

Monster Trick

Un inusual juego de predicción de bazas para 2 a 5 jugadores, 10 años y más.

Por: Ralf zur Linde / Ilustración: Charlotte Wagner / Diseño: DE Ravensburger /

Editor: Stefan Brück



IDEA DEL JUEGO

¿Puedes predecir el número de bazas que ganarás? Hay otros juegos de predicción de bazas, pero ninguno donde usted debe mirar hasta 4 bazas al mismo tiempo. Hacer exactamente el número de bazas que predice, ni una de más, ni una de menos. Si pierde su concentración por un minuto, sus rivales le quitarán las bazas... **El ganador es el jugador que tiene más puntos de victoria al final de tres rondas.**

COMPONENTES DEL JUEGO

- 60 cartas de juego (numeradas del 1 al 15, en cuatro colores)
- 20 marcadores (4 en cada color)
- 45 cartas de puntos de victoria (9 en cada color)



CARTAS DE JUEGO



CARTAS DE PUNTOS DE VICTORIA



MARCADORES

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Cada jugador elige un color y recibe:

- 4 marcadores de ese color, colocados delante de ellos;
- 9 cartas de puntos de victoria del mismo color, también colocadas delante de ellos.

El tamaño del mazo depende de la cantidad de jugadores:

- **5 jugadores:** utilice las 60 cartas; No se devuelven cartas a la caja.
- **4 jugadores:** utilice 48 cartas (1-12 en cada color); Devuelva las cartas numeradas del 13 al 15 a la caja.
- **3 jugadores:** usa 36 cartas (1-9 en cada color); Devuelva las cartas numeradas del 10 al 15 a la caja.
- **2 jugadores:** utilice 24 cartas (1-6 en cada color); Devuelva las cartas numeradas del 7 al 15 a la caja.

MODO DE JUEGO

El juego se juega en tres rondas. Cada ronda se desarrolla en el siguiente orden:

1. Baraja las cartas (24, 36, 48 o 60 cartas, dependiendo de la cantidad de jugadores), y reparte 12 a cada jugador.

2. Cada jugador mira sus cartas y decide en qué orden colocan sus tres cartas de puntos de victoria frente a ellos.

- Para la primera ronda, cada jugador tiene las tres cartas de puntos de victoria con un "alfiler" en la parte inferior y los números 1, 2 y 3;
- Para la segunda ronda, cada jugador tiene las tres cartas de puntos de victoria con dos "alfileres" en la parte inferior y los números 2, 4 y 6;
- Para la tercera ronda, cada jugador tiene las tres cartas de puntos de victoria con tres "alfileres" en la parte inferior y los números 3, 6 y 9.



Cada jugador coloca las tres cartas de puntos de victoria boca abajo en una fila de izquierda a derecha delante de ellos. El orden en el que colocan las cartas depende de cuántas bazas piensan que pueden ganar durante esta ronda (ver abajo).

3. Todos los jugadores juegan sus cartas siguiendo las reglas explicadas en la sección "Bazas", a continuación.

4. Después de 12 turnos, la ronda ha terminado. Cada jugador toma la carta de puntos de victoria que ganó y la coloca boca arriba en su área de juego.

Continúe con la siguiente ronda.

BAZAS

El jugador más viejo comienza. El juego se juega en sentido horario hasta que termina la ronda, es decir, después de 12 turnos. La ronda se puntúa y comienza la siguiente ronda. El juego termina después de tres rondas.

En cada turno un jugador juega exactamente *una* carta. El jugador puede jugar la carta en una baza abierta, o abrir una nueva baza. Nota: No se permiten más de cuatro bazas abiertas al mismo tiempo.

Cada baza debe formar su propio montón, y las cartas jugadas en una baza deben colocarse de manera que el valor de cada carta en la baza sea visible.

Quien comience una nueva baza coloca su marcador junto ella para reclamarla.

Cualquier jugador posterior que juegue una carta más alta del mismo color en esta baza, devuelve el marcador a su dueño y coloca su propio marcador en ella.



Por favor notar que a diferencia de otros juegos de baza en “Monster Trick” no hay sólo una baza, sino hasta cuatro bazas simultáneas. Esto es así independiente de la cantidad de jugadores.

Ejemplo:

Actualmente 3 de 4 bazas están abiertas. El jugador naranja comenzó la baza a la izquierda con el 8 verde, y ya que cada carta posterior es inferior a la ocho, el marcador naranja sigue en esta baza.

El jugador rojo comenzó la baza de arriba con el 7 verde, y ningún jugador posterior ha colocado todavía una carta en esta baza.

El jugador gris colocó un 4 amarillo en la baza se inició con un 1 amarillo, y por lo tanto, sustituyó el marcador anterior por uno gris. Todavía hay espacio para una cuarta baza que se podría abrir con una carta de cualquier color...



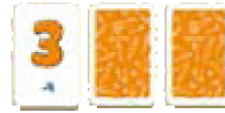
Reglas para colocar cartas y reclamar bazas:

- Al colocar una carta en una baza, los jugadores deben seguir el color de la primera carta jugada en esa baza. Los jugadores sólo pueden jugar una carta de un color diferente en una baza si no hay otro lugar en la mesa donde se puede jugar la carta de diferente color. Sin embargo, un jugador puede elegir jugar una carta de un color diferente en una baza (si se cumple lo anterior) incluso si ese jugador podría jugar una carta correctamente coloreada en esa u otra baza.

En el ejemplo anterior, cualquier carta verde se puede colocar en la baza de la izquierda, la baza superior o la baza “vacía” a la derecha, pero no en la baza “amarilla” en la parte inferior. Cualquier carta amarilla se puede colocar en la baza inferior o la baza “vacía” a la derecha. Si un jugador tiene una carta lila en su mano, ese jugador podría usar la carta lila para abrir una nueva baza en el lugar “vacío”, pero no puede colocarla en ninguna de las tres bazas abiertas.

- Un jugador puede, pero no está obligado a, jugar en una baza abierta; siempre y cuando haya menos de cuatro bazas en juego, un jugador puede optar por abrir una nueva baza. Un jugador puede abrir una nueva baza con un color que ya está en juego en la mesa (*ver ejemplo anterior, donde hay más de una baza “verde” en juego*).
- Un jugador puede jugar - en varios turnos - más de una carta en la misma baza. Nota: Si el marcador de un jugador ya está en una baza, y el mismo jugador juega una carta más alta en ella, el marcador del jugador permanece en la baza.
- Una baza está “llena” cuando se coloca la cuarta carta en ella. Quien haya colocado la carta más alta *del color inicial* descarta las cuatro cartas y recupera el marcador. El jugador que gana la baza revela *inmediatamente* su carta de puntos de victoria a la izquierda en su área de juego; Esta carta está ahora “activada”. Si el jugador gana otra baza más tarde en la ronda, ese jugador da coloca la primera carta de puntos de victoria boca abajo y revela la siguiente a la derecha (y así sucesivamente).

Importante: Cuando un jugador gana una cuarta baza en una ronda, el jugador vuelve a activar la primera carta de puntos de victoria; Al ganar la quinta baza, el jugador reactiva la segunda carta de puntos de victoria (y así sucesivamente).



Jugador naranja luego de tomar la 1ª (o 4ª) baza



Jugador naranja luego de tomar la 2ª (o 5ª) baza

¡Ojo! Después de que un jugador haya eliminado una baza "completa" de cuatro cartas, el juego continúa en sentido horario con el jugador a la izquierda del último jugador para colocar una carta.

Ejemplo:

El jugador rojo coloca el 9 azul en la baza a la izquierda, llenándola. Aunque el 9 azul es la carta más alta no es el color de la abertura (verde), por lo que la baza todavía pertenece al jugador naranja, que descarta estas cuatro cartas y recupera el marcador anaranjado. Ahora hay un espacio libre para abrir una nueva cuarta baza.



El final de una ronda

Después de 12 turnos, todas las cartas han sido jugadas y la ronda termina.

Las bazas en la mesa que aún no están completas se ignoran. Cada jugador coloca su carta de puntos de victoria cara arriba sobre las otras dos, y coloca la pila a un lado. Los puntos de victoria cara arriba se contarán al final del juego (es decir, 1, 2 o 3 en la primera ronda, 2, 4 o 6 en la segunda ronda, 3, 6, 9 en la tercera ronda). Así, cada jugador puede tener un máximo de 18 puntos de victoria al final del juego.

Un jugador que no gana ninguna baza en una ronda (es decir, no tiene una carta de puntos de victoria revelada) deja las tres cartas al revés, y obtiene 0 puntos de victoria esta ronda.

Preparen para la siguiente ronda: Baraja todas las cartas y reparte 12 a cada jugador. Los jugadores miran sus cartas nuevas y colocan su nuevo conjunto de tres cartas de puntos de victoria (2ª ronda: 2, 4, 6, 3ª ronda: 3, 6, 9) boca abajo en cualquier orden.

La nueva ronda comienza con el jugador a la izquierda del jugador que inició la ronda anterior.

FIN DEL JUEGO

El juego termina después de la tercera ronda. Cada jugador añade los valores de las cartas de puntos de victoria ganadas, y el jugador con el total más alto es el ganador.

En el caso de un empate, el ganador es el jugador empatado que ganó el número más alto en la tercera ronda, o, si sigue el empate, en la segunda ronda. Si los jugadores todavía están empatados, hay más de un ganador.

