

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.



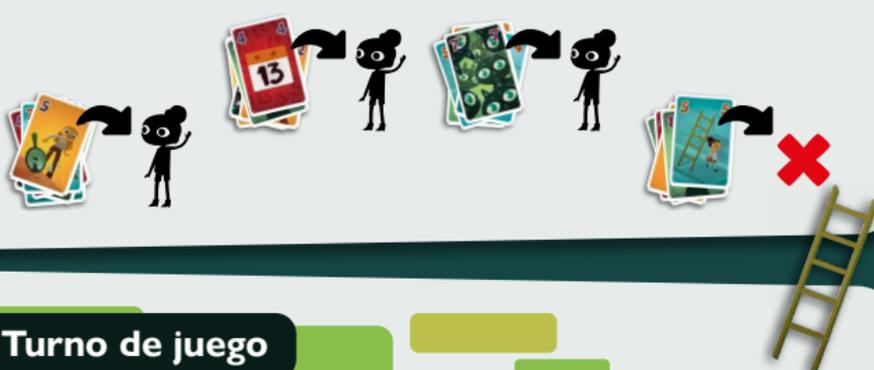
Objetivo

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.



Al jugar una carta:

- Si **ya hay una pila** de su mismo palo, júgala sobre esa pila.
- Si **no hay una pila** de su mismo palo, empieza una nueva:
 - En un espacio vacío.
 - En una pila que solo contenga cartas de **Martes 13**.

Recuerda que nunca puede haber más de 3 pilas en la mesa.

Puede haber varias pilas que solo contengan cartas de **Martes 13** ya que **no se consideran un palo**.



Ejemplo: Angustias juega una carta de Espejo. Puede escoger entre jugarla sobre la carta de Martes 13 o empezar una nueva pila. Al jugarla sobre la carta de Martes 13, esta pila pasa a ser la pila de Espejos.



Fin de la ronda

Cuando todo el mundo ha jugado todas las cartas de su mano, la ronda termina y es el momento de contar la mala suerte acumulada.

Las cartas que queden en las pilas de la mesa no se tendrán en cuenta.

Cada persona contará el número de cartas de cada uno de los 3 palos (**Gatos**, **Espejos** y **Escaleras**) que haya acumulado en su propio montón. Si alguien tiene **más cartas** de un palo que sus rivales, **descarta todas** las de ese palo. En caso de empate, **nadie** descarta sus cartas.

Cada carta acumulada que no hayas podido descartar te otorga **1 punto de mala suerte**, sin importar el número que aparezca en ella. Pero ojo, las cartas de Martes 13 otorgan **2 puntos de mala suerte** cada una y **no pueden descartarse** de ninguna manera.

Anota en el bloc los puntos de mala suerte de cada persona. A continuación, comenzad una nueva ronda.

Cuando hayáis completado las 4 rondas, sumad el total de puntos de mala suerte acumulados por cada persona. ¡Quien haya conseguido menos puntos de mala suerte habrá ganado! En cuanto al resto... ¡la maldición os perseguirá por siempre! Bueno, o hasta que juguéis otra partida.

Ejemplo de puntuación (con 3 personas)

Cartas de Martirio (8 puntos):

2 Gatos



1 + 1

4 Espejos



0 + 0 + 0 + 0

3 Martes 13



2 + 2 + 2

$$1 + 1 + 0 + 0 + 0 + 0 + 2 + 2 + 2 = 8$$

Descarta sus Espejos porque tiene más que el resto.

Cartas de Angustias (10 puntos):

4 Escaleras



0 + 0 + 0 + 0

5 Gatos



1 + 1 + 1 + 1 + 1

1 Espejo



1

2 Martes 13



2 + 2 = 10

$$0 + 0 + 0 + 0 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 2 + 2 = 10$$

Descarta sus Escaleras porque tiene más que el resto.

Cartas de Prudencia (11 puntos):

3 Escaleras



1 + 1 + 1

5 Gatos



1 + 1 + 1 + 1 + 1

3 Espejos



1 + 1 + 1

$$1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 = 11$$

Consejos estratégicos

Al comienzo de cada ronda, tomaos un momento para analizar vuestras cartas: ¿Cuántas cartas tenéis de cada palo? ¿Cuáles son sus valores? ¿Y cuántas cartas tenéis de Martes 13?

Intentad acumular la mayoría de cartas de un palo concreto para poder descartarlas después. Eso sí, tratad de conseguir esa mayoría con el menor número de cartas posible o nadie recibirá puntos negativos de ese palo.

Créditos

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN ORIGINAL:

Autor: **Reiner Knizia**

Ilustraciones: **Jessica Lindsay**



CRÉDITOS DE LA EDICIÓN EN ESPAÑOL:

Dirección editorial: **Álex Garcigregor**

Traducción: **Sergio Pérez**

Diseño gráfico: **Jesús R. Mejías**

Desarrollo adicional: **David Vaquero y**

Patricia Esteban Toscano



tranjisgames.com     @tranjisgames

© 2022 Tranjis Games, S.L. (B-87478038)

Calle Clavo 14, 28522 Rivas Vaciamadrid, Madrid.

Impreso en Polonia por Fabryka Kart Kraków.

© Dr. Reiner Knizia, 2022. All rights reserved.