUEGO .
CADA JUGADOR FORMA SU SOBRE LA MESA, FRENTE A ÉL, JUGANDO CARTAS DE IZQUIERDA A DERECHA.



TU SE COMPONE DE 3 FILAS EN LAS QUE JUEGAS CARTAS DE TU MANO.
AL FINAL DE LA PARTIDA SUMARÁS PUNTOS DE LA SIGUIENTE MANERA:

- ✔ 2 PUNTOS POR CADA CARTA JUGADA EN LA FILA SUPERIOR
- ✔ 1 PUNTO POR CADA CARTA JUGADA EN LA FILA CENTRAL
- ✔ 1 PUNTO CADA 2 CARTAS JUGADAS EN LA FILA INFERIOR



JUEGO POR MÓDULOS

RECUERDA QUE LAS CARTAS JUGADAS COMO "RESETEO" Y LAS JUGADAS COMO "QUEMADAS" NO SUMAN PUNTOS.
SOLO SE TIENEN EN CUENTA LAS CARTAS JUGADAS EN LAS FILAS.
PERO ESO LO VEREMOS MÁS ADELANTE.

Cartitas

ANATOMÍA DE LAS CARTAS

COLOR DE CARTA

- AMARILLA
- VERDE
- VIOLETA
- CELESTE

CONDICIÓN

PARA JUGAR UNA CARTA EN TU ZONA DE JUEGO, DEBE CUMPLIRSE CON UNA CONDICIÓN.



TIPO DE CARTA

CARTAS COMUNES:

- MARCADAS
- SUERTUDAS
- MÁGICA

CARTAS ESPECIALES

- ESPECIAL

GLOBOS

SE USAN PARA CUMPLIR CON CONDICIONES DE LAS CARTAS.

EFECTO

LAS CARTAS ESPECIALES TIENEN UN EFECTO, QUE PERMITE SUMAR PUNTOS ADICIONALES. LOS EFECTOS ESTÁN DENTRO DE UN RESALTE SOMBREADO.

LAS CARTAS ESPECIALES BRINDAN UN EFECTO SI SE JUEGAN EN LA FILA CENTRAL O INFERIOR DE TU ZONA DE JUEGO.

SI SE JUEGA UNA CARTA ESPECIAL EN LA FILA SUPERIOR, SU EFECTO NO SE REALIZA.

Por ejemplo: para jugar esta CARTA amarilla no debe haber ninguna CARTA amarilla en la FILA en la que la juegas.

Por ejemplo: por su EFECTO, esta CARTA celeste brinda 5 PUNTOS al final de la PARTIDA. Los EFECTOS de todas las CARTAS ESPECIALES solo se realizan si se juegan en la FILA CENTRAL o en la FILA INFERIOR de tu ZONA DE JUEGO. TODAS LAS CARTAS PUEDEN JUGARSE EN CUALQUIERA DE LAS 3 FILAS, PERO PARA QUE EL EFECTO DE UNA CARTA ESPECIAL SE REALICE, DEBE SER JUGADA EN LA FILA CENTRAL O EN LA FILA INFERIOR.

Cartitas

INICIAL

JUEGO BASE

PARA JUGAR A CARTITAS EN EL MODO JUEGO BASE, NECESITAS:

- ✔ **MAZO DE CARTAS COMUNES**
- ✔ **MAZO DE CARTAS ESPECIALES**



DESCRIPCIÓN

EL JUEGO BASE ES EL MODO MÁS SIMPLE Y DIVERTIDO DE JUGAR CARTITAS.
DESAFÍA A LOS DEMÁS EN ESTE MODO COMPETITIVO. SOLO SE UTILIZAN CARTAS. EL RESTO DE COMPONENTES SE USAN COMBINANDO CON OTROS MÓDULOS DE JUEGO.

Cartitas

JUEGO BASE: PREPARACIÓN

SEPARAR LAS CARTAS ESPECIALES (LAS QUE TIENEN ⭐) DE LAS CARTAS COMUNES (LAS QUE TIENEN 🩹,🍀,🐾 SÍMBOLO).

No necesitas las CARTAS de los otros MODULOS.

DRAFT DE CARTAS ESPECIALES

MEZCLA EL MAZO DE CARTAS ESPECIALES Y REPARTE 3 CARTAS A CADA JUGADOR.

DE ESAS 3, ELIGE UNA PARA QUEDARTE Y PASA LAS OTRAS DOS AL JUGADOR DE TU IZQUIERDA.

DE LAS 2 CARTAS QUE RECIBISTE, ELIGE UNA Y QUEDATE CON ESA CARTA. AHORA CADA JUGADOR TIENE 2 CARTAS ESPECIALES.

LA SOBRANTE DE CADA JUGADOR, SE MEZCLA CON EL MAZO DE CARTAS ESPECIALES.

SE REVELAN 2 CARTAS ESPECIALES POR JUGADOR EN LA MESA.

Por ejemplo: si estás jugando a 3 JUGADORES, se revelan 6 CARTAS ESPECIALES en total (2 por JUGADOR).

SI SOBRAN CARTAS ESPECIALES SE MEZCLAN CON EL MAZO DE CARTAS COMUNES. ESTE SERÁ AHORA EL MAZO GENERAL.

DEL MAZO GENERAL, REPARTE 2 CARTAS A CADA JUGADOR Y DEJA EL MAZO GENERAL EN EL CENTRO DE LA MEZA.

REVELA 3 CARTAS DEL MAZO GENERAL Y UBÍCALAS ADYACENTES.

Por ejemplo: En una partida a 3 JUGADORES, la MESA quedaría así.



Cartitas

JUEGO BASE: CÓMO JUGAR

COMIENZA EL JUGADOR DE MAYOR EDAD. LOS TURNOS CONTINÚAN EN SENTIDO HORARIO.

EL JUGADOR EN TURNO, DEBE REALIZAR UNA ACCIÓN ENTRE LAS SIGUIENTES:

JUGAR UNA CARTA DE LA MANO.

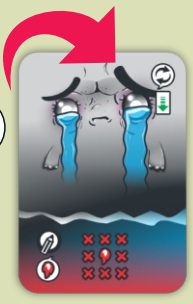
BAJAR DE TU MANO UNA CARTA A TU ZONA DE JUEGO.

EN EL PRIMER ESPACIO DE UNA FILA, SE PUEDE JUGAR CUALQUIER CARTA COMÚN SIN TENER EN CUENTA SU CONDICIÓN O SE PUEDE JUGAR UNA CARTA ESPECIAL SI SE CUMPLE CON LA CONDICIÓN DE ESA CARTA.

SI JUEGAS UNA CARTA COMÚN , TOMAS UNA CARTA DE LA MESA (PUEDE SER CUALQUEIRA DE LAS REVELADAS, COMÚN, ESPECIAL O LA PRIMERA DEL MAZO GENERAL)

SI JUEGAS UNA CARTA ESPECIAL , NO TOMAS CARTA.

RESETEAR UNA FILA + JUGAR UNA CARTA DE LA MANO.



PARA RESETEAR UNA FILA, SE JUEGA LA CARTA VOLTEADA, CON EL ICONO DE RESET APUNTANDO HACIA EL CENTRO DE LA MESA.
SOLO ES POSIBLE RESETEAR SI HAY, AL MENOS, UNA CARTA EN LA FILA.

ESA FILA SE RESETEA. PUEDES SEGUIR JUGANDO EN LA FILA, PERO SIN TENER EN CUENTA LAS CARTAS QUE ESTABAN EN LA FILA (UBICADAS A LA IZQUIERDA DE LA CARTA RESET).
SE PUEDE JUGAR CUALQUIER CARTA COMÚN SIN TENER EN CUENTA SU CONDICIÓN EN ESE PRIMER LUGAR DE LA FILA RESETEADA.
AL JUGAR UNA CARTA COMO RESETEO, PODES JUGAR OTRA CARTA DE TU MANO PARA COMENZAR LA FILA SIGUIENDO LAS REGLAS DE LA ACCIÓN “JUGAR UNA CARTA DE LA MANO”.

DESCANSAR Y LEVANTAR 2 CARTAS

LAS CARTAS SE TOMAN DEL MAZO GENERAL.
EL MÁXIMO DE CARTAS EN MANO ES 4, SALVO QUE ALGÚN EFECTO AUMENTE EL LÍMITE DE CANTIDAD DE CARTAS EN MANO.

Cartitas

JUEGO BASE: CÓMO JUGAR

FINAL DE PARTIDA

LA PARTIDA TIENE DOS MANERA DE FINALIZAR:

_SI SE ACABA EL MAZO DE CARTAS COMUNES SE DISPARA EL FINAL DE PARTIDA.

_CUANDO LA MITAD DE LOS JUGADORES JUEGAN EN UNA MISMA FILA: 6 CARTAS (A 5 Y 4 JUGADORES) / 7 CARTAS (A 3 JUGADORES) / 8 CARTA (A 2 JUGADORES) SE DISPARA EL FINAL DE PARTIDA.

JUGADORES DE LA PARTIDA	2	3	4	5
CARTAS EN LA FILA	8	7	6	6
JUGADORES CON ESA CANTIDAD	1	2	2	3

EN CUALQUIERA DE LOS DOS CASOS, SE TERMINA ESA RONDA Y SE JUEGA UNA ÚLTIMA RONDA.

TODOS LOS JUGADORES JUEGAN LA MISMA CANTIDAD DE TURNOS.

ÚLTIMO SUSPIRO

TERMINADA ESTA ÚLTIMA RONDA, CADA JUGADOR PUEDE JUGAR TANTAS CARTAS DE SU MANO COMO QUIERA, CUMPLIENDO CON LA CONDICIÓN DE LA/S CARTAS Y PAGANDO COMO COSTE DESCARTAR UNA CARTA DE LA MANO.

SIGUIENDO EL ORDEN DE TURNO, CADA JUGADOR PODRÁ JUGAR CARTAS DE SU MANO PAGANDO COMO COSTO: DESCARTAR UNA CARTA DE LA MANO.

NO SE PUEDE JUGAR CARTAS PARA RESETEAR FILA, O QUEMAR CARTAS (JUGANDO CON EL MÓDULO: QUEMADAS) EN EL ÚLTIMO SUSPIRO.

PUNTAJE FINAL

ES HORA DE CONTAR LOS PUNTOS. RECUERDA CONTAR TAMBIÉN LOS PUNTOS QUE TE OTORGUEN LAS CARTAS ESPECIALES QUE HAYAS JUGADO. QUIÉN TENGA MÁS PUNTOS, HABRÁ GANADO LA PARTIDA. SI HAY EMPATE, GANA EL JUGADOR QUE TENGA MENOS CARTAS EN SU ZONA DE JUEGO. SI PESISTE UN EMPATE, GANA QUIEN TENGA MENOS CARTAS EN SU ZONA. SI CONTINÚA EL EMPATE, COMPARTEN LA VICTORIA.

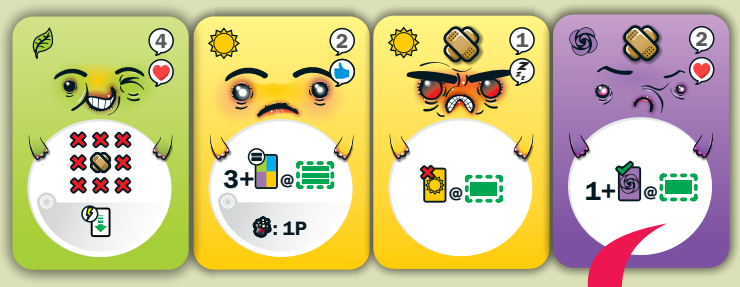
Cartitas

JUEGO BASE: CÓMO JUGAR

EJEMPLO DE TURNOS



Esta es la mesa al comenzar el juego. IVO, FACU y LUCHY juegan una partida a 3 JUGADORES.
El primer JUGADOR, IVO, juega una CARTA de su MANO.

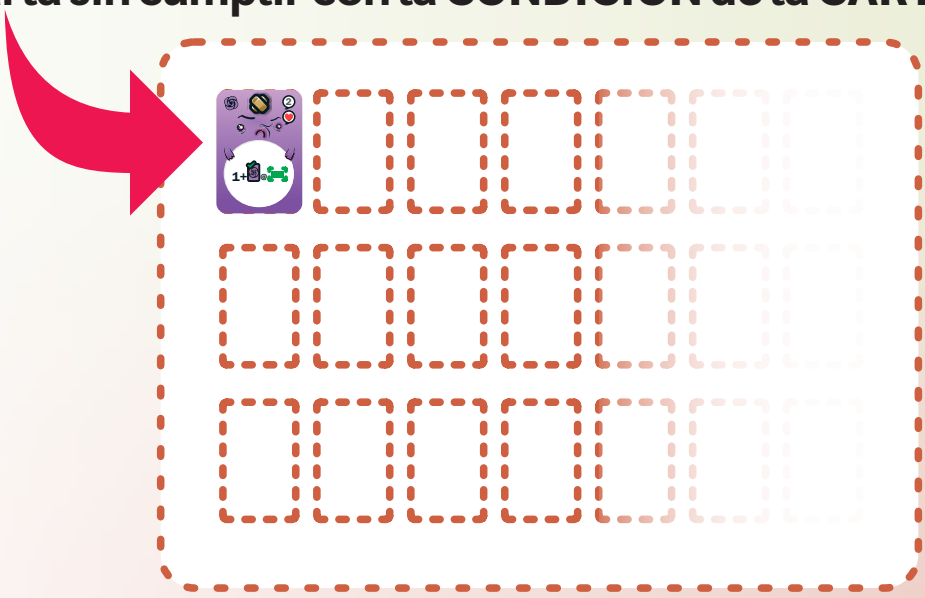


Juega una de las 4 CARTAS de su MANO: la CARTA VIOLETA.

La CONDICIÓN para JUGAR esta CARTA es “UNA O MÁS CARTAS VIOLETA EN LA FILA EN LA QUE LA JUEGAS”.



Sin embargo, por ser jugada en el PRIMER LUGAR (siempre en orden de IZQUIERDA a DERECHA) de una FILA, puede jugarla sin cumplir con la CONDICIÓN de la CARTA.

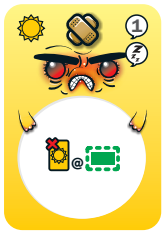


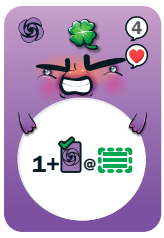
Cartitas

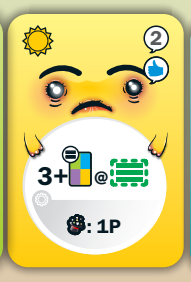
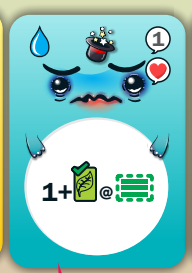
EJEMPLO DE TURNOS DE JUEGO BASE

IVO jugó una carta COMÚN (una carta), por lo tanto, IVO toma una de las CARTAS de la MESA.
Inmediatamente, se REPONE el lugar en la MESA con la CARTA superior del MAZO GENERAL. IVO termina su TURNO con el máximo de CARTAS en su MANO: 4 CARTAS.

Luego de unos TURNOS, la ZONA DE JUEGO de IVO es la siguiente:




La MANO de IVO esta compuesta por estas 4 CARTAS.

IVO no puede JUGAR esta CARTA porque su CONDICIÓN para ser jugada es: “UNA O MAS CARTAS VERDE EN TU ZONA DE JUEGO”.
No tiene ninguna CARTA VERDE en su ZONA DE JUEGO.

IVO juega la CARTA VERDE en la FILA INFERIOR. La CARTA pide como CONDICIÓN: NO JUGARLA ALREDEDOR de una CARTA .
Es una CARTA ESPECIAL , jugada en la FILA INFERIOR tendrá un EFECTO.
El EFECTO de esta carta : JUEGAS UNA CARTA EXTRA.
Es equivalente a un TURNO EXTRA para IVO. ¡BIEN JUGADO!

Cartitas

ludoty

ROQUE GUZMÁN

Diseño de Juego

ROQUE GUZMÁN

Ilustración y Diseño Gráfico

FACUNDO NIZETICH - IVO MANDRILE -
CAMILA OREJAS - JOAQUÍN ROJO -
LUCIANA ACEVEDO ROJO

Testeos

XAVIER CILIENTO

Corrector

LUCIANA ACEVEDO ROJO

Dirección Editorial Ludoty

¿CONOCÉS NUESTROS JUEGOS?

WWW.LUDOTY.COM.AR/JUEGOS











ludoty

Cartitas

AYUDA
ICONOGRAFÍA
CARTAS UNA A UNA

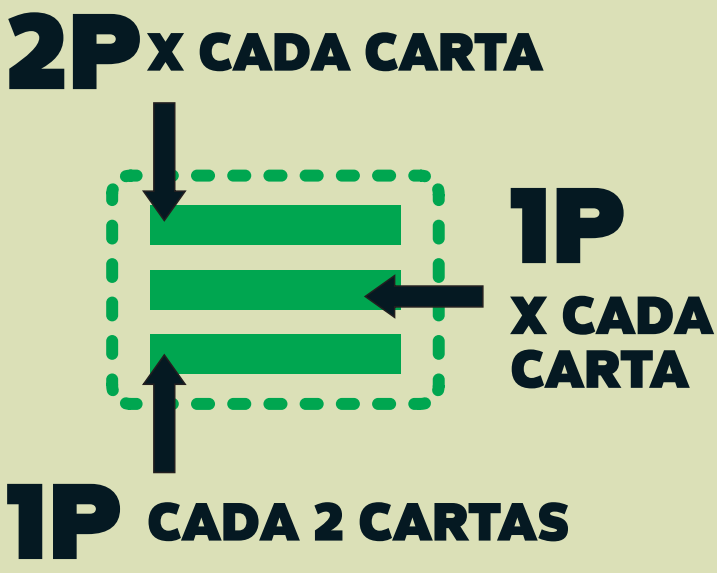


DESCRIPCIÓN

EN ESTAS PÁGINAS ENCONTRARÁS LOS SÍMBOLOS DE LAS CARTAS Y SUS SIGNIFICADOS. UNA AYUDA RÁPIDA PARA EL MOMENTO DE JUGAR "CARTITAS".
TAMBIÉN, ENCONTRARÁS LA EXPLICACIÓN DE CADA UNA DE LAS CARTAS.

Cartitas

PUNTAJE AL FINAL DE PARTIDA



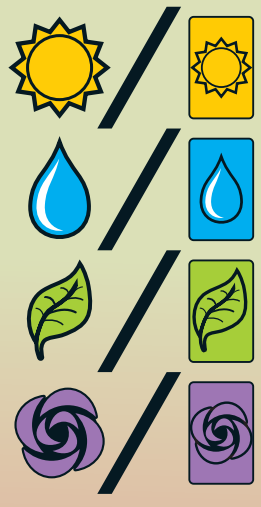
ESPACIOS

@ EN TU ZONA DE JUEGO

@ EN LA FILA EN LA QUE JUEGAS CARTA

@ EN LAS ZONAS DE JUEGO DE TODO/AS

CARTAS: COLORES



AMARILLA

CELESTE

VERDE

VIOLETA

CARTAS: TIPOS

ESPECIAL



COMÚN



MARCADA

SUERTUDA

MÁGICA

Cartitas

ICONOGRAFÍA

COLOR DE CARTA

IGUAL COLOR DE CARTA

CARTA CUALQUIERA

DESCARTAR UNA CARTA

JUGAR CARTA

CARTA QUEMADA TAPADA

@ SOLO EN LA FILA INFERIOR

@ SOLO EN LA FILA DEL CENTRO

@ SOLO EN LA FILA SUPERIOR

@ EN LAS FILAS CENTRAL E INFERIOR

@ EN LAS FILAS SUPERIOR Y CENTRAL

@ EN LAS FILAS SUPERIOR E INFERIOR

INSTANTÁNEO

1+ UNA O MÁS CARTAS RESETEADA/ QUEMADA

GLOBOS DIFERENTES

GLOBOS IGUALES

1/3 GLOBOS CON NÚMEROS IMPARES

2/4 GLOBOS CON NÚMEROS PARES

MANO DE CARTAS

TOMAR CARTA DEL MAZO GENERAL

ENTREGA UNA CARTA DE TU MANO AL JUGADOR/A DE LA DERECHA

TODO/AS LOS JUGADORES DESCARTAN SU MANO

@ DESCARTAR UNA CARTA DE TU ZONA DE JUEGO

MÓDULO QUEMADAS

MÓDULO CAÓTICAS

MÓDULO NUMERADAS

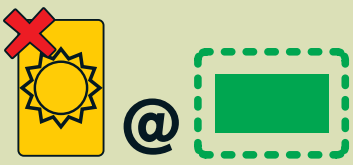
MÓDULO REFORZARODAS

CALCULADOR DE PUNTOS

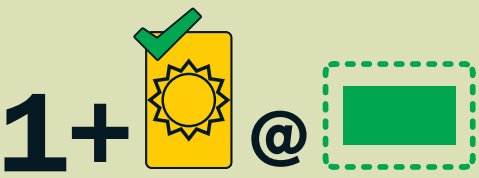
Cartitas

LAS CARTAS UNA A UNA

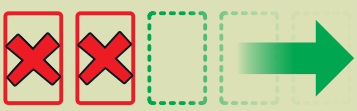
CARTAS AMARILLAS



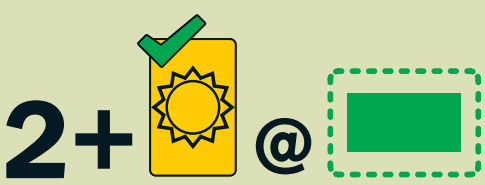
CONDICIÓN: NO DEBE HABER NINGUNA CARTA AMARILLA EN LA FILA EN LA QUE JUEGUES ESTA CARTA.



CONDICIÓN: DEBE HABER UNA O MÁS CARTA/S AMARILLA EN LA FILA EN LA QUE JUEGUES ESTA CARTA.



CONDICIÓN: NO DEBE JUGARSE NI EN EL PRIMER NI EN EL SEGUNDO LUGAR DE UNA FILA (PUEDE SER EN EL 3ER, 4TO, 5TO, ETC.)

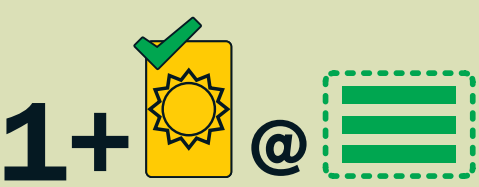


CONDICIÓN: DEBE HABER DOS O MÁS CARTAS AMARILLAS EN LA FILA EN LA QUE JUEGUES ESTA CARTA.

CARTAS AMARILLAS



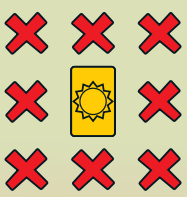
CONDICIÓN: DEBE HABER UNA O MÁS CARTA/S ESPECIALES EN TU ZONA DE JUEGO.



CONDICIÓN: DEBE HABER UNA O MÁS CARTA/S AMARILLA EN TU ZONA DE JUEGO.

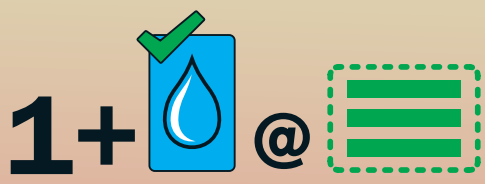


CONDICIÓN: DEBE HABER CARTA/S DE UN SOLO COLOR EN LA FILA EN LA QUE JUEGUES ESTA CARTA.

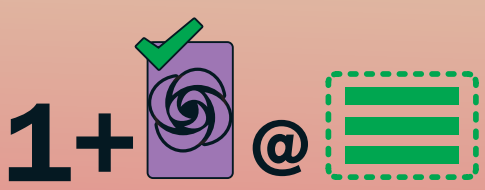


CONDICIÓN: NO DEBE JUGARSE ALREDEDOR DE UNA CARTA AMARILLA (NO JUGAR EN LOS LUGARES ADYACENTES: ARRIBA, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA; DIAGONALES: ARRIBA DERECHA, ARRIBA IZQUIERDA, ABAJO DERECHA O ABAJO IZQUIERDA).

CARTAS AMARILLAS



CONDICIÓN: DEBE HABER UNA O MÁS CARTA/S CELESTE EN TU ZONA DE JUEGO.



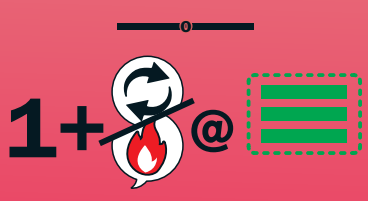
CONDICIÓN: DEBE HABER UNA O MÁS CARTA/S VIOLETA EN TU ZONA DE JUEGO.



CONDICIÓN: DEBE HABER UNA O MÁS CARTA/S VERDE EN TU ZONA DE JUEGO.



CONDICIÓN: 3 O MÁS GLOBOS IGUALES EN LA FILA EN LA QUE JUEGUES ESTA CARTA.

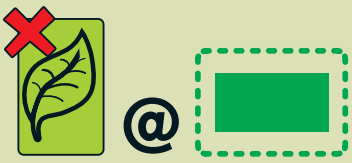


CONDICIÓN: UNA O MÁS CARTAS RESET/QUEMADAS EN TU ZONA DE JUEGO (ES UNA CONDICIÓN OPCIONAL QUE TIENEN ALGUNAS CARTAS, SE DEBE CUMPLIR CON UNA O LA OTRA)

Cartitas

LAS CARTAS UNA A UNA

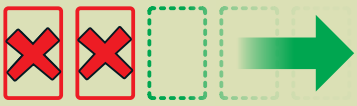
CARTAS VERDES



CONDICIÓN: NO DEBE HABER NINGUNA CARTA VERDE EN LA FILA EN LA QUE JUEGUES ESTA CARTA.



CONDICIÓN: DEBE HABER UNA O MÁS CARTA/S VERDE EN LA FILA EN LA QUE JUEGUES ESTA CARTA.



CONDICIÓN: NO DEBE JUGARSE NI EN EL PRIMER NI EN EL SEGUNDO LUGAR DE UNA FILA (PUEDE SER EN EL 3ER, 4TO, 5TO, ETC.)



CONDICIÓN: DEBE HABER DOS O MÁS CARTAS VERDE EN LA FILA EN LA QUE JUEGUES ESTA CARTA.

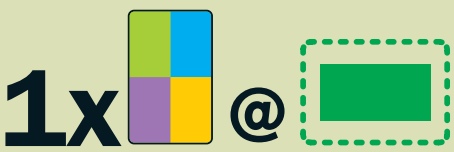
CARTAS VERDES



CONDICIÓN: DEBE HABER UNA O MÁS CARTA/S ESPECIALES EN TU ZONA DE JUEGO.



CONDICIÓN: DEBE JUGARSE EN EL SEGUNDO O TERCER LUGAR DE UNA FILA (DESPUÉS DE UNA CARTA RESET, SE CUENTAN NUEVAMENTE LOS LUGARES).

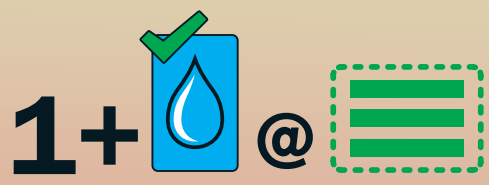


CONDICIÓN: DEBE HABER CARTA/S DE UN SOLO COLOR EN LA FILA EN LA QUE JUEGUES ESTA CARTA.

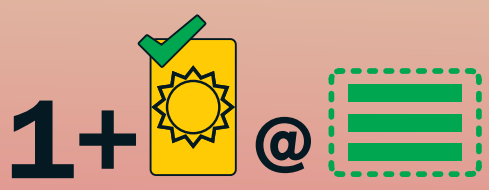


CONDICIÓN: DEBE HABER UNA O MÁS CARTA/S VERDE EN TU ZONA DE JUEGO.

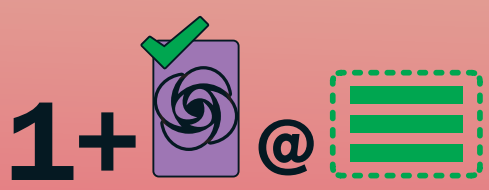
CARTAS VERDES



CONDICIÓN: DEBE HABER UNA O MÁS CARTA/S CELESTE EN TU ZONA DE JUEGO.



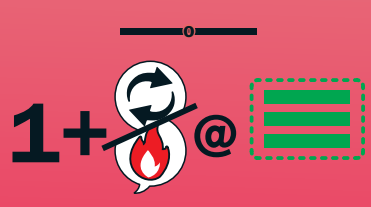
CONDICIÓN: DEBE HABER UNA O MÁS CARTA/S AMARILLA EN TU ZONA DE JUEGO.



CONDICIÓN: DEBE HABER UNA O MÁS CARTA/S VIOLETA EN TU ZONA DE JUEGO.



CONDICIÓN: 2 O MÁS GLOBOS DISTINTOS EN LA FILA EN LA QUE JUEGUES ESTA CARTA.

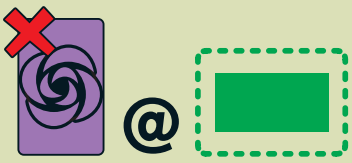


CONDICIÓN: UNA O MÁS CARTAS RESET/QUEMADAS EN TU ZONA DE JUEGO (ES UNA CONDICIÓN OPCIONAL QUE TIENEN ALGUNAS CARTAS, SE DEBE CUMPLIR CON UNA O LA OTRA)

Cartitas

LAS CARTAS UNA A UNA

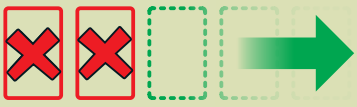
CARTAS VIOLETA



CONDICIÓN: NO DEBE HABER NINGUNA CARTA VIOLETA EN LA FILA EN LA QUE JUEGUES ESTA CARTA.



CONDICIÓN: DEBE HABER UNA O MÁS CARTA/S VIOLETA EN LA FILA EN LA QUE JUEGUES ESTA CARTA.



CONDICIÓN: NO DEBE JUGARSE NI EN EL PRIMER NI EN EL SEGUNDO LUGAR DE UNA FILA (PUEDE SER EN EL 3ER, 4TO, 5TO, ETC.)



CONDICIÓN: DEBE HABER DOS O MÁS CARTAS VIOLETA EN LA FILA EN LA QUE JUEGUES ESTA CARTA.

CARTAS VIOLETA



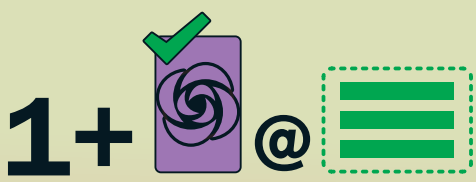
CONDICIÓN: DEBE HABER UNA O MÁS CARTA/S ESPECIALES EN TU ZONA DE JUEGO.



CONDICIÓN: DEBE JUGARSE EN EL PRIMER O SEGUNDO LUGAR DE UNA FILA (DESPUÉS DE UNA CARTA RESET, SE CUENTAN NUEVAMENTE LOS LUGARES).

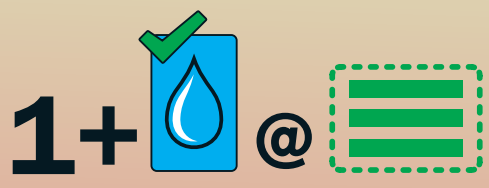


CONDICIÓN: DEBE HABER CARTA/S DE UN SOLO COLOR EN LA FILA EN LA QUE JUEGUES ESTA CARTA.

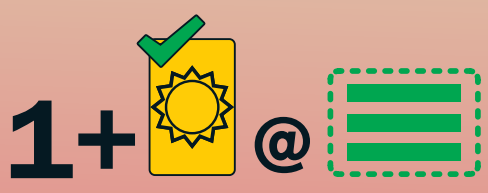


CONDICIÓN: DEBE HABER UNA O MÁS CARTA/S VIOLETA EN TU ZONA DE JUEGO.

CARTAS VIOLETA



CONDICIÓN: DEBE HABER UNA O MÁS CARTA/S CELESTE EN TU ZONA DE JUEGO.



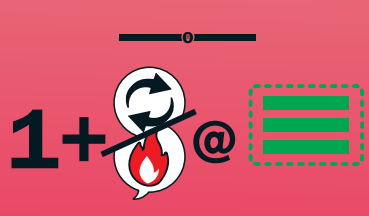
CONDICIÓN: DEBE HABER UNA O MÁS CARTA/S AMARILLA EN TU ZONA DE JUEGO.



CONDICIÓN: DEBE HABER UNA O MÁS CARTA/S VERDE EN TU ZONA DE JUEGO.



CONDICIÓN: 2 O MÁS GLOBOS CON NÚMERO PAR EN LA FILA EN LA QUE JUEGUES ESTA CARTA.

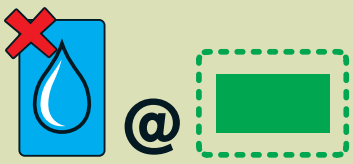


CONDICIÓN: UNA O MÁS CARTAS RESET/QUEMADAS EN TU ZONA DE JUEGO (ES UNA CONDICIÓN OPCIONAL QUE TIENEN ALGUNAS CARTAS, SE DEBE CUMPLIR CON UNA O LA OTRA)

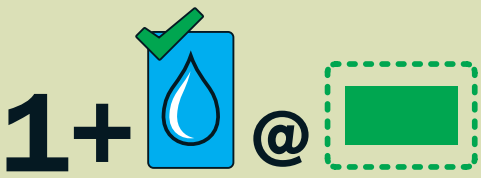
Cartitas

LAS CARTAS UNA A UNA

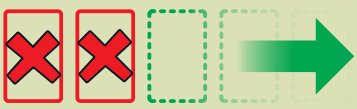
CARTAS CELESTE



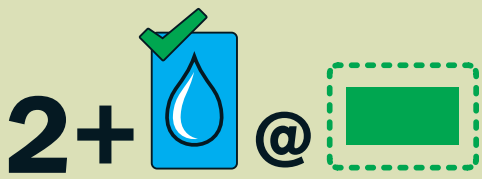
CONDICIÓN: NO DEBE HABER NINGUNA CARTA CELESTE EN LA FILA EN LA QUE JUEGUES ESTA CARTA.



CONDICIÓN: DEBE HABER UNA O MÁS CARTA/S CELESTE EN LA FILA EN LA QUE JUEGUES ESTA CARTA.



CONDICIÓN: NO DEBE JUGARSE NI EN EL PRIMER NI EN EL SEGUNDO LUGAR DE UNA FILA (PUEDE SER EN EL 3ER, 4TO, 5TO, ETC.)

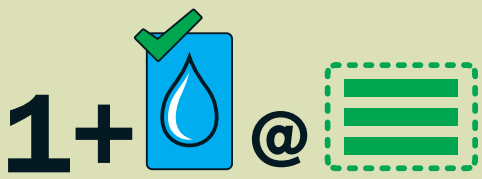


CONDICIÓN: DEBE HABER DOS O MÁS CARTAS CELESTE EN LA FILA EN LA QUE JUEGUES ESTA CARTA.

CARTAS VIOLETA



CONDICIÓN: DEBE HABER UNA O MÁS CARTA/S ESPECIALES EN TU ZONA DE JUEGO.



CONDICIÓN: DEBE HABER UNA O MÁS CARTA/S CELESTE EN TU ZONA DE JUEGO.



CONDICIÓN: DEBE HABER CARTA/S DE UN SOLO COLOR EN LA FILA EN LA QUE JUEGUES ESTA CARTA.

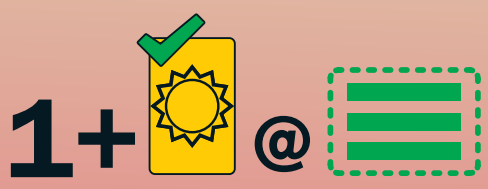


CONDICIÓN: NO DEBE JUGARSE ALREDEDOR DE UNA CARTA CELESTE (NO JUGAR EN LOS LUGARES ADYACENTES: ARRIBA, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA; DIAGONALES: ARRIBA DERECHA, ARRIBA IZQUIERDA, ABAJO DERECHA O ABAJO IZQUIERDA).

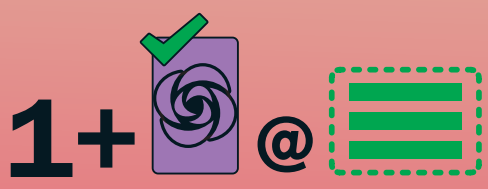
CARTAS VIOLETA



CONDICIÓN: DEBE HABER UNA O MÁS CARTA/S VERDE EN TU ZONA DE JUEGO.



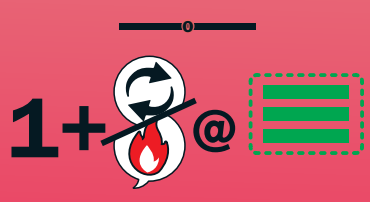
CONDICIÓN: DEBE HABER UNA O MÁS CARTA/S AMARILLA EN TU ZONA DE JUEGO.



CONDICIÓN: DEBE HABER UNA O MÁS CARTA/S VIOLETA EN TU ZONA DE JUEGO.



CONDICIÓN: 2 O MÁS GLOBOS CON NÚMERO IMPAR PAR EN LA FILA EN LA QUE JUEGUES ESTA CARTA.



CONDICIÓN: UNA O MÁS CARTAS RESET/QUEMADAS EN TU ZONA DE JUEGO (ES UNA CONDICIÓN OPCIONAL QUE TIENEN ALGUNAS CARTAS, SE DEBE CUMPLIR CON UNA O LA OTRA)

Cartitas

LAS CARTAS UNA A UNA

CARTAS ESPECIALES

4+ = @

CONDICIÓN: CUATRO O MÁS CARTAS DEL MISMO COLOR EN LAS FILAS SUPERIOR Y CENTRAL (CUATRO EN TOTAL, NO REQUIERE CUATRO EN CADA UNA DE LAS FILAS).

4P

EFECTO: BRINDA AL FINAL DE LA PARTIDA, CUATRO PUNTOS (LOS EFECTOS DE LAS CARTAS ESPECIALES SOLO SE REALIZAN SI SE JUEGA LA CARTA ESPECIAL EN LAS FILAS: CENTRAL O INFERIOR).

3+ = @

CONDICIÓN: TRES O MÁS CARTAS DEL MISMO COLOR EN TU ZONA DE JUEGO.

: 1P

EFECTO: BRINDA AL FINAL DE LA PARTIDA, UN PUNTO POR CADA CARTA MÁGICA EN TU ZONA DE JUEGO (LOS EFECTOS DE LAS CARTAS ESPECIALES SOLO SE REALIZAN SI SE JUEGA LA CARTA ESPECIAL EN LAS FILAS: CENTRAL O INFERIOR).

3− = @

CONDICIÓN: TRES O MENOS CARTAS DEL MISMO COLOR EN TU EN TU ZONA DE JUEGO (NO PUEDES JUGAR ESTA CARTA SI DE ALGÚN COLOR TIENES CUATRO CARTAS).

4x /4x /4x /4x

: 4P

EFECTO: BRINDA AL FINAL DE LA PARTIDA, CUATRO PUNTOS CADA CUATRO CARTAS DEL MISMO TIPO EN TU ZONA DE JUEGO (LOS EFECTOS DE LAS CARTAS ESPECIALES SOLO SE REALIZAN SI SE JUEGA LA CARTA ESPECIAL EN LAS FILAS: CENTRAL O INFERIOR).

2+ @

CONDICIÓN: DOS O MÁS CARTAS RESET/QUEMADAS EN TU EN TU ZONA DE JUEGO (NO PUEDES JUGAR ESTA CARTA SI TIENES MENOS DE 2 CARTAS RESET/QUEMADAS).

4x : 1P

EFECTO: BRINDA AL FINAL DE LA PARTIDA, UN PUNTO CADA CUATRO GLOBOS IGUALES EN TU ZONA DE JUEGO (LOS EFECTOS DE LAS CARTAS ESPECIALES SOLO SE REALIZAN SI SE JUEGA LA CARTA ESPECIAL EN LAS FILAS: CENTRAL O INFERIOR).

CONDICIÓN: NO DEBE JUGARSE ALREDEDOR DE UNA CARTA ESPECIAL (NO JUGAR EN LOS LUGARES ADYACENTES: ARRIBA, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA; DIAGONALES: ARRIBA DERECHA, ARRIBA IZQUIERDA, ABAJO DERECHA O ABAJO IZQUIERDA).

MAX

EFECTO: INSTANTÁNEO. LEVANTA CARTAS DEL MAZO GENERAL HASTA EL MÁXIMO DE TU MANO (LOS EFECTOS DE LAS CARTAS ESPECIALES SOLO SE REALIZAN SI SE JUEGA LA CARTA ESPECIAL EN LAS FILAS: CENTRAL O INFERIOR).

Cartitas

LAS CARTAS UNA A UNA

CARTAS ESPECIALES

3+ @

CONDICIÓN: TRES O MÁS CARTAS DEL MISMO COLOR EN LA FILA CENTRAL.

? @ :1P

EFECTO: BRINDA AL FINAL DE LA PARTIDA, UN PUNTO POR CADA CARTA EN LA FILA INFERIOR (LOS EFECTOS DE LAS CARTAS ESPECIALES SOLO SE REALIZAN SI SE JUEGA LA CARTA ESPECIAL EN LAS FILAS: CENTRAL O INFERIOR).

1+ @

CONDICIÓN: UNA O MÁS CARTA/S ESPECIALES EN LA FILA INFERIOR DE TU ZONA DE JUEGO.

: 1P

EFECTO: BRINDA AL FINAL DE LA PARTIDA, UN PUNTO POR CADA CARTA SUERTUDA EN TU ZONA DE JUEGO (LOS EFECTOS DE LAS CARTAS ESPECIALES SOLO SE REALIZAN SI SE JUEGA LA CARTA ESPECIAL EN LAS FILAS: CENTRAL O INFERIOR).

2+ @

CONDICIÓN: DOS O MÁS CARTAS DEL MISMO COLOR EN LA FILA EN LA QUE JUEGUES ESTA CARTA.

3x/3x/3x/3x : 2P

EFECTO: BRINDA AL FINAL DE LA PARTIDA, DOS PUNTOS CADA TRES CARTAS DEL MISMO TIPO EN TU ZONA DE JUEGO (LOS EFECTOS DE LAS CARTAS ESPECIALES SOLO SE REALIZAN SI SE JUEGA LA CARTA ESPECIAL EN ESAS FILAS: CENTRAL O INFERIOR).

CONDICIÓN: NO DEBE JUGARSE ALREDEDOR DE UNA CARTA MARCADA (NO JUGAR EN LOS LUGARES ADYACENTES: ARRIBA, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA; DIAGONALES: ARRIBA DERECHA, ARRIBA IZQUIERDA, ABAJO DERECHA O ABAJO IZQUIERDA).

EFECTO: INSTANTÁNEO. JUEGA OTRA CARTA DE TU MANO (SIGUE LAS REGLAS DE "JUGAR UNA CARTA DE LA MANO"–LOS EFECTOS DE LAS CARTAS ESPECIALES SOLO SE REALIZAN SI SE JUEGA LA CARTA ESPECIAL EN LAS FILAS: CENTRAL O INFERIOR).

3+ @

CONDICIÓN: TRES O MÁS CARTAS ESPECIALES EN LA TOTALIDAD DE LAS ZONAS DE JUEGO DE LOS JUGADORES. (NO REQUIERE TRES ESPECIALES EN CADA UNA DE LAS ZONAS DE JUEGO. LAS CARTAS ESPECIALES EN TU PROPIA ZONA TAMBIÉN SE TIENEN EN CUENTA).

1x : 1P

EFECTO: AL FINAL DE LA PARTIDA, BRINDA UN PUNTO POR CADA CARTA QUEMADA TAPADA EN TU ZONA DE JUEGO (LOS EFECTOS DE LAS CARTAS ESPECIALES SOLO SE REALIZAN SI SE JUEGA LA CARTA ESPECIAL EN LAS FILAS: CENTRAL O INFERIOR).

Cartitas

LAS CARTAS UNA A UNA

CARTAS ESPECIALES



CONDICIÓN: DEBE JUGARSE EN EL PRIMER LUGAR DE UNA FILA (DESPUÉS DE UNA CARTA RESET, SE CUENTAN NUEVAMENTE LOS LUGARES).



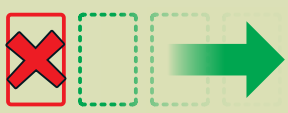
EFECTO: UTILIDAD. DESCARTA UNA CARTA DE TU MANO PARA PREGUNTAR A UN JUGADOR EL COLOR DE ALGUNA DE SUS CARTAS DE MANO. DEBE RESPONDER LA VERDAD (LOS EFECTOS DE LAS CARTAS ESPECIALES SOLO SE REALIZAN SI SE JUEGA LA CARTA ESPECIAL EN LAS FILAS: CENTRAL O INFERIOR).



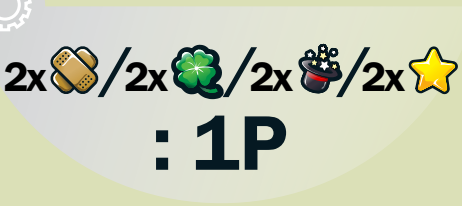
CONDICIÓN: NINGUNA CARTA ESPECIAL EN LA FILA EN LA QUE JUEGUES ESTA CARTA.



EFECTO: BRINDA AL FINAL DE LA PARTIDA, UN PUNTO POR CADA CARTA MARCADA EN TU ZONA DE JUEGO (LOS EFECTOS DE LAS CARTAS ESPECIALES SOLO SE REALIZAN SI SE JUEGA LA CARTA ESPECIAL EN LAS FILAS: CENTRAL O INFERIOR).



CONDICIÓN: NO DEBE JUGARSE EN EL PRIMER LUGAR DE UNA FILA (PUEDE SER EN EL 2DO, 3ER, 4TO, 5TO, ETC.)



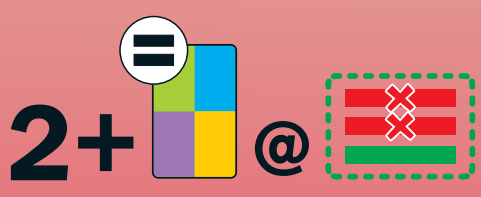
EFECTO: BRINDA AL FINAL DE LA PARTIDA, UN PUNTO CADA DOS CARTAS DEL MISMO TIPO EN TU ZONA DE JUEGO (LOS EFECTOS DE LAS CARTAS ESPECIALES SOLO SE REALIZAN SI SE JUEGA LA CARTA ESPECIAL EN ESAS FILAS: CENTRAL O INFERIOR).



CONDICIÓN: TRES O MÁS CARTAS ESPECIALES EN LA TOTALIDAD DE LAS ZONAS DE JUEGO DE LOS JUGADORES. (NO REQUIERE TRES ESPECIALES EN CADA UNA DE LAS ZONAS DE JUEGO. LAS CARTAS ESPECIALES EN TU PROPIA ZONA TAMBIÉN SE TIENEN EN CUENTA).



EFECTO: AL FINAL DE LA PARTIDA, BRINDA UN PUNTO POR CADA CARTA QUEMADA TAPADA EN TU ZONA DE JUEGO (LOS EFECTOS DE LAS CARTAS ESPECIALES SOLO SE REALIZAN SI SE JUEGA LA CARTA ESPECIAL EN LAS FILAS: CENTRAL O INFERIOR).



CONDICIÓN: DOS O MÁS CARTAS DEL MISMO COLOR EN LA FILA INFERIOR DE TU ZONA DE JUEGO.



EFECTO: BRINDA AL FINAL DE LA PARTIDA, TRES PUNTOS (LOS EFECTOS DE LAS CARTAS ESPECIALES SOLO SE REALIZAN SI SE JUEGA LA CARTA ESPECIAL EN LAS FILAS: CENTRAL O INFERIOR).

Cartitas

LAS CARTAS UNA A UNA

CARTAS ESPECIALES

4+ = @ ▭

CONDICIÓN: CUATRO O MÁS CARTAS DEL MISMO COLOR EN LA FILA EN LA QUE JUEGUES ESTA CARTA.

5P

EFECTO: BRINDA AL FINAL DE LA PARTIDA, CINCO PUNTOS (LOS EFECTOS DE LAS CARTAS ESPECIALES SOLO SE REALIZAN SI SE JUEGA LA CARTA ESPECIAL EN LAS FILAS: CENTRAL O INFERIOR).

▭ @ ☰

CONDICIÓN: DEBES JUGAR ESTA CARTA EN LA FILA MÁS LARGA DE TU ZONA DE JUEGO (SI HAY DOS O TRES FILAS IGUAL DE LARGAS, SE CONSIDERAN TODAS COMO LA MÁS LARGA).

★ : 1P

EFECTO: BRINDA AL FINAL DE LA PARTIDA, UN PUNTO POR CADA CARTA ESPECIAL ★ EN TU ZONA DE JUEGO (LOS EFECTOS DE LAS CARTAS ESPECIALES SOLO SE REALIZAN SI SE JUEGA LA CARTA ESPECIAL EN LAS FILAS: CENTRAL O INFERIOR).

3+★ @

CONDICIÓN: TRES O MÁS CARTAS ESPECIALES ★ EN LA TOTALIDAD DE LAS ZONAS DE JUEGO DE LOS JUGADORES. (NO REQUIERE TRES ESPECIALES EN CADA UNA DE LAS ZONAS DE JUEGO. LAS CARTAS ESPECIALES EN TU PROPIA ZONA TAMBIÉN SE

2x : 4P

EFECTO: AL FINAL DE LA PARTIDA, BRINDA CUATRO PUNTOS CADA DOS CARTAS QUEMADAS TAPADAS EN TU ZONA DE JUEGO (LOS EFECTOS DE LAS CARTAS ESPECIALES SOLO SE REALIZAN SI SE JUEGA LA CARTA ESPECIAL EN LAS FILAS: CENTRAL O INFERIOR).

✕ ✕ ✕
✕ 🍀 ✕
✕ ✕ ✕

CONDICIÓN: NO DEBE JUGARSE ALREDEDOR DE UNA CARTA SUERTUDA 🍀 (NO JUGAR EN LOS LUGARES ADYACENTES: ARRIBA, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA; DIAGONALES: ARRIBA DERECHA, ARRIBA IZQUIERDA, ABAJO DERECHA O ABAJO IZQUIERDA).

5P

EFECTO: AL FINAL DE LA PARTIDA, BRINDA 5 PUNTOS (LOS EFECTOS DE LAS CARTAS ESPECIALES SOLO SE REALIZAN SI SE JUEGA LA CARTA ESPECIAL EN LAS FILAS: CENTRAL O INFERIOR).

1+(🩹🍀💣)@ ☰

CONDICIÓN: UNO O MÁS TRÍOS DE CARTAS DE LOS TRES TIPOS 🩹, 🍀, 💣, EN TU ZONA DE JUEGO (NO REQUIERE UBICACIÓNES EN LUGARES CERCANOS. SI TIENES, AL MENOS, TRES CARTAS EN TU ZONA DE JUEGO, UNA DE CADA UNO DE ESOS TRES TIPOS, PUEDES JUGAR ESTA CARTA).

✋:✋+1

EFECTO: UTILIDAD. AGRANDA UNA CARTA EL MÁXIMO DE TU MANO (PASARÁS A TENER UNA MANO MÁXIMA DE CINCO CARTAS–LOS EFECTOS DE LAS CARTAS ESPECIALES SOLO SE REALIZAN SI SE JUEGA LA CARTA ESPECIAL EN LAS FILAS: CENTRAL O INFERIOR).