

Os damos la bienvenida a un mundo de supersticiones y mala suerte, el reino de los infortunios y del mal de ojo. Adelante, pasad por aquí. Sí, por debajo de la escalera. Disculpad el desorden, nuestro gato Murphy ha debido de romper otro espejo. Efectivamente, es negro, ¿cómo lo habéis adivinado? Está especialmente revoltoso esta tarde. Pero es normal, sabe que hoy es...

MARTES



3-6
30'
8+

Componentes

- 42 cartas numeradas de 3 palos diferentes: **Gatos**, **Espejos** y **Escaleras**.
- 8 cartas de **Martes 13**.
- 1 bloc de puntuación.



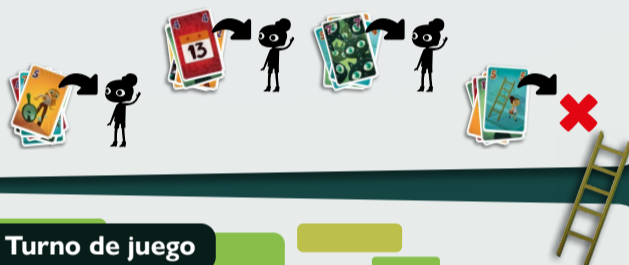
Objetivo

Acumular la **menor cantidad de mala suerte** al final de la partida. Obtienes puntos de mala suerte al final de cada una de las **4 rondas de juego que componen una partida**.

Preparación de una ronda

Al comienzo de cada ronda de juego, baraja todas las cartas y repártelas a cada persona de una en una, bocabajo, en sentido horario. Puede suceder que las primeras personas en jugar cada ronda tengan una carta más en mano.

Para partidas a 3 personas, reparte las cartas como si hubiese una cuarta persona. Ese montón se retira de la partida y no se usará en esta ronda. Acuérdate de recuperar esas cartas al comienzo de la siguiente ronda, antes de barajar y repartir de nuevo.



Turno de juego

La persona situada a la izquierda de quien ha repartido será quien empiece la partida. Los turnos se llevarán a cabo en sentido horario.

En tu turno, **elige una** de las cartas de tu mano y júgala bocarriba en el centro de la mesa. Las cartas se apilarán según el palo al que pertenezcan: **Gatos**, **Espejos** y **Escaleras**.

Al jugar tu carta:

- Si no hay **ninguna** carta de su mismo palo, forma una nueva pila con ella.
- Si **ya existe** una pila de cartas de su mismo palo, debes jugarla sobre esta.

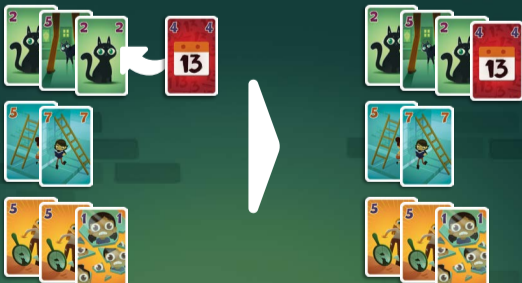
Las cartas de **Martes 13** pueden ser jugadas en **cualquier pila**. No hay una pila específica para los Martes 13, así que **no iniciéis** una cuarta pila con ellos.

Juega tus cartas de manera que el resto de personas puedan ver en todo momento los valores de las cartas jugadas previamente. Di en voz alta la **suma total** de los valores de la pila en la que juegas tu carta.

Cuando juegas una carta pueden suceder **2 cosas**:

1. El **valor total** de la pila en la que juegas tu carta **no es mayor de 13**. El turno pasa a la siguiente persona.
2. El **valor total** de la pila en la que juegas tu carta **es mayor de 13**. En este caso, debes tomar **todas las cartas jugadas anteriormente** en esa pila y colocarlas frente a ti formando un montón, bocabajo. La carta que has jugado **permanece** en la mesa como primera carta de una **nueva pila**. A continuación, el turno pasa a la siguiente persona.

Ejemplo: Martirio juega una carta de Martes 13 (cuyo valor es 4) en la pila de Gatos, y anuncia que el valor total de la pila es 13. Es el turno de Angustias.



Angustias juega una carta de Espejo de valor 4, lo que hace que el valor total de la pila sea 15. Debe tomar todas las cartas jugadas con anterioridad en la pila de Espejos. Su carta, el Espejo de valor 4, permanece en la mesa iniciando una nueva pila de Espejos.



